

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

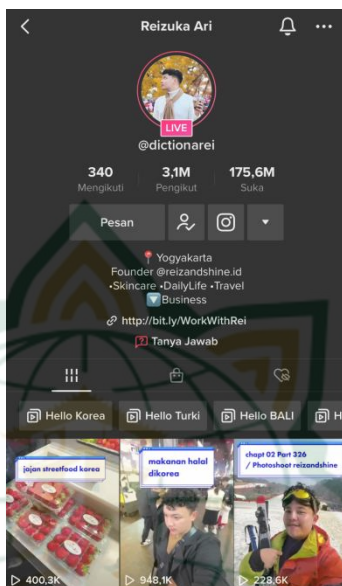
### A. Gambaran Umum Objek Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian yang pertama kali diperhatikan adalah objek penelitian yang akan diteliti. Gambaran umum objek penelitian adalah gambaran yang menjelaskan tentang keberadaan, situasi dan kondisi atau keadaan objek yang berkaitan erat dengan penelitian. Gambaran umum objek penelitian ini bertujuan untuk memberikan informasi umum tentang objek penelitian, sehingga pembaca dapat memahami konteks dan fokus dari penelitian tersebut. Dalam hal ini, gambaran umum objek penelitian juga bisa menjadi dasar bagi pembaca untuk menilai kevalidan dan relevansi penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi objek adalah salah satu akun media sosial TikTok yaitu Reizuka Ari (@dictionarei).

#### 1. Profil Akun TikTok Reizuka Ari

Reizuka Ari Kurniawan atau yang lebih akrab dengan panggilan Rei, merupakan kreator konten atau TikTokers yang lahir pada 29 Januari 2000. Reizuka Ari ini berasal dari Lampung dan merantau untuk menempuh pendidikan di salah satu Universitas di Yogyakarta. Saat ini, Rei memasuki semester akhir di Universitas Amikom Yogyakarta dengan jurusan Ilmu Komunikasi. Di tengah kesibukannya menempuh pendidikan, ia mampu menghasilkan pundi-pundi uang dari media sosial TikTok. Mulai eksis sejak tahun 2020, saat ini pemilik akun @dictionarei sudah berhasil mengumpulkan 3 juta *followers* dan 165 juta *likes*.

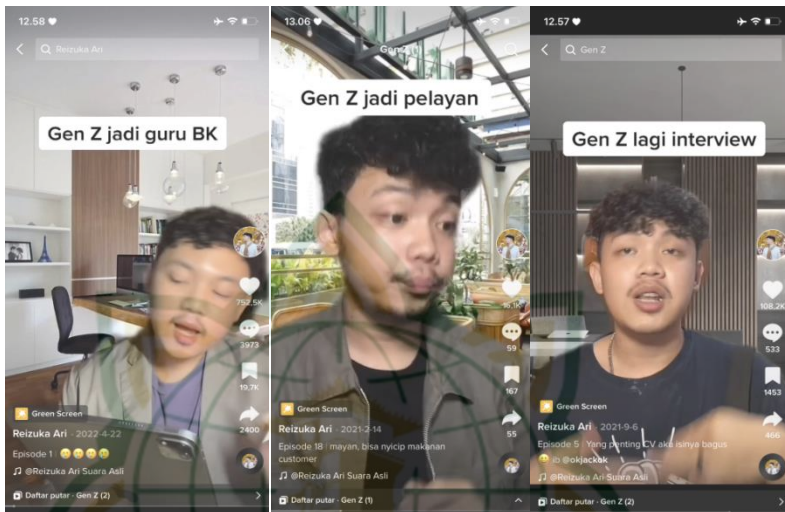
**Gambar 4.1**  
**Profil TikTok Reizuka Ari**



Dari awal, Rei mengaku bermimpi untuk menjadi artis yang bisa menebarkan kebaikan kepada banyak orang. Sejak pandemi Covid 19, Rei memulai aksinya dengan berbagi informasi dan kesehariannya lewat TikTok. Berbekal tekad yang kuat untuk menjadi artis, Rei terus berinovasi membuat konten. Konten pertama yang Rei bagikan yaitu Konten tentang "Gen Z". Dalam konten tersebut, Rei disulap menjadi karakter unik dan ceroboh. Rei juga membungkusnya dengan komedi.

Seperti Gen Z menjadi pelayan, Gen Z jadi guru BK, Gen Z lagi interview dan masih banyak lagi konten-konten Gen Z yang dibawakan Rei. Tidak heran, videonya viral dan mencuri perhatian karena penonton merasa terhibur dengan kontennya.

**Gambar 4. 2**  
**Konten Gen Z Reizuka Ari**



Dengan konsistensi dan kerja keras, Reizuka Ari berhasil membuat namanya terkenal di media sosial dan memiliki banyak *followers*. Berbagai inovasi konten dilakukan untuk mencapai tujuannya. Rei akhirnya menciptakan variasi-variasi konten setelah terinspirasi dari kreator konten lain. Reizuka Ari menemukan bahwa membuat vlog membutuhkan banyak waktu dan usaha, tetapi ia terus berusaha mengembangkan kontennya agar lebih menarik. Ia mulai menambahkan elemen baru ke dalam vlog-nya, seperti review produk skincare.

Reizuka Ari memiliki minat yang besar dalam bidang kecantikan dan perawatan kulit, dan seringkali membagikan review produk skincare di media sosialnya. Karena ia ingin mengubah persepsi bahwa laki-laki juga perlu merawat wajah. Ia memilih produk-produk berkualitas tinggi yang sesuai dengan jenis kulitnya dan mengujinya secara pribadi sebelum memberikan ulasan kepada penontonnya.

Dalam review produk skincare-nya, Rei memperlihatkan bagaimana produk tersebut bekerja pada kulitnya dan memberikan ulasan yang jujur dan detail tentang efektivitas produk tersebut. Ia juga berbagi tips dan trik tentang cara menggunakan produk skincare dengan benar, serta

memberikan saran tentang produk-produk lain yang bisa dicoba.

Rei memahami bahwa setiap orang memiliki jenis kulit yang berbeda, dan selalu memberikan nasehat yang bijaksana tentang cara memilih produk skincare yang sesuai dengan jenis kulit masing-masing. Ia juga terus memperbaharui pengetahuannya tentang perkembangan terbaru di industri kecantikan dan skincare, dan berbagi informasi tersebut dengan penontonnya.

Review produk skincare oleh Reizuka Ari sangat bermanfaat bagi penonton yang ingin mencari informasi tentang produk-produk skincare terbaru dan berkualitas. Ia membantu mereka menentukan produk yang sesuai dengan kebutuhan kulit mereka dan membuat proses membeli produk menjadi lebih mudah dan terinformasi.

**Gambar 4.3**  
**Konten Review Skincare Reizuka Ari**



Dalam perjalanan karirnya, Reizuka Ari terus mengejar peningkatan kualitas konten dan mencari cara untuk menjangkau audiens yang lebih luas. Dia juga berhasil mengembangkan kreativitasnya dalam membuat konten vlog yang menarik dan menyenangkan. Salah satu konten yang sedang didalami oleh Rei saat ini adalah Konten Vlog “*A Day In My Life*”. Dalam konten vlog “*A Day In My Life*”, Reizuka Ari menampilkan aktivitas sehari-hari yang dilakukannya, mulai dari bangun tidur, sarapan, hingga aktivitas sosial yang dilakukannya. Dia juga menampilkan momen-momen yang dianggap menyenangkan atau menarik.

Konten vlog “*A Day In My Life*” milik Reizuka Ari cukup populer di kalangan pengguna media sosial TikTok. Dari statistik yang tersedia, dia memiliki jumlah *followers* dan *likes* yang cukup besar dan video-videonya mendapat jumlah *views* yang tinggi. Dia juga sering menerima komentar positif dari penontonnya. Reizuka Ari juga memiliki tekad untuk terus belajar dan berkembang dalam hal vlogging. Dia selalu berusaha untuk meningkatkan kualitas video dan konten yang dia buat, dan tidak ragu untuk mencoba hal-hal baru dan berbeda.

Untuk meningkatkan kualitas video yang dibuat, Reizuka Ari melakukan beberapa hal, seperti:

- a. Menggunakan peralatan yang berkualitas: Reizuka Ari menggunakan hp keluaran terbaru dan peralatan audio yang berkualitas untuk memastikan bahwa video yang dihasilkan memiliki kualitas visual dan suara yang baik.
- b. Belajar teknik editing: Reizuka Ari sering mengikuti *workshop* dan kursus tentang teknik editing video untuk meningkatkan kemampuannya dalam membuat video yang menarik dan berkualitas.
- c. Bekerja dengan tim: Reizuka Ari bekerja dengan tim editor dan kreator konten lainnya untuk memastikan bahwa video yang dihasilkan memiliki kualitas yang tinggi dan sesuai dengan visinya.
- d. Menerima masukan: Reizuka Ari terbuka untuk menerima masukan dan saran dari audiensnya, dan menggunakan masukan tersebut untuk meningkatkan kualitas video yang dia buat.



Dengan cara-cara ini, Reizuka Ari dapat terus meningkatkan kualitas video yang dia buat dan memastikan bahwa konten yang dihasilkan memiliki nilai tambah bagi audiensnya.

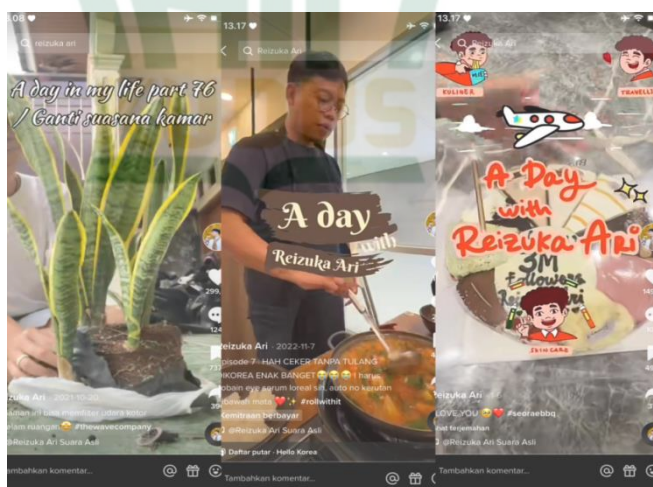
Awalnya, Reizuka Ari memulai vlog dengan judul "A Day In My life", yang memfokuskan pada kegiatan sehari-harinya dan memberikan pngan ke dalam hidupnya. Namun, seiring berjalannya waktu, Rei merasa bahwa judul tersebut kurang mencerminkan tujuannya untuk berbagi lebih banyak tentang dirinya dan membuat koneksi dengan *followersnya*.

