# PENGARUH SITUS KOMIKU.CO.ID TERHADAP MINAT MEMBACA *MANGA*
**(Studi Pada Komunitas Japanila)**

**(Skripsi)**

**Oleh**
Gianbayu Dwi Prakosa
NPM. 1516031065

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**
**UNIVERSITAS LAMPUNG**
**BANDAR LAMPUNG**
**2022**

# ABSTRAK

## PENGARUH SITUS KOMIKU.CO.ID TERHADAP MINAT MEMBACA *MANGA* (Studi Pada Komunitas Japanila)

**Oleh**
**Gianbayu Dwi Prakosa**

Membaca merupakan proses untuk memahami isi bacaan dalam buku yang memerlukan konsentrasi tinggi salah satunya adalah membaca komik, komik sangat menarik untuk dibaca dikarenakan komik memberikan penggambaran ilustrasi sehingga membuat komik menjadi begitu mudah untuk dipahami. Komik memiliki berbagai bentuk salah satunya adalah komik Jepang atau *Manga.* Salah satu situs yang menyajikan komik digital *online* adalah Komiku.co.id. Komiku.co.id merupakan situs baru yang mengalami perkembangan dengan cepat bahkan dalam hitungan bulan Komiku.co.id telah memiliki *rank Alexa*. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa besar pengaruh komiku.co.id terhadap minat membaca *manga* pada komunitas Japanila.

Penelitian ini menggunakan penelitian deskiptif dengan pendekatan kuantitatif, dengan jumlah sampel sebanyak 50 mahasiswa yang tergabung dalam komunitas Japanila. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan studi pustaka. Data yang sudah terkumpul selanunya dilakukan pengujian dengan uji validitas dan reliabilitas serta uji hipotesis.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat pengaruh situs Komiku.co.id (X) secara signifikan terhadap minat membaca *manga* anggota komunitas Japanila (Y) serta hasil nilai koefisien determinasi diperoleh nilai sebesar 0.887 atau 88.7% maka dapar disimpulkan bahwa situs Komiku.co.id memiliki pengaruh sebesar 88.7% erhadap minat membaca *manga* anggota komunitas Japanila.


**Kata Kunci:** Situs Komiku.co.id, Minat Membaca *manga*, Komunitas Japanila

## *ABSTRACT*

***THE EFFECT OF KOMIKU.CO.ID SITE ON INTEREST IN READING MANGA***
***(Study on the Japanila Community)***

***By***
***Gianbayu Dwi Prakosa***

*Reading is a process to understand the content of reading in books that require high concentration, one of which is reading comics, comics are very interesting to read because comics provide illustrative depictions so that they make comics so easy to understand. Comics have various forms, one of which is Japanese comics or Manga. One of the sites that presents digital comics online is Komiku.co.id. Komiku.co.id is a new site that has developed rapidly even in a matter of months Komiku.co.id already has an Alexa rank. The formulation of the problem in this study is how much influence Komiku.co.id have on reading manga interest in the Japanila Community.*

*This research uses descriptive research with a quantitative approach, with a total sample of 50 students who are members of the Japanila community. Data collection techniques use questionnaires and literature studies. The data that has been collected is then tested with validity and reliability tests and hypothesis tests.*

*The results showed that there was a significant influence of Komiku.co.id (X) sites on the reading manga interest of Japanila (Y) community members and the results of the coefficient of determination value obtained a value of 0.887 or 88.7%, so it was concluded that Komiku.co.id sites had an influence of 88.7% on the reading manga interest of Japanila community members.*



***Keywords:*** *Komiku.co.id Sites, Reading Interest of manga, Japanila Community*

# PENGARUH SITUS KOMIKU.CO.ID TERHADAP MINAT MEMBACA *MANGA*
**(Studi Pada Komunitas Japanila)**

**Oleh**
Gianbayu Dwi Prakosa

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi**

**Pada**

**Program Studi Ilmu Komunikasi**
**Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Univesitas Lampung**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**
**UNIVERSITAS LAMPUNG**
**BANDAR LAMPUNG**
**2022**

| | | |
|---|---|---|
| Judul Skripsi | : | **PENGARUH SITUS KOMIKU.CO.ID TERHADAP MINAT MEMBACA *MANGA* (Studi Pada Komunitas Japanila)** |
| Nama Mahasiswa | : | *Gianbayu Dwi Prakosa* |
| Nomor Pokok Mahasiswa | : | **1516031065** |
| Program Studi | : | Ilmu Komunikasi |
| Fakultas | : | Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik |

**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

**Dra. Ida Nurhaida, M.Si**
NIP. 19610807 198703 2 001

2. Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

**Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si**
NIP. 19800728 200501 2 001

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

Ketua : **Dra. Ida Nurhaida, M.Si.** : .....

Penguji Utama : **Andi Windah, S.I.Kom., M.Comn&MediaSt.** : .....

2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

**Dra. Ida Nurhaida, M.Si.**
NIP. 19610807 198703 2 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **24 Juni 2022**

**PERNYATAAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Gianbayu Dwi Prakosa

NPM : 1516031065

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **"PENGARUH SITUS KOMIKU.CO.ID TERHADAP MINAT MEMBACA *MANGA* (Studi Pada Komunitas Japanila)"** adalah benar-benar hasil karya bukan plagiat sebagaimana telah diatur dalam Pasal 27 Peraturan Akademik Universitas Lampung dengan Keputusan Rektor Nomor 318/H26/2010.

Bandar Lampung, 24 Juni 2022
Yang Membuat Pernyataan,

Gianbayu Dwi Prakosa
NPM. 1516031065

## RIWAYAT HIDUP

Penulis dilahirkan di Bandar Lampung, pada tanggal 01 April 1997, sebagai anak kedua dari pasangan Bapak Ir. Jaka Harsono dan Ibu Endah Medyorini. Penulis menyelesaikan pendidikan di Taman Kanak-Kanak di TK Abadi Perkasa pada tahun 2003, Sekolah Dasar (SDS) Abadi Perkasa pada tahun2009, Sekolah Menengah Pertama (SMPN) 28 Bandar Lampung tahun 2012, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) Al-Kautsar Bandar Lampung tahun 2015.

Penulis terdaftar sebagai mahasiswa Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik pada tahun 2015. Penulis telah mengikuti Kuliah Kerja Nyata (KKN) Periode I tahun 2018 di Desa Jabung, Kecamatan Jabung, Kabupaten Lampung Timur, Provinsi Lampung.

Selama menjadi mahasiswa penulis aktif mengikuti organisasi yaitu Himpunan Mahasiswa Jurusan (HMJ) Ilmu Komunikasi. Penulis menyelesaikan skripsi sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada FISIP UNILA

**MOTO**

"Barangsiapa yang mengerjakan kebaikan sekecil apapun,
niscaya dia akan melihat (balasan)nya"
**(Q.S Al-Zalzalah: 7)**

"Sekuat apapun kau berusaha. Sebaik apapun kau
merencanakan. Jika Allah belum mengizinkan,
kau harus bersahabat dengan Sabarmu"
**(Gianbayu Dwi Prakosa)**

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini adalah ungkapan rasa syukur ku kepada Allah SWT atas segala karunia dan kasih sayangnya untuk menyelesaikan skrpsi ini, begitu maha dermawannya engkau ya Allah yang memberikan kemudahan dan pertolongan kepada ku sehingga aku bisa menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu

**Skripsi ini kupersembahkan kepada:**

**Bapak dan Ibu**
**Bapak Jaka Harsono dan Ibu Endah Medyorini**
Yang selalu memberikan motivasi untuk menjadi seorang laki-laki yang kuat dan mandiri dan ibuku yang sangat berperan penting selama diriku menjalani kuliah hingga selesai

**Kakakku Hardianto**
**Yang selalu mendukung dan mendoakanku**

Sahabat-sahabat penulis yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu,menemani dan memberikan dukungan kepada penulis selama ini.
Terimakasih atas persahabatan yang indah yang telah kalian berikan dan waktu yang telah kalian luangkan

**Almamaterku Tercinta**
Universitas Lampung

## SANWACANA

Segala puji bagi Allah SWT yang telah memberikan segenap kekuatan dan kemampuan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul *"Pengaruh Situs Komiku.Co.Id Terhadap Minat Membaca Manga (Studi Pada Komunitas Japanila)".* Alhamdullilah berkat rahmat dan pertolongan Allah SWT penulis dapat menyelesaikan skripsi dalam rangka mengakhiri studi pada v dan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi**.**

Penulis menyadari masih banyak terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini, untuk itu saran dan kritik yang membangun dari semua pihak sangat diharapkan untuk pengembangan dan kesempurnaan skripsi ini. Pada penulisan skripsi ini penulis mendapatkan bimbingan, arahan serta dukungan dari berbagai pihak sehingga penyusunan skripsi ini dapat berjalan dengan baik. Pada kesempatan kali ini, penulisan ingin menyampaikan rasa hormat dan terima kasih yang sebesarbesarnya terhadap:

1. Ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
2. Ibu Wulan Suciska, S.I.Kom., M.Si. Selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas IlmuSosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung
3. Bapak Toni Wijaya, S.Sos., M.A Selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas IlmuSosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung

4. Ibu Dra. Ida Nurhaida, M.Si., selaku Dosen Pembimbing I, terima kasih telah membimbing, memotivasi dan memberi masukan yang membangun serta mengarahkan penulis sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik
5. Ibu Andi Windah, S.I.Kom., Mcomn&MediaSt Selaku Dosen Pembahas yang telah memberikan masukan-masukan yang bermanfaat, saran serta pengarahan dalam penulisan skripsi ini
6. Seluruh Bapak/Ibu dosen dan karyawan/I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, khususnya Bapak/Ibu Dosen Program Studi Ilmu Komunikasi yang penuh ketulusan, dedikasi untuk memberikan ilmu yang bermanfaat dan motivasi bagi penulis, serta segala kemudahan dan bantuannya selama penulis menyelesaikan studi
7. Eka A Lestari yang penuh ketulusan, dedikasi motivasi bagi penulis serta segala bantuan selama penulis menyelesaikan studi
8. Para Pejuang Sarjana dan seluruh pihak-pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasihatas dukungannya selama ini.

Semoga Allah SWT selalu memberikan balasan atas bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis. Akhir kata, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi semoga skripsi ini dapat bermanfaat untuk menambah wawasan keilmuan bagi pembaca pada umumnya dan bagi penulis khususnya.

