

**PENGARUH APLIKASI LINE WEBTOON TERHADAP MINAT
REMAJA MEMBACA KOMIK DIGITAL
(Studi pada Siswa/i SMA Peritis 1 dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung)**

(Skripsi)

**Oleh :
Atikah Khairina**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRACT

THE INFLUENCE OF LINE WEBTOON APPLICATION ON YOUTHS INTEREST TO READ DIGITAL COMIC (Study on the students SMA Perintis 1 and SMA Perintis 2 Bandar Lampung)

By

Atikah Khairina

Digital comic Webtoon is an online application contained in which aims to make it easier for mobile phone users in reading comic digitally. There are many titles of comic with various genre of story presented in digital comic webtoon and free of charge. The reader comic consisting of various levels age, start from children, teenagers on until the adult, because comic give entertainment profits to his readers.

This research aims to understand how big the Influence of Digital Comic Webtoon on Youths Interest to Read Comic. This research used a quantitative survey method and the primary data whose the main data was obtained directly from respondents through questionnaires. The sample of this research were the 90 students of SMA Perintis 1 and SMA Perintis 2 Bandar Lampung that has been chosen by purposive sampling method. The data result were analyzed by using simple linear regression analysis technique.

The results of this research showed that Line Webtoon application has significant influence on youths interest to read digital comic at SMA Perintis 1 and SMA Perintis 2 Bandar Lampung for 69,5%. Based on the result of hypothesis testing, digital comic Webtoon has simultaneously showed that F_{ratio} more bigger than F_{table} in 5% significance level that is 200.141 2,32 which means H_0 was rejected and H_a was accepted, the result also shown that digital comic Webtoon has significantly influenced on youths interest to read comic with very high positive correlation.

Keyword: *Digital Comic, Interest, Webtoon*

ABSTRAK

PENGARUH APLIKASI LINE WEBTOON TERHADAP MINAT REMAJA MEMBACA KOMIK DIGITAL

(Studi Pada Siswa-Siswi SMA Perintis 1 dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung)

Oleh

Atikah Khairina

Komik digital Webtoon adalah sebuah aplikasi online yang terdapat pada telepon seluler yang bertujuan memudahkan penggunaanya dalam membaca komik secara digital. Terdapat banyak judul komik dengan berbagai genre cerita disajikan di dalam komik digital Webtoon secara gratis. Pembaca komik terdiri dari berbagai tingkatan usia, mulai anak-anak, remaja, hingga orang dewasa, karena komik memberikan hiburan tersendiri bagi para pembacanya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh komik digital Webtoon terhadap minat remaja membaca komik. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan pendekatan survey dan menggunakan data primer yang diperoleh secara langsung dari responden melalui kuesioner. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Purposive Sampling* dengan sampel sebanyak 90 responden di SMA Perintis 1 dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung. Teknik analisa data yang digunakan yaitu regresi linier sederhana.

Hasil penelitian ini yaitu aplikasi Line Webtoon berpengaruh signifikan terhadap minat remaja membaca komik digital di SMA Perintis 1 dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung sebesar 69,5%. Pengujian hipotesis komik digital Webtoon secara simultan menunjukkan F_{hitung} lebih besar dibandingkan F_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% yaitu 200.141 > 2,32 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh secara signifikan antara variable komik digital Webtoon dengan minat remaja membaca komik dengan tingkat korelasi sangat kuat.

Kata Kunci: Komik Digital, Minat, Webtoon.

**PENGARUH APLIKASI LINE WEBTOON TERHADAP MINAT
REMAJA MEMBACA KOMIK DIGITAL**

(Studi pada Siswa/i SMA Perintis 1 dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung)

Oleh

ATIKAH KHAIRINA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar

SARJANA ILMU KOMUNIKASI

Pada Jurusan Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi

**: PENGARUH APLIKASI LINE WEBTOON TERHADAP
MINAT REMAJA MEMBACA KOMIK DIGITAL (Studi
Pada Siswa-Siswi SMA Perintis 1 dan SMA Perintis 2
Bandar Lampung)**

No. Pokok Mahasiswa

: Atikah Khairina

NPM

: 1346031006

Jurusan

: Ilmu Komunikasi

Fakultas

: Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

MENYETUJUI



2. **Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi**

Dhanik Sulistyarini

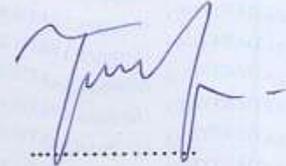
Dhanik Sulistyarini, S.Sos., MComn&MediaSt.
NIP 19760422 200012 2 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Toni Wijaya, S.Sos., M.A**

Penguji Utama : **Hestin Oktiani, S.Sos., M.Si**



2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Syarif Makhya
NIP 19590803 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 24 April 2018

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Atikah Khairina

NPM : 1346031006

Jurusan : Ilmu Komunikasi

Alamat Rumah : JL.Raya Candimas Gg Melati 06 No.46 Kotabumi Lampung Utara

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul **Pengaruh Aplikasi Line Webtoon Terhadap Minat Remaja Membaca Komik Digital (Studi Pada SMA Perintis 1 dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung)** adalah benar-benar hasil karya sendiri, bukan plagiat (milik orang lain) ataupun dibuatkan oleh orang lain.

Apabila dikemudian hari hasil penelitian/skripsi saya, ada pihak-pihak yang merasa keberatan maka saya akan bertanggung jawab sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak dalam tekanan pihak-pihak manapun.

Bandar Lampung, 13 April 2018

Yang membuat pernyataan,



Atikah Khairina
NPM. 1346031006

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Atikah Khairina .Dilahirkan di Kotabumi pada tanggal 06 September 1995. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, buah hati dari pasangan Alm Jauhari Apandi Dan Yuleni. Penulis menempuh pendidikan di Taman Kanak-Kanak Tunas Harapan Kotabumi Lampung Utara pada tahun 2001, SD 04 Candimas Kotabumi Lampung Utara pada tahun 2007, SMPN 07 Kotabumi Lampung Utara pada tahun 2010, SMAN 03 Kotabumi Lampung Utara pada tahun 2013. Pada tahun 2013 penulis terdaftar sebagai mahasiswi jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan IlmuPolitikUniversitas Lampung.

Semasa menjadi mahasiswa, penulis aktif sebagai anggota HMJ Ilmu Komunikasi sebagai anggota bidang *Photography* periode kepengurusan 2014-2016. Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di desa Bedarow Indah Kecamatan Menggala Timur Kabupaten Tulang Bawang pada Januari - Maret 2016 dan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT.TELEKOMUNIKASI Tbk Bandar Lampung bagian Humas Eksternal pada bulan Agustus – September 2016.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan mengucapkan Syukur Alhamdulillah atas Rahmat Allah SWT. Untuk rasa syukur dan terimakasih yang tulus, Kupersembahkan Skripsi ini kepada :

*Kedua Orang Tuaku Tercinta, Papa Jauhari (Alm) dan
Mama Yuleni*

Orang tua yang telah membesarkanku dan merawatku, mengajarku berdamai dengan kehidupan, memberiku bekal dunia dan akhirat, selalu mengasihi, menyayangi dan memberi dukungan, Terimakasih atas semua kasih sayang dan pengorbanan yang telah di berikan untukku.

*Kakakku, Ariandi Perdana Kusuma dan Adikku Arkaan
Fadlurrahman*

Terimakasih atas segala kesabaran, doa, dan semangat yang telah kak ari dan arkan berikan, semoga kita bisa selalu kompak untuk membanggakan dan membahagiakan papa dan mama.

Teman dan Sahabatku

Yang telah bersama sama berjuang, yang telah menghibur, menemani, saling menyemangati, semoga silaturahmi takkan pernah putus sampai kapanpun.

Serta

Almamater Tercinta

Universitas Lampung

Motto

Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain, dan hanya Tuhan-Mu lah hendaknya kamu berharap.

(Qs. Al-Insyirah : 5-7)

SANWACANA

Alhamdulillahirobbil'alamin, Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, karena bantuan, berkat, rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pengaruh Aplikasi Line Webtoon Terhadap Minat Remaja Membaca Komik Digital (Studi Pada Siswa-Siswi SMA Perintis 1 dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung)”** sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari berbagai hambatan dan kesulitan. Tanpa adanya bantuan, dukungan, motivasi, dan semangat dari berbagai pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini tidak mungkin dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis mengucapkan rasa hormat dan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT, atas segala berkat, rahmat, hidayah-Nya serta kesehatan dan petunjuk yang selalu Engkau berikan kepada kami. Maafkan hamba-Mu ini yang sering melakukan kesalahan dihadapan-Mu.
2. Kepada Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, Bapak Dr. Syarief Makhya, M.Si.
3. Ibu Dhanik Sulistyarini, S.Sos., MComn&MediaSt Selaku Ketua Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UniversitasLampung, Terimakasih untuk segala keramahan, kesabaran serta keiklasannya mendidik dan membantu mahasiswa selama ini.
4. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom, M.Si Selaku Seketaris Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, untuk segala kesabaran, keramahan untuk membantu mahasiswa selama ini.

5. Bapak Toni Wijaya, S.Sos., MA, selaku Dosen Pembimbing skripsi yang telah meluangkan banyak waktu untuk sabar membimbing dan memberikan penulis banyak ilmu dan pengetahuan baru yang bermanfaat.
6. Ibu Hestin Oktiani, S.Sos., M.Si selaku Dosen Penguji yang telah bersedia membantu serta memberikan saran dan masukan dalam penulisan skripsi penulis serta keramahannya dalam memberikan ide-idenya.
7. Seluruh dosen, staff, administrasi dan karyawan FISIP Universitas Lampung, khususnya Jurusan Ilmu Komunikasi yang telah membantu penulis demi kelancaran skripsi ini.
8. Mama tercinta, Yuleni. mama terbaik, mama tercantik dan mama tersabar yang tak pernah lelah memberikan penulis semangat, yang menjadi salah satu alasan penulis untuk tidak bermalas-malasan, yang selalu menjadi tempat mencurahkan segala cerita senang sedih dalam hidup penulis. Dirasa tak cukup untuk menuliskan bagaimana penulis sangat bangga dan menyayangi mama terimakasih atas segalanya.
9. Papa tercinta, Jauhari Apandi (Alm). Lantunan Doa dan AL-Fatihah , Selalu penulis kirimkan untuk papa, karya kecil ini penulis persembahkan untuk papa. Pengorbanan yang papa berikan hingga Penulis bisa sampai di titik ini, menjadi Sarjana. Terimalah bukti kecil ini sebagai kado keseriusan penulis untuk membalas semua pengorbanan papa, dalam hidup papa ikhlas mengorbankan segala perasaan, dalam lapar berjuang separuh nyawa untuk membahagiakan mama, kak ari, arin dan arkan. Semoga papa bahagia selalu di surga Allah Amin.
10. Kakak ku Ariandi Perdana Kusuma, yang selalu menceramahiku untuk tetap pantang menyerah dalam mengerjakan skripsi. Adik ku Arkaan Fadlur Rahman yang selalu jahil dalam hal apapun. Semoga kita bisa kompak untuk membahagiakan papa dan mama.

11. Untuk Kakak Ipar ku Anna Dhora, terimakasih atas segala partisipasinya dalam membantu penulis mengerjakan penelitian ini, tidak kenal lelah membantu walaupun lelah baru pulang kerja tetapi tetap semangat membantu penulis. Keponakan kecil ku Alexa Jauvania Perdana yang selalu buat anty kangen dan gemas.
12. Untuk Muhammad Oktazan Gamers Sejati, terimakasih selalu mendukung menyemangati dan menghibur dengan sabar dikala mood penulis sedang tidak baik dalam mengerjakan penelitian ini, semoga cita-cita kita apapun itu bisa terwujud dan sukses bersama, Amin!
13. Untuk Keluarga kedua tercinta dan terkasih ku, Lania Mayang Aprina, Dewi Ayu Kencanabumi, Dilla Sefa Leidy, Marina Syva dan Adinda Akhsanal Viqria. Terimakasih karna kalian saya bisa tertawa lepas dalam keadaan senang ataupun sedih dan ingin menyerah. Terimakasih sudah menemani dalam setiap proses. Semoga kita bahagia dan sukses bersama selalu. Amin!
14. Untuk Tim Hore ku Otazan, Lania, Cana, Dila, Syva, Dinda, Nabila, Ara, Kak Adon, Kak Ari, Rangga, Kak Ramli dan Kak Reggy kapan kita hore-hore lagi? Sayang loh annual pass dufan kita.
15. Untuk SBC ku Dinda, kak Adon, Icha, Kak Ryan, Kak Cici, Kak Reggy, Kak Ari, Kak Ramli dan Oktazan. Kapan kita main ombak lagi? Kangennnnn.
16. Untuk Sahabat Perkuliahan, Langit, Rizki, Ulul dan Cana. Terimakasih sudah membuat masa perkuliahan penulis penuh dosa, canda dan juga tawa. Kapan kita Meet Up? Kangennnn.
17. Untuk Teman teman KKN ku, Desvita, Merlinda, Azil, Kak Gito dan Kak Rahmanto, terimakasih karna kalian KKN ku menjadi lebih berwarna, untuk bunda dan bapak, mbah laki dan mbah perempuan terimakasih telah menjadi orang orang yang sangat baik membantu segala kesusahan saat KKN.

