

**PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP
PEMENUHAN KEBUTUHAN HIBURAN REMAJA PADA MASA
PANDEMI COVID-19 DI KALANGAN SISWA KELAS X MAN 1
YOGYAKARTA**



UIN

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta**

**Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1**

Disusun oleh:

Maya Fitriyani

17102010014

Dosen Pembimbing:

Saptoni, S.Ag., M.A.

NIP. 19730221 199903 1 002

**PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2022



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 515856 Fax. (0274) 552230 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-142/Un.02/DD/PP.00.9/01/2022

Tugas Akhir dengan judul : **PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP PEMENUHAN KEBUTUHAN HIBURAN REMAJA PADA MASA PANDEMI COVID - 19 DIKALANGAN SISWA KELAS X MAN 1 YOGYAKARTA**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : MAYA FITRIYANI
Nomor Induk Mahasiswa : 17102010014
Telah diujikan pada : Senin, 17 Januari 2022
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Saptoni, S.Ag., M.A
SIGNED

Valid ID: 61ef90775d1e0



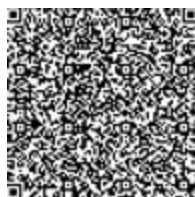
Penguji I
Dr. Hamdan Daulay, M.Si., M.A.
SIGNED

Valid ID: 61e566b703b36



Penguji II
Khoiro Ummatin, S.Ag., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 61ea22d1190fc



Yogyakarta, 17 Januari 2022
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 61ef9cf7172b8



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

Alamat : Jl. Marsda Adisucipto, Telp. (0274) 515856, Fax. (0274) 552230
E-mail: fd@uin-suka.ac.id, Yogyakarta 55281

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

Assalamu 'alaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk, dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Maya Fitriyani

NIM : 17102010014

Judul Skripsi : PENGARUH PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK TERHADAP PEMENUHAN KEBUTUHAN HIBURAN REMAJA PADA MASA PANDEMI COVID-19 DI KALANGAN SISWA KELAS X MAN 1 YOGYAKARTA

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Jurusan/Prodi Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Starata Satu dalam bidang Ilmu Sosial.

Dengan ini kami mengharapkan agar skripsi tersebut diatas dapat segerah dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

Wasalamu 'alaikum wr.wb.

Yogyakarta, 10 Januari 2022

Mengetahui

Ketua Program Studi

Nanang Mizwar H.S. Sos., M.Si.

NIP: 19840307 201101 1 013

Pembimbing Skripsi

Suptoni S.Ag. M.A.

NIP: 197300211999031002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Maya Fitriyani

NIM : 17102010014

Jenjang/Jurusan : S1/Komunikasi dan Penyiaran Islam

Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul : **Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Remaja Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kalangan Siswa Kelas X MAN 1 Yogyakarta** adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali pada bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan dengan tata cara yang dibenarkan secara ilmiah.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka penyusun siap mempertanggungjawabkan sesuai hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 04 Januari 2022

Yang menyatakan,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA



Maya Fitriyani

NIM: 17102010014

SURAT PERNYATAAN MEMAKAI HIJAB

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Maya Fitriyani
NIM : 17102010014
Prodi : Komunikasi dan Penyiaran Islam
Fakultas : Dakwah dan Komunikasi

Dengan ini menyatakan bahwa saya benar-benar berjilbab dengan kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun. Apabila terjadi hal-hal yang tidak diinginkan maka saya tidak akan menyangkutpautkan kepada pihak fakultas.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan kesadaran dan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 04 Agustus 2022

Yang menyatakan,



Maya Fitriyani

NIM: 17102010014

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Puji syukur selalu penulis ucapkan kehadiran Allah SWT serta
Shalawat dan salam semoga selalu tercurah kepada Rasulullah SAW

Kupersembahkan skripsi ini untuk :

Kedua orangtua dan keluarga besar serta Almamater saya
tercinta Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas
Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Yogyakarta.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

MOTTO

“Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.”

QS. Muhammad: 36



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirabbil ,alamiin. Segala puji dan syukur dipanjatkan kepada Allah SWT yang telah melimpahkan hidayah, rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam senantiasa terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat dan ummat-Nya.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai pihak yang telah membantu dan mendukung demi terselesainya skripsi ini. Maka dari itu dengan penuh rasa hormat dan ungkapan terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Phil Al Makin, MA. Selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Ibu Prof. Dr. Hj. Marhumah, M.Pd. Selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga.
3. Bapak Nanang Mizwar Hasyim, S.Sos., M.Si., selaku Ketua Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak Dr. Hamdan Daulay, M.A.,M.Si selaku Dosen Pembimbing Akademik yang sudah kebersamaan penulis dalam memberikan ilmu dan bimbingan akademik
5. Bapak Saptoni, S.Ag., M.A, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang senantiasa sabar meluangkan waktu untuk membantu, membimbing serta mendidik penulis dengan saran dan informasi yang diberikan selama mengerjakan skripsi.
6. Seluruh Dosen Prodi Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah banyak membantu dan memberikan ilmu serta arahan selama masa perkuliahan.