Oleh karena itu, dia memutuskan untuk mengubah judul vlognya menjadi "A Day with Reizuka Ari", yang lebih menekankan pada interaksi dan koneksi dengan penonton. Dengan judul baru ini, dia berharap dapat memberikan lebih banyak wawasan tentang dirinya dan membuat koneksi yang lebih dekat dengan audiensnya.

Dalam konten ini, Reizuka Ari berbagi aktivitas sehari-hari yang dilakukannya dengan audiensnya. Konten ini mencakup berbagai topik, seperti kegiatan harian, *travelling*, pergi berbelanja, berolahraga, dan lainnya. Konten ini dikemas dalam video yang menarik dan menyenangkan serta di dalamnya juga sering ditambahkan dengan gambar animasi, teks dan sound yang menarik.

#### Gambar 4. 4

#### Perkembangan Judul Konten Vlog Reizuka Ari



Reizuka Ari juga mengelola karirnya menjadi seorang kreator konten secara profesional. Dia bekerja sama dengan beberapa *brand* untuk menghasilkan konten yang lebih baik dan menjangkau audiens yang lebih luas. Dia juga memiliki rencana untuk berkembang menjadi seorang kreator konten di masa depan, termasuk dengan membuat jenis konten yang berbeda atau dengan mengejar karir di bidang lain.

Secara keseluruhan, perjalanan karir Reizuka Ari sebagai *vlogger* merupakan contoh yang baik dari bagaimana seseorang dapat mengejar impian dan mencapai kesuksesan melalui kerja keras dan kreativitas. Dia juga menunjukkan bahwa dengan mengelola karir secara profesional dan terus mengejar peningkatan kualitas konten, seseorang dapat menjangkau audiens yang lebih luas dan mencapai kesuksesan dalam bidang ini.

Setelah berhasil membangun *brand* dan personalitas sebagai kreator konten dan ahli dalam perawatan kulit, Reizuka Ari berkembang dengan membuat produk skincare, yaitu sunscreen. Inspirasi untuk membuat produk ini berasal dari pengalaman pribadinya dan dari konten review skincare yang dia buat. Dengan menggabungkan pengetahuan dan pengalaman dalam perawatan kulit, Reizuka Ari menciptakan formula sunscreen yang efektif dan aman bagi kulit. Produk ini sangat populer dan mendapatkan ulasan positif dari audiensnya.

Produk sunscreen yang diciptakan oleh Reizuka Ari ini diberi nama Reiz and Shine. Sunscreen dengan formula ringan dan mudah diratakan. Diformulasikan dengan hybrid sunscreen untuk membantu melindungi kulit dari sinar UV A dan UV B, meratakan warna kulit dengan hasil akhir yang alami, melembabkan serta melindungi *skin barrier*.

**Gambar 4.5**  
**Produk Sunscreen Reizuka Ari**



Pembuatan produk sunscreen ini membantu Reizuka Ari memperluas *brand* dan memperkenalkan dirinya sebagai seorang ahli dan pencipta produk perawatan kulit. Ini juga membantu Reizuka Ari memperluas jangkauan dan membangun relasi dengan audiens dan mitra bisnis. Dengan menciptakan produk sunscreen, Reizuka Ari membuktikan bahwa dia tidak hanya seorang kreator konten, tetapi juga seorang entrepreneur yang sukses dan memiliki visi dan misi yang kuat untuk menciptakan produk berkualitas bagi masyarakat.

Reizuka Ari membangun personal branding-nya sebagai seorang kreator konten dengan memfokuskan pada beberapa hal berikut:

- a. Fokus pada Niche yang sesuai: Ia perlu memastikan untuk memilih tema dan topik yang sesuai dengan minat dan keahliannya. Beberapa tema dan topik yang mungkin sesuai dengan minatnya meliputi *fashion*, kecantikan, makanan, hiburan, dan *travelling*.
- b. Berkonten yang Menarik dan Kreatif: Ia perlu memastikan untuk membuat konten yang menarik dan kreatif dengan menggabungkan informasi berkualitas dan solusi inovatif.



- c. Menerapkan *Style* yang Konsisten: Ia perlu memastikan untuk memiliki gaya dan *style* yang konsisten dan menarik untuk membedakan dirinya dari kreator konten lain.
- d. Berkolaborasi dengan Kreator Konten Lain: Ia perlu berkolaborasi dengan kreator konten lain atau *brand* untuk memperluas jangkauan audiens dan mempromosikan diri.
- e. Memanfaatkan Fitur TikTok: Ia perlu memanfaatkan fitur seperti *Hashtag Challenge*, duet, dan lain-lain untuk meningkatkan visibilitas dan membuat konten yang lebih menarik.
- f. Interaksi dengan Penonton: Ia perlu memastikan untuk selalu terhubung dan berinteraksi dengan penonton, membalas komentar dan memberikan nilai tambah melalui konten TikTok-nya.

Dengan memperhatikan hal-hal tersebut, Reizuka Ari dapat membangun personal branding-nya sebagai seorang kreator konten yang diakui dan dipercaya.

## 2. Profil Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Kudus

Keberadaan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Islam (FDKI) pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Kudus, tidak terlepas dari sejarah Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri Kudus, yang merupakan bagian dari sejarah panjang berdirinya Perguruan Tinggi Agama Islam Negeri di Indonesia yaitu Institut Agama Islam Negeri. Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam merupakan satu di antara beberapa program studi yang ada di Jurusan Dakwah dan Komunikasi yang fokus pada pengembangan keilmuan Komunikasi dan Penyiaran Islam.

Program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam berdiri sejak 2012 meneguhkan diri sebagai Program Studi yang fokus pada penyiapan menjadi praktisi penyiaran Islam, praktisi Hubungan Masyarakat Islam, dan praktisi peneliti Komunikasi Penyiaran Islam yang mempunyai berbagai

keterampilan khusus sebagaimana tertuang dalam struktur kurikulum prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam.<sup>1</sup>

Kurikulum prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam juga memperhatikan potensi dan kemampuan IAIN Kudus dan kearifan lokal, misalnya spesifikasi tenaga Penyiaran, sosial budaya pantura Jawa Tengah, khususnya Kudus sebagai kota santri.

Adapun visi, misi, tujuan, dan strategi dari prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam yaitu:<sup>2</sup>

a. Visi

Menjadi Program Studi yang Unggul di Bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam berbasis Islam Terapan pada level Nasional Tahun 2023.

b. Misi

- 1) Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran dalam bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) yang mengembangkan nilai-nilai Islam terapan yang humanis, aplikatif, dan produktif;
- 2) Menyelenggarakan penelitian bagi pengembangan proses dan produk ilmu Islam terapan di bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI);
- 3) Menyebarluaskan hasil kajian Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) dan kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk meningkatkan taraf hidup masyarakat dan menyelesaikan masalah praktis kehidupan individu dan sosial.

c. Tujuan

- 1) Menghasilkan kualitas pembelajaran untuk menyiapkan dan menghasilkan sarjana yang mempunyai keahlian mendalam di bidang penyiaran Islam Terapan serta terampil memberdayakan keahliannya.
- 2) Meningkatkan kinerja civitas akademika dalam bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam yang menghasilkan karya-karya akademik dan publikasi

---

<sup>1</sup> Suciati, Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Data diperoleh penulis pada tanggal 9 Februari 2023

<sup>2</sup> Suciati, Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Data diperoleh penulis pada tanggal 9 Februari 2023

- 3) Menyebarluaskan penerapan bidang keilmuan Komunikasi dan Penyiaran Islam dalam rangka turut mencerdaskan dan mendampingi masyarakat berdasarkan nilai-nilai Islam dan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi masyarakat.
- d. Strategi Program Studi

Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam berkomitmen untuk menyiapkan lulusan menjadi Praktisi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Asisten Peneliti dan Pengembang Komunikasi dan Penyiaran Islam, dan Advokasi Kebijakan Media, maka menetapkan sasaran kinerja dan strategi pencapaiannya dalam tabel berikut:

**Tabel 4. 1**  
**Sasaran Kinerja dan Strategi Pencapaian VMTS**

NO	SASARAN KINERJA PRODI	STRATEGI PENCAPAIAN
1	Terpenuhinya mutu dosen yang profesional sesuai dengan bidang komunikasi dan penyiaran Islam	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Melakukan perekrutan dosen dengan bidang keilmuan ilmu komunikasi dan penyiaran Islam</li> <li>b. Setiap tahun memberikan kesempatan bagi dosen KPI untuk melaksanakan studi lanjut</li> <li>c. Mengadakan seminar, workshop dan pelatihan</li> <li>d. Mendelegasikan dosen untuk mengikuti seminar, pelatihan dan workshop di dalam dan luar negeri</li> <li>e. Mengadakan diskusi ilmiah dalam forum Konsorsium keilmuan dosen Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam</li> </ul>
2	Meningkatnya Indeks	a. Setiap semester dilakukan