18. Untuk Cynthia Malinda, Terimakasih untuk bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini, sukses untuk kita!
19. Untuk Teman Kampusku, Enny, Ambar, Alea, Nufus, Adel, Sintya, Ade, Adis, Ardis, yelly serta teman-teman Komunikasi 2013, untuk kakak kakak dan adik adik jurusan Ilmu Komunikasi, terimakasih atas kebersamaannya. Semoga kita bisa selalu membawa nama baik jurusan Ilmu Komunikasi.
20. Keluarga besar HMJ Ilmu Komunikasi Unila yang telah memberikan pembelajaran dan pengalaman yang paling berarti bagi penulis. Sukses selalu untuk HMJ Ilmu Komunikasi Unila.
21. Terakhir untuk Pembaca Skripsi ini, semoga dapat berguna dan bermanfaat bagi pembaca.

Bandar Lampung, 16 April 2018
Penulis,

Atikah Khairina

DAFTAR BAGAN

	Halaman
Bagan 1. Bagan Kerangka Pikir.....	32

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Hasil Survey Pengguna Internet.....	3
Gambar 2. Diagram Pengguna Aplikasi Messenger	7
Gambar 3. Logo SMA Perintis 1	49
Gambar 4. Logo SMA Perintis 2	53
Gambar 5. Logo Webtoon.....	55
Gambar 6. Daily Featured Webtoon	57
Gambar 7. Fitur Hot and New Webtoon.....	57
Gambar 8. Fitur Populer and Genres Webtoon.....	58
Gambar 9. Fitur Fan Translation.....	59
Gambar 10. Fitur My Webtoon.....	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Tabel Penelitian Terdahulu	11
Tabel 2. Tabel Model Pendekatan AIDDA.....	37
Tabel 3. Jumlah Siswa/I SMA Perintis 1 dan 2	39
Tabel 4. Tabel Uji Validitas Variabel X	62
Tabel 5. Tabel Uji Validitas Variabel Y	63
Tabel 6. Tabel Uji Reliabilitas	64
Tabel 7. Tabel Karakteristik Responden Jenis Kelamin.....	65
Tabel 8. Tabel Karakteristik Responden Umur	66
Tabel 9. Tabel Kategori Data Presentase	68
Tabel 10. Tabel Nilai Pertanyaan Variabel X.....	68
Tabel 11. Tabel Nilai Pertanyaan Variabel Y	69
Tabel 12. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 1	71
Tabel 13. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 2	72
Tabel 14. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 3	73
Tabel 15. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 4	74
Tabel 16. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 5	75
Tabel.17. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 6	76
Tabel 18. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 7	77
Tabel 19. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 8	78
Tabel 20. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 9	78
Tabel 21. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 10	79
Tabel 22. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 11	80
Tabel 23. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 12	81
Tabel 24. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 13	82
Tabel 25. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 14	82
Tabel 26. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 15	83
Tabel 27. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 16	84
Tabel 28. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 17	84
Tabel 29. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 18	85
Tabel 30. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 19	86
Tabel 31. Tabel Jawaban Pertanyaan nomor 20	87
Tabel 32. Tabel Hasil Koefisien Determinasi.....	87
Tabel 33. Tabel Hasil Koefisien Regresi	89
Tabel 34. Tabel Hasil Uji F.....	91

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR ISI	i
DAFTAR BAGAN	ii
DAFTAR TABEL	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
II. TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu	11
2.2 Komik	14
2.3 Minat Baca	20
2.4 Line <i>Webtoon</i>	23
2.5 <i>Teory Uses and Gratification</i>	24
2.6 Model AIDDA	29
2.7 Kerangka Pikir	30
2.8 Hipotesis	32
III. METODELOGI PENELITIAN	
3.1 Tipe Penelitian	34
3.2 Metode Penelitian	34
3.4 Definisi Konsep	35
3.5 Definisi Operasional	37
3.6 Populasi dan Sampel	39
3.7 Sumber Data.....	41
3.8 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.9 Teknik Pengolahan Data	42
3.10 Teknik Pengukuran dan Pemberian Skor	43
3.11 Teknik Analisis Data.....	44
3.12 Uji Hipotesis	45
3.13 Uji Validitas dan Reabilitas Data.....	46

IV. GAMBARAN UMUM

4.1 Lokasi Penelitian.....	49
4.2 Profile Line Webtoon.....	55

V. HASIL DAN PEMBAHASAN

5.1 Hasil Pengujian dan Instrumen	61
5.2 Identitas Responden	65
5.3 Deskripsi Karakteristik Responden.....	65
5.4 Deskripsi Hasil Penelitian.....	66
5.5 Deskripsi Variabel Penelitian	70
5.6 Analisa Data.....	87
5.7 Hipotesis	91
5.8 Pembahasan.....	94

VI. SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan	107
6.2 Saran	108

DAFTAR PUSTAKA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat batas geografis menjadi semakin pudar. Segala informasi dapat dipertukarkan dengan sangat cepat, tidak peduli seberapa jauh informasi itu berada dapat diterima dengan mudah dengan adanya teknologi. Tidak hanya batas geografis yang memudar tetapi juga batas waktu yang memudar, segala informasi saat ini dapat dikirim dan diperoleh hanya dengan hitungan detik saja. Kemudahan mendapatkan informasi ini mempengaruhi perubahan perilaku masyarakat di dunia ini.

Perkembangan teknologi kita yang sebelumnya berada pada teknologi mekanik dan analog membawa kita pada teknologi revolusi digital. Perubahan tersebut membuat media komunikasi yang semakin modern memiliki efek yang luar biasa terhadap kebiasaan masyarakat pada saat ini. Efek tersebut dapat dilihat dari cara masyarakat berperilaku dalam melakukan komunikasi. Saat ini seseorang lebih cenderung berkomunikasi melalui media elektronik dan media internet. Penggunaan media baru dikalangan remaja pada saat ini merupakan sesuatu yang tidak dapat dihindari lagi. Pola interaksi seperti menggunakan situs jejaring sosial menjadi semakin marak. Hal ini didukung kemudahan yang ditawarkan melalui situs tersebut.

Perubahan perilaku juga terjadi pada cara memperoleh informasi, hiburan, dan pendidikan melalui media cetak. Zaman dahulu perkembangan teknologi yang sangat cepat membuat seseorang menginginkan informasi dari media cetak dan harus mencari media cetak terlebih dahulu, seperti contohnya jika orang ingin mendapatkan informasi koran mereka harus membeli koran terlebih dahulu. Pada zaman sekarang apabila seseorang ingin mendapatkan informasi dari media cetak tidak perlu lagi repot mencari media cetaknya terlebih dahulu, mereka dapat mengakses informasi melalui komputer, *handphone*, maupun tablet. Mereka dapat memperoleh kebutuhannya hanya dengan menggunakan media elektronik tersebut.

Hasil survei pengguna internet tahun 2016 berdasarkan usia di Indonesia yaitu pada usia 25-34 tahun sebanyak 75,8%, usia 18-24 sebanyak 75,5%, usia 35-44 tahun sebanyak 54,7%, usia 45-54 tahun sebanyak 17,2% dan usia 55 tahun keatas sebanyak 2%. Dapat disimpulkan bahwa pengguna internet terbanyak berdasarkan usia di Indonesia adalah rentang umur antara 18-34 tahun.



Gambar 1. Hasil Survey 2016 Penetrasi Pengguna Internet Indonesia Berdasarkan Usia

(Sumber: <https://khsnndzf.wordpress.com/2016/11/08/penetrasi-perilaku-pengguna-internet-indonesia-2016/5-penetrasi-pengguna-internet-indonesia-usia/>)

Dan juga berdasarkan hasil penelitian yang berjudul "Keamanan Penggunaan Media Digital pada Anak dan Remaja di Indonesia" yang dilakukan lembaga PBB untuk anak-anak, UNICEF, bersama para mitra, termasuk Kementerian Komunikasi dan Informatika dan Universitas Harvard, AS. Studi ini menelusuri aktivitas online dari sampel anak dan remaja yang melibatkan 400 responden berusia 10 sampai 19 tahun di seluruh Indonesia dan mewakili wilayah perkotaan dan pedesaan. Sebanyak 98 persen dari anak dan remaja mengaku tahu tentang internet dan 79,5 persen di antaranya adalah pengguna internet. (Sumber: <http://www.idsirtii.or.id/berita/baca/32/hasil-survei-pemakaian-internet-remaja-indonesia>)

Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat, akses informasi sudah dapat dilakukan dari manapun dan kapanpun dengan bantuan telepon

genggam. Salah satunya adalah membaca buku. Kemudahan dalam mengakses buku dengan lebih mudah didapatkan melalui internet.

Membaca merupakan proses untuk memahami isi bacaan dalam buku yang memerlukan konsentrasi tinggi. Proses membaca juga melibatkan indra mata, perasaan, otak, khayalan, dan imajinasi. Karena proses membaca yang demikian maka seseorang lebih menyukai membaca bacaan ringan atau bersifat hiburan daripada buku pengetahuan dan buku pelajaran. Dalam hal ini buku bacaan seperti komik sangat menarik untuk dibaca dikarenakan komik memberikan penggambaran ilustrasi sehingga membuat komik menjadi begitu mudah untuk dipahami. Dengan perpaduan gambar dan sedikit teks membuat para pembaca tidak perlu mengerahkan daya konsentrasi tinggi untuk memahami isi ceritanya atau informasi yang ada di dalamnya. Adapun jenis-jenis komik yang dikenal bertema petualangan, olah raga, ilmu pengetahuan, seri tokoh dunia, dan cinta.

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011: 64) memberikan definisi yang senada bahwa komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar untuk memberikan hiburan kepada para pembacanya. Menurut Febridani (2009) dalam *survey* "Peran Seni Komik Indonesia sebagai Media Komunikatif Dalam Pendidikan" menunjukkan 65% koresponden remaja mengatakan komik tidak lagi sekedar bacaan anak-anak tapi juga memberi pengetahuan (komik sebagai media pengetahuan) dan menghilangkan stres. (Zacky Aznar, Novia Amanda, 2016:01). Berdasarkan dengan definisi tersebut dapat disimpulkan bahwa membaca buku

komik bukan lagi hanya sekedar bacaan anak-anak, dan dengan membaca komik dapat memberikan hiburan kepada pada pembacanya sehingga dapat menghilangkan stres.

Komik telah lama menjadi bagian dari budaya populer Indonesia yang mengalami pasang surut dalam perkembangannya (Boneff, 2008). Pasar komik di Indonesia meningkat pesat sejak tahun 2000, di mana remaja merupakan konsumen utama (Tirtaatmaja *et al.*, 2012). Kepopuleran komik ini terbukti ditemukan dalam analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa 97% responden yang tergolong remaja, mengenal dan pernah membaca komik.

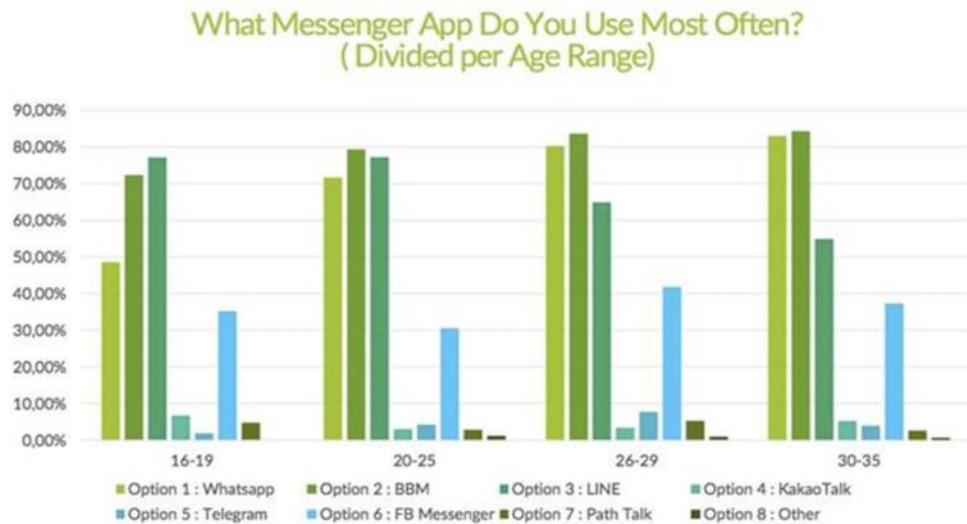
Secara umum terdapat dua jenis komik yang dikenal masyarakat, yaitu komik cetak dan komik digital. Komik cetak dan online memiliki kesan yang berbeda. Hal itu terutama bersumber dari bentuk komik itu sendiri, dimana komik cetak memiliki bentuk yang nyata, dapat disimpan, dan dapat dikoleksi dalam bentuk fisik. Selain itu, kualitas komik cetak pun seringkali lebih terjaga. Sedangkan untuk komik digital memiliki format komik cetak yang telah diubah menjadi digital dan dapat dibaca dengan menggunakan alat elektronik tertentu (Petersen, 2011). Komik digital memiliki banyak kelebihan dibandingkan komik cetak, diantaranya lebih murah, tahan lama, dapat bersifat interaktif, lebih dinamis, setiap seri akan berubah tampilan, dan mudah diakses (McCloud, 2008)

Salah satu media yang menyajikan komik digital online adalah *Line Webtoon*. *Line Webtoon* merupakan media informasi yang dimiliki dan dibangun oleh *Line Coporation*. Kehadiran *platform* ini merupakan cara untuk memberikan kemudahan bagi penyuka komik untuk dapat menikmati karya komikus

profesional maupun amatir secara *online*. Keunggulan dari Line *Webtoon* sendiri bisa dilihat dari media yang digunakannya. Line *Webtoon* merupakan aplikasi yang menggunakan jaringan internet, dimana kita hanya membutuhkan sebuah paket data untuk mengaksesnya. Bentuknya berupa web yang berisikan komik-komik digital dan memiliki akses gratis tanpa berbayar. Kemudahan dalam mengakses *webtoon* dapat diperoleh dengan cara *download* aplikasi tanpa bayar Line *Webtoon*.