Bandar Lampung, 24 Juni 2022
**Penulis**

**Gianbayu Dwi Prakosa**

# DAFTAR ISI

**DAFTAR ISI** ..... **i**
**DAFTAR TABEL** ..... **iii**
**DAFTAR GAMBAR** ..... **v**

**I. PENDAHULUAN**
1.1 Latar Belakang Masalah ..... 1
1.2 Rumusan Masalah ..... 5
1.3 Tujuan Penelitian ..... 5
1.4 Manfaat Penelitian ..... 6
1.5 Kerangka Pikir ..... 6
1.6 Hipotesis ..... 8

**II. TINJAUAN PUSTAKA**
2.1 Penelitian Terdahulu ..... 9
2.2 *Uses and Effect* ..... 11
2.3 Komik Digital ..... 16
2.4 *Manga* ..... 18
2.5 Japanila ..... 19
2.6 Minat Membaca ..... 20
2.6.1 Pengertian Minat ..... 20
2.6.2 Pengertian Membaca ..... 22
2.6.3 Pengertian Minat Membaca ..... 22
2.6.4 Aspek – Aspek atau Kategori Minat Membaca ..... 23

**III. METODE PENELITIAN**
3.1 Jenis Penelitian ..... 25
3.2 Variabel Penelitian ..... 26
3.3 Definisi Konseptual ..... 26
3.4 Definisi Operasional Variabel ..... 26
3.5 Sumber Data Penelitian ..... 28
3.6 Populasi dan Sampel Penelitian ..... 28
3.7 Teknik Pengumpulan Data ..... 30
3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas ..... 30
3.9 Teknik Analisis Data ..... 32

**IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**
4.1 Gambaran Umum Japanila ..... 34
4.2 Hasil Pengujian Instrumen Penelitian..... 36
4.2.1 Uji Validitas ..... 36
4.2.2 Uji Reliabilitas ..... 38
4.3 Deskriptif Jawaban Responden ..... 39
4.3.1 Deskritif Jawaban Responden Variabel Situs Komiku.co.id..... 39
4.3.2 Deskritif Jawaban Responden Variabel Minat Membaca Komunitas Japanila ..... 48
4.4 Kategori Persentase Nilai Kumulatif Variabel X dan Y..... 56
4.5 Uji Prsasayarat Analisis Data ..... 59
4.5.1 Uji Normalitas ..... 59
4.6 Metode Analisa Data ..... 60
4.6.1 Uji Regresi Linear Sederhana..... 60
4.7 Uji Hipotesis ..... 61
4.7.1 Uji T..... 61
4.7.2 Koefesien Determintasi ..... 62
4.8 Pembahasan Penelitian ..... 63
4.8.1 Pengaruh Situs Komiku.co.id Terhadap Minat Membaca *Manga* Anggota Komunitas Japanila ..... 63
4.8.2 Kaitan Antara Hasil Penelitian dengan Teori ..... 66

**V. SIMPULAN DAN SARAN**
5.1 Simpulan..... 69
5.2 Saran ..... 69

**DAFAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

# DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu ..... 9
Tabel 3.1 Definisi Operasional Variabel ..... 27
Tabel 4.1 Uji Validitas Variabel X ..... 37
Tabel 4.2 Uji Validitas Variabel Y ..... 37
Tabel 4.3 Daftar Interprestasi Koefisien ..... 38
Tabel 4.4 Hasil Uji Reablitas ..... 38
Tabel 4.5 Saya Menyukai Komik *Manga* Jepang Karena Selalu Tersedia di Situs Komiku.co.id ..... 39
Tabel 4.6 Saya Mengkuai Komik *Manga* Karena Sudah Cukup Lengkap dan Selalu Menampilkan Komik Manga Terbaru ..... 40
Tabel 4.7 Saya Menyukai Komik Manga yang ada di Situs Japanila Karena Selalu di Sesuaikan dengan *Genre* ..... 40
Tabel 4.8 *Genre* yang di Tampilkan Dalam Komik *Manga* Sesuai dengan Alur Cerita ..... 41
Tabel 4.9 Saya Mengukai Komik Manga yang ada di Situs Komiku.co.id karena Tampilan Komik Digital Menarik Tidak Kalah Komik Konvensional ..... 42
Tabel 4.10 Fitur-Fitur yang ada pada Situs Komiku.co.id Mudah di Pahami dan di Jalankan serta Mampu di Sesuaikan degan *Genre* Komik Manga ..... 42
Tabel 4.11 Selama ini Isi dari Komik Manga Setiap 1 Bulan Sekali Diperbaharui Sehingga Pembaca tidak Merasa Bosan untuk Mengakses Situs Japanila untuk Membaca Komik *Manga* Secara *Online* ..... 43
Tabel 4.12 Selama ini Komiku.co.id Selalu tepat dalam Menyajikan Isi dari Komik Manga dan Sesuai dengan Harapan dari Pembaca ..... 44
Tabel 4.13 Fitur-Fitur yang ada dalam Situs Komiku.co.id juga Selalu Mendapatkan Pembahruan Setiap 2 Bulan Sekali ..... 44
Tabel 4.14 Pembaharuan Fitur Situs Komiku.co.id Membuat Tampilan Situs Komiku.co.id Menjadi Lebih Menarik ..... 45
Tabel 4.15 Jawaban Responden Variabel Situs Komiku.co.id (X) ..... 46
Tabel 4.16 Selama ini Situs Komiku.co.id Selalu Mudah Saya Akses sehingga Saya Selalu Bisa Membaca Komik *Manga* Setiap Saat ..... 48
Tabel 4.17 Selama ini Pengelola Situs Komiku.co.id Selalu Memberikan Sereal Terbaru Komik *Manga* ..... 48
Tabel 4.18 Pengelola Situs Komiku.co.id Selalu Memberikan Kemudahan Bagi Saya untuk Selalu Membaca Komik *Manga* Secara Digital ..... 49

Tabel 4.19 Selama ini Sereal Komik *Manga* yang Disajikan dalam Situs Komiku.co.id Selalu Menghibur Bagi Anggota Komuitas Japanila ..... 50
Tabel 4.20 Situs Komiku.co.id Memberikan Fitur unuk Pencarian Serial pada Masing-Masing Komik *Manga* Sehingga Memudahkan Bagi Pembaca ..... 50
Tabel 4.21 Semua Komik *Manga* dapat Diakses Melalui Situs Komiku.co.id Sehingga Saya Selalu Bisa Membaca Komik *Manga* Walaupun Secara Digital ..... 51
Tabel 4.22 Situs Komiku.co.id Selau Menyajikan Komik *Manga* dalam Berbagai *Genre* Sehingga Memudahkkan Saya untuk Memilih Komik *Mangai* ..... 52
Tabel 4.23 Pengelola Situs Komiku.co.id Selalu Konsisten dalam Melakukan Pembahuan agar Pembaca Komik *Manga* Semakin Tertarik dan Jumlah Anggoa Komunitas Semakin Banyak ..... 52
Tabel 4.24 Selama Ini Situs Komiku.co.id Mudah di Akses Kapan dan di Manapun Sehigga Saya Semakin Tertarik Untuk Membaca Komik *Manga* Melalui Situs Komiku.co.id ..... 53
Tabel 4.25 Jawaban Responden Variabel Minat Membaca Komunitas Japanila (Y) ..... 54
Tabel 4.26 Kategori Data Persentase Nilai Setiap Variabel pada Tiap Item Pertanyaan ..... 57
Tabel 4.27 Penilaian Pernyataan Pada Variabel X ..... 57
Tabel 4.28 Penilaian Pernyataan Pada Variabel Y ..... 58
Tabel 4.29 Uji Normalitas ..... 59
Tabel 4.30 Uji Regresi Linear Sederhana ..... 60
Tabel 4.31 Uji T ..... 61
Tabel 4.32 Hasil Koefesien Determinasi ..... 62

# DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Hasil Survei 2019-2020 Penetrasi Pengguna Internet Indonesia ..... 2
Gambar 2. Hasil Survei 2016-2020 Indeks Kegemaran Membaca Indonesia ..... 3
Gambar 3. Logo Japanila ..... 4
Gambar 4. *Ranking Alexa* Komiku.co.id ..... 5
Gambar 5. Kerangka Pikir..... 8
Gambar 6. Bentuk Hubungan *Uses and Effect*..... 13
Gambar 7. Gambaran Lengkap Hubungan *Uses and Effect*..... 14

# I. PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi komunikasi dan informasi yang begiu cepa dewasa ini telah mempengaruhi berbagai biang kehidupan masyarakat, salah satu kemajuan teknologi yang penting adalah dengan adanya internet. Internet telah menjadi salah satu sumber informasi yang penting alam kehidupan oeh karena itu internet saat ini menjadi sumber informasi yang populer karena internet merupakan semacam *virtual library* dimana hampir semua informasi apa ditemukan, (Sulistyarini dan Windah, 2018).

Kemudahan mendapatkan informasi melalui internet juga aparat mempengaruhi perubahan perilaku masyarakat termasuk dalam melakukan komunikasi. Menurut Hovland, Janis, dan Kelly (dalam Nurhida dan Sugiarto, 2006) menjelaskan bahwa komunikasi merupakan sarana yang esensial bagi interaksi manusia dalam kehidupan. Komunikasi dalam organisasi terdiri dari pengalaman, informasi, dan pengertian di antara berbagai bagian maupun orang di dalamnya. Selain itu komunikasi sebagai suatu proses sosial dimana komunikator menyampaikan pesan dengan tujuan untuk menggugah atau membentuk perilaku orang lain. Dengan adanya perubahan sikap tersebut berarti telah dicapai kesamaan persepsi seperti yang diinginkan oleh komunikator. Oleh karena itu dengan adanya teknologi komunikasi bisa dilakukan cepat dan efektif.

Perkembangan teknologi yang sebelumnya berada pada teknologi mekanik dan analog membawa pada teknologi revolusi digital. Perubahan tersebut membuat media komunikasi yang semakin modern memiliki efek yang luar

biasa terhadap kebiasaan masyarakat 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 dengan hadirnya jaringan internet.