7. Seluruh Staf Tata Usaha Komunikasi dan Penyiaran Islam yang telah memberikan kemudahan pelayanan dalam berbagai keperluan penulis selama kuliah.
8. Bapak dan Ibu Guru serta Siswa kelas X MAN 1 Yogyakarta yang banyak memberikan kontribusi terhadap penelitian penulis.
9. Kedua orang tua penulis, Bapak Sumedi dan Ibu Rohimah yang telah menjadi sumber motivasi terbesar dalam hidup penulis, dan dengan ikhlas memberikan bantuan dan do'a tanpa kenal lelah serta kasih sayang yang tak terhingga selama ini.
10. Adik David Romansyah dan Alvin Mediansyah serta keluarga tercinta, Bani Gofur dan Bani Denan yang tidak hentinya memberikan dukungan dan penyemangat penulis selama proses studi.
11. Sahabat-sahabatku tercinta Dea Amelia, Dina Dwi, Reza, Astuti, Eka, Nino dan Fitri yang selalu senantiasa mengingatkan, membantu, menemani serta memberikan semangat dalam kondisi apapun.
12. Teman-teman seperjuangan keluarga besar KPI 2017 terkhusus Atin, Diana, Rani, Yusika, Teh Ica dkk yang senantiasa memberikan saran dan dukungan kepada penulis selama pengerjaan penelitian skripsi ini.
13. Teman-teman anggota organisasi SUKA TV, khususnya generasi 10 yang telah menjadi teman berproses di luar perkuliahan.
14. Teman-teman KKN 102 Pekon Sukamaju Kec. Ulubelu Kab. Tanggamus, Lampung yang memberikan semangat dan pengalaman yang tak terlupakan.
15. Teman-teman HIKAMPELAUT yang telah memberikan canda tawa dan semangat kepada penulis.

Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, semoga Allah SWT memberikan balasan kebaikan. Penulis menyadari masih banyak sekali kekurangan dan masih jauh dari kata sempurna. Maka dari itu kritik dan saran sangat diharapkan untuk memperbaiki penelitian ini. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 04 Januari 2022

Penulis

Maya Fitriyani

17102010014



ABSTRAK

Maya Fitriyani, NIM. 17102010014, 2022. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tik Tok Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Remaja Pada Masa Pandemi Covid-19 di Kalangan Siswa Kelas X MAN 1 Yogyakarta*. Skripsi. Yogyakarta: Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi tik tok terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan remaja pada masa pandemi covid-19 di kalangan siswa kelas X MAN 1 Yogyakarta. Teori yang digunakan adalah *Uses and Gratification* dan jenis penelitian ini adalah penelitian survei dengan pendekatan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan wawancara dengan teknik pengambilan sampel menggunakan rumus slovin dan sebanyak 72 orang menjadi responden dalam penelitian ini. Sebelum kuesioner dibagikan dilakukan uji validitas menggunakan validitas konstruk *Korelasi Product Moment Pearson* dan uji reliabilitas *Cronbach's Alpha* dengan bantuan SPSS versi 25. Selanjutnya untuk analisis data menggunakan metode analisis statistik inferensial korelasional yaitu analisis statistik yang berusaha mencari hubungan atau pengaruh antara dua variabel atau lebih. Sedangkan teknik analisis yang digunakan adalah analisis Regresi Sederhana, kemudian untuk mencari seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan dari penggunaan aplikasi tiktok terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan remaja pada masa pandemi covid-19, menggunakan Koefisien Determinasi.

Dari pengolahan data, ditemukan bahwa terdapat pengaruh antara penggunaan aplikasi Tiktok terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan remaja pada masa pandemi covid-19 di kalangan siswa kelas X MAN 1 Yogyakarta, dan pengaruh tersebut sebesar 46%.

Kata kunci : Tiktok, Kebutuhan Hiburan, MAN 1 Yogyakarta, *Uses and Gratification*

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
SURAT PERNYATAAN BERHIJAB	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
D. Kajian Pustaka	6
E. Kerangka Teori	9
1. Penggunaan Media Sosial Tiktok	9
2. Kebutuhan Hiburan	11
3. Remaja	12
4. Teori <i>Uses and Gratification</i>	13
F. Hipotesis	17
G. Sistematika Pembahasan	17

BAB II : METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian	20
B. Definisi Konseptual	20
C. Definisi Operasional	23
D. Populasi dan Sampel Penelitian	24
E. Instrumen Penelitian	26
F. Teknik Pengumpulan Data	29
G. Validitas dan Reliabilitas	30
H. Analisis Data	35

BAB III : MAN 1 YOGYAKARTA DAN APLIKASI TIKTOK

A. MAN 1 Yogyakarta	36
1. Visi Misi	36
2. Kesiswaan	37
B. Popularitas Tiktok	39
C. Penggunaan Aplikasi Tiktok di Kalangan Remaja	42

BAB IV : PENGGUNAAN APLIKASI TIKTOK DAN PEMENUHAN

KEBUTUHAN HIBURAN REMAJA

A. Profil Responden	44
1. Responden Berdasarkan Usia	44
2. Responden Berdasarkan Jenis Kelamin	45
3. Responden Berdasarkan Jurusan	45
B. Deskripsi Data Penelitian	46
1. Penggunaan Aplikasi Tiktok	47
2. Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Remaja Pada Masa Pandemi Covid-19	52
C. Pengujian Hipotesis	57
1. Uji Normalitas	58
2. Uji Linieritas	59

D. Hasil Analisis Data	59
1. Uji Analisis Regresi Linier Sederhana	59
2. Uji Koefisien Determinasi	61
E. Pembahasan dan Interpretasi Hasil Penelitian	61

BAB V : PENUTUP

A. Kesimpulan	70
B. Saran	70

DAFTAR PUSTAKA	72
-----------------------------	----

LAMPIRAN	75
-----------------------	----



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Definisi Operasional	23
Tabel 2. Skala Likert	26
Tabel 3. Kisi-kisi Alat Pengumpulan Data Variabel Penggunaan Aplikasi Tiktok	27
Tabel 4. Kisi-kisi Alat Pengumpulan Data Variabel Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Remaja Pada Masa Pandemi Covid-19	28
Tabel 5. Uji Validitas Variabel X	31
Tabel 6. Uji Validitas Variabel Y	32
Tabel 7. Uji Reliabilitas Variabel X	34
Tabel 8. Uji Reliabilitas Variabel Y	34
Tabel 9. Data Populasi Siswa Kelas X MAN I Yogyakarta	38
Tabel 10. Responden Berdasarkan Usia	44
Tabel 11. Jenis Kelamin Responden	45
Tabel 12. Jurusan Responden	46
Tabel 13. Perhatian Dalam Menggunakan Aplikasi Tiktok	47
Tabel 14. Penghayatan Dalam Menggunakan Aplikasi Tiktok	48
Tabel 15. Durasi Dalam Menggunakan Aplikasi Tiktok	49
Tabel 16. Frekuensi Dalam Menggunakan Aplikasi Tiktok	50
Tabel 17. Penggunaan Aplikasi Tiktok Secara Keseluruhan	51
Tabel 18. Indikator Menghabiskan Waktu	53
Tabel 19. Indikator Pelepas Tekanan	54