	<p>kinerja dosen 3.0 dari skala 4.0</p>	<p>pembinaan terhadap dosen oleh Dekan, Wakil Dekan dan Kaprodi.</p> <p>b. Setiap semester dilakukan monitoring dan evaluasi perkuliahan dosen oleh mahasiswa</p> <p>c. Dilakukannya evaluasi perkuliahan EPP secara daring</p>
<p>3</p>	<p>Meningkatnya kualitas dosen dalam melaksanakan Tri Dharma perguruan tinggi</p>	<p>a. Untuk aspek pendidikan, memfasilitasi perwujudan atmosfer akademik prodi baik yang berhubungan dengan sarana dan prasarana agar terbentuk kawasan keilmuan yang representatif</p> <p>b. Untuk aspek Pendidikan, prodi mendorong dosen untuk melakukan perkuliahan di lapangan dan menjadikan lembaga/ masyarakat sebagai laboratorium alami.</p> <p>c. Untuk aspek penelitian, Prodi memberikan pelatihan academic writing, manajemen OJS bagi dosen</p> <p>d. Untuk aspek penelitian dan pengabdian, Prodi memberi kesempatan dosen untuk memanfaatkan dana BOPTN</p> <p>e. Untuk aspek penelitian dan pengabdian, Prodi memberi pendanaan secara mandiri (di luar dana BOPTN) bagi dosen untuk melakukan penelitian</p>

		dan pengabdian
4	Terlaksananya struktur kurikulum MBKM yang memadai dan berkesesuaian dengan kebutuhan masyarakat	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penyusunan kurikulum MBKM</li> <li>b. Pemberlakuan kurikulum MBKM</li> <li>c. Rekonstruksi kurikulum MBKM dengan menyesuaikan perkembangan zaman</li> <li>d. Tiap semester diadakan evaluasi perkuliahan dan perbaikan perbaikan bahan ajar.</li> </ul>
5	Meningkatnya str pemenuhan sarana dan prasarana serta lingkungan pembelajaran yang mendukung	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pengadaan gedung laboratorium Komunikasi dan Penyiaran Islam</li> <li>b. Menambah koleksi buku perpustakaan dengan tema komunikasi dan Penyiaran Islam</li> <li>c. Melengkapi fasilitas dan peralatan kebutuhan praktikum</li> <li>d. Menambah jumlah stakeholder dalam rangka pemanfaatan lembaga (<i>stakeholder</i>) sebagai laboratorium alami</li> <li>e. Melakukan peninjauan secara berkala</li> <li>f. Memberi kesempatan bagi mahasiswa untuk memanfaatkan beasiswa bantuan Pendidikan dan atau mahasiswa berprestasi yang telah disediakan dari</li> </ul>



		Kemenag atau dari pihak lain
6	Meningkatnya kerjasama dengan berbagai pihak	<p>a. Setiap tahun, melakukan kunjungan-kunjungan dinas ke televisi, radio, production house dan sejenisnya agar lebih mengenalkan keberadaan prodi dan mengefektifkan hubungan lintas lembaga guna membangun hubungan kelembagaan yang lebih bersifat simbiosis mutual</p> <p>b. Memperluas mitra kerjasama prodi dari level lokal, nasional hingga Asia Tenggara dengan melaksanakan kegiatan perintisan kerjasama dan kegiatan kolaborasi</p>
7	Meningkatnya penerapan sistem evaluasi yang menjamin mutu lulusan	<p>a. Prodi memiliki Gugus Kendali Mutu Lulusan yang salah satu tugasnya mengontrol kualitas mahasiswa</p> <p>b. Diberlakukan sistem EPP dalam SIKADU memantau kualitas perkuliahan dosen.</p> <p>c. Menyusun program pengikutsertaan mahasiswa dalam penelitian dan PKM dosen</p> <p>d. Melibatkan pengguna lulusan untuk melakukan asesmen terhadap calon lulusan (pada saat magang atau kegiatan perkuliahan lain)</p>

		e. Melaksanakan <i>tracer study</i> dan monev Iulusan secara berkala serta rencana tindak lanjut hasil monev
8	Menghasilkan Iulusan yang tepat waktu dan berprestasi	<p>a. Tahun 2017, mulai diberlakukannya kurikulum KKNI dengan program akselerasi percepatan Iulusan. Program akselerasi keIulusan diupayakan dalam rangka mencapai Iulusan yang berprestasi dan tepat waktu. Program ini menuntut matakuliah sudah habis diambil pada semester 7. Pada semester 7 mahasiswa tinggal menuntaskan matakuliah PKI, PPI, KKN yang ditentukan secara temat terintegrasi kompetensi. Mahasiswa menjalankan PPI dan KKN sekaligus mengambil data-data yang mendukung penelitian skripsi mereka.</p> <p>b. Melakukan kegiatan pendampingan penyusunan skripsi secara intens</p> <p>c. Melakukan bimbingan secara intensif bagi mahasiswa-mahasiswa dengan problem belajar</p> <p>d. Memperkuat kegiatan <i>academic writing</i> bagi mahasiswa sejak semester awal</p>

		e. Memperkuat Iuaran matakuliah berupa artikeI, buku dan karya intelektualIain yang berbasis proyek, penelitian, observasi dan Analisa terkait dengan bidang komunikasi dan penyiaran Islam
9	Meningkatnya mutu pengelolaan dan pelayanan prodi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Penguatan sistem pengelolaan dan pelayanan prodi berbasis online sehingga memudahkan mahasiswa dalam mengurus proses kebutuhan perkuliahan.</li> <li>b. Melakukan rapat koordinasi dengan mendatangkan LPM setiap semester</li> <li>c. Melakukan koordinasi Bersama antar sivitas akademik terjadwal</li> <li>d. Mengadakan pelatihan manajemen atau Workshop tentang manajemen pengelolaan prodi tiap tahun</li> </ul>

Struktur organisasi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam periode 2022/2023 sebagai berikut:

- a. Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam: Suciati, M.Pd
- b. Sekretaris Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam: Mansur Hidayat, M.A

### 3. Profil Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Kudus

Mahasiswa Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam di IAIN Kudus adalah individu yang memilih untuk belajar dan mempelajari bidang komunikasi dan penyiaran

Islam. Mereka mungkin memiliki minat dan bakat dalam bidang ini, dan memiliki harapan untuk memahami dan mempraktikkan prinsip-prinsip komunikasi dan penyiaran Islam dalam pekerjaan mereka di masa depan. Program ini mungkin membantu mahasiswa mempersiapkan diri untuk bekerja dalam bidang komunikasi dan penyiaran Islam, seperti radio dan televisi, media online, dan lembaga-lembaga yang berfokus pada penyiaran Islam.

Pada Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam di IAIN Kudus, mahasiswa diberikan pengetahuan mengenai berdakwah pada era modernisasi serta memanfaatkan perkembangan teknologi komunikasi sebagai media dakwah. Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam merupakan kader dakwah yang turut serta mengembangkan teknologi sebagai media menyebarkan agama Islam. Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam menjadi wadah belajar bagi setiap mahasiswa untuk mencari minat, bakat dan ilmunya untuk diasah dan dikembangkan menjadi karya cipta kreatif, inovatif yang adaptif terhadap perkembangan zaman dapat memberikan limpahan berkah dan manfaat bagi diri sendiri maupun masyarakat luas.

Sistem pembelajaran Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam (KPI) didesain dengan mempertimbangkan kompetensi, tujuan, indikator, strategi dan evaluasi pembelajaran. Pelaksanaan perkuliahan dilakukan dengan pembelajaran aktif dimana mahasiswa dapat mengkonstruksi pengetahuannya melalui aktivitas belajar. Adapun metode pembelajaran yang diterapkan, antara lain: metode ceramah, metode langsung, simulasi atau demonstrasi, diskusi, *peer-teaching*, *small group discussion*, *cooperative learning*, *role-playing*.<sup>3</sup>

Proses pembelajaran di atas didukung oleh media pembelajaran berbasis teknologi, informasi dan komunikasi, laboratorium pembelajaran (*microteaching*), laboratorium ibadah, serta laboratorium bahasa. Guna mendukung keberlangsungan proses pembelajaran, terlebih dahulu dosen merancang dan menyusun instrumen dan perangkat perkuliahan, diantaranya silabus, RPS (Rencana

---

<sup>3</sup> Suciati, Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Data diperoleh penulis pada tanggal 9 Februari 2023

Pembelajaran Semester), kontrak perkuliahan serta bahan ajar di awal perkuliahan. Dosen juga mampu menggunakan evaluasi pembelajaran yang lebih tepat dalam menilai. Berikut adalah beberapa mata kuliah pada program studi Komunikasi dan Penyiaran Islam dikelompokkan menurut semesternya:<sup>4</sup>

**Tabel 4. 2**  
**Peta Kurikulum Berdasarkan CPL Prodi**

Semester 1	Semester 2	Semester 3	Semester 4	Semester 5	Semester 6	Semester 7
Pancasila	Ilmu Islam Terapan	Metodologi Penelitian	Statistik	Ilmu Dakwah	Media dan Resolusi Konflik	Kuliah Kerja Lapangan (KKI)
Pendidikan Kewarganegaraan	Filsafat Dakwah	Public Relation	Produksi Media Online dan Cetak	Metodologi Dakwah	Teknik Penulisan Ilmiah dan Populer	Praktik Pengalaman lapangan (PPI)
Bahasa Indonesia	Retorika Dakwah	Public Speaking	Fotografi dan Videografi Jurnalistik	Sejarah Dakwah	Blog dan Website	Kuliah Kerja Nyata (KKN)
Studi Qur'an Hadits	Praktikum Ibadah dan Tahfizh	Teknik Menulis Feature dan Berita	Sinematografi	Manajemen Dakwah	Vlogging dan Youtube	Praktik Mikro Penyiaran

<sup>4</sup> Suciati, Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Data diperoleh penulis pada tanggal 9 Februari 2023



Metodologi Studi Fiqh	Ilmu Komunikasi	Teknik Penulisan Naskah Radio, Televisi dan Film	Manajemen Penyiaran Televisi dan Radio	Psikologi Dakwah	Newscasting dan Presenting	Tugas Akhir
Logika	Teori Komunikasi	Teknik Wawancara dan Reportase	Hukum dan Etika Media Massa	Sosiologi dan Antropologi Dakwah	Digitalisasi Dakwah	
Metodologi Studi Islam	Jurnalistik	Komunikasi Politik	Metodologi Penelitian Komunikasi	Sejarah Peradaban Islam	Produksi Program Siaran Televisi dan Radio	
Bahasa Arab	Komunikasi Massa	Psikologi Komunikasi	Analisis Teks Media		Industri Media Kreatif	
Bahasa Inggris	Penulisan Karya Tulis Ilmiah (PKTI)	Ekonomi, Politik dan Budaya Media	Desain Grafis		Teknik Kamera dan Video Editing	
Islam dan Budaya Lokal	Komunikasi Interpersonal dan Organisasi				Desain Komunikasi Visual	

Keberadaan laboratorium KPI yang kini telah lengkap sarana prasarana pendukungnya telah mampu menopang kreativitas dan kompetensi mahasiswa sesuai dengan bidang keilmuan/kompetensi dengan didukung hadirnya Radio RBM-FM sebagai media pembelajaran mahasiswa yang mengintegrasikan teori dan praktik di lapangan.