**Gambar 1. Hasil Survei 2019-2020 Penetrasi Pengguna Internet Indonesia**

(Sumber: https://apjii.or.id/survei2019x/kirimlink,
diakses pada 14 September 2021)

Berdasarkan Gambar 1, Survei pengguna internet di Indonesia periode 2019 – Kuartal II 2020 menyebutkan pengguna internet di Indonesia ini naik 8,9% menjadi 73,7% dari populasi. Jumlahnya setara 196,7 juta pengguna dari total populasi 266,91 juta jiwa penduduk Indonesia, ada kenaikan 25,5 juta pengguna dibandingkan jumlah pengguna di 2018.

Saat ini seseorang dengan mudahnya dapat memperoleh dan memenuhi kebutuhannya hanya dengan menggunakan internet, salah satunya pemenuhan kebutuhan informasi dengan cara membaca. Dengan adanya perkembangan teknologi yang semakin pesat, akses informasi saat ini sudah dapat dilakukan dari manapun dan kapanpun secara digital. Terutama dalam kemudahan seseorang dalam mengakses dan membaca buku secara digital.

Tingginya angka penetrasi pengguna internet ternyata mempengaruhi minat dan cara seseorang dalam membaca.

Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil survei dari Perpustakaan Nasional (Perpusnas) mencatat indeks kegemaran membaca Indonesia pada 2020 sebesar 55,74 skor tersebut naik 1,9 poin dari 2019 yang sebesar 53,84.

**Gambar 2. Hasil Survei 2016-2020 Indeks Kegemaran Membaca Indonesia**

(Sumber: https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/04/kegemaran-membaca-penduduk-indonesia-masuk-kategori-sedang#, diakses pada 14 September 2021)

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. Namun komik yang berasal dari Jepang disebut *Manga*.

Berbicara *manga*, ada salah satu komunitas Jepangan yang berada di Universitas Lampung yaitu Japanila. Japanila merupakan organisasi yang beranggotakan mahasiswa dari berbagai fakultas di Universitas Lampung. Japanila organisasi yang dibentuk oleh kalangan mahasiswa Universitas Lampung yang memiliki kesamaan minat, pandangan, dan kemauan dalam budaya Jepang dan segala bidangnya. Salah satu kesamaan minat yang ada di Japanila ialah membaca komik Jepang, baik komik cetak maupun komik digital.

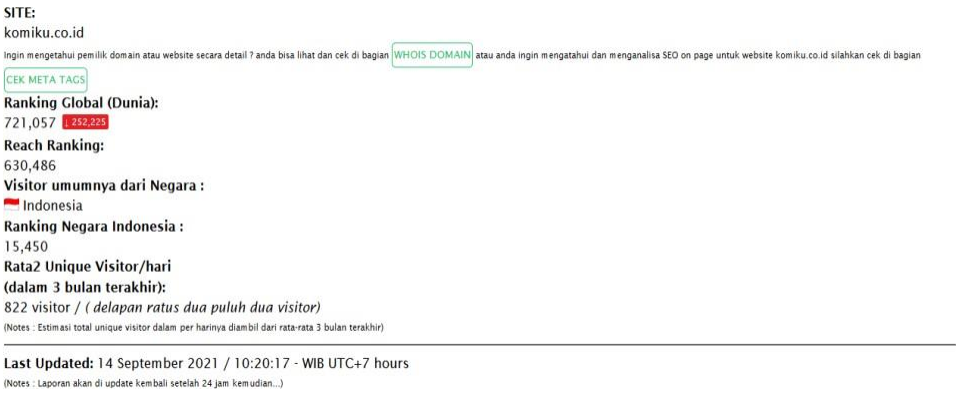
**Gambar 3. Logo Japanila**

(Sumber: https://japanila.wordpress.com/logo-fix-copy-3/, diakses pada 14 September 2021)

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 (Atmaja et al., 2012). Kepopuleran komik ini terbukti ditemukan dalam analisis kebutuhan yang menunjukkan bahwa 97% responden yang tergolong remaja, mengenal dan pernah membaca komik.

Salah satu situs yang menyajikan komik digital *online* adalah Komiku.co.id. Komiku.co.id merupakan situs baru yang mengalami perkembangan dengan

cepat bahkan dalam hitungan bulan Komiku.co.id telah memiliki *rank Alexa*. Kehadiran Komiku.co.id memberikan kemudahan bagi pembaca *manga* dimana para pembaca hanya membutuhkan sebuah paket data untuk mengaksesnya. Situs Komiku.co.id sendiri memiliki tampilan yang menarik, tidak banyak iklan, pilihan untuk konten *manga* yang dibaca banyak sehingga membuat para pembaca mengakses situs ini.




**Gambar 4. *Ranking Alexa* Komiku.co.id**

(sumber: https://ipsaya.com/alexarank.php, diakses pada 14 September 2021)

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada situs Komiku.co.id mengenai minat baca pada komunitas Japanila dengan judul "**Pengaruh Situs Komiku.Co.Id Terhadap Minat Membaca *Manga* (Studi Pada Komunitas Japanila)**"

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Seberapa besar Pengaruh Komiku.co.id Terhadap Minat Membaca *Manga* pada Komunitas Japanila?"

## 1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalah yang telah diuraikan diatas, adapun tujuan dari penelitian ini adalah "Untuk mengetahui Pengaruh Komiku.co.id Terhadap Minat Membaca *Manga* pada Komunitas Japanila"

## 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang bisa peneliti ambil dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yakni manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

1. Manfaat Akademik
   a. 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 media baru yang berkembang.
   b. Bagi pihak lain, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan konstribusi positif bagi perkembangan komunikasi, untuk dijadikan acuan penelitian lanjutan dan dapat memberikan sumbangan bagi perkembangan Ilmu Komunikasi.
2. Manfaat Praktis
   a. Diharapkan penelitian ini dapat berguna untuk memperluas wawasan dan mengembangkan pengetahuan mengenai pengaruh situs Komiku.co.id terhadap minat membaca Komunitas Japanila.
   b. Menjadi rujukan bagi para peneliti yang berminat untuk menganalisis lebih lanjut pengaruh situs Komiku.co.id terhadap minat membaca Komunitas Japanila.
   c. Dengan datanya penelitian ini diharapkan menjadi motivasi bagi pembaca komik untuk dapat mendukung karya para komikus.

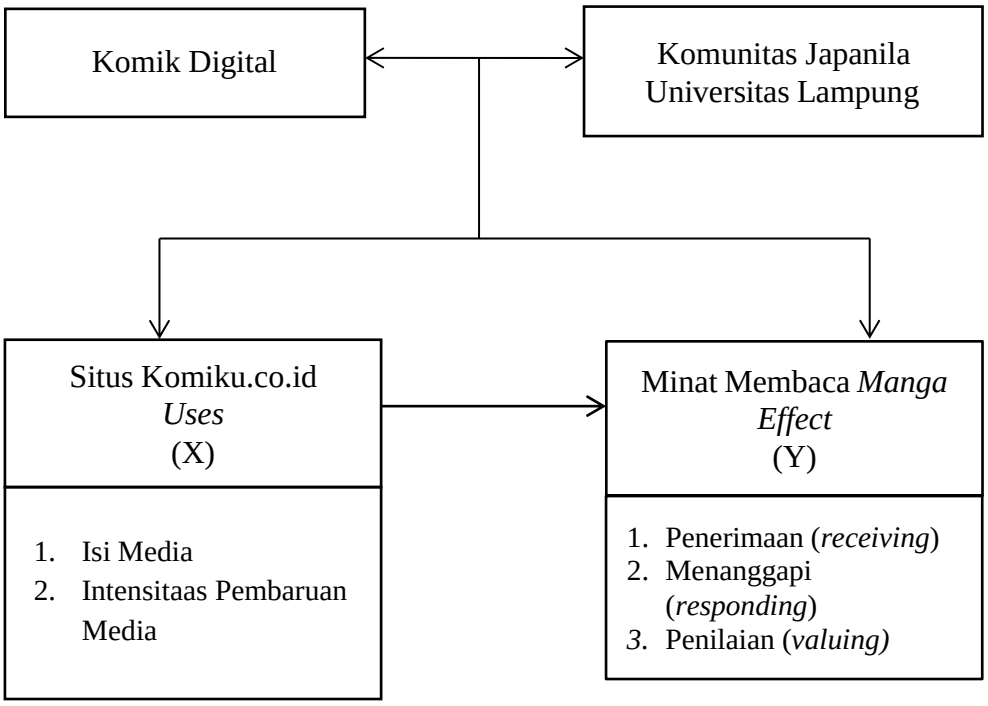
## 1.5 Kerangka Pikir

Dengan adanya perkembangan dunia teknologi yang semakin pesat. Internet yang yang berawal sebagai penghubung pengguna pun semakin berkembang. Begitu banyak yang ditawarkan pada internet sesuai dengan kebutuhan. Bahkan hiburan pun dapat ditawarkan oleh internet, yaitu komik digital. Dengan adanya komik digital seseorang tidak perlu membeli komik dalam bentuk cetak yang dijual dipasaran, pembaca hanya cukup membuka situs. Situs Komiku.co.id adalah salah satu situs yang menyediakan komik secara digital dan gratis bagi para penyuka komik. Situs Komiku.co.id

memiliki fitur dan menyediakan ratusan judul komik siap baca dengan *genre* yang bervariasi. Oleh karena itu untuk mengukur intensitas situs Komiku.co.id dalam menyuguhkan isi dari berbagai komih digital maka apa di ukur dengan aspek isi media atau pean dan intensitas pembaruan media yang dilakukan oleh situs Komiku.co.id.

Adanya variasi komik yang di suguhkan dalam situs Komiku.co.id berampak pada meningkatnya minat membaca seserang yang dalam hal ini adalah komunitas Japanila yang memiliki hobi membaca komik-komik *manga* Jepang. Minat membaca seseorang datang dengan kesadarannya sendiri melalui usaha-usaha dan keinginan orang tersebut dalam membaca. Berdasarkan hal tersebut maka untuk mengetahui tolak ukur minat membaca komik *manga* pada komunitas Japanila yang dalam kesehariannya membaca komik digital melalui situs Komiku.co.id adalah melalui aspek penerimaan (*receiving*), menanggapi (*responding*) dan penilaian (*valuting*).