Tabel 20. Indikator Pelepas Emosi	55
Tabel 21. Indikator Menghilangkan Kejenuhan	56
Tabel 22. Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Remaja Pada Masa Pandemi Covid-19 Secara Keseluruhan	57
Tabel 23. Hasil Uji Normalitas	58
Tabel 24. Hasil Uji Linieritas	59
Tabel 25. Hasil Uji Regresi Linier Sederhana	60
Tabel 26. Hasil Uji Koefisien Determinasi	61



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia saat ini sedang menghadapi pandemi Covid-19. Virus yang mengganggu pernapasan manusia ini diduga muncul pertama kali di kota Wuhan tepatnya di Cina pada Bulan Desember 2019. Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) menetapkan bahwa Covid-19 sebagai jenis virus yang menyebar dan mewabah di seluruh dunia karena penyebarannya yang cepat. Akibat penularan yang sangat cepat, berbagai negara mengeluarkan kebijakan-kebijakan untuk menekan perluasan penyebaran Covid-19.

Di Indonesia sendiri pertama kali mengkonfirmasi kasus positif Covid-19 pada awal tahun 2020. Pemerintah telah memberlakukan PSBB dan PPKM, untuk seruan di rumah saja agar mencegah penyebaran Covid-19 tidak meluas. Kebijakan terhadap masyarakat agar diam di rumah menjadi cara yang efektif. Di berbagai daerah di Indonesia sudah diberlakukan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) maupun PPKM (Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat), kegiatan pembelajaran tingkat TK, SD, SMP, SMA/K, sampai mahasiswa/i digantikan dengan program pemerintah yang belajar di rumah saja dan para karyawan yang bekerja juga digantikan menjadi *Work From Home* atau WFH. Pandemi yang telah

membawa dampak pada terbatasnya pergerakan masyarakat menjadikan internet dan media sosial memiliki peran penting agar masyarakat dapat mengetahui dunia luar, mendapat informasi terkait Covid-19, belajar dan bekerja hingga hiburan sekalipun menggunakan media massa yang sudah ada dan tentunya mudah didapatkan.

Menurut Wiederhold (2020) alasan seseorang menggunakan media sosial saat masa pandemi atau dalam penerapan *social distancing* adalah *information seeking* atau mencari informasi serta *entertainment* atau hiburan.¹ Pada saat ini hiburan menjadi kebutuhan yang dianggap penting oleh sebagian besar masyarakat. Semakin banyaknya aktivitas atau kegiatan-kegiatan yang dilakukan, maka timbul suatu kebutuhan akan hiburan yang dianggap bisa menjadi alternatif untuk mengatasi kejenuhan dari aktifitas-aktifitas yang telah dilalui. Seperti halnya para pelajar, di tengah kesibukan rutinitas belajar dengan sistem daring, pada titik tertentu bisa mengalami kejenuhan atau rasa bosan. Jika hal tersebut terjadi maka dibutuhkan hiburan atau rekreasi untuk merelaksasikan diri.

Ada banyak media sosial yang cukup familiar seperti *facebook*, *twitter*, *Instagram*, *youtube* dan *tiktok*. Beragam media sosial yang ditawarkan, penggunaannya akan aktif dalam memilih media untuk memenuhi kebutuhannya masing-masing. Terdapat aplikasi yang pernah menjadi aplikasi dengan unduhan terbanyak, yaitu aplikasi *tiktok* adalah

¹ Adesya Kezia Massie, Kehadiran Tiktok di Masa Pandemi (Sumedang : Universitas Padjadjaran, 2020).

salah satu aplikasi jejaring sosial dan platform musik video dari negara Tiongkok yang pertama kali diluncurkan pada bulan september 2016 oleh Zhang Yiming. Dikutip dari *kompas.com*, perusahaan riset aplikasi *sensor tower* menobatkan *tiktok* sebagai aplikasi terlaris dengan total unduhan lebih dari 63,3 juta dari perangkat iOS maupun android edisi bulan agustus 2020 dan negara paling banyak mengunduh aplikasi tersebut adalah Indonesia yang menyumbang 11% dari total unduhan *tiktok*.² Munculnya pandemi Covid-19 yang sedang mewabah di dunia, *tiktok* meningkat hingga 2 miliar pengguna. Jumlahnya melebihi total *user* yang mengunduh aplikasi *instagram*, 1,5 milyar secara global pada tahun 2019.³

Ditengah pandemi Covid-19 aplikasi *tiktok* semakin banyak orang menggunakan sebagai salah satu media hiburan, yang sebagian besar pengguna aktif aplikasi ini adalah remaja dengan mayoritas pengunanya adalah anak usia sekolah. Video berdurasi 15-3 menit ini menjadi daya tarik dari *tiktok* sehingga durasi yang singkat itu pengunanya diajak untuk bisa menggunakan kreativitas mereka dengan beragam pilihan efek video atau fitur-fitur, stiker maupun *soundtrack* lagu yang akan menghasilkan video unik dan menarik. Para

² *Indonesia Sumbang Angka Unduhan Tiktok Terbanyak di Dunia*, *kompas.com*, <https://amp.kompas.com/tekno/read/2020/09/11/15010037/indonesia-sumbang-angka-unduh-tiktok-terbanyak-di-dunia>, diakses 3 Maret 2021.