Menurut laporan data Mahasiswa Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Kudus dibagi berdasarkan angkatan yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut:<sup>5</sup>

**Tabel 4. 3**  
**Jumlah Mahasiswa KPI IAIN Kudus Tahun 2019-2022**

Tahun	Jumlah
2019	143
2020	135
2021	127
2022	132

Sumber: Data Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Kudus, 2023

---

<sup>5</sup> Suciati, Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Data diperoleh penulis pada tanggal 9 Februari 2023

#### 4. Deskripsi Responden

Deskripsi responden adalah sebuah catatan atau karakteristik mengenai individu atau kelompok yang menjawab suatu survei atau penelitian. Tujuan dari deskripsi responden adalah untuk membantu memahami dan menganalisis hasil survei atau penelitian, dan untuk memastikan bahwa hasil tersebut dapat diinterpretasikan dengan benar. Dalam hal ini peneliti karakteristik responden dibagi sebagai berikut:

##### a. Jenis Kelamin

Adapun data karakteristik responden Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam mengenai jenis kelamin sebagai berikut:

**Tabel 4. 4**  
**Deskripsi Responden Berdasarkan Jenis Kelamin**

Jenis Kelamin	Jumlah	Persentase (%)
Laki-Laki	24	28%
Perempuan	63	72%
<b>Jumlah</b>	<b>84</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Dari tabel 4.4 diatas, menggambarkan total responden berdasarkan jenis kelamin yang mendominasi adalah perempuan dengan jumlah sebesar 63 mahasiswa dengan persentase sebanyak 72%. Sedangkan responden dengan jenis kelamin laki-laki dengan jumlah 24 mahasiswa dengan persentase sebanyak 28%.

##### b. Usia Responden

Adapun data karakteristik responden Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam mengenai usia sebagai berikut:

**Tabel 4. 5**  
**Deskripsi Responden Berdasarkan Usia**

Usia	Jumlah	Persentase (%)
18-20 tahun	23	27,38%
21-23 tahun	58	69,04%
Diatas 23 tahun	3	3,58%
<b>Jumlah</b>	<b>84</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Dari tabel 4.5 diatas, menggambarkan total responden berdasarkan usia yang mendominasi adalah usia 21-23 tahun dengan jumlah sebesar 58 mahasiswa dalam persentase sebanyak 69%. Usia 18-20 tahun memiliki jumlah 23 tahun dengan persentase 27,38%. Sedangkan responden berdasarkan usia dengan jumlah paling kecil yaitu diatas 23 tahun sebesar 3 mahasiswa atau persentase sebanyak 3,8%.

**c. Semester Responden**

Adapun data karakteristik responden Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam mengenai semester yang ditempuh sebagai berikut:

**Tabel 4. 6**  
**Deskripsi Responden Berdasarkan Semester**

Semester	Jumlah	Persentase (%)
2	10	11,9%
4	9	10,7%
6	17	20,2%
8	48	57,2%
<b>Jumlah</b>	<b>84</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Dari tabel 4.6 diatas, menggambarkan total responden berdasarkan semester yang ditempuh mendominasi adalah semester 8 dengan jumlah sebesar 48 mahasiswa dalam persentase sebanyak 57,2%. Semester 6 memiliki jumlah 17 mahasiswa atau persentase sebanyak 20,2%. Semester 2 memiliki jumlah 10 mahasiswa atau persentase 11,9%. Sedangkan responden dengan jumlah paling kecil berdasarkan semester mahasiswa yaitu semester 4 dengan jumlah 9 mahasiswa atau persentase sebanyak 10,7%.

#### d. Pengalaman Menonton

Adapun data karakteristik responden Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam mengenai pengalaman menonton diantaranya sebagai berikut:

**Tabel 4. 7**  
**Deskripsi Responden Berdasarkan Pengalaman Menonton**

<b>Pengalaman Menonton</b>	<b>Jumlah</b>	<b>Persentase (%)</b>
Pernah	58	69%
Tidak Pernah	26	31%
<b>Jumlah</b>	<b>84</b>	<b>100%</b>

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Dari tabel 4.7 diatas, menggambarkan total responden berdasarkan pengalaman menonton yang mendominasi adalah pernah menonton dengan jumlah 58 mahasiswa dalam persentase 69%. Sedangkan responden yang tidak pernah menonton sebanyak 26 orang atau persentase 31%.

#### 5. Deskripsi Jawaban Responden

Hasil jawaban yang diberikan responden tentang pengaruh Konten Vlog " *A Day In My Life*" Reizuka Ari di media sosial Tiktok terhadap Kreativitas adalah:

- a. Variabel Konten Vlog (X)



**Tabel 4. 8**  
**Hasil Jawaban Responden Variabel Konten Vlog**

NO	Pertanyaan	Jawaban					Total
		SS	S	R	TS	STS	
1.	Saya selalu mengikuti konten Vlog yang dibuat oleh Reizuka Ari	5 6%	31 37%	21 25%	22 26%	5 6%	84 100%
2.	Saya mempelajari konten dari Reizuka Ari agar dapat menciptakan Vlog yang Inovatif	8 9,5%	46 54,8%	13 15,5%	16 19%	1 1,2%	84 100%
3.	Konten Vlog Reizuka Ari memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh Vlogger lain	7 8,3%	37 44%	28 33,3%	10 12%	2 2,4%	84 100%
4.	Konten Vlog Reizuka Ari memiliki daya tarik yang diminati yaitu travelling ke luar negeri	13 15,5%	44 52,4%	19 22,6%	8 9,5%	0 0	84 100%
5.	Saya mengagumi konten dari Reizuka Ari	7 8,3%	40 47,6%	21 25%	13 15,5%	3 3,6%	84 100%
6.	Saya terinspirasi membuat konten yang menarik seperti konten Reizuka Ari	11 13,1%	30 35,7%	26 31%	17 20,2%	0 0	84 100%
7.	Konten Vlog Reizuka Ari merupakan konten yang <i>trending</i>	7 8,3%	38 45,2%	28 33,3%	9 10,7%	2 2,4%	84 100%

8.	Konten Vlog Reizuka Ari memiliki konsep yang berbeda dengan Vlog lainnya	10 12%	18 21,4%	48 57,1%	5 6%	3 3,5%	84 100%
9.	Konten Vlog yang dibuat Reizuka Ari bersifat natural/tidak dibuat	14 16,7%	36 42,9%	27 32,1%	7 8,3%	0 0	84 100%
10.	Konten Vlog Reizuka Ari menggunakan bahasa yang mudah dimengerti	18 21,4%	45 53,6%	18 21,4%	3 3,6%	0 0	84 100%
11.	Saya merasa terhibur dari Konten Vlog "A Day In My Life" yang dibuat Reizuka Ari	14 16,7%	44 52,4%	19 22,6%	7 8,3%	0 0	84 100%
12.	Konten Vlog "A Day In My Life" yang dibuat Reizuka Ari memberikan informasi yang bermanfaat	16 19%	39 46,4%	25 29,8%	4 4,8%	0 0	84 100%

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel hasil jawaban responden variabel konten vlog diatas menggambarkan yaitu pada **pernyataan pertama** "saya selalu mengikuti konten Vlog yang dibuat oleh Reizuka Ari" yang mengatakan setuju 31 orang atau persentase 37%; 22 orang atau persentase sebesar 26% menjawab tidak setuju; 21 orang atau persentase sebesar 25% menjawab ragu-ragu. Sedangkan yang menjawab sangat setuju dan sangat tidak setuju memiliki jumlah yang sama, yaitu 5 orang atau persentase sebesar 6%. **Pada pernyataan kedua** "saya mempelajari

konten vlog dari Reizuka Ari agar dapat menciptakan vlog yang inovatif” yang mengatakan setuju 46 orang atau persentase 54,8%; 16 orang atau persentase 19% menjawab tidak setuju; 13 orang atau persentase 15,5% menjawab ragu-ragu; 8 orang atau persentase 9,5% menjawab sangat setuju. Dan hanya 1 orang atau persentase 1,2% menjawab sangat tidak setuju. ***Pada pernyataan ketiga***“konten vlog Reizuka Ari memiliki ciri khas yang tidak dimiliki oleh Vlogger lain” yang mengatakan setuju 37 orang atau persentase 44%; 28 orang atau persentase 33,3% menjawab ragu-ragu; 10 orang atau persentase 12% menjawab tidak setuju; 7 orang atau persentase 8,3% menjawab sangat setuju. Dan 2 orang atau persentase 2,4% menjawab sangat tidak setuju. ***Pada pernyataan keempat***“konten vlog Reizuka Ari memiliki daya tarik yang diminati yaitu travelling ke luar negeri” yang mengatakan setuju 44 orang atau persentase 52,4%; 19 orang atau persentase 22,6% menjawab ragu-ragu; 13 orang atau persentase 15,5% menjawab sangat setuju. Dan 8 orang atau persentase 9,5% menjawab tidak setuju. ***Pada pernyataan kelima***“saya mengagumi konten dari Reizuka Ari” yang mengatakan setuju 40 orang atau persentase 52,4%; 21 orang atau persentase 25% menjawab ragu-ragu; 13 orang atau persentase 15,5% menjawab tidak setuju; 7 orang atau persentase 8,3% menjawab sangat setuju. Dan 3 orang atau persentase 3,6% menjawab sangat tidak setuju. ***Pada pernyataan keenam***“saya terinspirasi membuat konten yang menarik seperti konten Reizuka Ari” yang mengatakan setuju 30 orang atau persentase 35,7%; 26 orang atau 31% menjawab ragu-ragu; 17 orang atau persentase 20,2% menjawab tidak setuju. Dan 11 orang atau persentase 13,1% menjawab sangat setuju. ***Pada pernyataan ketujuh***“konten Vlog Reizuka Ari merupakan konten yang *trending*” yang mengatakan setuju 38 orang atau 45,2%; 28 orang atau persentase 33,3% menjawab ragu-ragu; 9 orang atau persentase 10,7% menjawab tidak setuju; 7 orang atau 8,3% menjawab sangat setuju. Dan 2 orang atau persentase 2,4% menjawab sangat tidak setuju. ***Pada pernyataan kedelapan***konten Vlog Reizuka Ari memiliki konsep yang berbeda dengan Vlog lainnya”