Berasarkan penjelasan di atas maka dalam penelitian ini peneliti menggunakan teori *uses and effect*, dimana para pembaca yang memilih menggunakan situs Komiku.co.id berharap situs Komiku.co.id dapat memenuhi kebutuhan mereka dalam membaca komik, dalam penelitian ini situs Komiku.co.id diharapkan dapat memenuhi kepuasan dan kebutuhan hiburan responden. Selanjutnya kepuasan dan hiburan yang didapat responden melalui indikator isi media dan intensitas pembaruan media diperjelas dengan kerangka pikir sebagai berikut:




**Gambar 5. Kerangka Pikir**

Sumber: Modifikasi Oleh Penulis

## 1.6 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 yang telah dibahas sebelumnya, maka hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

$H_0$ : Tidak ada pengaruh situs Komiku.co.id terhadap minat membaca *manga* anggota komunitas Japanila

Ha : Ada pengaruh situs Komiku.co.id terhadap minat membaca *manga* anggota komunitas Japanila

# II. TINJAUAN PUSTAKA

## 2.1 Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penelitian terdahulu sebagai tolak ukur dan acuan untuk menyelesaikannya. Penelitian terdahulu memudahkan peneliti dalam menentukan langkah-langkah yang sistematis untuk penyusunan penelitian dari segi teori maupun konsep. Tinjauan pustaka harus mengemukakan hasil penelitian lain yang relevan dalam pendekatan permasalahan penelitian, konsep-konsep, analisis, kesimpulan, kelemahan, dan keunggulan pendekatan yang dilakukan orang lain.

**Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu**

| **No** | **Penulis/Tahun** | Yolana Wulansuci/2020 |
|---|---|---|
| **1** | **Judul** | Budaya Populer *Manga* dan *Anime* Sebagai *Soft Power* Jepang |
| | **Perbedaan dalam Penelitian** | Perbedaan dalam peneliian ini adalah penelitian terdahulu lebih terfokus pada budaya yang ada didalam komik *manga* sedangkan dalam penelitin ini lebih terfokus pada penggunaan situs Japanila untuk menigkakan minat baca komunitas |
| | **Persamaan Penelitian** | Sama-sama peneliti tentang komik *manga* |
| | **Kontribusi Penelitian** | Menjadi sumber referensi bagi penelitian peneliti serta membantu dalam mengkaji penelitian dengan objek yang sama |
| **2** | **Penulis/Tahun** | Atikah Khairina/2019 |
| | **Judul** | Pengaruh Aplikasi *Line Webtoon* Terhadap Minat Remaja Membaca Komik Digital (Studi Pada Siswa/I Sma Peritis 1 dan SMA Perintis 2 Bandar Lampung) |
| | **Perbedaan dalam Penelitian** | Perbedaan dalam penelitian ini adalah penelitian terdahulu menggunakan aplikasi *Line Webtoon* untuk membaca |

| | | |
|---|---|---|
| | | komik digital sedangkan dalam penelitian ini menggunakan situs yang sudah di buat oleh komunitas Japanila untuk membaca komik digital yang berasal dari negara Jepang |
| | **Hasil Penelitian** | Hasil penelitian dalam penelitian ini adalah ada pengaruh signifikan antara Aplikasi *Line Webtoon* Terhadap Minat Remaja Membaca Komik Digital dengan tingkat korelasi sangat kuat |
| | **Persamaan Penelitian** | Sama-sama menggunakan metode kuantitaif dan menggunakan teori *uses and effect* |
| | **Kontribusi Penelitian** | Penelitian terdahulu memberikan data-data mengenai teori komik digital, serta teori AIDA |
| **3** | **Penulis/Tahun** | Feronika Cici Novisilta/2021 |
| | **Judul** | Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Fisika Siswa Kelas VII SMP Katolik 2 W.R. Soepratman Barong Tongkok di Kutai Barat Pada Materi Konsep Zat |
| | **Perbedaan dalam Penelitian** | Perbedaan dengan penelitian ini adalah media komik untuk meningkakan hasil belajar siswa yang ada di sekolah sedangkan dalam penelitian ini media koik dijadikan untuk meningkatkan minat membaca seseorang yang ada di dalam komunitas |
| | **Hasil Penelitian** | Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik terbuki mampu meningkakan minat siswa pada materi konsep zat dan meningkakan hasil belajar siswa pada materi zat |
| | **Persamaan Penelitian** | Penelitian terdahulu memiliki kesamaan terkait dengan objek penelitian yaitu komunitas yang aktif memaca komik *manga* |
| | **Kontribusi Penelitian** | Penelitian terdahulu memberikan data-data mengenai teori komik, serta teori minat. |

## 2.2 *Uses and Effect*

Teori *uses and effect* merupakan teori yang berhubungan antara pengguna, media, *audience* dan efek (hasilnya). Teori yang pertama kali dikemukakan Sven Windahl dalam Rohim (2009) yang menjelaskan bahwa *uses and effect* merupakan sintesis antara teori tradisional mengenai efek dan teori *uses and gratification*. Jika *uses and gratification* lebih menjelaskan tentang penggunaan media yang ditentukan kebutuhan dasar individu, maka *uses and effect* menjelaskan bahwa kebutuhan hanya menjadi salah satu dari faktor tejadinya penggunaan media. Bagian pokok paling penting dalam pemikiran ini adalah konsep *use* atau penggunaan itu sendiri.

Sedangkan karakteristik isi dari media itu juga menentukan sebagian besar dari *effect* yang akan terjadi. Oleh karenanya ada dua proses yang bekerja secara serempak, yang bersama-sama menyebabkan terjadinya suatu hasil yang kita sebut *conseffects* (gabungan antara konsekuensi dan efek). Proses komunikasi dalam pendidikan biasanya menyebabkan hasil yang berbentuk *conseffects.* Di mana sebagian dari hasil disebabkan oleh isi yang mendorong pembelajaran (efek), dan sebagian lain merupakan hasil dari suatu proses penggunaan media yang secara otomatis mengakumulasikan dan menyimpan pengetahuan. Hasil-hasil ini dapat ditemukan pada tataran individu maupun tataran masyarakat, (Rohim, 2009).

Bungin (2017) juga menjelaskan bahwa konsep *uses* (penggunaan) merupakan bagian yang sangat penting atau pokok dari pemikiran teori ini karena pengetahuan mengenai penggunaan media akan memberikan jalan bagi pemahaman dan perkiraan tentang hasil dari suatu proses komunikasi organisasi. Penggunaan media *online* atau aplikasi *online* dapat memiliki banyak arti. Ini dapat berarti *exposure* yang semata-mata menunjuk pada tindakan mempersepsi. Dalam konteks lain, pengertian tersebut dapat menjadi suatu proses yang lebih kompleks, dimana isi terkait harapan-harapan tertentu untuk dapat menghasilkan efek yang diharapkan.

Kalau dalam teori *uses and gratifications* menganggap, bahwa penggunaan media ditentukan oleh adanya kebutuhan dasar dari setiap individu, maka dalam teori *uses and effects,* kebutuhan hanya menjadi salah satu dari faktor yang menyebabkan terjadinya penggunaan media. Karakteristik individu, harapan dan persepsi terhadap media, dan tingkat akses terhadap media akan membawa individu mengambil keputusan untuk menggunakan media atau tidak. Oleh karena itu untuk melihat pengguna mau atau tidak menggunakan media maka dapat dilihat dari intensitas penggunaan media komunikasi itu sendiri. Menurut Littlejohn dalam Efendi, dkk (2017) penggunaan media komunikasi dapat di ukur menggunakan beberapa aspek antara lain:

1. *Selectivity* (kemampuan memilih) yaitu kemampuan *audience* dalam menetapkan pilihan terhadap fitur media dan isi yang akan dieksposenya.
2. *Intentionally* (kesengajaan) yaitu tingkat kesengajaan *audience* dalam menggunakan fitur media atau kemampuan dalam mengungkapkan tujuan-tujuan penggunaan media.
3. *Utilitarianism* (pemanfaatan) yaitu kemampuan *audience* untuk mendapatkan manfaat dari fitur dan penggunaan media.

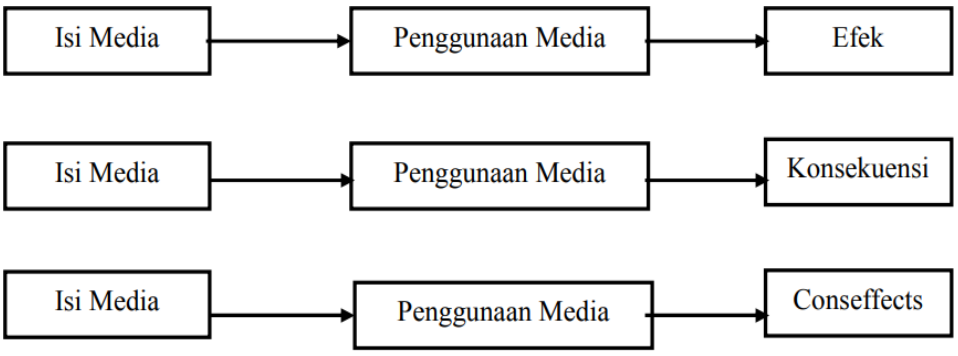
Aspek dari penggunan media tersebut terdapat efek yang merupakan bagian penting dalam teori *uses and effect,* Sendjaya (2012), menjelaskan bahwa hubungan antara penggunaan dan hasilnya atau *effect* pada sebuah media akan memiliki bentuk yang berbeda, yaitu:

1. Pada kebanyakan teori efek tradisional media, karakteristik isi media menentukan sebagian besar dari hasil. Dalam hal ini, penggunaan media hanya dianggap sebagai faktor perantara, dan hasil dari proses tersebut dinamakan efek.
2. Dalam berbagai proses, hasil lebih merupakan akibat penggunaan daripada karakteristik isi media. Penggunaan media dapat mengecualikan, mencegah atau mengurangi aktivitas lainnya, di samping dapat pula memiliki konsekuensi psikologis seperti ketergantungan

pada media tertentu. Jika penggunaan merupakan penyebab utama dari hasil, maka ia disebut konsekuensi.

3. Kita dapat juga beranggapan bahwa hasil ditentukan oleh sebagain isi media (melalui perantaraan penggunaanya) dan sebagai lainnya ditentukan oleh penggunaan media itu sendiri. Oleh karenanya ada dua proses penggunaan yang terjadi dan berlangsung secara serempak dan bekerja bersama-sama, sehingga terjadi suatu hasil yang disebut dengan "*conseffects*" (yaitu berupa gabungan antara konsekuensi dan efek dari suatu media). Proses pendidikan yang terjadi melalui media biasanya menyebabkan hasil yang berbentuk *conseffects*. Sebagian dari hasil disebabkan oleh isi yang berbentuk pembelajaran (efek), dan sebagian lagi merupakan bagian dari hasil penggunaan media yang secara otomatis mengakumulasikan dan menyimpan pengetahuan.