³ Desy Setyowati, *Melebihi Istagra, Pengguna Tiktok Tembus 1,5 Miliar*, *Katadata.co.id*, <https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/5e9a4c55a9b31/melebihi-instagram-pengguna-tiktok-tembus-15-miliar>, diakses 12 Agustus 2021

pelajar membuat video *tiktok* maupun melihat konten yang ada didalam aplikasi *tiktok* untuk merelaksasikan diri dan menghilangkan rasa bosan setelah melaksanakan kegiatan belajar *daring* maupun menghabiskan waktunya agar tetap berada dirumah.

Tiktok yang kerap populer dan banyak peminatnya, saat ini tidak hanya sekedar konten tarian atau joget-jogetan namun juga banyak digunakan untuk membagikan video edukasi yang menginspirasi, *challenge* menarik dan ada juga yang menjadikannya sebagai media dakwah Islam. Dalam agama Islam, hiburan pada dasarnya bukanlah hal yang dilarang namun tetap ada batasannya tentang hiburan yang lebih banyak menghasilkan mudharat daripada kebaikan. Oleh karena itu penting untuk memastikan konten hiburan yang ditonton tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip agama Islam dan hendaknya tidak menggunakan secara berlebihan yang dapat membuat terlalai dengan waktu dan kewajibannya sebagai seorang muslim. Segala hal yang tidak melahirkan manfaat, minimal hal-hal positif, itu dinilai makruh, apalagi jika menghasilkan kemaksiatan, sudah tentu bersifat haram. Dikutip dari akun instagram @dakwahuah, Ustadz Adi Hidayat menanggapi tentang hukum bermain *Tiktok* dalam agama Islam. Beliau menyatakan segala perkara yang tidak menimbulkan kebaikan maka hukumnya makruh, apalagi mengandung kemaksiatan tentu bersifat haram dalam syariat islam seperti gerakan erotis yang bisa menyebabkan munculnya syahwat. Pada dasarnya

setiap aplikasi memiliki manfaat yang baik jika digunakan untuk kebaikan dan sebaliknya akan menjadi buruk jika disalahgunakan.

Dengan latar belakang diatas, peneliti tertarik untuk melakukan studi survei terhadap para siswa atau pelajar di salah satu sekolah di Yogyakarta yang melakukan pembelajaran dengan sistem *daring* yaitu siswa kelas X MAN (Madrasah Aliyah Negeri) 1 Yogyakarta karena siswa MAN setara dengan SMA yang masih termasuk dalam kategori remaja. Maka melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman tentang adakah pengaruh dan seberapa pengaruh penggunaan aplikasi *tiktok* terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan remaja siswa kelas X MAN 1 Yogyakarta pada masa pandemi covid-19.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang yang peneliti jabarkan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Sejauhmanakah pengaruh penggunaan aplikasi *tiktok* terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan remaja siswa kelas X MAN 1 Yogyakarta pada masa pandemi covid-19 ?.”

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penggunaan aplikasi *tiktok* terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan remaja siswa kelas X MAN 1 Yogyakarta pada masa pandemi

covid-19.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat memberikan contoh positif untuk lebih bijak dan kreatif dalam menggunakan aplikasi *tiktok*. Selain itu, hasil penelitian ini mampu memberikan ilmu dan pemahaman bagi peneliti secara akademisi, mulai dari teori hingga praktik terkait perkembangan teknologi komunikasi dan media.

b. Manfaat Teoritis

Manfaat lain dari penelitian ini yaitu diharapkan dapat menambah kajian ilmu komunikasi khususnya pengetahuan tentang penggunaan media baru dan penelitian ini dapat menjadi rujukan atau referensi bagi penelitian-penelitian berikutnya.

D. Kajian Pustaka

Penelitian yang membahas tentang penggunaan media sosial *tiktok* pada remaja telah banyak ditulis pada berbagai macam penelitian. Diantara yang peneliti baca dan pelajari adalah penelitian yang ditulis oleh Dwi Putri Robiatul Adawiyah dengan judul “Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang” pada tahun 2020.⁴ Dalam penelitian milik Dwi itu bertujuan untuk mengetahui adakah

⁴ Dwi Putri Robiatul Adawiyah. *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang*, (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2020).

pengaruh dan seberapa besar pengaruh antara penggunaan aplikasi *tiktok* terhadap kepercayaan diri remaja di Kabupaten Sampang dengan menyebarkan kuesioner ke 100 remaja yang ada di Kabupaten Sampang. Dari penelitian tersebut terdapat hasil yang diperoleh peneliti bahwa penggunaan media sosial *tiktok* dapat mempengaruhi kepercayaan diri remaja di Kabupaten Sampang dan terdapat pengaruh yang signifikan.

Penelitian selanjutnya yang dilakukan oleh Alfiana Yuniar Rahmawati dengan judul “Pengaruh Intensitas Menggunakan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Narsisme Remaja Muslim Komunitas Muser Jogja Squad” pada tahun 2019.⁵ Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh dari intensitas menggunakan aplikasi *tiktok* terhadap perilaku narsisme remaja muslim komunitas Muser Jogja Squad. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara intensitas menggunakan aplikasi *tiktok* terhadap perilaku narsisme remaja muslim komunitas Muser Jogja.

Penelitian media sosial *tiktok* pada remaja selanjutnya dilakukan oleh Bagus Prianbodo tentang “Pengaruh Tiktok Terhadap Kreativitas Remaja Surabaya”.⁶ Tiktok merupakan aplikasi *platform social video* pendek yang didukung dengan musik yang mendorong pembuat video untuk kreatif

⁵ Alfiana Yuniar Rahmawati, *Pengaruh Intensitas Menggunakan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Narsisme Remaja Muslim Komunitas Muser Jogja Squar* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2019).

⁶ Bagus Prianbodo, “Pengaruh Tiktok Terhadap Kreativitas Remaja Surabaya”, (Surabaya: Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya, 2018)

mungkin dan berimajinasi sebebas-bebasnya dan menyatakan ekspresi dengan selucu mungkin. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh *tiktok* terhadap kreativitas remaja surabaya, dengan menggunakan teknik analisis regresi sederhana. Berdasarkan hasil analisis bahwa remaja pengguna aplikasi *tiktok* memiliki hubungan signifikan terhadap tumbuhnya kreativitas.