yang mengatakan ragu-ragu 48 orang atau persentase 57,1%; 18 orang atau persentase 21,4% menjawab setuju' 10 orang atau persentase 12% menjawab sangat setuju; 5 orang atau dalam persentase 6% menjawab tidak setuju. Dan 3 orang atau persentase 3,5% menjawab sangat tidak setuju. **Pada pernyataan kesembilan**“konten vlog yang dibuat Reizuka Ari bersifat natural/tidak dibuat-buat” yang mengatakan setuju 36 orang atau persentase 42,9%; 27 orang atau persentase 32,1% menjawab ragu-ragu; 14 orang atau persentase 16,7% menjawab sangat setuju. Dan 7 orang atau persentase 8,3% menjawab sangat tidak setuju. **Pada pernyataan kesepuluh** “konten Vlog Reizuka Ari menggunakan bahasa yang mudah dimengerti” yang mengatakan setuju 45 orang atau persentase 53,6%; 18 orang atau persentase 21,4% menjawab sangat setuju dan ragu-ragu memiliki jumlah yang sama. Dan 3 orang atau persentase 3,6% menjawab tidak setuju. **Pada pernyataan kesebelas**“saya merasa terhibur dari Konten Vlog ‘A Day In My life’ yang dibuat Reizuka Ari” yang mengatakan setuju 44 orang atau persentase 52,4%; 19 orang atau 22,6% menjawab ragu-ragu; 14 orang atau persentase 16,7% menjawab sangat setuju. Dan 7 orang atau persentase 8,3% menjawab tidak setuju. **Pada pernyataan kedua belas**“konten Vlog ‘A Day In My Life’ yang dibuat Reizuka Ari memberikan informasi yang bermanfaat” yang mengatakan setuju 39 orang atau persentase 46,4%; 25 orang atau persentase 29,8% menjawab ragu-ragu; 16 orang atau persentase 19% menjawab sangat setuju. Dan 4 orang atau persentase 4,8%.

b. Variabel Kreativitas (Y)

**Tabel 4. 9**  
**Hasil Jawaban Responden Variabel Kreativitas**

NO	Pertanyaan	Jawaban					Total
		SS	S	R	TS	STS	
1.	Konten Vlog traveling ke luar negeri merupakan hal baru yang ingin saya ketahui	19 22,6%	36 42,9%	16 19%	13 15,5%	0 0	84 100%

2.	Saya menonton konten Vlog Reizuka Ari karena rasa ingin mengetahui atau penasaran dengan hal baru	11 13,1%	38 45,2%	26 31%	9 10,7%	0 0	84 100%
3.	Saya memiliki keinginan menjadi <i>content creator</i> di TikTok setelah menonton konten vlog "A Day In My Life" Reizuka Ari	7 8,3%	29 34,5%	32 38,1%	13 15,5%	3 3,6%	84 100%
4.	Saya terinspirasi dari Reizuka Ari untuk menjadi <i>content creator</i> yang memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri	10 11,9%	38 45,2%	24 28,6%	11 13,1%	1 1,2%	84 100%
5.	Saya memiliki wawasan baru dalam pembuatan Konten Vlog "A Day In My Life"	9 10,7%	41 48,8%	22 26,2%	12 14,3%	0 0	84 100%
6.	Saya dapat mengasah kemampuan dalam menuangkan hasil dari ide- ide kreatif pada tayangan Vlog "A Day In My life".	9 10,7%	42 50%	26 31%	7 8,3%	0 0	84 100%

7.	Saya memiliki keinginan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan mengkombinasikan Konten Vlog "A Day In My Life"	11 13,1%	38 45,2%	24 28,6%	10 11,9%	1 1,2%	84 100%
8.	Saya memiliki keinginan untuk meneliti bagaimana proses pembuatan konten vlog setelah menonton konten vlog "A Day In My Life" Reizuka Ari	13 15,5%	37 44%	21 25%	12 14,3%	1 1,2%	84 100%
9.	Saya berusaha menyelesaikan pembuatan konten vlog dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak.	11 13,1%	47 56%	20 23,8%	6 7,1%	0 0	84 100%
10.	Saya memiliki motivasi dan ambisi untuk memenuhi hasrat dalam proses pengembangan diri	22 26,2%	48 57,1%	13 15,5%	1 1,2%	0 0	84 100%



11.	Saya berusaha mengembangkan gagasan-gagasan Konten Vlog tema lain dengan tema saya sendiri	18 21,4%	47 56%	17 20,2%	2 2,4%	0 0	84 100%
12.	Saya tidak mudah berputus asa atau mundur dalam melakukan sesuatu, terutama ketika sesuatu yang dikerjakannya mengalami kendala	18 21,4%	57 67,9%	9 10,7%	0 0	0 0	84 100%
13.	Saya berusaha untuk tidak menyinggung perasaan orang lain saat berkomunikasi dengan memberi komentar konten vlog seseorang di media sosial TikTok	21 25%	53 63,1%	7 8,3%	3 3,6%	0 0	84 100%
14.	Saya mencari jawaban atas argumentasi penggunaan skincare pada salah satu konten vlog Reizuka Ari	10 11,9%	35 41,7%	24 28,6%	13 15,5%	2 2,4%	84 100%

Sumber: Data primer yang dioIah, 2023

Berdasarkan tabel hasil jawaban responden variabel konten vlog diatas menggambarkan yaitu pada **pernyataan pertama** “konten Vlog traveling ke luar negeri merupakan hal baru yang ingin saya ketahui” yang mengatakan setuju 36 orang atau persentase 42,9%; 19 orang atau persentase 22,6% menjawab sangat setuju; 16 orang atau persentase 19% menjawab ragu-ragu. Dan 13 orang atau persentase 15,5% menjawab tidak setuju. **Pada pernyataan kedua** “saya menonton konten Vlog Reizuka Ari karena rasa ingin mengetahui atau penasaran dengan hal baru” yang mengatakan setuju 38 orang atau persentase 45,2%; 26 orang atau persentase 31% menjawab ragu-ragu; 11 orang atau persentase 13,1% menjawab sangat setuju. Dan 9 orang atau persentase 10,7% menjawab tidak setuju. **Pada pernyataan ketiga** “saya memiliki keinginan menjadi *content creator* di TikTok setelah menonton konten vlog ‘A Day In My Life’ Reizuka Ari” yang mengatakan ragu-ragu 32 orang atau persentase 38,1%; 29 orang atau persentase 34,5% menjawab setuju; 13 orang atau persentase 15,5% menjawab tidak setuju; 7 orang atau persentase 8,3% menjawab sangat setuju. Dan 3 orang atau persentase 3,6% menjawab sangat tidak setuju. **Pada pernyataan keempat** “saya terinspirasi dari Reizuka Ari untuk menjadi *content creator* yang memiliki ciri khas dan keunikan tersendiri” yang mengatakan setuju 38 orang atau persentase 45,2%; 24 orang atau persentase 28,6% menjawab ragu-ragu; 11 orang atau persentase 13,1% menjawab tidak setuju; 10 orang atau persentase 11,9% menjawab sangat setuju. Dan 1 orang atau persentase 1,2% menjawab sangat tidak setuju. **Pada pernyataan kelima** “saya memiliki wawasan baru dalam pembuatan konten vlog ‘A Day In My Life’” yang mengatakan setuju 41 orang atau persentase 48,8%; 22 orang atau persentase 26,2% menjawab ragu-ragu; 12 orang atau persentase 14,3% menjawab tidak setuju. Dan 9 orang atau persentase 10,7% menjawab sangat setuju. **Pada pernyataan keenam** “saya dapat mengasah kemampuan dalam menuangkan hasil dari ide- ide kreatif pada tayangan Vlog ‘A Day In My Life’” yang mengatakan setuju 42 orang atau persentase 50%; 26 orang atau persentase 31% menjawab ragu-ragu;

9 orang atau persentase 10,7%. Dan 7 orang atau persentase 8,3% menjawab tidak setuju. ***Pada pernyataan ketujuh*** “saya memiliki keinginan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan mengkombinasikan Konten Vlog ‘A Day In My Life’ Reizuka Ari” yang mengatakan setuju 38 orang atau persentase 45,2%; 24 orang atau persentase 28,6% menjawab ragu-ragu; 11 orang atau persentase 13,1% menjawab sangat setuju; 10 orang atau persentase 11,9% menjawab tidak setuju. Dan hanya 1 orang atau persentase 1,2% menjawab sangat tidak setuju. ***Pada pernyataan kedelapan*** “saya memiliki keinginan untuk meneliti bagaimana proses pembuatan konten vlog setelah menonton konten vlog ‘A Day In My Life’ Reizuka Ari” yang mengatakan setuju 37 orang atau persentase 44%; 21 orang atau persentase 25% menjawab ragu-ragu; 13 orang atau persentase 15,5% menjawab sangat setuju; 12 orang atau persentase 14,3% menjawab tidak setuju. Dan 1 orang atau persentase 1,2% menjawab sangat tidak setuju. ***Pada pernyataan kesembilan*** “saya berusaha menyelesaikan pembuatan konten vlog dengan hasil yang baik meskipun saya mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak” yang mengatakan setuju 47 orang atau persentase 56%; 20 orang atau persentase 23,8% menjawab ragu-ragu; 11 orang atau persentase 13,1% menjawab sangat setuju. Dan 6 orang atau persentase 7,1% menjawab tidak setuju. ***Pada pernyataan kesepuluh*** “saya memiliki motivasi dan ambisi untuk memenuhi hasrat dalam proses pengembangan diri” yang mengatakan setuju 48 orang atau persentase 57,1%; 22 orang atau persentase 26,2% menjawab sangat setuju; 13 orang atau persentase 15,5% menjawab ragu-ragu; 3 orang atau persentase 3,6% menjawab tidak setuju. Dan hanya 1 orang atau persentase 1,2% menjawab sangat tidak setuju. ***Pada pernyataan kesebelas*** “saya berusaha mengembangkan gagasan-gagasan Konten Vlog tema lain dengan tema saya sendiri” yang mengatakan setuju 47 orang atau persentase 56%; 18 orang atau persentase 21,4% menjawab sangat setuju; 17 orang atau persentase 20,2% menjawab ragu-ragu. Dan 2 orang atau persentase 2,4% menjawab tidak setuju. ***Pada pernyataan kedua belas*** “saya tidak mudah berputus asa atau mundur dalam melakukan sesuatu, terutama ketika

sesuatu yang dikerjakannya mengalami kendala” yang mengatakan setuju 57 orang atau persentase 67,9%; 18 orang atau persentase 21,4%. Dan 9 orang atau persentase 10,7% menjawab ragu-ragu. ***Pada pernyataan ketiga belas*** “saya berusaha untuk tidak menyinggung perasaan orang lain saat berkomunikasi dengan memberi komentar konten vlog seseorang di media sosial TikTok” yang mengatakan setuju 53 orang atau persentase 63,1%; 21 orang atau persentase 25% menjawab sangat setuju; 7 orang atau persentase 8,3% menjawab ragu-ragu. Dan 3 orang atau persentase 3,6% menjawab tidak setuju. ***Pada pernyataan keempat belas*** “saya mencari jawaban atas argumentasi penggunaan skincare pada salah satu konten vlog Reizuka Ari” yang mengatakan setuju 35 orang atau persentase 41,7%; 24 orang atau persentase 28,6% menjawab ragu-ragu; 13 orang atau persentase 15,5% menjawab tidak setuju; 10 orang atau persentase 11,9% menjawab sangat setuju. Dan 2 orang atau persentase 2,4% menjawab sangat tidak setuju.