Line *Webtoon* merupakan bagian dari aplikasi yang ditawarkan oleh Line. Line adalah bentuk baru dari *Instant Messenger* yang fungsinya untuk berkomunikasi dimana setiap penggunaannya tidak menggunakan pulsa, melainkan jaringan atau koneksi internet. Line sendiri hadir sebagai bentuk penyempurnaan dari aplikasi *Instant Messenger* sebelumnya, yaitu *Whatsapp* & *BBM (Blackberry Messenger)*. Beberapa fitur yang tidak ada pada dua aplikasi sebelumnya dimunculkan dalam LINE, antara lain *Free Call*, *Sticker*, Permainan, hingga fitur *Video Call*. Aplikasi LINE pertama kali dirilis pada Juni 2011 dan mulanya hanya dapat digunakan pada sistem iOS dan Android. Line merupakan salah satu aplikasi media sosial yang melopori adanya *webtoon* ini.

Berdasarkan survei *trend* aplikasi *messenger* di Indonesia 2016 JakPat, pengguna aplikasi *BBM* paling banyak digunakan pada umur 26-29 tahun. *WhatsApp* paling banyak digunakan oleh umur 30-35 tahun. Sedangkan untuk Line paling banyak digunakan oleh remaja pada umur 16-19 tahun.



Gambar 2. Diagram Pengguna Aplikasi Messenger

(Sumber: <http://harianti.com/hasil-survei-jakpat-2016-aplikasi-bbm-masih-paling-populer-di-indonesia/>)

Saat ini total 35 juta orang menjadi pembaca Line Webtoon melalui Line. Aplikasi Line *Webtoon* di Indonesia telah diunduh sebanyak 1,5 juta kali berdasarkan data bulan Juli 2015, dan terus mengalami peningkatan pengunduhan 4 juta lebih pada bulan Oktober 2015. Pada periode 2016, aplikasi Webtoon sudah diunduh kurang lebih sebanyak 10 juta unduhan pada 29 Januari 2016. Terbanyak dari perangkat berbasis Android dan dibaca oleh 3 juta orang perbulan. Indonesia sendiri telah tercatat 6 juta orang menjadi pembaca setia perbulannya. Hal tersebut merupakan jumlah tertinggi di dunia yang mana dinegara lain hanya sekitar 4-5 juta perbulan. (Sumber: <http://www.techno.id/apps/line-webtoon>)

Dengan semakin mudahnya masyarakat mengakses internet maka semakin mudah mendapatkan berbagai sumber hiburan, pendidikan, serta informasi secara online untuk mengisi waktu luang. Salah satunya dengan membaca komik digital online melalui sebuah aplikasi Line Webtoon. Penulis memilih untuk membahas komik di

dalam penelitian ini dikarenakan komik dapat diterapkan untuk menyampaikan pesan dalam berbagai ilmu pengetahuan dan karena penampilannya yang menarik, format dalam komik ini seringkali diberikan pada penjelasan yang sungguh-sungguh daripada sifat yang hanya hiburan saja. Media komik pada dasarnya membantu mendorong para remaja membangkitkan minatnya pada pembelajaran khususnya membaca. Membantu mereka dalam mengembangkan kemampuan berbahasa, kegiatan seni dan pernyataan kreatif dalam bercerita, dramatisasi, bacaan, penulisan, melukis, menggambar serta membantu mereka menafsirkan dan mengingat isi materi bacaan dari buku teks. Dan komik digital online merupakan wadah yang tepat untuk para remaja membaca komik dengan akses yang mudah. Line merupakan aplikasi yang memelopori komik digital online dan sudah ada di Indonesia sejak tahun 2011. Pengguna Line pun paling banyak digunakan oleh kalangan remaja dibandingkan dengan aplikasi *messenger* lainnya.

Oleh karena itu berdasarkan latar belakang masalah diatas peneliti ingin mengetahui seberapa besar pengaruh yang ditimbulkan oleh Komik Digital Line Webtoon terhadap minat remaja dalam membaca buku komik yang dapat dilihat dari fitur-fitur yang ditawarkan oleh komik digital tersebut. Sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Aplikasi Line Webtoon Terhadap Minat Remaja Membaca Komik Digital”**. Adapun alasan peneliti memilih siswa-siswi di SMA Perintis 1 dan Perintis 2 Bandar Lampung karena SMA tersebut merupakan salah satu SMA unggulan di Bandar Lampung, selain itu SMA Perintis 1 dan Perintis 2 menyediakan *WiFi Hotspot Area* bagi siswa-siswinya selain itu siswa-siswi diperbolehkan untuk membawa *smartphone*

ke sekolah. Sementara itu, penulis mengunjungi sekolah lain yang menyediakan fasilitas *WiFi* yaitu SMA Al-Kautsar Bandar Lampung, akan tetapi siswa-siswinya tidak diperbolehkan membawa *smartphone* ke sekolah. Setelah peneliti melakukan pra riset di SMA Perintis hasil yang didapatkan yaitu banyak siswa-siswi yang membaca komik digital *Line Webtoon*. Oleh karena itu peneliti memilih objek dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMA Perintis 1 dan Perintis 2 Bandar Lampung.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Seberapa besar Pengaruh Aplikasi Line Webtoon Terhadap Minat Remaja Membaca Komik Digital”

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalah yang telah diuraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah “Untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Aplikasi Line Webtoon Terhadap Minat Remaja Membaca Komik Digital”

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademik

1. Bagi pihak program Studi Ilmu Komunikasi, penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk pengembangan lanjutan kajian media massa yang merupakan salah satu bagian dari Ilmu komunikasi. Khususnya yang berkaitan dengan aplikasi dan media baru yang berkembang.

2. Bagi pihak lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi perkembangan komunikasi, untuk dijadikan acuan penelitian lanjutan dan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan Ilmu Komunikasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Diharapkan penelitian ini dapat berguna untuk memperluas wawasan dan mengembangkan pengetahuan mengenai pengaruh fitur komik digital webtoon terhadap minat baca komik.
2. Menjadi rujukan bagi para peneliti yang berminat untuk menganalisis lebih lanjut pengaruh fitur komik digital webtoon terhadap minat baca komik.
3. Dengan datanya penelitian ini diharapkan menjadi motivasi bagi komikus amatir untuk dapat meningkatkan karyanya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian terdahulu sebagai tolak ukur dan acuan untuk menyelesaikannya, penelitian terdahulu memudahkan penulis dalam menentukan langkah-langkah yang sistematis untuk penyusunan penelitian dari segi teori maupun konsep. Berikut adalah tabel penelitian terdahulu:

Tabel 1. Penelitian Terdahulu

Penelitian Terdahulu	Perbedaan	Persamaan	Kontribusi
Penelitian Pertama: Eli Kurniawati; Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung	Judul: Hubungan Antara Menonton Iklan Line Webtoon di Televisi dengan Minat Pengunduhan Aplikasi di Smartphone (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2012 – 2015 Universitas Lampung)	Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif Teori <i>Uses and Gratifications</i>	Penelitian terdahulu memberikan data-data mengenai teori minat baca, line webtoon, serta teori AIDA.
Penelitian Kedua: Melda Alifiani Fasya; Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan	Judul: Studi Fenomenologi Komik Digital <i>Noblesse</i> Pada Aplikasi Webtoon Teori Fenomenologi	Peneliti meneliti Fenomenologi Komik Digital Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif	Penelitian terdahulu memberikan data-data mengenai Aplikasi Line Webtoon.

Penelitian Ketiga: Uji Siti Barokah; Jurusan Pendidikan Akuntansi Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta	Judul: Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Untuk SMA Kelas XI Teori menggunakan model 4-D	Peneliti ini meneliti pengembangan produk media pembelajaran Akuntansi berupa komik digital. Pendekatan Kuantitatif	Penelitian terdahulu memberikan data-data mengenai komik digital.
Penelitian Keempat: Prasetyo Nugroho; Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Negeri Yogyakarta	Pengaruh Minat Baca dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Pringsurat Tahun Pelajaran 2014/2015 Teori yang digunakan <i>ex-post facto</i>	Peneliti ini meneliti tingkat minat baca siswa pada program keahlian teknik bangunan. Pendekatan Kuantitatif	Penelitian terdahulu memberikan data-data mengenai minat baca.

Sumber: <http://digilib.unila.ac.id/>
<http://repository.unpas.ac.id/>
<http://eprints.uny.ac.id/>

Dalam melakukan penelitian ini penulis terinspirasi dari dua penelitian terdahulu, yaitu : Pertama, skripsi karya Eli Kurniawati; Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung dengan judul “Hubungan Antara Menonton Iklan Line Webtoon di Televisi dengan Minat Pengunduhan Aplikasi di *Smartphone* (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikadi Angkatan 2012 – 2015 Universitas Lampung) yang membahas hubungan antara menonton iklan Line Webtoon di Televisi dengan minat pengunduhan aplikasinya pada *smartphone*. Penelitian ini membahas tentang Ilmu Komunikasi Massa. Sedangkan penulis lebih fokus terhadap hubungan minat baca siswa terhadap komik dengan adanya komik digitas webtoon.

Kedua, skripsi Melda Alifiani Fasya; Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan dengan judul “Studi Fenomenologi Komik Digital *Noblesse* Pada Aplikasi Webtoon” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana Latar Belakang dan motif membaca komik digital *Noblesse* pada aplikasi Webtoon dengan menjawab tujuan penelitian yang terdiri dari perubahan perilaku, proses interaksi dan motif membaca komik *Noblesse* dikalangan remaja di Kota Bandung. Sedangkan penulis lebih fokus terhadap hubungan minat baca remaja terhadap komik dengan adanya komik digital webtoon.

Ketiga, skripsi Uji Siti Barokah; Jurusan Pendidikan Akuntansi, Fakultas Ilmu Ekonomi Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa Untuk SMA Kelas XI” penelitian ini bertujuan untuk Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perkembangan komik digital berbasis nilai karakter sebagai media pembelajaran akuntansi untuk SMA kelas XI; mengetahui kelayakan komik digital akuntansi oleh ahli media, materi dan guru akuntansi; mengetahui besarnya penguatan nilai karakter siswa dalam pembelajaran akuntansi terhadap komik digital berbasis nilai karakter. Sedangkan penulis lebih fokus terhadap pengaruh komik digital webtoon dengan minat remaja membaca buku komik.

Keempat, skripsi Prasetyo Nugroho; Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Negeri Yogyakarta dengan judul “Pengaruh Minat Baca dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Konstruksi

Bangunan Siswa Kelas X Program Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Pringsurat Tahun Pelajaran 2014/2015” penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat minat baca siswa kelas X Program Keahlian Teknik Bangunan SMK Negeri Pringsurat Tahun Pelajaran 2014/2015. Sedangkan penulis meneliti pengaruh komik digital terhadap minat baca remaja.

2.2 Komik

McCloud (2008: 20) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang yang teratur dalam urutan tertentu bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

Komik didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Daryanto, 2011:127).

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa komik merupakan kumpulan gambar atau lambang yang terdiri dari beberapa urutan teratur dan tokoh yang memiliki karakter dalam sebuah rangkaian cerita yang memberikan unsur hiburan dalam penyampaiannya.

2.2.1 Jenis-Jenis Komik

Jenis-jenis komik dengan pengertiannya :

1. Kartun (*Cartoon*)

Dimana komik yang isinya hanya berupa satu tampilan, komik ini didalamnya berisi beberapa gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan- tulisan. Tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor. Sehingga dari gambar(kartun/tokoh) dan tulisan

tersebut mampu memberikan sebuah arti yang jelas sehingga pembaca dapat memahami maksud dan tujuannya dari komik tersebut. Sebagai contohnya kita bisa melihat di koran-koran ataupun majalah, di dalam komik koran maupun majalah biasanya menampilkan gambar kartun dari sosok seorang tokoh tertentu yang intinya berupa kritikan, sindiran, bahkan cerita lucu yang menghibur.