Penelitian lain tentang media sosial *tiktok* dilakukan oleh Agia Dwi Visi Utami, dkk, dengan judul “Aplikasi Tiktok Menjadi Media Hiburan Bagi Masyarakat dan Memunculkan Dampak Ditengah Pandemi Covid-19”.⁷ Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui fenomena dari penggunaan aplikasi *tiktok* di tengah pandemi Covid-19, dari penelitian ini diperoleh bahwa motif dari penggunaan aplikasi *tiktok* di tengah pandemi Covid-19 adalah sebagai media hiburan dengan tindakan pengguna aplikasi *tiktok* ini bertujuan untuk mengekspresikan kreativitasnya dan penggunaan aplikasi *tiktok* ditengah pandemi bermakna sebagai aplikasi untuk bermedia sosial dan melakukan edit video menggunakan efek yang diperuntukan sebagai hiburan.

Berdasarkan beberapa pemaparan hasil penelitian terdahulu tentang penggunaan media sosial *tiktok* dapat dikatakan bahwa aplikasi *tiktok* bisa menjadi alternatif dalam memenuhi kebutuhan hiburan remaja pada masa pandemi saat ini, sehingga hal itu penting dan menarik peneliti untuk melakukan penelitian ada tidaknya pengaruh dan seberapa besar pengaruh dari penggunaan aplikasi *tiktok* terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan remaja

⁷Agia Dwi Utami, dkk., “Aplikasi Tiktok Menjadi Media Hiburan Bagi Masyarakat dan Memunculkan Dampak Ditengah Pandemi Covid-19”, *Medialog: Jurnal Ilmu Komunikasi*, vol, 4:1 (Februari, 2021).

pada masa pandemi covid-19. Nantinya penelitian yang akan peneliti lakukan berjenis penelitian survei dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan teknik analisis regresi sederhana.

E. Kerangka Teori

1. Penggunaan Media Sosial Tiktok

Media sosial adalah media yang berupa situs dan aplikasi yang melibatkan teknologi berbasis internet. Media ini mendorong dan memungkinkan penggunanya untuk saling berhubungan dengan siapa saja di seluruh dunia. Menurut Ellison (dalam Triastuti 2017: 17) sebagian besar media sosial dapat membuat orang-orang untuk saling berbagi informasi dan berkomunikasi, mengenal dan berhubungan dengan orang lain berdasarkan ketertarikan yang sama. Pengguna dapat saling berkomunikasi melalui fitur-fitur yang disediakan didalamnya, seperti *chatting*, mengirimkan pesan pribadi, berkomentar pada kolom yang tersedia dan dapat berbagi foto maupun video. Informasi yang dibagikan dalam media sosial tidak hanya bersifat umum seperti berita dan hiburan, tetapi juga informasi yang bersifat pribadi seperti foto, video dan bahkan identitas pribadi.

Tiktok merupakan media sosial baru yang memberi wadah kepada para penggunanya untuk dapat berekspresi mengasah bakat melalui konten video. *Tiktok* merupakan aplikasi media sosial yang dapat memenuhi kebutuhan yang diinginkan penggunanya. Media sosial *tiktok* merupakan

media sosial yang sedang trend saat ini dibandingkan dengan media sosial lain yang sudah banyak digunakan oleh orang-orang.⁸

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, Penggunaan adalah proses, cara atau perbuatan menggunakan sesuatu. Dalam hal ini sesuatu yang dimaksud adalah aplikasi *tiktok*. Artinya penggunaan aplikasi *tiktok* disini merupakan perbuatan atau tindakan dari khalayak, bagaimana khalayak dalam menggunakan aplikasi *tiktok* tersebut. Aktivitas menggunakan aplikasi *tiktok* berbeda-beda pada setiap orang tergantung pada intensitas khalayak saat mengakses konten-konten di aplikasi tersebut. W.J.S Purwadarminta membagi intensitas menjadi empat aspek:⁹

a. Perhatian

Perhatian merupakan ketertarikan terhadap objek tertentu yang menjadi target khalayak, objek yang dimaksud disini adalah aplikasi *tiktok*. Hal ini diilustrasikan dengan target khalayak dalam menggunakan aplikasi *tiktok* adalah mendapatkan hiburan. Ketertarikan dalam memenuhi kebutuhan hiburan akan membuat khalayak untuk terus menggunakan aplikasi tersebut. Perhatian dalam menggunakan aplikasi *tiktok* berarti berupa ketertarikan khalayak pada aplikasi tersebut yang membuat tersitanya perhatian waktu dan tenaga khalayak untuk mengakses maupun membuat konten pada aplikasi *tiktok*.

b. Penghayatan

⁸Desy Oktaheriyani,dkk, *Analisi Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial Tiktok* (Kalimantan : Universitas Islam Kalimantan MAB NIPM : 2020)., hlm. 39.

⁹ Morissan dkk, *Metode Penelitian Survey* (Jakarta: Prenada Media Grup, 2012), hlm. 76

Penghayatan dapat diartikan sebagai pemahaman terhadap pengetahuan yang diperoleh individu. Penghayatan penggunaan aplikasi *tiktok* berarti pemahaman terhadap isi atau konten pada aplikasi tersebut.

c. Durasi

Durasi atau lamanya waktu yang dibutuhkan untuk menggunakan aplikasi *tiktok*. Durasi juga mempengaruhi perhatian yang ditampilkan oleh individu, semakin individu tertarik maka durasi individu menggunakan aplikasi *tiktok* juga semakin lama.

d. Frekuensi

Frekuensi merupakan tingkat rendah atau tingginya individu dalam menggunakan aplikasi *tiktok*. Semakin tertarik maka semakin sering individu menggunakan aplikasi tersebut, begitu pula sebaliknya.