## B. Hasil Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan guna mengetahui seberapa baik Reizuka Ari dalam pembuatan konten vlog “A Day In My Life” di media sosial Tiktok , untuk mengetahui seberapa baik mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Kudus dalam menerapkan kreativitasnya setelah menonton tayangan konten vlog “A Day In My Life”, dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh konten vlog “A Day In My Life” Reizuka Ari di media sosial Tiktok terhadap kreativitas mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Kudus IAIN Kudus.

Analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi linier sederhana. Berikut adalah perolehan pengujian instrumen prasyarat dan hipotesis yang telah dilakukan.

### 1. Uji Instrumen

#### a. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan atau kesesuaian suatu kuesioner yang digunakan peneliti dalam mengukur dan memperoleh data penelitian dari responden. Hasil uji validitas penelitian ini memakai program SPSS 25 dengan hasil yang diperoleh.

1) **Konten Vlog (X)**

**Tabel 4. 10**  
**Hasil Uji Validitas Konten Vlog**

Variabel	Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
<b>Konten Vlog (X)</b>	KV1	0,790	0,214	Valid
	KV2	0,834	0,214	Valid
	KV3	0,751	0,214	Valid
	KV4	0,723	0,214	Valid
	KV5	0,746	0,214	Valid
	KV6	0,828	0,214	Valid
	KV7	0,738	0,214	Valid
	KV8	0,711	0,214	Valid
	KV9	0,652	0,214	Valid
	KV10	0,754	0,214	Valid
	KV11	0,859	0,214	Valid
	KV12	0,814	0,214	Valid

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Hasil yang diperoleh uji validitas variabel Konten Vlog (X), yang berjumlah 12 item pertanyaan menunjukkan  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}(0,214)$  sehingga dinyatakan semua item valid.

2) **Kreativitas (Y)**

**Tabel 4. 11**  
**Hasil Uji Validitas Kreativitas**

Variabel	Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$	Keterangan
<b>Kreativitas (Y)</b>	K1	0,727	0,214	Valid
	K2	0,815	0,214	Valid
	K3	0,801	0,214	Valid
	K4	0,732	0,214	Valid
	K5	0,781	0,214	Valid
	K6	0,802	0,214	Valid
	K7	0,791	0,214	Valid
	K8	0,714	0,214	Valid
	K9	0,626	0,214	Valid
	K10	0,364	0,214	Valid
	K11	0,616	0,214	Valid
	K12	0,282	0,214	Valid

	K13	0,405	0,214	Valid
	K14	0,660	0,214	Valid

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Hasil yang diperoleh uji validitas variabel Kreativitas (Y), yang berjumlah 14 item pertanyaan menunjukkan  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}$ (0,214) sehingga dinyatakan semua item valid.

#### b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas bertujuan untuk melihat apakah kuesioner memiliki konsistensi jika pengukuran dilakukan dengan kuesioner tersebut dilakukan secara berulang. Hasil uji reliabilitas pada penelitian ini memakai program SPSS 25, dimana kuesioner dikatakan reliabel jika nilai *Cronbach Alpha* > 0,60. Uji reliabilitas didapatkan hasil diantaranya sebagai berikut.

**Tabel 4. 12**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

Variabel	Jumlah Item	Cronbach Alpha	Nilai Batas	Keterangan
Konten Vlog (X)	12 item	0,935	0,60	Reliabel
Kreativitas (Y)	14 item	0,903	0,60	Reliabel

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Dari hasil uji reliabilitas tersebut menunjukkan bahwa seluruh nilai *Cronbach Alpha* lebih dari (0,60) kemudian seluruh variabel yang dipakai dikatakan reliable.

## 2. Uji Prasyarat

Uji prasyarat dibutuhkan dalam analisis regresi linier sederhana agar diperoleh hasil yang tepat dan tidak menyimpang. Uji prasyarat yang digunakan diantaranya, uji normalitas dan uji linieritas

#### a. Uji Normalitas

Uji normalitas data adalah untuk menguji apakah model penelitian variabel independen dan variabel dependen memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah uji Kolmogorov Smirnov test (K-S). Kriterianya jika angka signifikan > 0,05, maka berdistribusi normal. Dan jika angka signifikan < 0,05, maka data berdistribusi tidak normal.



Adapun hasil dari uji normalitas yang dilakukan dengan bantuan SPSS 25 memperoleh hasil sebagai berikut

**Tabel 4. 13**  
**Hasil Uji Normalitas**  
**One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test**

		Unstrdized Residual
N		84
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	7.79449411
	Most Extreme Differences	
	Absolute	.087
	Positive	.087
	Negative	-.058
Test Statistic		.087
Asymp. Sig. (2-tailed)		.177 <sup>c</sup>

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikansinya sebesar 0,177. Dimana  $0,177 > 0,05$ , sehingga didapat nilai residual berdistribusi normal.

**b. Uji Linieritas**

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel atau lebih yang diuji mempunyai hubungan yang linear atau tidak secara signifikan. Pengujian linieritas pada penelitian ini menggunakan *Deviation from Linearity* dengan taraf signifikansi 0,05. Dua variabel dikatakan mempunyai hubungan yang linear bila signifikansi *Deviation from Linearity*  $> 0,05$ . Adapun hasil dari uji linieritas yang dilakukan dengan bantuan SPSS 25 memperoleh hasil sebagai berikut

**Tabel 4. 14**  
**Hasil Uji Linieritas**  
**ANOVA Table**

			Sum of Squar es	df	Mea n Squa re	F	Si g.
Kreativitas * Konten Vlog	Betwee n Groups	(Combined )	1902. 244	29	65.5 95	1. 12 1	.3 51
		Linearity	19.21 6	1	19.2 16	.3 28	.5 69
		Deviation from Linearity	1883. 028	28	67.2 51	1. 14 9	.3 23
		Within Groups	3159. 565	54	58.5 10		
Total		5061. 810	83				

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan hasil uji linieritas (uji Anova Tabel) pada tabel diatas menunjukkan bahwa nilai sig *deviation from linearity* data tersebut adalah sebesar  $0.351 > 0.05$ , dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linier antara variabel bebas dengan variabel terikat.

### 3. Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis yang ada pada penelitian ini perlu dilakukan analisis statistik terhadap data yang telah diperoleh. Analisis statistik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi. Dalam uji regresi khususnya uji t sangat dipengaruhi oleh nilai residual yang mengikuti distribusi normal, sehingga jika asumsi ini menyimpang dari distribusi normal maka menyebabkan uji statistik menjadi tidak valid. Oleh karena itu, jika terdapat data yang menyimpang dari penyebarannya, maka data tersebut tidak disertakan dalam analisis. Teknik uji hipotesis yang digunakan pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

### a. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana digunakan untuk menguji pengaruh satu variabel bebas terhadap variabel terikat. Pengambilan keputusan dalam uji regresi linier sederhana dengan cara membandingkan nilai signifikansi dengan nilai probabilitas 0.05. Jika nilai signifikansi  $<0.05$ , artinya variabel X berpengaruh terhadap variabel Y, dan apabila nilai signifikansi  $>0.05$ , artinya variabel X tidak berpengaruh terhadap variabel Y. Penelitian ini melakukan interpretasi hasil output uji regresi linier sederhana menggunakan SPSS 25 dengan hasil sebagai berikut.

**Tabel 4. 15**  
**Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana (ANOVA)**  
ANOVA<sup>a</sup>

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	19,216	1	19,216	12,206	,001 <sup>b</sup>
	Residual	129,090	82	1,574		
	Total	148,306	83			

a. Dependent Variable: Kreativitas

b. Predictors: (Constant), Konten Vlog

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Pada tabel diatas menjelaskan tentang apakah model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel independen terhadap variabel dependen. Dari output tersebut diketahui bahwa nilai  $F_{hitung}$  sebesar 12,206 dengan tingkat signifikansi sebesar  $0,001 < 0,005$  maka  $H_0$  ditolak. Dengan demikian maka regresi dapat dipakai untuk memprediksi variabel partisipasi dengan kata lain ada pengaruh variabel Konten Vlog “*A Day In My Life*” Reizuka Ari di Media Sosial TikTok (X) terhadap Kreativitas Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam IAIN Kudus (Y).

**Tabel 4. 16**  
**Hasil Analisis Regresi Linier Sederhana (Coefficients)**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model	Unstrdized Coefficients		Strdized Coefficients	t	Sig.
	B	Std. Error	Beta		
1 (Constant)	54,452	,728		74,757	,000
Konten Vlog	,059	,017	,360	3,494	,001

a. Dependent Variable: Kreativitas

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan tabel diatas diketahui nilai *Constant* sebesar 54,452, sedangkan nilai Konten Vlog (koefisien regresi) sebesar 0,059 . dimana Y adalah Kreativitas, sedangkan X Konten Vlog “*A Day In My Life*” Reizuka Ari di Media Sosial TikTok, sehingga persamaannya dapat dituliskan sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$

$$Y = 54,452 + 0,059X$$

Persamaan tersebut dapat diterjemahkan bahwa, Konstanta sebesar 54,452, mengandung arti bahwa nilai konsisten variabel Konten Vlog adalah sebesar 54,452. Sedangkan, koefisien regresi X sebesar 0,059 menyatakan bahwa setiap penambahan 100% nilai Konten Vlog, maka nilai Kreativitas bertambah sebesar 0,059. Koefisien regresi tersebut bernilai positif, sehingga dapat dikatakan bahwa arah pengaruh variabel X terhadap Y adalah positif.