2. **Komik Potongan (*Comic Strip*)**

Komik potongan adalah penggalan-penggalan gambar yang di gabungkan menjadi satu bagian / sebuah alur cerita pendek (cerpen). Tetapi isi dari ceritanya tidak harus selesai disitu bahkan ceritanya bisa di buat bersambung dan di buat sambungan ceritanya lagi. Komik ini biasanya terdiri dari 3-6 panel bahkan lebih. Komik Potongan (*Comic Strip*) ini biasanya disodorkan dalam tampilan harian atau mingguan disebuah surat kabar, majalah maupun tabloid/buletin. Penyajian komik potongan ini ceritanya juga dapat berisi cerita yang humor, cerita yang serius nan asik untuk dibaca setiap epsisodenya hingga tamat ceritanya. Sebagai contohnya Godam gadungan di dalam koran dan Panji Koming di dalam koran Kompas

3. **Komik Tahunan (*Comic Annual*)**

Komik ini biasanya terbit setiap 1 bulan sekali bahkan bisa juga 1 tahun sekali. Penerbit biasanya akan menerbitkan buku-buku komik baik itu cerita putus maupun serial. Sebagai contohnya di dalam negeri M&C Gramedia, PMK, Mizan, Terant, BumiLangit, Jagoan Comic, dsb. Dan di luar negeri seperti Marvel Comics, DC Comics, dsb.

4. **Komik Online (*Webcomic*)**

Selain media cetak seperti koran, majalah, tabloid dll, di dunia maya khususnya internet bisa juga dijadikan sarana dalam mempublikasikan berbagai komik. Dengan menyediakan situs web maka setiap pengunjung atau pembaca dapat membaca komik. Dengan adanya media Internet jangkauan pembacanya bisa lebih luas dari pada media cetak. Komik online lebih menguntungkan dari pada komik media cetak, karena dengan biaya yang sangat relatif lebih murah kita bisa menyebar luaskan komik yang bisa di baca siapa saja. Seperti contoh sebagai berikut :

- a) <http://www.gibug.com>
- b) <http://www.kaptenbandung.com>

5. **Buku Komik (*Comic Book*)**

Comic book sering kali disebut sebagai komik cerita pendek, yang biasanya di dalam komik ini berisikan 32 halaman, tetapi ada juga komik yang berisi 48 halaman dan 64 halaman, komik ini biasanya berisikan cerita lucu, cerita cintab(cerita remaja), superherob(pahlawan) dan lain-lain. Buku Komik itu sendiri terbagi lagi menjadi beberapa jenis. Berikut beberapa jenis komik buku :

a) **Komik Kertas Tipis (*Trade Paperback*)**

Buku komik ini berukuran seperti buku biasa, tidak terlalu lebar dan besar. Walau berkesan tipis namun bisa juga dikemas dengan menggunakan kualitas kertas yang baik/bagus sehingga penampilan/penyajian buku ini terlihat menarik. Apalagi dengan

gambar dan warna yang cantik, membuat buku komik ini sangat digemari.

b) **Komik Majalah (*Comic Magazine*)**

Buku komik berukuran seperti majalah (ukuran besar), biasanya menggunakan tipe kertas yang tebal dan keras untuk sampulnya. Dengan ukuran yang besar tersebut tentunya dengan misalkan 64 halaman bisa menampung banyak gambar dan isi cerita.

c) **Komik Novel Grapis (*Graphic Novel*)**

Biasanya isi ceritanya lebih panjang dan komplikasi serta membutuhkan tingkat berpikir yang lebih dewasa untuk pembacanya. Isi buku bisa lebih dari 100 halaman. Bisa juga dalam bentuk seri atau cerita putus.

d) **Komik Ringan (*Comic Simple*)**

Komik yang satu ini adalah komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang di fotokopi dan di jilid sehingga menjadi sebuah komik. Alternative ini sangat mendukung dalam pembuatan komik, karena hanya bermodal ide dan keahlian menggambar di tambah pengeluaran yang sangat ringan. Sang pencipta komik ini bisa ikut berpartisipasi dalam membuat komik, hal ini bisa dijadikan langkah awal untuk menjadi seorang komikus.

e) **Buku Instruksi dalam format Komik (*Instructional Comics*)**

komik ini biasanya di gunakan dalam media pembelajaran. Banyak sekali sebuah buku panduan atau instruksi yang di buat dalam format Komik, bisa dalam bentuk Buku Komik, Poster Komik, atau tampilan

lainnya. Biasanya pembaca buku ini akan lebih mudah cepat mengerti dari pada menggunakan buku panduan yang tidak bergambar. Dengan menggunakan gambar maka pembaca bisa menguti step by step yang tertera pada komik. Dengan adanya gambar yang di muat dalam format komik, buku bisa menjadi lebih menarik dan menyenangkan. (Sumber: http://www.jagoancomic.com/tulisan_tutorial_jenis_rupa_komik.html)

2.2.2 Pengertian Media Komik Digital

Media komik digital merupakan visualisasi suatu cerita dalam bentuk gambar kartun yang tersusun dan bermakna dalam bentuk aplikasi komputer. Keunggulan penggunaan media komik adalah kemudahan dalam mendapatkan suatu bacaan yang menjadi lebih menarik sehingga menumbuhkan minat membaca pada kalangan remaja.

Menurut (Hafiz Ahmad: 2009 dalam Uji, Siti Barokah, 2014:22). Secara sederhana, komik digital bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasinya digitalnya:

a) *Digital Production*

Digital production mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini bisa dilakukan 100% *on screen*, dan tidak sekedar proses manipulasi dan olah digital semata.

b) *Digital Form*

Digital form mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang

tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Kemampuan kedua dari bentuk komik secara digital adalah faktor waktu yang terhitung timeless. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau *byte*, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Sedang kemampuan ketiga adalah kemampuan multimedia, dimana tampilan komik kini bisa dikombinasikan dengan animasi terbatas (*limited animation*), interaktivitas, suara dan sebagainya. Kemampuan multimedia bisa memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembacanya.

c) *Digital Delivery*

Digital delivery mengacu pada metode distribusi dan penghantaran komik secara digital yang dalam bentuk *paperless* dan *high mobility*. Format yang *paperless* memungkinkan distribusi komik digital memotong banyak sekali mata rantai proses distribusi jika dilakukan secara analog (misalnya dari percetakan, distributor, pengecer, pembeli). Istilahnya *only one clicks away*. Sedangkan fitur *high mobility* bisa terlaksana, karena komik dalam format digital memungkinkan data-data yang telah berbentuk kode digital dibawa ke dalam gadget yang kecil dan efisien. Di lain pihak, hal-hal yang sebaiknya diperhatikan dalam *digital delivery* adalah distribusi data digital yang berbeda bentuk dan sistem dengan distribusi analog. Misalnya distribusi komik digital secara online di Indonesia akan terkait dengan

kecepatan akses dan bandwidth, sehingga perlu mempertimbangkan ukuran dan format gambar dalam komik digital yang dibuat.

d) *Digital Convergence*

Digital convergence adalah pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang juga berbasis digital, misalnya sebagai game , animasi, film, mobile content, dan sebagainya.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa komik digital adalah komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun didalamnya dapat disisipkan game, animasi, film, atau aplikasi lainnya yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpanannya dapat dilakukan secara online ataupun melalui gadget tertentu. (Sumber: <http://docplayer.info/45743662-Pengembangan-media-pembelajaran-dalam-bentuk-komik-digital-pada-materi-sistem-imun-di-sma-negeri-13-jakarta.html>)

2.3 Minat Baca

2.3.1 Pengertian Minat

Slameto (2010:57) mengemukakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan, kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus yang disertai dengan rasa sayang. Sedangkan menurut H.C. Witherington (1999: 122), minat adalah kesadaran seseorang terhadap suatu objek, suatu masalah atau situasi yang mengandung kaitan dengan dirinya.

Menurut Ngalim Purwanto (2007: 56), minat mengarahkan perbuatan kepada suatu tujuan dan merupakan dorongan bagi perbuatan itu, selanjutnya apa yang menarik minat seseorang mendorongnya untuk berbuat lebih giat dan baik. Crow and Crow (Djaali 2007: 121), mengatakan bahwa minat berhubungan dengan daya gerak dan mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang, benda, kegiatan, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

Dari berbagai pendapat diatas maka dapat diambil kesimpulan bahwa minat merupakan ketertarikan seseorang dalam keputusannya melakukan sesuatu. Minat adalah motivasi seseorang, sehingga minat sangat menentukan aktifitas apa saja yang akan dilakukan seseorang.

2.3.2 Pengertian Membaca

Heilman (Suwaryono, 1989: 1), menjelaskan bahwa membaca adalah proses mendapatkan arti dari kata-kata tertulis. Anderson Richard (Suwaryono, 1989: 1), menjelaskan bahwa membaca adalah proses membentuk arti dari teks-teks tertulis. Lebih lanjut diterangkan Cole (Suwaryono, 1989: 1), bahwa membaca ialah proses psikologis untuk menentukan arti kata-kata tertulis. Membaca melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, ingatan, pengetahuan mengenai kata yang dapat dipahami, dan pengalaman pembacanya. Menurut Carter (Suwaryono, 1989: 1), membaca adalah sebuah proses berpikir, yang termasuk di dalamnya mengartikan, menafsirkan arti, dan menerapkan ide dari lambang.

Dari berbagai pendapat diatas dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa membaca adalah suatu proses berfikir yang melibatkan penglihatan, gerak mata,

pembicaraan batin, ingatan dan pengetahuan untuk menentukan arti kata-kata secara tertulis.

2.3.3 Pengertian Minat Membaca

Minat membaca merupakan suatu kecenderungan kepemilikan keinginan atau ketertarikan yang kuat disertai usaha-usaha yang terus menerus pada diri seseorang terhadap kegiatan membaca yang dilakukan secara terus menerus dan diikuti rasa senang tanpa paksaan, atas kemauan sendiri atau dorongan dari luar sehingga seseorang tersebut mengerti atau memahami apa yang dibacanya. Menurut Farida Rahim (2007:28), minat membaca adalah keinginan yang kuat disertai dengan usaha-usaha seseorang untuk membaca. Orang yang mempunyai niat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri atau dorongan orang lain. Dijelaskan pula oleh Herman Wahadaniah (Arso Widyasmoro, 2014:18) minat membaca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri atau dorongan orang lain.

Dari pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa minat membaca merupakan keinginan serta ketertarikan seseorang dalam kegiatan membaca kemudian membacanya sendiri atas kesadarannya sendiri tanpa dorongan dari orang lain. Yang dimaksud minat membaca dalam penelitian ini adalah tolak ukur keinginan membaca seorang siswa SMA dalam kesehariannya yang dapat dibuktikan melalui intensitas membaca komik dalam aplikasi Line Webtoon.

2.3.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Baca

Menurut Harris dan Sipay yang dikutip Feri Indarwati (2011: 30), mengemukakan bahwa minat baca dipengaruhi oleh dua golongan yaitu golongan faktor personal dan golongan faktor institusional.

- 1) Faktor personal yaitu faktor yang berasal dari dalam diri anak itu sendiri meliputi usia, jenis kelamin, intelegensi, kemampuan membaca, sikap, kebutuhan psikologis.
- 2) Faktor institusional yaitu faktor yang berasal dari luar individu itu sendiri yang meliputi tersedianya buku-buku, status sosial ekonomi, pengaruh orang tua, teman sebaya, dan guru.

Minat membaca tidak dengan sendirinya dimiliki oleh seseorang melainkan harus dibentuk. Pembentukan ini disebabkan adanya dorongan yang mendorong lahirnya perilaku yang mengarah pada pencapaian suatu tujuan.

2.4 Line Webtoon

Aplikasi Line Webtoon artinya, secara umum, pembaca komik digital NAVER, aplikasi etalase, situs atau perangkat lunak di mana anda dapat melakukan browsing, pembelian, mengunduh atau *streaming*, membaca dan menggunakan Konten Digital atau lainnya yang ditawarkan untuk digunakan dalam perangkat misalnya smartphone, tablet, PC, dan komputer.

Line *Webtoon* adalah sebuah platform penerbitan digital (tersedia di web dan mobile: Android dan iOS) gratis bagi para pembuat komik baik amatir maupun profesional untuk menampilkan karya terbaik mereka kepada para penyuka komik di seluruh dunia. Layanan serial webtoon ini dimutakhirkan per

hari dan tersedia dalam berbagai pilihan bahasa, yang membuat para pembaca dari seluruh dunia dapat menikmatinya, termasuk tersedianya pilihan dalam Bahasa Indonesia.