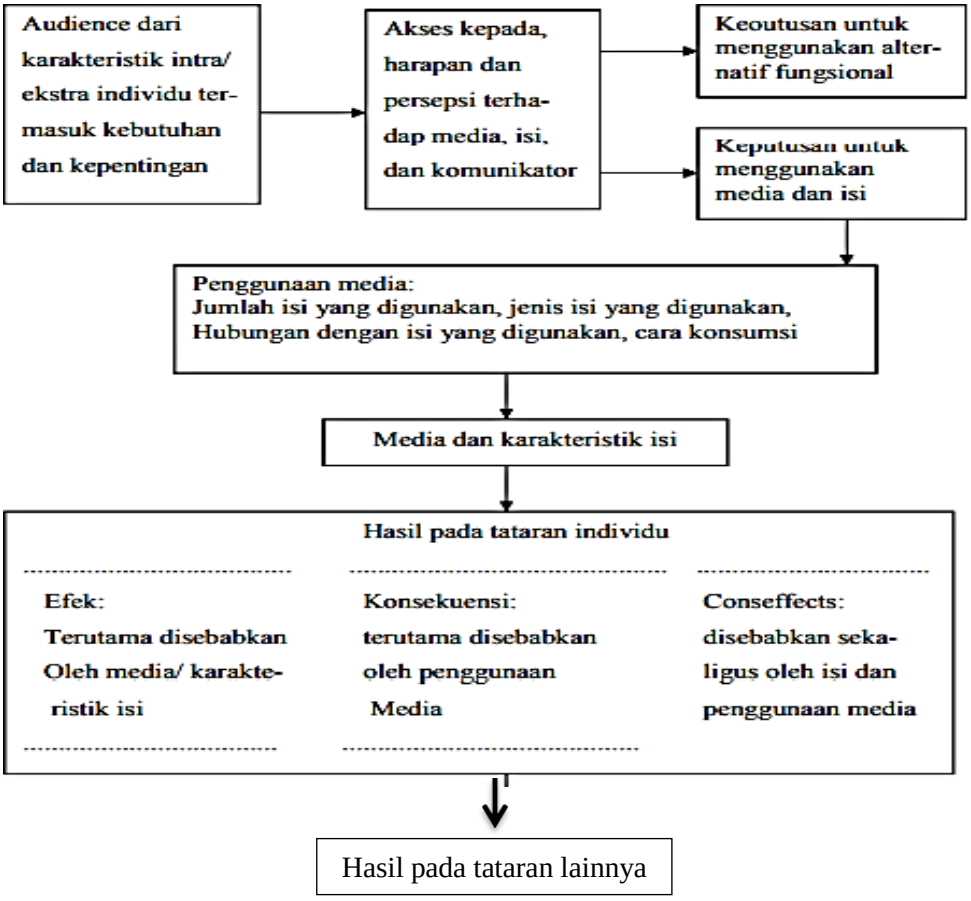
Ketiga hubungan-hubungan tersebut dapat dilihat dan diilustrasikan pada gambar berikut:




**Gambar 6. Bentuk Hubungan *Uses and Effect***

Sumber : Sendjaja (2012)

Gambaran tersebut dapat ditemukan dalam tataran individu maupun dalam tataran masyarakat. Gambaran selengkapnya dapat dilihat di dalam diagram berikut:




**Gambar 7. Gambaran Lengkap Hubungan *Uses and Effect***

Sumber : Sendjaja (2012)

Alasan utama mempelajari penggunaan komunikasi adalah untuk mengetahui bagaimana komunikasi itu menimbulkan efek. Efek dari suatu kegiatan komunikasi terhadap individu maupun masyarakat membuat komunikator memprediksi dan melakukan sesuatu agar efek tertentu dari komunikasi dapat tercipta. Secara sederhana menurut Schramm dalam Effendy (2011), menjelaskan bahwa kondisi-kondisi yang harus dipenuhi agar suatu pesan dapat membangkitkan tanggapan yang dikehendaki, dengan memenuhi beberapa syarat-syarat berikut ini:

1. Setiap pesan harus dirancang dan disampaikan sedemikian rupa, sehingga dapat menarik perhatian sasaran yang dimaksud

2. Pesan harus menggunakan tanda-tanda yang tertuju pada pengalaman yang sama antara sumber dan sasaran, sehingga sama-sama dapat mengerti
3. Pesan harus membangkitkan kebutuhan pribadi pihak sasaran dan menyarankan beberapa cara untuk memperoleh kebutuhan tersebut
4. Pesan harus menyarankan suatu jalan untuk memperoleh kebutuhan tadi, yang layak bagi situasi kelompok dimana sasaran benda pada saat ia digerakkan untuk memberikan tanggapan yang dikehendaki.

Berelson dalam Effendy (2011) memformulasi faktor-faktor tersebut dalam sebuah hipotesis berikut ini: berbagai jenis saluran komunikasi bagi berbagai jenis persoalan yang mencari perhatian orang yang berada dalam berbagai jenis kondisi menimbulkan berbagai jenis efek. Berelson dalam Effendy (2011) menambahkan, faktor-faktor terpenting untuk mensukseskan media komunikasi adalah jenis saluran komunikasi yang digunakan, jenis persoalan yang diutarakan, jenis orang yang menerima isi pesan, jenis kondisi yang mengitarinya serta jenis efek yang ditimbulkan.

Mengetahui efek komunikasi dapat dilihat dari beberapa pendekatan, seperti efek jangka panjang dan jangka pendek, efek yang mengubah dan efek yang mempertahankan, efek yang diharapkan dan efek yang tidak diharapkan, efek langsung dan efek tidak langsung, efek yang disengaja dan efek yang tidak disengaja, efek besar dan efek kecil, efek dari segi komunikator dan efek dari segi komunikan. Pengetahuan tentang efek komunikasi organisasi berkisar pada interaksi antara pesan, situasi, kepribadian dan kelompok karena organisasi komunikasi sedikit sekali pengetahuannya tentang perorangan dalam khalayak ramai, maka ramalan tentang efek cukup sulit. Namun demikian, ada kombinasi yang berbeda-beda antara situasi, kepribadian kelompok di antara anggota-anggota kahalayak (mahasiswa) dalam menerima pesan, maka jenis efek yang mungkin timbul akan berbeda-beda pula.

Penelitian dengan penggunaan dan efek komunikasi organisasi dilengkapi dengan sejumlah konsep, model dan metode. Menurut McWuail dalam Klapper (2010), banyak upaya yang telah dilakukan untuk meneliti berbagai efek yang diperkirakan timbul dari penggunaan media secara *online,* kadar besar-kecilnya perhatian pun cenderung mengalami perubahan. Diperkirakan perhatian lebih besar diarahkan pada efek kognitif saluran media *online* dan efek struktural terhadap distribusi pengetahuan masyarakat, di samping itu, batasan efek juga mengalami perubahan karena ia mencakup beberapa kategori efek, penggunaan waktu, dan kadar pemberian perhatian terhadap rangsangan pesan.

Media menyediakan landasan yang sama untuk perbincangan, topik, ilustrasi sebagai pasak gantungan opini. Dimensi 'afiliasi' mengacu pada media sebagai alat bantu untuk melakukan atau menghindarkan hubungan fisik dan verbal serta mengacu pada fungsi media untuk meningkatkan solidaritas keluarga, membina hubungan dan mengurangi tensi. Pembelajaran sosial, terutama berkaitan dengan berbagai aspek sosialisasi. Hubungan teori *uses and effect* dengan pengaruh komiku.co.id terhadap minat Membaca, di mana peneliti hanya akan menganalisis efek yang ditimbulkan dari situs tersebut.

## 2.3 Komik Digital

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2011) 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 survei "Peran Seni Komik Indonesia sebagai Media Komunikatif Dalam Pendidikan" menunjukan 65% koresponden remaja mengatakan komik tidak lagi sekedar bacaan anak-anak tapi juga memberi pengetahuan (komik sebagai media pengetahuan) dan menghilangkan stress (Zacky Aznar, Novia Amanda, 2016). 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.

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).

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 penyimpannya dapat dilakukan secara *online* ataupun melalui *gadget* tertentu melalui jaringan internet. Dimana indikator *platform* atau tampilan komik digital yang diteliti sebagai berikut:

1. 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 situs Komiku.co.id adalah layanan *manga* gratis, menyediakan berbagai *manga* favorit, tampilan *manga mobile friendly*, bisa menikmati *manga* gratis dalam keadaan *offline*, situs Komiku.co.id memberikan rilisan terbaru setiap *manga* yang tersedia.

2. *Genre*

   *Genre* merupakan pembagian tipe-tipe "cerita" dalam suatu anime, artinya bahwa disetiap anime itu memiliki cerita yang berkofus pada hal tertentu. Adapun genre yang terdapat pada Komiku.co.id adalah *action, adult, adventure, comedy, cooking, demons, drama, ecchi, fantasy, game, gender bender, harem, historical, horror, isekai, josei, magic, martial arts, mature, mecha, music, mystery, one shot, parody, police, psychological, romance, school, school life, sci-fi, seinen, shoujo ai, shounen, slice of life, sport, super power, super natural, thriller, tragedy, vampire, webtoons*, dan yuri.

## 2.4 *Manga*

*Manga* adalah sebutan untuk komik Jepang. Berbeda dengan komik Amerika, *Manga* biasanya dibaca dari kanan ke kiri, sesuai dengan arah tulisan kanji di Jepang. *Manga* pertama diketahui dibuat oleh Suzuki Kankei tahun 1771 yang berjudul *Mankaku Zuihitsu*, tetapi ada juga yang menyebut manga pertama kali muncul pada abad 12. *Manga* generasi awal ini bertajuk *Choju Jinbutsu Giga* yang berisi berbagai gambar lucu hewan dan manusia. Pada akhinya *manga* berpengaruh dalam kesenian di Jepang dan menjadi sumber hiburan bagi para peminatnya, baik di masa lalu maupun sekarang. Perkembangan manga sendiri telah melalui banyak tahapan, tetapi perkembangan yang paling terlihat adalah pada era pasca Perang Dunia II, ketika muncul seorang tokoh yang dianggap sebagai tokoh yang merevolusi *manga*, yaitu Osamu Tezuka.