Dari tabel di *Coefficients*, diperoleh nilai signifikansi Konten Vlog sebesar  $0.001 < 0,05$  , sehingga dapat disimpulkan bahwariabel Konten Vlog “*A Day In My Life*” Reizuka Ari di Media Sosial TikTok (X) berpengaruh terhadap Kreativitas Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam IAIN Kudus (Y).

**b. Uji t (Signifikan Parameter Parsial)**

Uji statistik t pada dasarnya menunjukkan seberapa jauh pengaruh satu variabel independen secara individual dalam menerangkan variasi variabel dependen. Cara untuk menguji yaitu dengan membandingkan  $t_{hitung}$  dengan  $t_{tabel}$ . Nilai  $t_{tabel}$  dapat diperoleh dengan menggunakan derajat kebebasan atau  $df = n - k$ . Dapat dihitung pada uji ini yaitu  $df = 84 - 2$  dengan hasil 82, signifikansi pada tabel 5%. Dari perhitungan diperoleh  $t_{tabel}$  1,988. Untuk menguji hipotesis yang diajukan, dapat dilakukan jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan nilai signifikansi  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima (tidak ada pengaruh), dan apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai signifikansi  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak (ada pengaruh). Berdasarkan hasil pengujian signifikansi parameter parsial, maka didapatkan hasil diantaranya sebagai berikut:

**Tabel 4. 17**  
**Hasil Uji t (Signifikan Parameter Parsial)**  
**Coefficients<sup>a</sup>**

Model		Unstrdized Coefficients		Strdize d Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	54,452	,728		74,757	,000
	Konten Vlog	,059	,017	,360	3,494	,001

a. Dependent Variable: Kreativitas

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa Konten Vlog memiliki  $t_{hitung}$  bernilai 3,494 serta nilai signifikansi 0,001. Sesuai dengan kriteria apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dan nilai signifikansi  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sedangkan hasil pengujian diperoleh  $t_{hitung} = 3,494 > t_{tabel} = 1,988$ , atau nilai signifikansinya  $0,001 < \alpha = 0,05$ . Dapat disimpulkan bahwa Konten Vlog “*A Day In My Life*” Reizuka Ari di Media

Sosial TikTok (X) berpengaruh terhadap Kreativitas Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam IAIN Kudus (Y).

c. **Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Koefisien determinasi ( $R^2$ ) ialah satu dari nilai statistik yang bisa dimanfaatkan untuk mengenal apakah ada relasi dampak antara dua variabel. Tujuannya untuk mengetahui besaran dalam persen atau kemampuan variabel independen berpengaruh dalam menjelaskan variabel dependen. Berdasarkan hasil pengujian maka diperoleh hasil diantaranya.

**Tabel 4. 18**  
**Hasil Koefisien Determinasi**  
**Model Summary<sup>b</sup>**

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,660 <sup>a</sup>	,590	,579	1,25470

a. Predictors: (Constant), Konten Vlog

b. Dependent Variable: Kreativitas

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Hasil koefisien determinasi menunjukkan bahwa nilai *R Square* sebesar 0,590 atau 59% artinya variasi besarnya Konten Vlog “*A Day In My Life*” Reizuka Ari di Media Sosial TikTok memiliki pengaruh terhadap kreativitas mahasiswa, sedangkan sisanya 41% lainnya dijelaskan oleh variabel lain di luar penelitian.

### C. Pembahasan

Hasil pengujian yang sudah dijabarkan melalui tabel menunjukkan variabel bebas konten vlog “*A Day In My Life*” Reizuka Ari di media sosial TikTok mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat kreativitas mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam di IAIN Kudus. Hal ini terbukti dengan jawaban responden yang kebanyakan memilih sangat setuju dan setuju di masing-masing item walaupun beberapa item dijawab dengan ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Kemudian didukung dengan hasil uji hipotesis yang menghasilkan bahwa



variabel bebas konten vlog (X) berpengaruh secara parsial dan signifikan terhadap variabel terikat kreativitas mahasiswa (Y).

Setelah melakukan uji data menggunakan metode statistik dibantu dengan program aplikasi SPSS, maka penelitian ini akan dilanjutkan dengan membahas analisis data

### **1. Seberapa Baik Reizuka Ari dalam Pembuatan Konten Vlog "A Day In My Life" di Media Sosial Tiktok**

Konten "*A Day In My Life*" Reizuka Ari di TikTok sangat populer di kalangan pengguna TikTok. Reizuka Ari memperlihatkan kegiatan sehari-hari dari mulai bangun tidur hingga tidur lagi di malam hari. Konten ini biasanya dimulai dengan adegan Reizuka Ari bangun tidur, kemudian mandi dan mempersiapkan diri untuk memulai aktivitasnya di pagi hari. Selanjutnya, konten ini menunjukkan kegiatan Reizuka Ari di siang hari, termasuk saat ia bekerja, berolahraga, dan melakukan kegiatan sehari-hari lainnya. Konten ini memberikan gambaran yang jelas tentang kehidupan sehari-hari seorang kreator TikTok yang sukses dan memberikan inspirasi bagi penontonnya. Dalam konten ini, Reizuka Ari juga menunjukkan bagaimana ia mengatur waktu dan menggunakan teknologi untuk menjalankan kegiatan sehari-harinya. Konten ini menjadi inspirasi bagi pengguna TikTok lainnya untuk membuat konten serupa dan menunjukkan kehidupan sehari-hari mereka di platform tersebut.

Reizuka Ari sangat baik dalam membuat konten video karena ia memiliki keahlian dalam mengedit dan memproduksi video, kontennya juga informatif dan menarik, dan ia memiliki banyak pengikut di media sosial yang aktif memberikan feedback positif. Selain itu, konten vlog Reizuka Ari memiliki daya tarik yang diminati yaitu travelling ke luar negeri dimana para penontonnya merasa terhibur dan terinspirasi membuat konten yang menarik seperti konten Reizuka Ari. Hal ini terbukti dengan jawaban responden yang kebanyakan memilih setuju dan sangat setuju di masing-masing item walaupun beberapa item dijawab dengan ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Untuk mendapatkan data tersebut diperoleh dari rumus  $Mean = \frac{Jumlah\ Data\ Personal}{Jumlah\ Item\ Pernyataan}$ . Berdasarkan hasil pengujian maka diperoleh hasil diantaranya.

**Tabel 4. 19**  
**Hasil Mean dari Jawaban Responden**

SS	S	R	TS	STS
10,83	37,33	24,42	10,08	1,33

Sumber: Data primer yang dioIah, 2023

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa responden yang menjawab sangat setuju memiliki hasil 10,83 ; responden yang menjawab setuju memiliki hasil 37,33; responden yang menjawab ragu-ragu memiliki hasil 24,42 ; responden yang menjawab tidak setuju memiliki hasil 10,08 ; sedangkan responden yang menjawab sangat tidak setuju memiliki hasil 1,33. Sesuai dengan hasil tersebut, maka terbukti dengan jawaban responden terbanyak yaitu **SETUJU** bahwa Reizuka Ari sangat baik dalam pembuatan konten Konten Vlog “*A Day In My Life*”.

Kemudian didukung pula dengan hasil uji validitas yang menghasilkan bahwa, hasil yang diperoleh pada uji validitas variabel Konten Vlog (X), yang berjumlah 12 item pertanyaan menunjukkan  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}(0,214)$  sehingga dinyatakan semua item valid. Dapat disimpulkan bahwa Reizuka Ari sangat baik dalam pembuatan konten Konten Vlog “*A Day In My Life*” di Media Sosial TikTok.

Konten Tiktok Reizuka Ari dapat terus meningkatkan keterampilannya dalam menghasilkan konten yang menarik, informatif, dan menghibur bagi pengikutnya. Beberapa faktor penting dalam membuat konten Tiktok yang menarik termasuk kualitas produksi video yang baik, penggunaan musik yang menarik, penyuntingan yang efektif dan menarik, serta kreativitas dan orisinalitas dalam ide dan presentasi. Selain itu, penting juga untuk memperhatikan target audiens dan menyampaikan pesan atau cerita yang jelas dan menarik bagi mereka. Dengan mempertimbangkan faktor-faktor tersebut dan terus berlatih dan meningkatkan keterampilannya dalam membuat konten Tiktok, Reizuka Ari dapat mencapai kesuksesan dalam pembuatan konten Tiktok “*A Day In My Life*”.

## 2. Seberapa Baik Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam IAIN Kudus dalam Menerapkan Kreativitasnya setelah Menonton Tayangan Konten Vlog “*A Day In My Life*”

TikTok adalah salah satu platform media sosial yang paling populer di seluruh dunia, terutama di kalangan anak muda dan mahasiswa. Salah satu jenis konten yang paling populer di TikTok adalah vlog “*A Day In My Life*” yang menunjukkan kehidupan sehari-hari seseorang. Banyak mahasiswa yang menonton konten ini di TikTok dan berpengaruh pada kreativitas mereka. Salah satu kreator TikTok yang terkenal dengan konten “*A Day In My Life*” adalah Reizuka Ari. Vlog “*A Day In My Life*” yang diposting oleh Reizuka Ari di TikTok telah menjadi salah satu konten yang paling populer di platform tersebut. Banyak mahasiswa yang menonton konten tersebut dan menerapkan kreativitas setelah menontonnya.