Di Line *Webtoon* terdapat layanan dimana para penggemar dapat menemukan konten komik berbasis web (*webcomic*) secara teratur, karena Line *Webtoon* adalah pionir yang menerapkan sistem harian yang dapat memberikan episode-episode terbaru pada serial-serial populer setiap hari, setiap minggunya. Para pengguna Line *Webtoon* dapat juga menikmati berbagai jenis/*genre webcomics*, mudah mengakses untuk mengunduh konten dan menerima notifikasi kapan seri terbaru akan dirilis/tersedia. (Sumber: <http://www.webtoons.com/id/terms>)

2.5 *Teory Uses and Gratifications*

Herbert Blumer dan Elihu Katz adalah orang pertama yang mengenalkan teori ini. Teori *uses and gratifications* (kegunaan dan kepuasan) ini dikenalkan pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses on Mass Communications: Current Perspectives on Grafication Research*. Teori kegunaan dan kepuasan milik Blumer dan Katz ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Dengan kata lain, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Artinya, teori kepuasan dan kegunaan mengasumsikan bahwa pengguna memiliki pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya.

Teori kegunaan dan kepuasan lebih menekankan pada pendekatan manusiawi dalam melihat media massa. Artinya manusia mempunyai otonomi, wewenang

untuk memperlakukan media. Blumer dan Katz percaya bahwa tidak hanya ada satu jalan bagi khalayak untuk menggunakan media. Sebaliknya mereka percaya bahwa ada banyak alasan khalayak untuk menggunakan media. Menurut pendapat teori ini, konsumen media mempunyai kebebasan untuk memutuskan bagaimana (lewat media mana) mereka menggunakan media dan bagaimana media itu akan berdampak pada dirinya. Teori ini juga menyatakan bahwa media dapat mempunyai pengaruh jahat dalam kehidupan. Penggunaan teori ini bisa dilihat dalam kasus selektivitas musik personal. Kita menyeleksi masuk tidak hanya karena cocok dengan lagunya, tetapi juga untuk motif-motif lain, misalnya untuk gengsi diri, kepuasan batin, atau sekedar hiburan.

Kita bisa memahami interaksi orang dengan media melalui pemanfaatan media oleh orang itu (*uses*) dan kepuasan yang diperoleh (*gratification*). Gratifikasi yang sifatnya umum antara lain pelarian dari rasa khawatir, peredaan rasa kesepian, dukungan emosional, perolehan informasi, dan kontak sosial.

Permasalahan utama dalam teori *uses and gratification* bukan bagaimana media mengubah sikap dan perilaku khalayak, tetapi bagaimana media memenuhi kebutuhan pribadi dan sosial khalayaknya. Jadi bobotnya adalah pada khalayak yang aktif, yang sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus. Teori *uses and gratification* digambarkan sebagai *a dramatic break with tradition of the past*, suatu loncatan dramatis dari model jarum hipodermik, teori ini tidak tertarik pada apa yang dilakukan media pada diri orang, tetapi tertarik pada apa yang dilakukan orang terhadap media. Anggota khalayak dianggap secara aktif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Karena penggunaan media hanyalah salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan

psikologis, efek media dianggap sebagai situasi ketika kebutuhan itu terpenuhi. Riset teori *uses and gratification* bermula dari pandangan bahwa komunikasi (khususnya media massa) tidak mempunyai kekuatan mempengaruhi khalayak. Inti dari teori *uses and gratification* adalah khalayak pada dasarnya menggunakan media massa berdasarkan motif-motif tertentu. Media dianggap berusaha memenuhi motif khalayak. Jika motif ini terpenuhi maka kebutuhan khalayak akan terpenuhi. Pada akhirnya media yang mampu memenuhi kebutuhan khalayak akan disebut sebagai media yang efektif.

Asumsi-asumsi dasar teori *uses and gratification* menurut Jay Blumer, Belihu Katz dan Michael Gurevitch dalam Mahfudlah Fajrie (2015:25), yaitu:

1. Khalayak dianggap aktif, maksudnya sebagian penting dari penggunaan media massa diasumsikan mempunyai tujuan.
2. Dalam proses komunikasi massa banyak inisiatif untuk mengaitkan pemuasan kebutuhan dengan pemenuhan kebutuhan media terletak pada anggota khalayak.
3. Media harus bersaing dengan sumber-sumber lain untuk memuaskan kebutuhannya. Kebutuhan yang dipenuhi media hanyalah bagian dari rentangan kebutuhan manusia yang lebih luas.
4. Banyak tujuan pemilihan media massa disimpulkan dari data yang diberikan anggota khalayak, artinya orang dianggap cukup mengerti untuk melaporkan kepentingan dan motif pada situasisituasi tertentu.
5. Penilaian tentang arti kultural dari media massa disimpulkan dari media massa harus ditangguhkan sebelum diteliti lebih dahulu oleh orientasi khalayak.

Dengan demikian, teori *uses and gratification* telah mengubah fokus penelitian dari kegunaan komunikasi dan perspektif media, kepada kegunaan komunikasi dari perspektif khalayak. Sebagai contoh, masyarakat menaruh perhatian pada peranan televisi dalam menanamkan mentalitas pembangunan, sehingga masyarakat bersedia meminjam uang untuk satelit komunikasi. Semuanya didasarkan pada asumsi bahwa komunikasi massa menimbulkan efek pada diri khalayaknya. Pentingnya pendekatan *uses and gratifications*: bahwa orang-orang berbeda pendapat menggunakan pesan komunikasi massa yang sama untuk tujuan berbeda. Teori *uses and gratifications* dimulai di lingkungan sosial dengan fokus kebutuhan khalayak. Lingkungan sosial meliputi ciri-ciri afiliasi kelompok dan ciri-ciri kepribadian.

Menurut Effendy, Onong Uchjana (2002: 294) kebutuhan individual dikategorisasikan sebagai berikut :

1. *Cognitive needs* (kebutuhan kognitif), yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan informasi, pengetahuan dan pemahaman mengenai lingkungan. Kebutuhan ini didasarkan pada hasrat untuk memahami dan menguasai lingkungan, juga memuaskan rasa penasaran dan dorongan untuk penyelidikan.
2. *Affective needs* (kebutuhan afektif), yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan pengalaman-pengalaman yang estetis, menyenangkan dan emosional.
3. *Personal Intergrative needs* (kebutuhan pribadi secara integratif), yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kredibilitas, kepercayaan,

stabilitas, dan status individual. Hal-hal tersebut diperoleh dari hasrat akan harga diri.

4. *Social integrative needs* (kebutuhan sosial secara integratif), yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan peneguhan kontak dengan keluarga, teman, dan dunia. Hal-hal tersebut didasarkan pada hasrat untuk berafiliasi.
5. *Escapist needs* (kebutuhan pelepasan), yaitu kebutuhan yang berkaitan dengan hasrat ingin melarikan diri dari kenyataan, kelelahan emosi, ketegangan dan kebutuhan akan hiburan. Keaktifan khalayak dalam kehidupan sehari-hari, terlihat dari mereka membutuhkan sesuatu yang dapat memenuhi kebutuhannya yakni melalui penggunaan media seperti membaca surat kabar yang mereka sukai, menonton acara televisi, atau mendengarkan musik favoritnya, dan lain-lain.

2.5.1 Hubungan *Teory Uses and Gratification* dengan Pengaruh Line Webtoon terhadap Minat Membaca Komik

Teori *uses and gratification* pada hakekatnya menjelaskan bagaimana pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan sebuah media (Fiske, 2007:213). Jika teori tersebut dikaitkan dengan Pengaruh Line Webtoon terhadap Membaca Buku Komik dapat diartikan Line Webtoon yang menggunakan media elektronik (media massa seperti smartphone) sebagai bentuk komunikasinya dengan seseorang harus mampu memberikan kepuasan tersendiri apabila menggunakan layanan tersebut. Dalam hal ini adalah kebutuhan terhadap hiburan seseorang untuk pemenuhan dan kepuasan psikologis.

Line webtoon saat ini dapat diakses pada aplikasi android maupun IOS, sehingga aplikasi tersebut harus mampu menarik seseorang pada isi topik yang dibicarakan dan bahasa yang digunakan dapat mudah dipahami oleh semua kalangan siswa. Sehingga para pembaca dapat tertarik dan isi cerita Line *Webtoon* dapat sampai kepada pembaca. Namun jika menggunakan teori komunikasi massa *uses and gratification* maka khalayak atau pembaca yang akan menilai dan mencari terhadap Line *Webtoon* tersebut. Karena dalam teori *uses and gratification* masyarakat atau khalayak yang menentukan dan mencari media apa yang baginya sesuai dengan kebutuhannya (Rakhmat, 2005:65). Oleh karena itu, Line *Webtoon* jika dinilai menggunakan teori *uses and gratification* harus mampu bersaing dengan buku komik yang dicetak lainnya. Line *Webtoon* harus mampu menawarkan cerita yang menarik yang diinginkan oleh para pembaca. Dengan begitu para pembaca dapat menilai positif terhadap Line *Webtoon* dan dapat menarik perhatian pembaca sehingga Line *Webtoon* tidak terkesan membosankan. Karena pembaca menentukan sendiri kebutuhan terhadap media massa yang bagi pembaca merupakan kebutuhan untuk dipenuhi guna mencapai suatu kepuasan

2.6 Model AIDDA

Model AIDDA adalah singkatan dari *Attention, Interest, Desire, Decision, dan Action* (Effendy, 2005:104). Adapun keterangan dari elemen-elemen dari model ini adalah:

1. Perhatian (*Attention*): Keinginan seseorang untuk mencari dan melihat sesuatu.

2. Ketertarikan (*Interest*): Perasaan ingin mengetahui lebih dalam tentang suatu hal yang menimbulkan daya tarik bagi konsumen.
3. Keinginan (*Desire*): Kemauan yang timbul dari hati tentang sesuatu yang menarik perhatian.
4. Keputusan (*Decision*): Kepercayaan untuk melakukan sesuatu hal.
5. Tindakan (*Action*): Suatu kegiatan untuk merealisasikan keyakinan dan ketertarikan terhadap sesuatu.

2.7 Kerangka Pikir

Dengan adanya perkembangan dunia teknologi yang semakin pesat. Smartphone yang berawal sebagai alat komunikasi pun semakin beragam dan berkembang. Begitu banyak aplikasi yang ditawarkan sesuai dengan kebutuhan. Bahkan hiburan pun dapat ditawarkan oleh smartphone, yaitu komik digital.

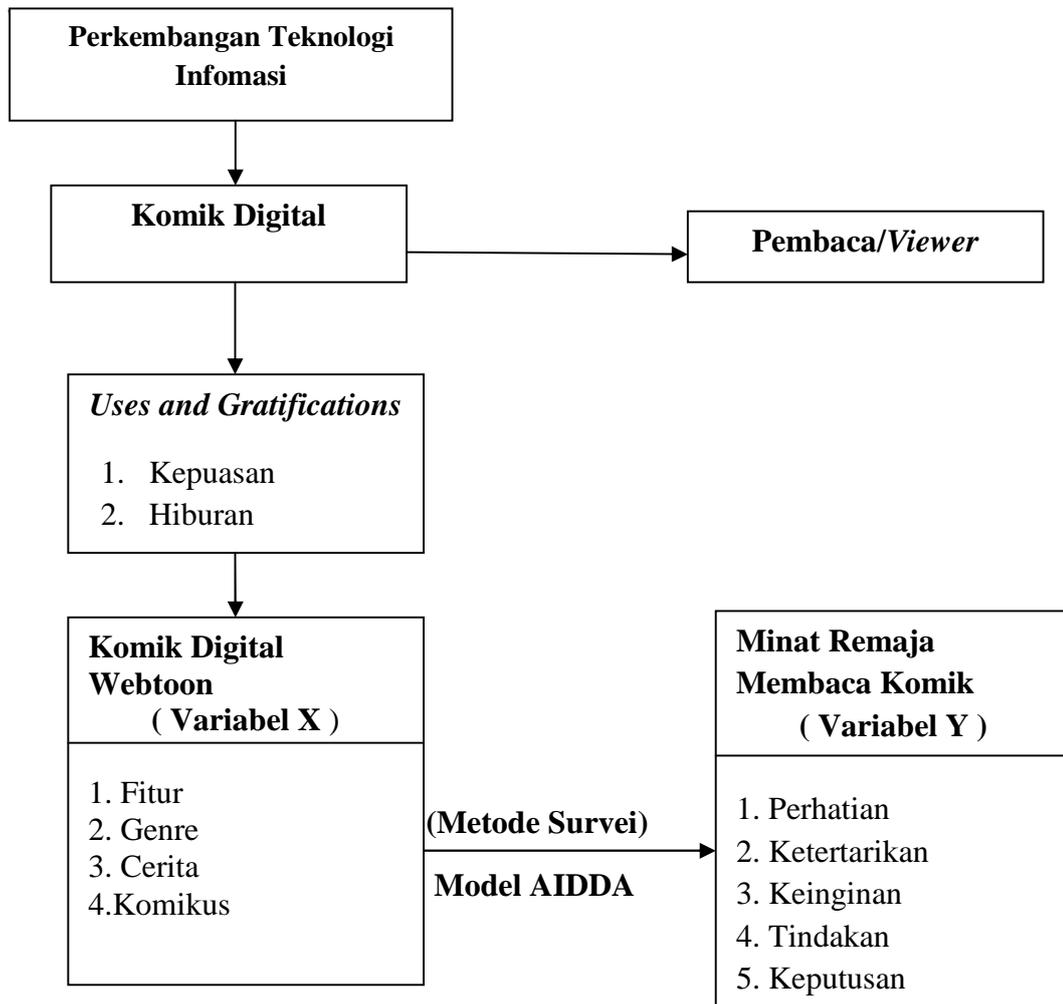
Dengan adanya komik digital seseorang tidak perlu membeli komik dalam bentuk cetak yang dijual dipasaran, pembaca hanya cukup mendownload aplikasi. Aplikasi Line Webtoon adalah salah satu aplikasi yang menyediakan komik secara digital dan gratis bagi para penyuka komik. Aplikasi Line Webtoon memiliki fitur dan menyediakan ratusan judul komik siap baca dengan genre yang bervariasi.