2. Kebutuhan Hiburan

Kebutuhan menurut Kotler (1994:2) adalah sesuatu berupa barang atau jasa yang diperlukan bagi kelangsungan hidup manusia. Apabila kebutuhan tidak terpenuhi, maka seseorang akan merasa resah sehingga terjadi ketidakbahagiaan.¹⁰ Sedangkan makna hiburan dalam KBBI adalah sesuatu atau perbuatan yang dapat menghibur hati (melupakan kesedihan dan sebagainya). Padatnya aktivitas manusia menjadikan hiburan sebagai salah satu kebutuhan mereka. Banyaknya hal yang mengharuskan

¹⁰ Nitraiz Pratama dan Amsal Amri, *Pemanfaatan Youtube Untuk Pemenuhan Kebutuhan Informasi Religius* (Aceh : Unsiyah, 2019), hlm. 6.

masyarakat Indonesia untuk sekedar menambah hiburan ataupun sebagai sarana tempat relaksasi semata, sehingga sudah menjadi kebutuhan untuk sekedar melepas penat terhadap pekerjaannya. Alasan seorang membutuhkan hiburan yaitu untuk menghabiskan waktu, melepas tekanan, melepas emosi dan menghilangkan kejenuhan.

3. Remaja

Masa remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak menuju dewasa. Masa ini ditandai dengan perubahan-perubahan fisik umum serta perkembangan kognitif dan sosial.¹¹ Terdapat batasan usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Menurut Kartini Kartono, remaja dibagi menjadi tiga fase yaitu:¹²

a. Remaja Awal (12-15 Tahun)

Pada masa ini remaja mengalami perubahan jasmani yang sangat pesat dan perkembangan intelektual yang intensif, sehingga minat anak pada dunia luar sangat besar dan remaja saat ini tidak mau dianggap kanak-kanak lagi namun bisa meninggalkan pola kekanak-kanakannya.

Selain itu masa remaja ini sering merasa sunyi, ragu-ragu. Tidak stabil.

Tidak puas dan merasa kecewa.

¹¹ Desmita, *Psikologi Perkembangan* (Bandung: PT Raja Grafindo Offset, 2008), hlm.190.

¹² Kartini Kartono, *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)* (Bandung: Mandar Maju, 1995), hlm.36.

b. Remaja Pertengahan (15-18 Tahun)

Pada masa ini kepribadian remaja masih kekanak-kanakan tetapi remaja masa ini timbul unsur baru yaitu kesadaran akan kepribadian dan kehidupan badaniah sendiri. Remaja mulai menentukan nilai-nilai tertentu dan melakukan perenungan terhadap pemikiran filosofis dan etis, serta pada masa ini remaja menemukan jati dirinya.

c. Remaja Akhir (18-21 Tahun)

Pada masa ini remaja sudah mantap dan stabil, remaja sudah mengenal dirinya dan ingin hidup dengan pola hidup yang digariskan sendiri, remaja mulai memahami arah hidupnya dan menyadari tujuan hidupnya, sudah mempunyai pendirian tertentu berdasarkan satu pola yang jelas yang baru ditemukan.

4. Teori *Uses and Gratification*

Teori ini pertama kali dipopulerkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz tahun 1974. Latar belakang munculnya teori *Uses and Gratifications* merupakan pengembangan dari model Jarum Hipodermik. Menurut Jalaluddin (dalam Nurhadi, 2017: 57), Teori ini tidak tertarik pada apa yang dilakukan media pada diri seseorang, tetapi ia tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media. Khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya, khalayak dinilai mengetahui kebutuhan mereka dan bertanggung jawab terhadap pilihan media yang dapat memenuhi kebutuhan mereka tersebut.

Studi didalam bidang ini memusatkan perhatian pada penggunaan (*uses*) media untuk mendapatkan pemenuhan (*gratifications*) atas kebutuhan seseorang. Oleh karena itu sebagian besar perilaku khalayak akan dijelaskan melalui berbagai kebutuhan (*need*) dan kepentingan individu.¹³ Dengan kata lain, pengguna media didorong oleh adanya kebutuhan dan tujuan yang ditentukan oleh audiensi sendiri, artinya pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik dalam usaha memenuhi kebutuhannya sehingga pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya.

Katz, Blumler & Gurevitch (1974) menjelaskan mengenai asumsi dasar dari teori *Uses and Gratifications*, yaitu :¹⁴

- a. Khalayak dianggap aktif; artinya sebagian penting dari penggunaan media massa diasumsikan mempunyai tujuan.
- b. Dalam proses komunikasi massa banyak inisiatif, untuk mengaitkan pemuasan kebutuhan dengan pemilihan media terletak pada anggota khalayak.
- c. Media massa harus bersaing dengan sumber-sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan yang dipenuhi hanyalah bagian dari rentangan kebutuhan manusia yang lebih luas. Bagaimana kebutuhan ini terpenuhi melalui konsumsi media amat

¹³ Zikri Fachrul Nurhadi, *Teori Komunikasi Kontemporer* (Depok : Kencana, 2017), hlm. 57.

¹⁴ Jalaluddin Rakhmat, *Psikologi Komunikasi* (Bandung:PT Remaja Rosdakarya, 2011), hlm. 203.

bergantung kepada perilaku khalayak yang bersangkutan.

- d. Banyak tujuan pemilihan media massa disimpulkan dari data yang diberikan anggota khalayak; artinya orang dianggap cukup mengerti untuk melaporkan kepentingan dan motif pada situasi-situasi tertentu.
- e. Penilaian tentang arti kultural dari media massa harus ditangguhkan sebelum diteliti lebih dahulu orientasi khalayaknya.