Osamu Tezuka adalah orang yang pertama kali memasukkan unsur-unsur komik Barat ke dalam *manga*, sehingga tampilannya menjadi *manga* yang saat ini kita kenal. Osamu Tezuka menjadi tokoh yang menginspirasi banyak penulis *manga* atau biasa disebut *mangaka* sehingga banyak serial-serial *manga* baru yang bermunculan. Banyak diantara *manga* baru tersebut yang bisa memikat hati pembaca, tetapi tidak sedikit juga yang tidak laku di pasaran. Judul-judul *manga* seperti *Doraemon*, *Dragon Ball*, *Naruto*,

*Bleach*, dan *One Piece* adalah beberapa contoh manga yang tidak saja populer di Jepang, tetapi juga di luar Jepang, termasuk di Indonesia.

## 2.5 Japanila

Berdasarkan *website* resmi Japanila Universitas Lampung yang memiliki *hyperlink* www.japanila yang diakses pada tanggal 29 Agustus 2019, Japanila merupakan organisasi yang dibentuk oleh kalangan mahasiswa Universitas Lampung yang memiliki kesamaan minat, pandangan, dan kemauan dalam budaya Jepang dan segala bidangnya. Dengan pandangan bahwa sosial, budaya, dan pendidikan merupakan suatu hal yang dapat dijadikan pembelajaran yang bermanfaat dan menjadi sumber untuk mengembangkan minat dan bakat mahasiswa Universitas Lampung. Kelompok inilah yang menjadi kelompok pertama yang membentuk sebuah organisasi yang benar-benar serius menjadikan perihal mengenai budaya Jepang dan segala bidangnya menjadi suatu Unit Kegiatan Mahasiswa.

Pendidikan berbasis bahasa dan budaya Jepang yang mementingkan aspek akademis dan non akademis yang bersifat maju, berpola pikir kedepan dan mengedepankan perkembangan berbasis kemampuan individu sangat dibutuhkan dalam perkembangan mahasiswa dalam mempersiapkan mereka sebagai tenaga terdidik dan terlatih dalam waktu kedepannya. Penempatan wadah dalam hal tersebut sangat dibutuhkan oleh warga Universitas Lampung dalam mengedepankan visi dan misi Universitas dan pemenuhan minat dan bakat individu untuk menciptakan lingkungan yang terdidik. Persiapan pemenuhan pendidikan yang berasaskan pola pikir global dapat menjadi sarana pemenuhan kebutuhan mahasiswa dalam mempersiapkan masing – masing individu dalam bersaing dalam aspek global. Bayu Dirgantara dan Riski Firmanto adalah tokoh mahasiwa yang membidani lahirnya Japanila melalui kegiatan menghimpun mahasiswa untuk bersama bergabung dan mewujudkan organisasi Japanila menjadi UKM di Universitas Lampung. Sehingga pada tanggal 04 Desember 2015 didirikanlah organisasi dengan nama Japanila.

Sejak awal berdiri, Japanila sudah menitikberatkan bidang perhatian yang menjadi fokus utama dalam upaya menampung serta mengembangkan minat dan bakat mahasiswa Universitas Lampung didalam bidang sosial, pendidikan, dan kebudayaan Jepang. Japanila bertujuan untuk memajukan pendidikan mahasiswa Universitas Lampung dengan memberi informasi beasiswa bagi mahasiswa Universitas Lampung untuk menempuh pendidikan di Negara Jepang. Ruang lingkup yang menjadi obyek pengembangan Minat dan Bakat hanya di Universitas Lampung.

Akhirnya setelah berdirinya Japanila, pada hari jumat tanggal 15 Januari 2016 setelah menggelar musyawarah besar dan menentukan ketua umum maka dipilihlah Wisnu Handoko sebagai Ketua Umum Japanila Universitas Lampung yang pertama. Pada masa kepemimpinan Wisnu Handoko, perkembangan ketertarikan mahasiswa Universitas Lampung terhadap minat dan bakat dibidang kejepangan terus meningkat dengan didapatkannya 30 anggota aktif Japanila. Namun saat ini anggota aktif Japanila memiliki 50 Anggota aktif.

## 2.6 Minat Membaca

### 2.6.1 Pengertian Minat

Pengertian minat menurut bahasa (etimologi), ialah usaha dan kemampuan mempelajari (*learning*) dan mencari sesuatu. Secara terminology, minat adalah keinginan, kesukaan, dan kemauan terhadap sesuatu hal. Minat mempunyai karakteristik pokok yaitu melakukan kegiatan yang dipilih sendiri dan menyenangkan sehingga dapat membentuk suatu kebiasaan dalam diri seseorang. Minat dan motivasi memiliki hubungan dengan segi kognisi, namun minat lebih dekat dengan perilaku. Krapp, Hidi, dan Renninger (Pintrich dan Schunk, 1996) membagi definisi minat secara umum menjadi tiga yaitu: minat pribadi, minat situasi, dan minat dalam ciri psikologi.

1. Minat pribadi, diartikan sebagai karakteristik kepribadian seseorang yang relatif stabil, yang cenderung menetap pada diri seseorang. Minat

pribadi biasanya langsung membawa seseorang pada aktivitas atau topik yang spesifik. Minat pribadi dapat dilihat ketika seseorang menjadi sebuah aktivitas atau topik sebagai pilihan untuk hal yang pasti, secara umum menyukai topik atau aktivitas tersebut, menimbulkan kesenangan pribadi serta topik atau aktivitas yang dijalani memiliki arti penting bagi seseorang tersebut.

2. Minat situasi merupakan minat yang sebagian besar dibangkitkan oleh kondisi lingkungan.
3. Minat dalam ciri psikologi merupakan interaksi dari minat seseorang dengan ciri-ciri minat lingkungan. *Renninger* menjelaskan bahwa minat pada definisi ini tidak hanya pada karena seseorang lebih menyukai aktivitas atau topik, tetapi karena aktivitas atau topik tersebut memiliki nilai yang tinggi dan mengetahui lebih banyak mengenai topic atau aktivitas tersebut.

Berdasarkan teori "*Acceptance Rejection*" yang dikemukakan Fryer, bahwa keberadaan minat itu berdasarkan pada orientasi suka dan tidak sukanya individu terhadap objek, subjek atau aktivitas. Orientasi ini pada gilirannya akan mempengaruhi penerimaan individu. Jika individu suka terhadap objek, subjek atau aktivitas tersebut, maka individu akan menerimanya. Jika individu tidak suka kepada objek, subjek atau aktivitas tersebut, maka ia akan menolaknya. Penentuan minat ini didasarkan pada reaksi individu (menolakmenerima). Jika ia menerima berarti ia berminat, dan jika menolak berarti ia tidak berminat (Sarwono, 2003:71).

Faktor timbulnya minat, menurut Crow and Crow dalam Sarwono (2003: 76), adalah:

a. Faktor dorongan dari dalam, yaitu rasa ingin tahu atau dorongan untuk menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda. Dorongan ini dapat membuat seseorang berminat untuk mempelajari ilmu mekanik, melakukan penelitian ilmiah, atau aktifitas lain yang menantang.
b. Faktor motif sosial, yakni minat dalam upaya mengembangkan diri dari dan dalam ilmu pengetahuan, yang mungkin diilhami oleh hasrat untuk

mendapatkan kemampuan dalam bekerja, atau adanya hasrat untuk memperoleh penghargaan dari keluarga atau teman.

c. Faktor emosional, yakni minat yang berkaitan dengan perasaan dan emosi. Misalnya, keberhasilan akan menimbulkan perasaan puas dan dapat meningkatkan minat, sedangkan kegagalan dapat menghilangkan minat seseorang.

### 2.6.2 Pengertian Membaca

Membaca adalah proses mengenal kata, memadukan arti kata dalam kalimat dan struktur bacaan. Hasil akhir dari membaca adalah seseorang mampu membuat intisari dari bacaan (Sandjaja, 2015). Menurut Tarigan (2013), membaca adalah suatu proses yang dilakukan dan dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/ bahasa tulis. Berdasarkan beberapa pengertian membaca tersebut, maka dapat diartikan bahwa membaca merupakan proses aktivitas komunikasi yang kompleks yang bertujuan untuk melihat, memahami isi atau makna dan memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis sehingga diperoleh pemahaman terhadap bacaan.

Orang yang melakukan aktivitas tentunya mempunyai tujuan yang ingin dicapai, demikian juga dalam kegiatan membaca. Seseorang yang membaca dengan suatu tujuan cenderung lebih memahami dibandingkan dengan orang yang tidak mempunyai tujuan. Tujuan dari membaca adalah untuk memperoleh makna yang tepat dari bacaan yang dibacanya. Oleh karena itu akan menjadikan seseorang terus berpikir untuk memahami makna yang terkandung dalam tulisan. Semakin sering banyak seseorang dalam membaca, semakin tertantang untuk terus berpikir terhadap apa yang mereka baca.

### 2.6.3 Pengertian Minat Membaca

Berdasarkan uraian mengenai pengertian minat dan membaca di atas, dapat artikan bahwa minat membaca adalah tingkat kesenangan yang kuat dari

seseorang dalam melakukan kegiatan membaca karena kegiatan tersebut menyenangkan dan memberi nilai positif kepadanya. Itu berarti sebagai sebuah aktivitas yang bernilai positif, membaca sebagai sebuah minat diberi perhatian yang serius melebihi aktivitas-aktivitas lainnya.

Senada dengan hal itu, Liliawati (2015) mengartikan minat baca adalah suatu perhatian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang terhadap kegiatan membaca sehingga dapat mengarahkan seseorang untuk membaca dengan kemauannya sendiri. Sinambela (dalam Sandjaja, 2015) mengartikan minat baca sebagai sikap positif dan adanya rasa keterikatan dalam diri terhadap aktivitas membaca dan tertarik terhadap buku bacaaan. Rahim (2019) mengartikan minat baca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Seseorang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapatkan bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri. Hasanah (dalam Kurniawati, 2019) menyatakan bahwa minat baca adalah hasrat yang kuat seseorang baik disadari ataupun tidak yang terpuaskan lewat perilaku membacanya.

Beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa minat membaca adalah perhatian yang kuat dan mendalam disertai perasaan senang terhadap aktivitas membaca yang diwujudkan dengan kesediaan untuk mendapatkan bahan bacaan dan membacanya atas kesadarannya sendiri

### 2.6.4 Aspek – Aspek atau Kategori Minat Membaca

Atkinson dan Hilgard (1976) mengemukakan bahwa minat termasuk dalam taksonomi afektif (istilah dari Bloom). Taksonomi afektif Bloom ini meliputi lima kategori (Atkinson, Hilgard, Pengantar Psikologi, 2000) :

1. Penerimaan (*receiving*) yang terdiri dari sub-kesadaran kemauan untuk menerima perhatian yang terpilih.
2. Menanggapi (*responding*) yang terdiri dari sub-kategori persetujuan untuk menanggapi kemauan dan kepuasan.

3. Penilaian (*valuing)* yang terdiri dari sub-kategori penerimaan, pemilihan dan komitmen terhadap nilai – nilai tertentu.
4. Organisasi (*organization*) yang terdiri dari sub-kategori penggambaran dan pengorganisasian terhadap nilai.
5. Pencirian (*characterization*) yang terdiri dari sub-kategori pencirian dan pemasyarakatan nilai.

Berdasarkan kelima aspek yang sudah di elaskan di atas peneliti hanya menggunakan tigas aspek yaitu penerimaan (*receiving*), menanggapi (*responding*) dan penilaian (*valuing)* alasan peneliti hanya menggununakan tiga aspek karena dalam penilitian ini hanya melihat minat membaca *manga* setelah anggota komunitas Japanila mengakases situs Komiku.co.id. Dimana setelah mengakses situs Komiku.co.id peneliti melihat apakah isi komik yang si sajikan pada situs Komiku.co.id bisa diterima oleh anggota komunitas Japanila, tanggapan anggota komunitas Japanila setelah mengakses situs Komiku.co.id dan melakukan penilaian terhadap isi komik yang disajikan pada situs Komiku.co.id. Oleh karena itu dalam penelitian ini tidak sampai kepada organisasi dan pencirian karena kedua aspek tersebut lebih kepada mengikuti tokoh baik perilaku, kesukaan dan gaya hiudp yang diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

# III. METODE PENELITIAN

## 3.1 Jenis Penelitian

Berdasarkan tujuan dalam penelitian ini maka jenis penelitian yang akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah adalah penelitian metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Masyhuri (2008) menjelaskan bahwa penelitian yang bersifat deskriptif merupakan penelitian yang memberi gambaran secermat mungkin mengenai suatu individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu. Sudjana dan Ibrahim (2009) menjelaskan bahwa metode penelitian deskiptif dengan pendekatan kuantitatif digunakan apabila bertujuan untuk mendeskripsikan atau menjelaskan peristiwa atau suatu kejadian yang terjadi pada saat sekarang dalam bentuk angka-angka yang bermakna.

Alasan peneliti mengggunakan metode deskiptif dengan pendekatan kuantitatif ini adalah untuk menjelaskan suatu situasi yang hendak diteliti dengan dukungan studi kepustakaan sehingga lebih memperkuat analisa peneliti dalam membuat suatu kesimpulan, dimana hasil penelitian diperoleh dari hasil perhitungan indikator-indikator variabel penelitian kemudian dipaparkan secara tertulis oleh peneliti. Selain itu penggunaan metode tersebut bertujuan untuk melihat apakah ada atau tidaknya pengaruh pengaruh situs Komiku.co.id terhadap minat membaca pada komunitas Japanila.

## 3.2 Variabel Penelitian

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel independen atau variabel bebas merupakan variabel yang akan mempengaruhi timbulnya variabel dependen atau terikat, variabel bebas dalam penelitian ini adalah situs Komiku.co.id yang disimbolkan dengan (X)
2. Variabel dependen atau variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel yang timbul dari variabel independen atau bebas, variabel dependen atau terikat dalam penelitian ini adalah minat membaca *manga* yang disimbolkan dengan bentuk (Y)

## 3.3 Definisi Konseptual

Definisi konseptual dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Situs komiku.co.id merupakan media yang di gunakan oleh organisasi yang dibentuk oleh kalangan mahasiswa Universitas Lampung yang memiliki kesamaan minat, pandangan, dan kemauan dalam budaya Jepang dan segala bidangnya.
2. Minat membaca komunitas Japanila merupakain sebuah keinginan yang tumuh dari individu yang ergaung dalam sebuah komunitas Japanila untuk membaca berbagai informasi atau topik yang ada di dalam sebuah komik yang berasal dari negara Jepang atau lebih dikenal dengan sebutan *manga*.

## 3.4 Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel merupakan bagian dari penjelasan dari masing-masing variabel sesuai dengan indikator pada masing-masing variabel. Definisi pengukuran variabel dapat dilihat dalam tabel dibawah ini:

**Tabel 3.1. Definisi Operasional Variabel**

| Variabel | Dimensi | Indikator | Skala |
|---|---|---|---|
| Situs Komiku.co.id (X) | Isi media | a. *Manga* yang tersedia<br>*b.* Kelengkapan *genre manga*<br>c. Fitur yang tersedia | *Likerts* |
| | Intensitas pembaruan isi media | a. Ketepatan waktu pembaruan serial *manga* yang tersedia<br>b. Pembaruan fitur komiku.co.id | *Likerts* |
| Minat Membaca *Manga* (Y) | Penerimaan (*receiving*) | a. Kemudahan akses pada situs<br>b. Memberikan serial *manga* dalam bentuk digital<br>c. Memberikan kemudahan untuk membaca *manga* | *Likerts* |
| | Menanggapi (*responding*) | a. Situs Komiku.co.id menghibur penikmat *manga*.<br>*b.* Situs Komiku.co.id memberikan kemudahan untuk mencari serial *manga*<br>c. Situs Komiku.co.id memberikan serial *manga* dalam bentuk digital | *Likerts* |
| | Penilaian (*valuing)* | a. Banyaknya serial *manga* yang disajikan<br>*b.* Konsisten dalam melakukan pembaruan serial *manga*<br>c. Kemudahan akses yang diberikan membuat ketertarikan. | *Likerts* |

Berdasarkan tabel di atas maka setiap masing-masing item atau indikator akan diukur menggunakan skala *likerts* dengan skor masing-masing item antara 1 sampai dengan 5, berikut ini adalah skoring dari masing-masing kategori yang akan digunakan:

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1. | Sangat Setuju | (SS) dengan skor | 5 |
| 2. | Setuju | (S) dengan skor | 4 |
| 3. | Netral/Ragu-Ragu | (N) dengan skor | 3 |
| 4. | Tidak Setuju | (TS) dengan skor | 2 |
| 5. | Sangat Tidak Setuju | (STS) dengan skor | 1 |

### 3.5 Sumber Data Penelitian

Sumber data dalam penelitian terbagi dalam dua bentuk yaitu primer dan sekunder.

1. Sumber data primer

   Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari data langsung dari responden yang sudah dijadikan sampel. Oleh sebab itu data primer dalam penelitian ini berupa kuesioner yang sudah di isi oleh responden yang dalam hal ini adalah komunitas Japanila.

2. Sumber data sekunder

   Data sekunder merupakan data yang diperoleh dari berbagai dokumentasi yang ada dan relevan dengan penelitian ini, oleh sebab itu data sekunder memiliki sifat data tidak langsung. Data sekunder dalam penelitian ini meliputi studi pustaka, data pengisian angket dari para responden dan data dokumentasi foto pengisian angket responden.

### 3.6 Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

   Sugiyono (2013:117), menjelaskan bahwa populasi merupakan objek atau subjek yang akan digunakan sebagai responden penelitian namun masih bersifat luas sehingga perlu adanya pengelompokan atau menentukan kriteria-kriteria tertentu untuk ditarik dalam sebuah sampel sehingga hasil yang diperoleh bisa diberikan kesimpulan. Berdasarkan hal tersebut maka populasi dalam penelitian ini adalah seluruh pengguna situs Komiku.co.id di Japanila sebanyak 50 mahasiswa yang tergabung dalam komunitas Japanila Universitas Lampung.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila jumlah populasi besar dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi (Sugiyono, 2013).

Menurut Sugiyono, (2013) sampel adalah sebagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi, sampel yang baik pada umumnya memiliki beberapa karakteristik, karakteristik pengambilan sampel adalah sebagai berikut:

a. Sampel yang baik memungkinkan peneliti untuk mengambil keputusan yang berhubungan dengan besaran sampel untuk memperoleh jawaban yang dikehendaki
b. Sampel yang baik menidentifikasikan setiap probobilitas dari setiap unit analisis untuk menjadi sampel
c. Sampel yang baik memungkinkan peneliti menghitung akurasi dan pengaruh dalam pemilihan sampel dari pada harus melakukan sensus
d. Sampel yang baik memungkinkan peneliti menghitung derajat kepercayaan yang diterapkan dalam estimasi populasi yang disusun dari sampel statistika.

Sampel dalam penelitian ini di ambil semua atau keseluruhan karena jumlah sampel di bawah 100, dengan demikin sampel dalam penelitian ini adalah 50 mahasiswa yang tergabung dalam komunitas Japanila. Sedangkan teknik penarikan sampel dalam penelitian ini adalah menggunakan sampling jenuh, hal itu didasarkan pada jumlah populasi yang kurang 100 responden sehingga populasi diambil secara keseluruhan. Sugiyono (2013) teknik sampel jenuh merupa bagain dari penarikan sampel dengan menggunakan sebuah sensus.

## 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Ghozali (2016), menjelaskan bahwa teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kuantitatif adalah sebagai berikut:

1. Kuesioner

   Teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara menyebar pertanyaan yang sudah disiapkan oleh peneliti. Kemudian diberikan kepada responden untuk diisi sesuai dengan pengetahuan dan kemampuan responden.

2. Studi pustaka

   Studi pustaka merupakan pengumpulan data yang diperolah dari berbagai sumber dokumentasi mulai dari buku, dokumen, jurnal ilmiah, peraturan perundang-undangan dan lain sebagainya.

## 3.8 Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

   Validitas data ditentukan oleh proses pengukuran yang akurat, suatu pengukuran dikatakan valid jika instrumen tersebut mengukur apa yang seharusnya di ukur dengan kata lain instrument tersebut dapat mengukur *construct* sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti. Uji validitas instrument dalam penelitian ini dilakukan dengan cara membandingkan nilai *correlated itemtotal correlation* pada setiap butir pertanyaan dengan nilai r tabel, jika nilai *correlated item total correlation* $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan nilainya positifamaka butir pertanyaan pada setiap variabel penilitian dinyatakan valid, (Ghozali, 2016).