Teori yang peneliti gunakan dalam penelitiannya ini adalah teori *uses and gratifications*, dimana para pembaca yang memilih menggunakan Aplikasi Line Webtoon berharap Aplikasi Line Webtoon dapat memenuhi kebutuhan mereka dalam membaca komik, dalam penelitian ini Aplikasi Line Webtoon diharapkan dapat memenuhi kepuasan dan kebutuhan hiburan responden.

Untuk mengukur efek Aplikasi Line Webtoon terhadap kepuasan dan kebutuhan hiburan yang didapat oleh responden, peneliti telah menentukan 4 indikator pengukur yaitu fitur, genre, cerita dan komikus. Selanjutnya kepuasan dan hiburan yang didapat responden melalui indikator fitur, genre, cerita dan komikus diperjelas dengan menggunakan teori model Aidda agar peneliti dapat mengetahui minat remaja dalam membaca komik.

Indikator yang diukur dalam model Aidda yaitu perhatian; proses awal responden mulai memilih, mengetahui dan memahami suatu informasi yang diterimanya, responden tersebut menjadi sadar dan tahu adanya suatu produk tertentu dalam penelitian ini Aplikasi Line Webtoon, Ketertarikan; tahapan responden mulai tertarik untuk mengetahui lebih jauh tentang aplikasi Line Webtoon, keunggulan sampai dengan manfaat apa yang diperoleh dari aplikasi tersebut, apakah sesuai dengan apa yang dibutuhkan, Keinginan; tahapan responden mulai menentukan sikapnya terhadap aplikasi Line Webtoon, Keputusan; tahapan pengambilan keputusan untuk menggunakan Aplikasi Line Webtoon sebagai aplikasi untuk membaca komik, Tindakan; tahap akhir responden mulai mengambil tindakan apakah responden menjadi lebih memilih membaca komik melalui Aplikasi Line Webtoon.

Berdasarkan uraian di atas maka kerangka pikir dalam penelitian ini adalah:



Bagan 1. Bagan Kerangka Pikir

Sumber: Modifikasi oleh penulis, Maret 2018

2.8 Hipotesis

Menurut Sugiyono (2013:96) Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasari pada teori yang relevan, belum didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Berdasarkan landasan

teori dan kerangka pikir yang telah dibahas sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah :

Ho : Tidak ada pengaruh Aplikasi Digital Webtoon terhadap minat baca siswa

Ha : Ada pengaruh Aplikasi Digital Webtoon terhadap minat baca siswa

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Metode survei adalah metode riset dengan menggunakan kuesioner sebagai instrumen pengumpulan datanya, dengan tujuan untuk memperoleh informasi dari sejumlah responden siswa-siswi SMA Perintis 1 dan Perintis 2 Bandar Lampung yang dianggap mewakili sejumlah populasi tertentu. Metode penelitian kuantitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono 2014: 8).

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian ini yaitu metode survei. Metode survei yaitu mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok (Masri Singarimbun, 1995:3). Metode *survey* dalam penelitian ini dilakukan pada para pembaca aplikasi Line Webtoon yaitu siswa-siswi SMA Perintis 1 dan 2, dengan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok. Metode ini dilakukan dengan cara peneliti membagikan kuesioner

kepada para responden yang memenuhi persyaratan penelitian dan responden mengisi kuesioner sesuai keadaan mereka. Hasil data dari kuesioner tersebut lalu dihitung menggunakan bantuan program spss dan hasil penelitian dijabarkan pada pembahasan.

3.4 Definisi Konsep

Definisi konsep merupakan pemaknaan dari konsep yang digunakan, sehingga akan memudahkan peneliti untuk mengoperasionalkan konsep tersebut di lapangan. Konsep merupakan abstraksi yang dibentuk dengan menggeneralisasikan hal-hal khusus dalam suatu permasalahan (Rakhmat, 2007:12). Definisi konsep dalam penelitian ini adalah :

1. Komik Digital

Komik digital merupakan komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun didalamnya dapat disisipkan game, animasi, film, atau aplikasi lainnya yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpanannya dapat dilakukan secara online ataupun melalui gadget tertentu melalui jaringan internet. Dimana indikator platform atau tampilan komik digital yang diteliti sebagai berikut :

a. Fitur

Fitur merupakan aspek-aspek keistimewaan, karakteristik, layanan khusus, ragam keuntungan yang diintegrasikan atau dibawa didalam suatu produk terpapar kepada pelanggan. Adapun fitur yang terdapat dalam aplikasi digital webtoon pada Line adalah

layanan webtoon yang gratis, menyediakan berbagai komik favorit, tampilan komik *mobile friendly*, bisa menikmati komik gratis dalam keadaan offline, terdapat tombol notifikasi, aplikasi webtoon tidak memakan banyak kuota, aplikasi webtoon menyediakan banyak episode baru setiap harinya,

b. Genre

Genre merupakan pembagian tipe-tipe "cerita" dalam suatu anime, artinya bahwa disetiap anime itu memiliki cerita yang berfokus pada hal tertentu. Adapun genre yang terdapat pada Line Webtoon adalah drama, *fantasy*, komedi, *slice of life*, *romance*, *thriller*, *horror*.

c. Cerita

Cerita merupakan rangkaian peristiwa yang disampaikan, baik berasal dari kejadian nyata (non fiksi) ataupun tidak nyata (fiksi). Sehingga indikator yang diteliti adalah apakah alur cerita tersebut berasal dari kejadian nyata maupun tidak nyata yang membuat para pembaca tertarik dalam membaca komik pada digital webtoon.

d. Komikus

Komikus merupakan orang yang ahli membuat komik. Seberapa banyakkah pembaca yang menyukai alur cerita yang dibuat oleh komikus tersebut.

2. Minat Membaca

Minat adalah bentuk sebuah perasaan suka terhadap suatu objek. Membaca merupakan proses psikologis untuk menentukan arti kata-kata tertulis. Membaca melibatkan penglihatan, gerak mata, pembicaraan batin, ingatan, pengetahuan mengenai kata yang dapat dipahami, dan pengalaman pembacanya. Sedangkan minat baca buku komik merupakan bentuk perasaan suka terhadap suatu objek dimana objek yang diteliti adalah digital komik. Indikator minat baca yang digunakan adalah perhatian, ketertarikan, keinginan, keputusan, serta tindakan para pembaca.

Berdasarkan indikator-indikator tersebut maka dapat ditentukan bahwa apakah dengan adanya komik digital line tingkat minat baca komik menjadi tinggi ataupun rendah.

3.5 Definisi Operasional

Definisi operasional variabel merupakan suatu definisi yang diberikan kepada suatu variabel dengan memberi arti atau menspesifikasikan kegiatan atau membenarkan suatu operasional yang diperlukan untuk mengukur variabel tersebut (Sugiyono, 2008). Berdasarkan telaah pustaka dalam penelitian ini, maka dikembangkan definisi operasional yang dijadikan sebagai pengukuran variabel dan indikator yang dipilih dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini variabel minat baca komik akan diukur melalui pendekatan AIDDA

Tabel 2. Model Pendekatan AIDDA

No	Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
1	Line Webtoon	Fitur Genre Cerita	Seberapa menarik fitur berwarna yang dihasilkan Line Webtoon Seberapa banyak genre menarik yang ditampilkan melalui Line Webtoon Seberapa menarik cerita yang dihasilkan melalui Line Webtoon	Skala Likert
		Komikus	Seberapa banyak viewer atau pembaca yang menyukai Line Webtoon	
2	Minat Membaca Komik	Perhatian Ketertarikan Hasrat/Keinginan Keputusan Tindakan	<ul style="list-style-type: none"> a. Isi cerita atau pesan yang disampaikan dalam Line Webtoon b. Frekuensi penayangan cerita atau episode pada Line Webtoon c. Tampilan pada Line Webtoon a. Efektivitas media yang digunakan b. Persepsi pembaca mengenai Line Webtoon setelah membaca cerita c. Kejelasan cerita yang disampaikan melalui Line Webtoon a. Keinginan dalam mengikuti alur cerita setiap episode pada Line Webtoon b. Minat pembaca atas Line Webtoon c. Kepuasan pembaca dalam membaca Line Webtoon d. Perolehan hiburan dari membaca Line Webtoon e. Minat pembaca atas Line Webtoon a. Keyakinan untuk terus membaca perepisode cerita pada Line Webtoon b. Kecenderungan akan melakukan pengecekan episode perminggunya pada Line Webtoon <p>Keputusan pembaca dalam membaca Line Webtoon</p>	Skala Likert

Sumber: Penulis

3.6 Populasi dan Sampel

3.6.1 Populasi

Siregar (2013:30) mengemukakan bahwa populasi berasal dari bahasa Inggris yaitu *population* yang berarti jumlah penduduk. Dalam metode penelitian, kata populasi amat populer dipakai untuk menyebutkan serumpun/sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Populasi penelitian merupakan keseluruhan dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuhan, dan sebagainya. Sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber penelitian. Dalam penelitian ini berdasarkan pra-riset pada Maret 2017 populasi yang akan diteliti adalah pengguna Line Webtoon di SMA Perintis 1 dan SMA Perintis 2 di Bandar Lampung sebanyak 880 siswa yang tidak semuanya merupakan pembaca komik digital.

Tabel 3. Jumlah siswa-siswi SMA Perintis 1 dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung

No	Nama	Jumlah Populasi
1	SMA Perintis 1 Bandar Lampung	254
2	SMA Perintis 2 Bandar Lampung	626
Jumlah Populasi Total		880

Sumber: Data Pra-Riset Maret 2017

3.6.2 Sampel

Sampel adalah suatu prosedur pengambilan data di mana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi. (Siregar, 2013:30).

Rumus ukuran sampel menurut Siregar (2013:34) ditentukan berdasarkan pada pendapat Slovin dengan rumus sebagai berikut:

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

Dimana:

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

e = Perkiraan Tingkat Kesalahan adalah 10%

$$n = \frac{880}{1+880 (0,1)^2}$$

$$= \frac{880}{1+8,8}$$

$$= \frac{880}{9,8}$$

$$= 89,79 \text{ dibulatkan menjadi } 90 \text{ responden.}$$

Berdasarkan perhitungan diatas, maka dapat diketahui bahwa jumlah sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 90 Siswa. Teknik pengambilan sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, dimana anggota populasi dipilih sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian sebagai sampel.

Kriteria sampel dalam penelitian ini adalah:

1. Pengguna aktif aplikasi Line Webtoon di SMA Perintis 1 dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung,
2. Menggunakan Fitur Line Webtoon
3. Membaca komik dengan menggunakan aplikasi Line Webtoon

3.7 Sumber Data

Menurut Siregar (2013:16) jenis data dikelompokkan berdasarkan jenis dan posisinya, mulai dari yang paling nyata sampai dengan yang paling samar-samar, dan mulai dari yang paling terlibat sampai dengan yang bersifat sekunder.

Adapun jenis data dalam penelitian ini adalah:

1. Data primer, data yang diperoleh langsung dari penelitian di lapangan berupa kuisisioner yang dibagikan kepada responden dan wawancara yang dilakukan terhadap responden.
2. Data sekunder merupakan data yang tidak diperoleh secara langsung melainkan berasal dari dokumen-dokumen atau data-data yang telah ada sebelumnya.

3.8 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan menggunakan teknik-teknik:

1. Kuisisioner (Angket)

Data diperoleh dengan menyebarkan kuisisioner yang berisikan daftar pertanyaan mengenai indikator-indikator penelitian yang telah dijabarkan dalam definisi operasional. Data kuisisioner yang akan disebar diperoleh dari siswa siswi Perintis 1 dan Perintis 2 Bandar Lampung.

2. Studi pustaka (*library research*)

Data diperoleh dari buku, jurnal, skripsi atau kepustakaan lainnya yang menjadi referensi dari penelitian.

3. Observasi

Data diperoleh dari hasil mengamati *website* Webtoon.