Konten vlog “*A Day In My Life*” Reizuka Ari di TikTok dapat membantu mahasiswa yang memiliki keinginan menjadi *content creator* di TikTok setelah menonton konten vlog “*A Day In My Life*” Reizuka Ari dengan mengasah kemampuan dalam menuangkan hasil dari ide-ide kreatif dalam membuat konten yang lebih menarik dan inspiratif. Dengan mencari inspirasi untuk konten baru dan mampu menyelesaikan pembuatan konten vlog dengan hasil yang baik meskipun harus mengorbankan waktu dan tenaga yang banyak. Namun, mahasiswa juga harus memperhatikan nilai-nilai positif dan etika dalam membuat konten agar dapat memberikan pengaruh yang positif pada masyarakat. Hal ini terbukti dengan jawaban responden yang kebanyakan memilih setuju dan sangat setuju di masing-masing item walaupun beberapa item dijawab dengan ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Untuk mendapatkan data tersebut diperoleh dari rumus  $Mean = \frac{Jumlah\ Data\ Personal}{Jumlah\ Item\ Pernyataan}$ . Berdasarkan hasil pengujian maka diperoleh hasil diantaranya.

**Tabel 4. 20**

### Hasil Mean dari Jawaban Responden

SS	S	R	TS	STS
13,50	48,83	20,07	8	0,57

Sumber: Data primer yang diolah, 2023

Berdasarkan perhitungan tersebut dapat diketahui bahwa responden yang menjawab sangat setuju memiliki hasil 13,50; responden yang menjawab setuju memiliki hasil 48,83; responden yang menjawab ragu-ragu memiliki hasil 20,07; responden yang menjawab tidak setuju memiliki hasil 8; sedangkan responden yang menjawab sangat tidak setuju memiliki hasil 0,57. Sesuai dengan hasil tersebut, maka terbukti dengan jawaban responden terbanyak yaitu **SETUJU** bahwa Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam IAIN Kudus baik dalam menerapkan menerapkan kreativitas setelah menonton Konten vlog "*A Day In My Life*" Reizuka Ari di TikTok.

Kemudian didukung pula dengan hasil uji validitas yang menghasilkan bahwa, hasil yang diperoleh pada uji validitas variabel Kreativitas (Y), yang berjumlah 14 item pertanyaan menunjukkan  $r_{hitung}$  lebih besar dari  $r_{tabel}(0,214)$  sehingga dinyatakan semua item valid. Dapat disimpulkan bahwa Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam IAIN Kudus baik dalam menerapkan menerapkan kreativitas setelah menonton Konten vlog "*A Day In My Life*" Reizuka Ari di TikTok.

### **3. Pengaruh Konten Vlog “*A Day In My Life*” Reizuka Ari di Media Sosial Tiktok terhadap Kreativitas Mahasiswa Komunikasi dan Penyiaran Islam Kudus IAIN Kudus**

Konten vlog "*A Day in My life*" dapat dijadikan sebagai pengaruh kreativitas mahasiswa setelah menonton tayangan konten tersebut, dimana Konten vlog "*A Day In My Life*" milik Reizuka Ari menarik mahasiswa secara materi, spiritual atau emosional. Perhitungan parsial yang ditunjukkan pada tabel 4.15, disimpulkan bahwa Konten Vlog "*A Day in My life*" (X) mempunyai pengaruh positif terhadap Kreativitas (Y). Variabel Konten Vlog membuktikan  $t_{hitung} = 3,494 > t_{tabel} = 1,988$  dengan nilai signifikansi sebesar  $0,001 < \text{taraf kesalahan}$  0,05. Artinya konten vlog “*A Day In My Life*” Reizuka Ari memiliki pengaruh positif yaitu dapat membantu mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam IAIN Kudus dalam mengembangkan kreativitasnya.

Hasil pengujian dari koefisien determinasi didapat nilai  $R$  Square sebesar 0,590 yang menunjukkan bahwa perubahan kreativitas mahasiswa dapat disebabkan oleh konten vlog "A Day In My Life" Reizuka Ari. Berdasarkan nilai  $R$  Square 59% perubahan kreativitas mahasiswa bisa disebabkan oleh konten vlog "A Day In My Life" Reizuka Ari. Sisanya 41% lainnya disebabkan oleh faktor atau variabel di luar penelitian. Variabel Konten vlog "A Day In My Life" Reizuka Ari secara parsial berpengaruh positif terhadap variabel kreativitas, hal ini menunjukkan semakin baik dan menarik konten vlog "A Day In My Life" yang di buat oleh Reizuka Ari akan semakin baik pula mahasiswa dalam mengembangkan kreativitasnya untuk membuat konten. Hal tersebut menyatakan  $H_a$  diterima yang membuktikan bahwa Konten Vlog "A Day in My life" (X) berpengaruh terhadap Kreativitas (Y).

Konten vlog "A Day In My Life" menyangkut sarana bagaimana bisa memberikan pengaruh positif terhadap kreativitas mahasiswa. Konten vlog "A Day in My life" ialah satu dari sekian faktor dapat berpengaruh pada kreativitas mahasiswa akan keinginan belajar dari pembuat vlog tentang cara mengemas konten secara kreatif dan menarik, sehingga mereka dapat membuat konten mereka sendiri yang lebih menarik dan kreatif. Hal ini berdasarkan penalaran logis konten vlog berupa, mahasiswa lebih tertarik menonton tayang tersebut karena dapat memberikan pengalaman baru dan memperluas wawasan mahasiswa tentang kehidupan sehari-hari. Mahasiswa dapat memperoleh ide dan inspirasi baru dari konten vlog ini untuk mengembangkan kreativitas dalam berbagai hal. Mahasiswa beranggapan bahwa konten vlog "A Day In My Life" merupakan konten yang *up to date* dan mudah jika mahasiswa terinspirasi ingin membuat vlog. Dalam konten vlog "A Day In My Life", banyak detail kecil yang diperlihatkan tentang kehidupan sehari-hari, termasuk makanan, hobi, dan aktivitas. Hal ini dapat menstimulasi imajinasi mahasiswa dan memberikan ide-ide kreatif tentang hal-hal yang dapat dilakukan dalam kehidupan sehari-hari mahasiswa.

Teori yang dinyatakan oleh Lestari dan Sasmita sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilaksanakan bahwa konten vlog adalah media komunikasi yang menggabungkan video dan internet untuk membuat informasi lebih menarik.



Media ini sangat cocok digunakan untuk *Public Relations* karena penyampaian informasi akan jelas dan dapat diterima oleh masyarakat.<sup>6</sup> Hal ini menunjukkan bahwa konten vlog memuat informasi yang menarik dan sangat bermanfaat untuk kreativitas mahasiswa. Karena suatu platform yang menayangkan konten vlog dapat dikemas oleh seorang *Public Relations* untuk menyampaikan informasi dengan cara yang personal dan menghibur sehingga bisa diterima semua kalangan. Dalam kesimpulannya, konten vlog dapat menjadi strategi yang efektif dalam *Public Relations* untuk memberikan nuansa personal dan *human touch* kepada perusahaan atau klien yang ingin disampaikan kepada masyarakat. Namun, *Public Relations* juga harus memperhatikan nilai-nilai positif dan etika dalam membuat konten vlog agar dapat memberikan pengaruh yang positif pada masyarakat.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Vira Aulia, Yanti Tayo, Luluatu Nayiroh pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Konten Video TikTok @aulion terhadap Perilaku Kreatif Mahasiswa”, hasil dari penelitian tersebut ditemukan bahwa  $t_{hitung}$  sebesar 4.652 >  $t_{tabel}$  1.986 dan Berdasarkan nilai signifikansi: dari tabel *coefficients* diperoleh nilai signifikansi sebesar  $0,000 < 0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel penggunaan media sosial TikTok (X) berpengaruh terhadap variabel perilaku kreatif (Y).

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Annisa Nurintha Fitri, Iestari Bunga Pertiwi, Marisa Puspita Sary pada tahun 2021 yang berjudul “Pengaruh Media Sosial TikTok terhadap Kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Negeri Jakarta Angkatan 2019”, hasil dari penelitian tersebut ditemukan bahwa Hasil uji validitas, tabel KMO and Bartlett’s Test menunjukkan hasil KMO 0,894 untuk variabel x dan 0,894 untuk variabel y yang berarti kedua variabel tersebut valid. Suatu data dikatakan valid apabila pada tabel KMO-nya menunjukkan hasil lebih dari 0,5 Sedangkan, pada hasil uji reliabilitas, tabel Cronbach's Alpha menunjukkan hasil 0,939 untuk variabel x dan 0,946 untuk variabel y. Dengan demikian, dapat dikatakan kedua variabel tersebut reliabel. Suatu data

---

<sup>6</sup> Niken Puspitasari dan Diah Ajeng Purwani, *Cyber Public Relations “Berubah atau Terlibas”* (Yogyakarta: Adipura Books, 2022) hal 60



dikatakan memiliki reliabilitas apabila pada hasil *Cronbach's Alpha* menunjukkan angka lebih dari 0,6. Penelitian ini telah menyatakan bahwa TikTok memiliki pengaruh terhadap kreativitas Mahasiswa Ilmu Komunikasi UNJ Angkatan 2019.

Penelitian lainnya yang dilakukan oleh Elfrida Mediana, Eka Yusup, Weni Adityasning Arindawati pada tahun 2022 yang berjudul “Pengaruh Konten TikTok @Jeromepolin98 sebagai Media Edukasi terhadap Tingkat Pengetahuan Generasi Z”, hasil dari penelitian tersebut ditemukan bahwa efek penggunaan konten TikTok @Jeromepolin98 berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan generasi Z. Karena berdasarkan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 dan untuk nilai  $t_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $t_{tabel}$  yakni  $t_{hitung} 2,359 > t_{tabel} 1,979$  dan nilai signifikan (sig)  $0,020 < 0,05$ . Dan diperoleh hasil untuk determinasi parsial adalah sebesar 15,7%. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima yang artinya berpengaruh signifikan untuk tingkat pengetahuan. Sedangkan *Conseffect* penggunaan konten TikTok @Jeromepolin98 tidak berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan generasi Z. Karena berdasarkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 dan untuk nilai  $t_{hitung}$  lebih kecil dari nilai  $t_{tabel}$  yakni  $t_{hitung} 1,128 < t_{tabel} 1,979$  dan nilai signifikansi (sig)  $0,262 > 0,05$ . Dan diperoleh hasil untuk determinasi parsial adalah sebesar 7,5%. Maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak yang artinya tidak berpengaruh signifikan untuk tingkat pengetahuan. Hal ini dikarenakan *conseffect* (penggabungan dari isi media dan konsekuensi) pada subjek hanya bertujuan untuk mendapatkan informasi edukasi.