Audiensi memiliki sejumlah alasan dan berusaha mencapai tujuan tertentu ketika menggunakan media. McQuail, Blumler dan Brown (1972) mengemukakan empat alasan mengapa audien menggunakan media :¹⁵

- a. Pengalihan (*diversion*), yaitu melarikan diri dari rutinitas atau masalah sehari-hari; melepas emosi. Mereka yang sudah lelah bekerja maupun kegiatan seharian membutuhkan media sebagai pengalih perhatian dari rutinitas.
- b. Hubungan personal, hal ini terjadi ketika orang menggunakan media sebagai pengganti teman.
- c. Identitas personal, sebagai cara untuk memperkuat nilai-nilai individu. Misalnya, banyak pelajar yang lebih bisa belajar jika ditemani alunan musik dari radio.
- d. Pengawasan (*surveillance*), yaitu informasi mengenai bagaimana media membantu individu mencapai sesuatu. Misalnya, orang

¹⁵Sevrin & James, *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, & Terapan di Dalam Media Massa* (Jakarta: Kencana, 2011), hlm. 356.

menonton program agama di televisi untuk membantunya memahami agamanya secara lebih baik.

Teori *Uses and Gratifications* dimulai di lingkungan sosial, dimana yang dilihat adalah kebutuhan khalayak. Kebutuhan khalayak dikategorisasikan sebagai berikut :

- a. *Cognitive needs* (Kebutuhan Kognitif), adalah kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan.
- b. *Affective needs* (Kebutuhan Afektif), adalah kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan pengalaman-pengalaman yang estetis, menyenangkan dan emosional.
- c. *Personal integrative needs* (kebutuhan pribadi secara integratif), adalah kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas, dan status individual.
- d. *Social integrative needs* (Kebutuhan sosial secara integratif), adalah kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kontak dengan keluarga, teman, dan dunia.
- e. *Escapist needs* (Kebutuhan Pelepasan)

Adalah kebutuhan yang berkaitan dengan hasrat ingin melarikan diri dari kenyataan, pelepasan emosi, ketegangan dan kebutuhan akan hiburan.

Katz, Blumler dan Gurevitch menggambarkan konsep yang mendasari penelitian terhadap *Uses and Gratifications* ialah (1)

sumber sosial dan psikologis dari (2) kebutuhan, yang melahirkan (3) harapan-harapan dari media massa atau sumber-sumber yang lain, yang menyebabkan (5) perbedaan pola terpaan media (atau keterlibatan dalam kegiatan lain) dan menghasilkan (6) pemenuhan kebutuhan dan (7) akibat-akibat lain, bahkan sering kali akibat-akibat yang tidak dikehendaki.¹⁶

F. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari permasalahan yang akan diolah dan diuji kebenarannya. Hipotesis pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho : Tidak ada pengaruh antara penggunaan aplikasi *tiktok* terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan siswa kelas X MAN 1 Yogyakarta pada masa pandemi covid-19.

Ha: Terdapat pengaruh antara penggunaan aplikasi *tiktok* terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan siswa kelas X MAN 1 Yogyakarta pada masa pandemi covid-19.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah penjelasan penelitian ini, peneliti membagi sistematika pembahasan dalam beberapa bab, yaitu:

Bab I merupakan awal dari penelitian pada skripsi ini, yang berisi

¹⁶ Jalaluddin Rakhmat, *Metode Penelitian Komunikasi* (Bandung: Remaja Karya, 1989), hlm. 88.

tentang latar belakang mengapa penulis mengambil judul ini untuk diteliti, batasan masalah yang bertujuan untuk mempersempit ranah penelitian sehingga tidak melebar dari pokok bahasan masalah yang akan penulis teliti, rumusan masalah yang menerangkan tentang hal apa saja yang menjadi acuan dalam penelitian ini, tujuan penelitian untuk mengetahui jawaban yang akan diperoleh dari setiap rumusan masalah yang telah dibuat, manfaat atau kegunaan penelitian yang menjelaskan tentang kegunaan dari penelitian ini untuk kedepannya, kajian pustaka yang berisi tentang penelitian yang telah dilakukan sebelum penelitian ini untuk menjadi referensi dan gambaran penulis untuk melakukan penelitian, kerangka teori yang menjelaskan tentang teori-teori yang penulis buat sebagai landasan dari penelitian yang dibuat, hipotesis penelitian dan sistematika pembahasan yang menjelaskan perkiraan hasil yang akan diperoleh serta bagaimana pembahasan yang akan dilakukan.

Bab II penulis akan membahas tentang metodologi penelitian diawali dengan jenis penelitian lalu mendefinisikan variabel yang penulis ambil supaya mempermudah peneliti mendapatkan data yang diperlukan lalu variabel didefinisikan secara operasional supaya data yang diperoleh dapat diolah dan mendapatkan data yang lebih akurat, berikutnya menentukan sampel yang di ambil dari populasi penelitian lalu menentukan instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, validitas dan reliabilitas serta teknik analisis data.

Bab III berisi profil MAN 1 Yogyakarta dan Aplikasi tiktok.

Bab IV berisi tentang hasil analisis dari data yang telah diperoleh oleh penulis tentang pengaruh penggunaan aplikasi *tiktok* terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan siswa kelas X MAN 1 Yogyakarta pada masa pandemi covid-19, diawali dengan memberikan data yang diperoleh dari responden penelitian yaitu siswa kelas X MAN 1 Yogyakarta lalu melakukan pengujian pada data yang telah diperoleh. pada bab ini juga akan diperoleh jawaban dari rumusan masalah yang telah ditampilkan pada Bab I.

Bab V berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan dan diketahui hasilnya serta saran yang diberikan oleh penulis untuk penelitian selanjutnya.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Setelah dilakukan analisis dan pembahasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan aplikasi tiktok dapat mempengaruhi pemenuhan kebutuhan hiburan pada masa pandemi covid-19 di kalangan siswa kelas X MAN 1 Yogyakarta. Maka berdasarkan hasil tersebut H_1 diterima dan H_0 ditolak dengan nilai persentase sebesar 46%, sedangkan untuk 54% dipengaruhi oleh variabel lain. Dari hasil data persamaan regresi diperoleh nilai Koefisien regresi bernilai positif (+), maka dapat dikatakan bahwa penggunaan aplikasi *tiktok* berpengaruh positif terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan pada masa pandemi covid-19 dengan persamaan regresi $Y = 19,560 + 0,400 X$. Hal ini memiliki makna bahwa pemenuhan kebutuhan hiburan pada masa pandemi covid-19 akan mengalami perubahan sekitar 0,400 untuk setiap 1% nilai perubahan yang terjadi pada penggunaan aplikasi tiktok. Berkaitan dengan teori *uses and gratification*, dengan begitu aplikasi tiktok dapat menjadi pilihan sumber media yang baik untuk memenuhi kebutuhan hiburan siswa kelas X MAN 1 Yogyakarta pada masa pandemi covid-19.