3.9 Teknik Pengolahan Data

Setelah mengumpulkan data dari lapangan, maka langkah selanjutnya adalah pengolahan data dengan menggunakan teknik sebagai berikut:

1. *Editing*

Editing adalah proses pengecekan atau memeriksa data yang telah berhasil dikumpulkan dari lapangan, karena ada kemungkinan data yang telah masuk tidak memenuhi syarat atau tidak dibutuhkan.

2. *Koding*

Koding adalah kegiatan pemberian kode tertentu pada tiap-tiap data yang termasuk kategori yang sama. Kode adalah isyarat yang dibuat dalam bentuk angka-angka atau huruf untuk membedakan antara data atau identitas data yang akan dianalisis.

3. Tabulasi

Tabulasi adalah proses penempatan data kedalam bentuk tabel yang telah diberi kode sesuai dengan kebutuhan analisis. Tabel-tabel yang dibuat sebaiknya mampu meringkas agar memudahkan dalam proses analisis data (Siregar, 2013: 86).

3.10 Teknik Pengukuran dan Pemberian Skor

Kriteria pengukuran dan pemberian skor dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan skala Likert, yaitu responden dihadapkan dengan pernyataan dan kemudian diminta untuk memberikan jawaban sangat puas, puas, netral, tidak puas dan sangat tidak puas. Masing-masing alternatif jawaban diberi skor 1-5. Skala Likert dapat digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi sekelompok orang mengenai suatu fenomena.

Kategori jawaban untuk masing-masing variabel adalah sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, sangat rendah dengan alternatif jawaban yang diberikan oleh responden penelitian sangat setuju, setuju, netral, tidak setuju, sangat tidak setuju.

Berdasarkan kriteria tersebut, maka pemberian skornya sebagai berikut:

1. Apabila responden menjawab sangat setuju diberi kategori sangat tinggi dengan skor 5.
2. Jika responden menjawab setuju diberi kategori tinggi dengan skor 4.
3. Jika responden menjawab netral diberi kategori sedang dengan skor 3.
4. Jika responden menjawab tidak setuju diberi kategori rendah dengan skor 2
5. Jika responden menjawab sangat tidak setuju diberi kategori sangat rendah dengan skor 1.

Apabila pernyataan tersebut bernilai negatif, maka akan berbanding terbalik dengan skor pernyataan positif diatas.

1. Bila responden menjawab sangat setuju maka diberi kategori sangat rendah, maka diberi skor 5.

2. Bila responden menjawab setuju maka diberi kategori rendah, maka diberi skor 4.
3. Bila responden menjawab netral maka diberi kategori sedang, maka diberi skor 3.
4. Bila responden menjawab sangat tidak setuju maka diberi kategori sangat tinggi, maka diberi skor 1.

Skor yang telah dijumlahkan dari yang paling rendah sampai yang paling tinggi, maka jumlah tersebut akan tersusun skala interval dengan rumus:

$$I = \frac{\text{Nilai Tertinggi} - \text{Nilai Terendah}}{\text{Kategori}}$$

Ukuran interval adalah mengurutkan orang atau obyek berdasarkan atribut skala dan indeks sikap biasanya menghasilkan ukuran yang interval (Singarimbun, 1995:103).

3.11 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, teknik analisa data menurut Sugiyono (2011:147) merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dari seluruh responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Dalam teknik analisis data menggunakan rumus regresi linear sederhana sebagai berikut:

$$Y = a + bx$$

y = Variabel Terikat

x = Variabel bebas

a = Intercept atau Konstanta

b = Koefisien Regresi

3.12 Uji Hipotesis

Langkah selanjutnya untuk membuktikan apakah variabel x ada pengaruh dan tingkat signifikansi terhadap variabel y dengan rumus uji statistik F. Menurut Ghozali (2013:45), uji statistik F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen yang digunakan berpengaruh secara bersama-sama terhadap satu variabel dependen. Pengujian ini dilakukan dengan uji F pada tingkat keyakinan 95% dan tingkat kesalahan analisis (α) = 5% derajat bebas pembilang $df1 = (k-1)$ dan derajat bebas penyebut $df2 = (n-k)$, k merupakan banyaknya parameter (koefisien) model regresi linier dan n merupakan jumlah pengamatan. Penghitungan uji F (Sudjana, 2003:91) digunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{JK(\text{Reg})/K}{JK(S)/(n - k - 1)}$$

Keterangan:

$$JK(\text{Reg}) = b_1 \sum X_1Y + b_2 \sum X_2Y + \dots + b_k \sum X_kY$$

$$JK(S) = Y^2 - JK(\text{Reg})$$

Untuk menguji keberartian regresi kita harus membandingkan antara F_{hitung} dengan F_{tabel} dengan derajat kebebasan (dk), yang besarnya k untuk JK (Reg) dan (n-k-1) untuk JK(s). Kriteria keberartiannya adalah sebagai berikut:

Jika $F_{hitung} > F_{sedang}$, maka dinyatakan regresi berarti

Jika $F_{hitung} \leq F_{sedang}$, maka dinyatakan regresi tidak berarti

Uji F pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen atau bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen/terikat. Pada pengujian ini juga menggunakan tingkat signifikansi sebesar 5% atau 0,05. Prosedur Uji F ini adalah sebagai berikut :

1. Menentukan hipotesis nol maupun hipotesis alternatifnya :

$H_0 : b_1 = b_2 = b_3 = 0$, berarti tidak ada pengaruh X_1, X_2, X_3 , terhadap Y

$H_a : b_1 \neq b_2 \neq b_3 \neq 0$, berarti ada pengaruh X_1, X_2, X_3 , terhadap Y

2. Membuat keputusan uji F

Jika nilai F lebih besar dari pada 4 maka H_0 ditolak pada derajat kepercayaan 5%, dengan kata lain hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang menyatakan bahwa semua variabel independen secara serentak dan signifikan mempengaruhi variabel dependen.

3.13 Uji Validitas dan Reliabilitas Data

3.13.1 Uji Validitas

Validitas adalah tingkat keandalan dan kesahihan alat ukur yang digunakan. Instrumen dikatakan valid berarti menunjukkan alat ukur yang dipergunakan untuk mendapatkan data itu valid atau dapat digunakan untuk mengukur apa yang

seharusnya di ukur. Untuk mengukur validitas angket dalam penelitian digunakan rumus korelasi *Product moment*:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Koefisien korelasi antara variabel X dan Y

n : Jumlah Sampel

X : Skor Variabel X

Y : Skor Variabel Y (Arikunto, 2002:160).

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya suatu instrumen dalam penelitian berupa pertanyaan/pernyataan dalam kuisiонер. Pada penelitian ini uji validitas dilakukan 90 responden yaitu objek utama penelitian ini yang membaca komik dengan menggunakan aplikasi Line Webtoon.

3.13.2 Uji Reliabilitas Data

Uji reliabilitas adalah instrumen yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat ukur data karena instrumen tersebut telah baik. Reliabilitas merujuk pada satu pengertian bahwa suatu instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 1996:170).

Untuk mengukur tingkat reliabilitas kuisiонер, digunakan rumus *alpha cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left[1 - \frac{\sum \alpha_n^2}{\alpha_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{II} : Reliabilitas Instrumen

k : Banyaknya butir pertanyaan atau butir item

$\sum \alpha_n^2$: Jumlah varian butir

α_t^2 : Varian total (Sugiyono, 2008:172).

BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1 Lokasi Penelitian

4.1.1 Gambaran Umum SMA Perintis 1 Bandar Lampung

Berdirinya SMA Perintis 1 Bandar Lampung diawali dengan berdirinya Yayasan Pendidikan Perintis (YPP) dengan diterbitkannya Akte Notaris Imam Ma'ruf Nomor. 56 dengan alamat Jalan Kartini Nomor 42 Bandar Lampung. Pada tahun 1985 SMA Perintis diakui dengan keputusan Dirjen Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor: NSS 30112260040339 dan NDS 04014009. Sejak tahun 1991 SMA Perintis 1 berstatus disamakan berdasarkan Surat Keputusan Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah Umum Nomor 476/C/Kep/1991 dengan NDS 0401009. Saat ini SMA Perintis 1 Bandar Lampung terakreditasi "A" dan beralamatkan di Jalan Cut Nyak Dien No.4 Palapa Bandar Lampung.



Gambar 3. Logo SMA Perintis 1 Bandar Lampung

Adapun yang menjabat sebagai Kepala Sekolah SMA Perintis 1 Bandar Lampung sejak awal berdirinya hingga sekarang adalah sebagai berikut:

1. Tahun 1982-1985 : Muhammad Iskak, BA
2. Tahun 1988-1989 : Drs. S. Kardi Idris
3. Tahun 1989-1996 : Drs. Syarman Ibrahim
4. Tahun 1996-2001 : Drs. Ibrahim
5. Tahun 2001-2009 : Drs. Suharto
6. Tahun 2009-sekarang : Zainuri, S.Ag.,M.M.Pd

Visi SMA Perintis 1 Bandar Lampung:

Menjadikan Sekolah Menengah Atas yang menghasilkan Insan yang Beriman, Cerdas, Berakhlak Mulia, Disiplin dan Berprestasi.

Indikator:

- a. Terciptanya lingkungan sekolah yang bernuansa agamis.
- b. Unggul dalam prestasi akademik dan non akademik.
- c. Terwujudnya kehidupan warga sekolah yang berdisiplin dan berakhlak mulia.
- d. Terlaksananya manajemen sekolah yang bermakna dan tepat guna.
- e. Tuntas dalam pencapaian hasil ujian nasional dan sebagian besar lulusannya dapat diterima di Univeristas/Perguruan Tinggi yang terkemuka.

Misi SMA Perintis 1 Bandar Lampung:

- a. Menciptakan kegiatan pembelajaran secara optimal yang bernuansa IMTAQ dan IPTEK.
- b. Mengupayakan kegiatan belajar mengajar yang bernuansa Agamis dan berorientasi pada pembentukan akhlak yang mulia.
- c. Membimbing siswa menuju prestasi yang unggul baik akademik maupun non akademik.
- d. Menciptakan insan yang saling menghormati, menghargai dan santun terhadap seluruh warga sekolah.
- e. Mengupayakan iklim pembelajaran yang bersifat kreatif, inovatif dan kondusif.
- f. Menumbuhkan semangat kerja yang intensif, inovatif serta bertanggung jawab secara optimal dan profesional.
- g. Mengembangkan keterampilan siswa/peserta didik dan warga sekolah sesuai dengan kemampuan dan bakat yang dimiliki.
- h. Melengkapi sarana dan prasarana serta fasilitas pendidikan yang dapat menunjang proses pembelajaran.
- i. Menciptakan sekolah yang bebas minuman keras, narkoba dan tawuran antar pelajar.
- j. Mempersiapkan siswa/peserta didik untuk dapat menuju jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Motto SMA Perintis 1 Bandar Lampung:

Berfikir ilmiah berkarya amaliyah terdepan dalam prestasi, kreasi dan inovasi.

4.1.2 Gambaran Umum SMA Perintis 2 Bandar Lampung

Berdirinya SMA Perintis 2 Bandar Lampung diawali dengan berdirinya Yayasan Pendidikan Perintis (YPP) dengan diterbitkannya Akte Notaris Imam Ma'ruf Nomor. 56 dengan alamat Jalan Kartini Nomor 42 Bandar Lampung. Pada tahun 1985 SMA Perintis diakui dengan keputusan Dirjen Pendidikan dan Kebudayaan Indonesia Nomor: NSS 30112260040339 dan NDS 04014009. SMA Perintis 2 Bandar Lampung terletak di jalan Khairil Anwar Nomor 106 Durian Payung Tanjung Karang Pusat Bandar Lampung. Letak sekolah ini cukup strategis yaitu berdekatan dengan jalan raya yang dapat diakses dari segala arah sehingga mudah dijangkau.

SMA Perintis 2 Bandar Lampung diresmikan pada tanggal 21 September 2005 oleh Bapak Drs. Edi Sutrisno, M.Pd Wali Kota Bandar Lampung dengan nomor izin operasional sekolah 420/2503/08/2005 dan nomor statistik sekolah 30021260304. SMA Perintis 2 Bandar Lampung berstatus swasta dan terakreditasi "A". SMA Perintis 2 Bandar Lampung saat ini dipimpin oleh Ibu Dra. Finor Zulvaneri.



Gambar4. Logo SMA Perintis 2 Bandar Lampung

Visi SMA Perintis 1 Bandar Lampung

Menjadikan Sekolah Menengah Atas yang menghasilkan : Insan yang Beriman, Cerdas, Berakhlak Mulia, Santun, Disiplin dan Berprestasi.

Indikator:

- a. Terciptanya lingkungan sekolah yang bernuansa Agamis
- b. Unggul dalam prestasi Akademik dan Non Akademik
- c. Terwujudnya kehidupan warga sekolah yang Berdisiplin dan Berakhlak Mulia
- d. Terlaksananya manajemen sekolah yang bermakna dan tepat guna.
- e. Tuntas dalam pencapaian hasil Ujian Nasional dan sebagian besar lulusnya dapat diterima di Universitas/Perguruan Tinggi yang terkemuka.