   Adapun persamaan dari uji validitas menurut Arikunto (2006) dengan menggunakan koefisien korelasi *product moment* sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n\sum_{i=1}^{n} X_i Y_i - \sum_{i=1}^{n} X_i . \sum_{i=1}^{n} Y_i}{\sqrt{[n\sum_{i=1}^{n} X_i^2 - (\sum_{i=1}^{n} X_i)^2][n\sum_{i=1}^{n} Y_i^2 - (\sum_{i=1}^{n} Y_i)^2]}}$$

Menurut Arikunto (2006) nilai $r_{xy}$ adalah nilai koefisien korelasi dari setiap butir atau item soal sebelum dikoreksi. Kemudian dicari *corrected item-total correlation coefficient* dengan rumus, sebagai berikut:

$$r_{x(y-1)} = \frac{r_{xy}S_y - S_x}{\sqrt{{S_y}^2 + {S_x}^2 - 2r_{xy}(S_y)(S_x)}}$$

Keterangan:
$x_i$ = Nilai jawaban respondenpada butir /item soal ke-i
$y_i$ = Nilai total responden ke-i
$r_{xy}$ = Nilai koefisien kolerasi pada butir/item soal ke-i sebelum dikolerasi
$S_y$ = Standar devisi total
$S_x$ = Standar devisi butir/item soal ke-i
$R_{x(y-1)}$ = *Correctedaitem-total correlation coefficien*

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas merupakan uji kehandalan yang bertujuan untuk mengetahui sebarapa jauh alat ukur tersebut dapat dipercaya, kehandalan berkaitan dengan seberapa jauh suatu alat ukur konsisten apabila pengukuran dilakukan secara berulang dengan sampel yang berbeda-beda uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakn *cronbach alpha* $(\alpha)$. Suatu konstruk/variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai (alpha $(\alpha)$ > 0.60.

Menurut Arikunto (2006), dalam memutuskan tingkat reliabilitas item jawaban responden digunakan metode satu kali tes dengan teknik *Alpha Cronbach*, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = [\frac{k}{k-1}] [1 - \frac{\sum s_i^2}{s_i^2}]$$

Keterangan:
$r_{11}$ = Koefesien reliabilitas tes
$k$ = Banyaknya item/butir soal
1 = Bilangan konstan
$s_i^2$ = *Varians*atotal

$\sum s_i^2$ = Jumlah seluruh *varians* skor

### 3.9 Teknik Analisis Data

Dalam upaya menjawab permasalahan dalam penelitian ini maka digunakan regresi linier sederhana. Menuurt Ghozali (2016), menjelaskan bahwa regresi linier sederhana merupakan bagian dari sebuah analisis data yang sudah dikumpulkan untuk mendapatkan sebuah kesimpulan dan jawaban dari rumusan masalah. Persamaan regresi dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel *independent* atau bebas yaitu situs komiku.co.id (X) terhadap variabel *dependent* yaitu minat membaca *manga* (Y). Berikut ini adalah persamaan dari regresi linier sederhana yang dikembangkan dari Gozhali (2016), berikut ini:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:
Y = Situs komiku.co.id
X = Minat membaca *manga*
a = Konstanta
b = Koefisien Regresi.

Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan dua uji antara lain:

1. Uji Koefisien Determinasi ($R^2$)

   Koefisien Determinasi ($R^2$) adalah untuk mengukur kemampuan variabel independen yang menjelaskan pengaruh terhadapavariabel dependen, di mana untuk mempertimbangkan kenyataan bahwa besaran derajat kebebasan menurun sehubungan dengan bertambahnya variabel bebas atau variabel penjelasan di dalam regresi juga dihitung $R^2$ yang disesuaikan dengan (*adjusted* $R^2$). Berdasarkan hal tersebut maka rumus *adjusted* $R^2$ sesuai yang dikembangkan oleh Gozhali (2016), sebagai berikut:

$$R^2 = 1 - 1(1 - R^2)\,[\frac{n-1}{n-k}]$$

   Dimana:
   n : Jumlah observasi atau sampel data
   k : Jumlah para meter atau koefisien yang diestimasi.

2. Uji Parsial (Uji t)

Uji parsiall atau uji t digunakan untuk melihat seberapa besar variabel *independent* atau bebas yaitu penggunaan aplikasi *zoom* mempengaruhi variabel *dependent* atau terikat yaitu pemahaman materi mahasiswa. Untuk menguji hipotesis digunakan uji statistik t atau t test yang dikembangkan oleh Sugiyono (2013), rumus yang digunakan untuk statistik t atau t test adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Dimana:

$t_{hitung}$ : Nilai $t_{hitung}$

r : Koefisien korelasi hasil $r_{hitung}$

n : Jumlah responden

Dengan ketentuan:

**Kriteria:**

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka Ho ditolak dan Ho diterima.

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka Ho diterima dan Ho ditolak.

**Atau:**

Jika $p < 0.05$, maka Ho ditolak dan Ho diterima

Jika $p > 0.05$, maka Ho diterima dan Ho ditolak

# V. SIMPULAN DAN SARAN

## 5.1 Simpulan

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Dari hasil penelitian yang di lakukan terdapat pengaruh situs Komiku.co.id (X) secara signifikan terhadap minat membaca *manga* anggota komunitas Japanila (Y)
2. Dari hasil nilai koefisien determinasi diperoleh nilai sebesar 0.887 atau 88.7% maka dapar disimpulkan bahwa situs Komiku.co.id memiliki pengaruh sebesar 88.7% terhadap minat membaca *manga* anggota komunitas Japanila. Sedangkan 11.3% dapat dijelaskan oleh variabel-variabel lain yang tidak dimasukkan dalam model penelitian.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang diberikan oleh peneliti, yaitu:

1. Komunitas Japanila hendaknya terus melakukan inovasi dengan menciptakan *website* atau situs sendiri yang ada di *wesiste* Japanila sehingga komunitas Japanila dalam membaca komik digital tidak harus membuka situs Komiku.co.id, terobosan ini perlu dilakukan mengingat besarnya minat membaca *manga* secara digital oleh komunitas Japanila
2. Komunias Japanila hendaknya tidak hanya menampilkan komik-komik yang berasal dari negara Jepang atau komik *manga* namun juga menampilkan komik dalam negeri untuk menghargai dan memberikan apresiasi bagi bagi penuis komik dalam negeri.

# DAFTAR PUSTAKA


Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23 (Edisi 8). Cetakan ke VIII.* Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro

Kurniawati, T. 2019. *Minat Membaca Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Inggris.* Jurnal Edukasi, Vol. 13, No. 2, 227-238.

Liliawati. 2015. *Keterampilan Membaca.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

Masyhuri. 2008. *Metodologi Penelitian Sosial dan Ekonomi, Teori dan Aplikasi.* Bandung: Penerbit Alfabeta.

Nurhaida, Ida dan Sugiarto, Cahyono Eko. 2006. *Komunikasi Secara Terbuka, Penghargaan Pimpinan Dan Partisipasi Pegawai: Penerapan Human Relations Dalam Kaitannya Dengan Kinerja Pegawai,* Jurnal Sosiohumaniora, Vol. 8, No. 1

Putri, Destya Maya dan Lubis, Evawani Elysa. 2018. *Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Pada Mahasiswa Universitas Riau*, JOM FISIP Vol. 5 No. 1

Rahim, F. 2019. *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar.* Jakarta: Bumi Aksara

Sandjaja. 2015, *Minat Membaca Pada Mahasiswa (Studi Deskriptif pada Mahasiswa Fakultas Psikologi UNDIP Semester I).* Jurnal Psikologi Undip Vol. 8, No.2, 124-134

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*, Bandung: Alfabeta

Sudjana, Nana, dan Ibrahim. 2009. *Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif,* Bandung: Sinar Baru.

Sujarweni, V. W., & Endrayanto, P. 2012. *Statistika Untuk Penelitian.* Yogyakarta: Graha Ilmu

Sulistyarini, Dhinik dan Windah, Andi. 2018. *Sikap Mahasiswa Terhadap Perpustakaan Sumber Informasi di Era Disruptive Technologies (Studi pada Mahasiswa Universitas Lampung*, Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi Universtas Lampung, Vol.2 No.2

Suparman, Puji dan Hermawati, Henny Dewi. 2020. *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar*, Jurnal Basicedu Volume 4 Nomor 2

Tarigan. 2013. *Membaca Sebagai Suatu Keteramplan berbasaha*. Bandung: Angkasa.

Yulandari, Zelita Dewi dan Soedarsono, Dewi K. 2019. *Pengaruh LINE Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Digital*, e-Proceeding of Management : Vol.6, No.2

https://apjii.or.id/downfile/file/BULETINAPJIIEDISI74November2020.pdf diakses pada 14 September 2021 pada pukul 09.55

https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/02/04/kegemaran-membaca-penduduk-indonesia-masuk-kategori-sedang# diakses pada 14 September 2021 pukul 09.35

http://digilib.unila.ac.id/10608/12/BAB%20II.pdf diakses pada 12 Januari 2020 pukul 09.13

https://docplayer.info/36859894-Skripsi-hubungan-membaca-komik-jepang-manga-dan-perilaku-imitasi-remaja.html diakses pada 30 Agustus 2019 pukul 21.13

http://etd.repository.ugm.ac.id/downloadfile/62082/potongan/diploma-2013-307903-chapter1.pdf diakses pada 16 Oktober 2019 pukul 02.10

https://ipsaya.com/alexarank.php, diakses pada 14 September 2021 pukul 09.20

https://japanila.wordpress.com/logo-fix-copy-3/ diakses pada 14 September 2021 pukul 20.34

http://lib.ui.ac.id/file?file=digital/20160972-RB08Y312b-Budaya%20populer.pdf diakses pada 30 Agustus 2019 pukul 21.07

https://library.binus.ac.id/eColls/eThesisdoc/Bab2/2011-2-01260-MC%20Bab2001.pdf diakses pada 12 Januari 2020 pukul 09.27

http://repository.usu.ac.id/bitstream/handle/123456789/17147/Chapter%20II.pdf, diakses pada 16 Oktober 2019 pukul 02.10