B. Saran

1. Bagi media

Saran bagi media, khususnya aplikasi tiktok, diharapkan agar dapat

memfilter video yang di *upload* pengguna tiktok dan selalu *upgrade* fitur-fitur baru agar dapat meningkatkan minat pengguna untuk terus menggunakan aplikasi tiktok.

2. Bagi masyarakat

Bagi masyarakat khususnya siswa kelas X MAN 1 Yogyakarta harus selektif dalam memilih video hiburan yang dapat ditonton dalam aplikasi tiktok, Tidak hanya sekedar menjadi tempat mencari dan membuat video hiburan saja, tetapi juga siswa diharapkan bijak untuk menggunakannya sebagai media edukasi dan tidak meninggalkan kewajiban lainnya seperti belajar dan lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah , Dwi Putri Robiatul., *Pengaruh Penggunaan Aplikasi Tiktok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja di Kabupaten Sampang*, Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2020.
- Dahlan, M. Djawad, *Psikologi Perkembangan (Anak & Remaja)*, cet.14, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012.
- Desmita, *Psikologi Perkembangan*, Bandung: PT Raja Grafindo Offset, 2008.
- Hamidi, *Metode Penelitian dan Teori Komunikasi, Pendekatan Praktis Penulisan Proposal dan Laporan Penelitian* Malang: UMM Press, 2010.
- Ini Asal Muasal Tiktok yang Kini Mendunia,
<https://kumparan.com/berita-hari-ini/ini-asal-muasal-tiktok-yang-kini-mendunia-Iss18QadAEN/full>, diakses tanggal 1 September 2021
- Kartono, Kartini., *Psikologi Anak (Psikologi Perkembangan)*, Bandung: Mandar Maju, 1995.
- MAN 1 Yogyakarta, <https://man1yogyakarta.sch.id/profil/visi-misi> diakses tanggal 26 Agustus 2021
- Martono, Nanang., *Metode Penelitian Kuantitatif*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2012.
- Massie, Adesya Kezia, *Kehadiran Tiktok di Masa Pandemi*, Artikel, Sumedang : Universitas Padjadjaran, 2020.
- Morissan dkk, *Metode Penelitian Survey*, Jakarta: Prenada Media Grup, 2012. Nurhadi, Zikri Fachrul, *Teori Komunikasi Kontemporer*, Depok: Kencana: 2017.

- Oktaheriyani, Desy dkk., *Analisis Perilaku Komunikasi Pengguna Media Sosial Tiktok*, Kalimantan : Universitas Islam Kalimantan MAB NIPM : 2020.
- Pandemi Corona, MAN 1 Yogya Melakukan Pembelajaran Secara Online, <https://yogyakarta.kemenag.go.id/pandemi-corona-man-1-yogya-terapkan-pembelajaran-online/> diakses tanggal 30 Agustus 2021.
- Pertiwi, Wahyunanda kusuma *Indonesia Sumbang Angka Unduhan Tiktok Terbanyak di Dunia*.kompas.com: <https://amp.kompas.com/tekno/read/2020/09/11/15010037/in-donesia-sumbang-angka-unduh-tiktok-terbanyak-di-dunia>. diakses 3 Maret 2021
- Pratama, Nitraiz dan Dr. Amsal Amri M.Pd, Pemanfaatan Youtube Untuk Pemenuhan Kebutuhan Informasi Religius, *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*, Vol, 4:2 2019.
- Prianbodo, Bagus.,*Pengaruh Tiktok Terhadap Kreativitas Remaja Surabaya*, Surabaya: Sekolah Tinggi Ilmu Komunikasi Almamater Wartawan Surabaya, 2018.
- Rahmawati, Alfiana Yuniar., *Pengaruh Intensitas Menggunakan Aplikasi Tiktok Terhadap Perilaku Narsisme Remaja Muslim Komunitas Muser Jogja Squar*, Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2019.
- Rakhmat, Jalaluddin., *Psikologi Komunikasi*, Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011.
- Setyowati, Desy, *Melebihi Instagram, Pengguna Tiktok Tembus 1,5 Miliar*,
Katadata.co.id,
<https://katadata.co.id/desysetyowati/digital/5e9a4c55a9b31/melebihi-instagram-pengguna-tiktok-tembus-15-miliar>, diakses 12 Agustus 2021
- Sevrin & James, *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, & Terapan di Dalam Media Massa*, Jakarta: Kencana : 2011
- Siahaan, Devi Rayuli Handriyani, Tayangan Sinetron India Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan, *Repostori Institusi Universitas*

Sumatera Utara: Ilmu Kimunikasi, 2017.

Singarimbun, Masri & Sofian Efendi, *Metode Penelitian Survei*, Jakarta: LP3ES, 2011.

Siregar, Syofian, “*Metode Penelitian Kualitatif: Dilengkapi dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS*”, Jakarta: Prenadamedia Group, 2013.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2012.

Utami, Agia Dwi, dkk., “Aplikasi Tiktok Menjadi Media Hiburan Bagi Masyarakat dan Memunculkan Dampak Diengah Pandemi Covid-19”, *Medialog: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 4:1, 2021.

Winarso, Bambang, *Apa itu Tiktok dan apa saja fitur-fiturnya?*, <https://trikinet.com/post/apa-itu-tik-tok/>, diakses tanggal 2 September 2021