Misi SMA Perintis 2 Bandar Lampung

- a. Menciptakan Kegiatan Pembelajaran Secara Optimal yang bernuansa IMTAQ dan IPTEK.
- b. Mengupayakan Kegiatan Proses Belajar yang bernuansa Agamis dan berorientasi pada pembentukan akhlak yang mulia.
- c. Membimbing siswa menuju prestasi yang unggul baik Akademis maupun non Akademis.
- d. Menciptakan insan yang saling menghormati, menghargai dan santun terhadap seluruh warga sekolah.
- e. Menciptakan aspek kedisiplinan dan ketertiban menjadi budaya pembelajaran di sekolah.
- f. Mengupayakan iklim pembelajaran yang bersifat Kreatif, Inovatif dan Kondusif.
- g. Menunuhkan semangat kerja yang intensif, Inovatif serta bertanggung jawab secara optimal dan professional.
- h. Mengembangkan keterampilan siswa, peserta didik dan warga sekolah sesuai dengan kemampuan dan bakat yang dimiliki.
- i. Melengkapi sarana dan prasarana serta fasilitas Pendidikan yang dapat menunjang proses pembelajaran.
- j. Menciptakan Sekolah yang bebas minuman keras, narkoba dan tawuran antar pelajar.
- k. Mempersiapkan siswa untuk dapat menuju jenjang Pendidikan yang lebih tinggi.

4.2 Profile Line Webtoon

1. Line Webtoon

Line Webtoon adalah sebuah platform penerbitan digital (tersedia di web dan mobile: Android dan iOS) gratis bagi para pembuat komik baik amatir maupun profesional untuk menampilkan karya terbaik mereka kepada para penyuka komik di seluruh dunia. Layanan serial webtoon ini dimutakhirkan per hari dan tersedia dalam berbagai pilihan bahasa yang membuat para pembaca dari seluruh dunia dapat menikmatinya, termasuk tersedianya pilihan dalam Bahasa Indonesia.

2. Logo Line Webtoon



Gambar 5. Logo Webtoon
(Sumber :<http://www.blue-la-goon-idn.com>)

3. Alamat Perusahaan

Alamat Kantor LINE Indonesia

Kantor Pusat LINE Corporation Indonesia

Gedung The Energy, SCBD Lot 11 A

Jl.Jend. Sudirman Kav. 52-53

Senayan, Kebayoran Baru

Jakarta Selatan, Kode Pos 12190

DKI Jakarta

Indonesia

Kantor LINE Plus Corporation Indonesia

Wisma GKBI, Lantai 39

Jl. Jend. Sudirman No 28

Bendungan Hilir, Tanah Abang

Jakarta Pusat, Kode Pos 10210

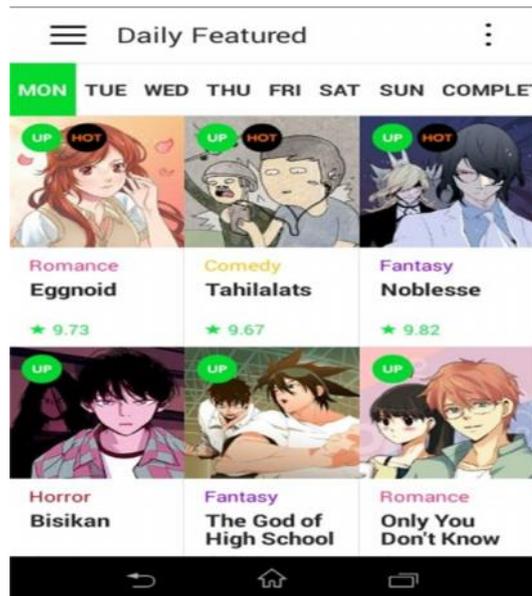
DKI Jakarta

Indonesia

4. Fitur Webtoon

a. Daily Featured

Pada Daily Featured ini ditampilkan jadwal update setiap komik, mulai dari Senin hingga Minggu akan diisi oleh komik-komik yang update pada hari tersebut. Terdapat juga kolom Komplit yang memuat komik-komik yang telah selesai penerbitannya. Kita bisa menyortir Fitur Harian ini berdasarkan tanggal, rating ataupun tingkat populeritasnya



Gambar 6. *Daily Featured* di Webtoon
(Sumber :<http://www.blue-la-goan-idn.com>)

b. Fitur *Hot and New*

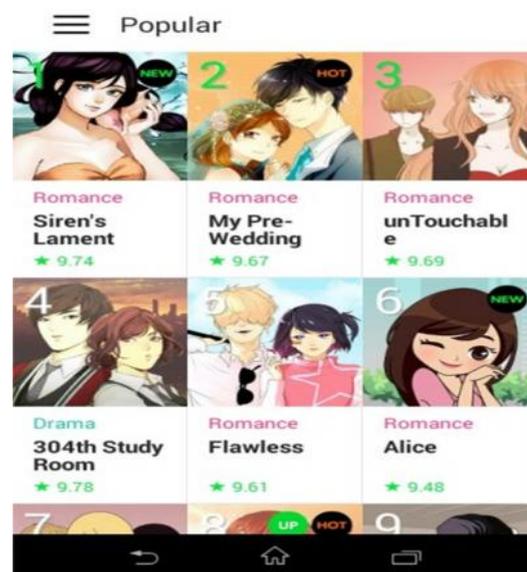
Komik-komik baru dan komik yang sedang sangat naik daun akan diulas pada fitur ini. Dengan mudah akan kita temui komik yang saat ini sedang digemari orang-orang dan komik yang terbaru, jadi kita tidak akan ketinggalan membaca komik yang lagi ngehits.



Gambar 7. *Fitur Hot and New* di Webtoon
(Sumber : <http://www.blue-la-goan-idn.com>)

c. Fitur *Populer* dan *Genres*

Komik yang sedang banyak dibaca oleh orang-orang akan secara otomatis masuk ke dalam Fitur Populer dan diklasifikasikan berdasarkan jumlah pembaca ataupun pengunduhnya. Urutan peringkat dimulai dari komik yang paling populer dibaca oleh penggunanya. Selain itu ada Fitur yang mengklasifikasikan jenis-jenis komik, Fitur *Genres*. macam-macam genre ada pada fitur ini, seperti komik yang bergenre drama, fantasy, komedi, romantis, thriller hingga hororpun ada. Kalian bisa bebas menikmati membaca komik sesuai dengan selera kalian, apakah itu komik romantis atau horor tinggal kalian pilih.



Gambar 8. Fitur *Populer* di Webtoon
(Sumber : <http://www.blue-la-goona-idn.com>)

d. Fitur *Fan Translation*

Pembaca bisa membaca komik dalam berbagai macam bahasa yang ada di seluruh dunia. Fitur ini dibuat oleh para penggemar dari seluruh dunia yang mencintai komik, kemudian disatukan dalam fitur ini. Dengan adanya Fitur *Fan Translation* selain bisa membaca komik pembaca juga bisa banyak belajar bahasa asing lainnya. Belajar bahasa asing dengan komik sangatlah menyenangkan.

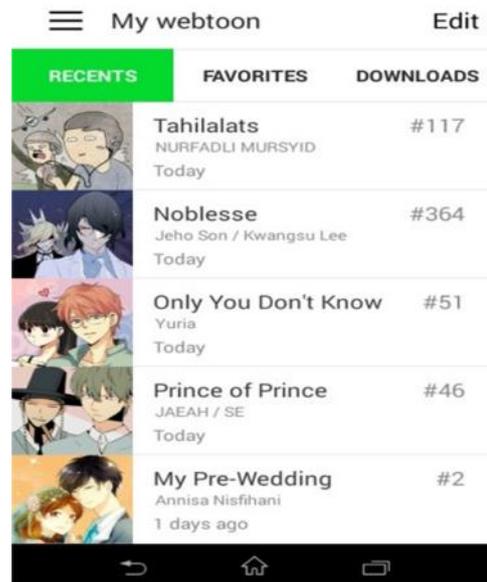


Gambar 9. Fitur *Fan Translation* di Webtoon
(Sumber : <http://www.blue-la-goon-idn.com>)

e. Fitur *My Webtoon*

My Webtoon dapat pembaca isi dengan komik-komik yang disukai, komik favorit pembaca. Melalui fitur ini pembaca juga bisa menikmati membaca komik secara gratis tanpa beban pulsa internet dengan cara *mendownloadnya* terlebih

dahulu, maka pembaca bisa membaca komik kapan saja dengan bebas pulsa ininternet



Gambar 10. Fitur *My Webtoon* di Webtoon
(Sumber :<http://www.blue-la-goon-idn.com>)

BAB VI

SIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan di SMA Perintis 1 dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung dengan membagikan kuisioner kepada 90 responden mengenai pengaruh aplikasi Line Webtoon terhadap minat remaja membaca komik digital, maka peneliti menyimpulkan bahwa:

1. Aplikasi Line Webtoon mempengaruhi minat remaja membaca komik digital diketahui sebesar 0,695 (69,5%). Sementara sisanya 30,5% adalah faktor-faktor lain yang tidak menjadi bagian dalam penelitian ini.
2. Tingkat hubungan antara variabel pengaruh aplikasi Line Webtoon dengan minat remaja membaca komik digital pada siswa-siswi SMA Perintis 1 dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung berada pada kategori hubungan yang Sangat Kuat. Hal ini dapat dilihat dari hasil perhitungan nilai korelasi antara variabel pengaruh aplikasi Line Webtoon sebesar 0,833 yang masuk pada rentang 0,800 – 0,1000 dan berarti berada pada kategori hubungan yang sangat kuat.

6.2 Saran

1. Peneliti menyarankan kepada pihak Line Webtoon untuk lebih meningkatkan kualitasnya baik pada tampilan maupun pada variasi genre cerita untuk menarik minat pembaca yang lebih banyak.
2. Peneliti menyarankan kepada para komikus yang memiliki karya cerita dalam bentuk komik agar memasukkan karyanya ke dalam Line Webtoon sehingga komik tersebut dapat dibaca oleh banyak orang dan lebih diapresiasi.
3. Diharapkan bagi para pembaca Line Webtoon untuk selalu mendukung dan mengapresiasi hasil komik yang telah dibuat oleh para komikus dalam Webtoon dengan cara memberikan kritik dan masukan yang membangun agar karya komik mereka menjadi lebih baik lagi.
4. Diharapkan penelitian ini dapat menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan komik digital.
5. Diharapkan bagi mahasiswa yang sedang melakukan penelitian atau bagi penelitian berikutnya untuk mencari dan membaca lebih banyak referensi sehingga hasil penelitian selanjutnya menjadi lebih baik serta memperoleh ilmu pengetahuan khususnya di bidang Ilmu Komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aridianto, Elvinaro dan Lukiati komala. 2007. *Komunikasi Massa revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama media
- Effendy, Onong Uchjana.. 2005. *Ilmu Komunikasi, Teori dan Praktek*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Farida Rahim,. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rakhmat, Jalaluddin. 2005. *Metode penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Witherington, H.C. (1999). *Psikologi Pendidikan*. Terj M. Buchori. Jakarta : Aksara Baru.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka.
- Kotler, P., dan Armstrong, G. 2004. *Principles of Marketing (10th Edition ed.)*. Upper Saddle, New Jewsey: Prentice Hall.
- Mustakini, Jogiyanto Hartono. 2009. *Sistem Informasi Teknologi*. Yogyakarta: ANDI ofset.
- Singarimbun, Masri dan Sofian Effendi. 1995. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta. LP3ES.
- Siregar Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:

Internet

- <http://www.kompasiana.com/chaannis/rendahnya-minat-baca> diakses pada tanggal 21 Januari 2017 pukul 20.34
- <https://id.techinasia.com/jumlah-pengguna-smartphone-diindonesia> diakses pada 5 April 2017 pukul 21.10
- <http://harianti.com/hasil-survei-jakpat-2016-aplikasi-bbm-masih-paling-populer-di-indonesia/> diakses pada 5 April 2017 pukul 21.29

m.tribunnews.com/techno/2015/05/11/line-webtoon-cara-enak-baca-komik-lewat-ponsel
diakses pada tanggal 16 Februari 2017 pukul 14.25

www.sindoweekly.com/highlight/daily/17-10-2016/ketika-hallyu-menerjang diakses pada
tanggal 5 April 2017 pukul 21.50

www.webtoons.com diakses pada tanggal 24 April 2017 pukul 14.35

<https://dailysocial.id/post/cara-menggunakan-line-webtoon> diakses pada tanggal 24 April
2017 pukul 16.00

<http://isparmo.web.id/2016/11/21/data-statistik-pengguna-internet-indonesia-2016/> diakses
pada tanggal 24 April 2017 pukul 21.30

Skripsi

Eli Kurniawati; Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas
Lampung Judul: Hubungan Antara Menonton Iklan Line Webtoon di Televisi dengan
Minat Pengunduhan Aplikasi di Smartphone (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikadi
Angkatan 2012 – 2015 Universitas Lampung)

Melda Alifiani Fasya; Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pasundan, Studi Fenomenologi Komik Digital Noblesse Pada Aplikasi
Webtoon