

**PERSEPSI MAHASISWA PENGGUNA *WEBTOON* PADA *GENRE* DI
APLIKASI *WEBTOON***

**(Studi Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri
Raden Fatah Palembang)**



**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Komunikasi
Program Studi Ilmu Komunikasi**

**Oleh:
Widia Wati
1657010206**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
1441 H/2020**

**PERSEPSI MAHASISWA PENGGUNA *WEBTOON* PADA *GENRE*
DI APLIKASI *WEBTOON***

**(Studi Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri
Raden Fatah Palembang)**



**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana S1 dalam Ilmu Komunikasi
Program Studi Ilmu Komunikasi**

**Oleh:
Widia Wati
1657010206**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
1441 H/2020**

NOTA PERSETUJUAN PEMBIMBING

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

UIN Raden Fatah Palembang

Assalamualaikum Wr, Wb.

Dengan Hormat,

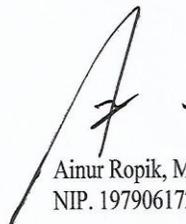
Setelah mengadakan bimbingan dengan sungguh-sungguh, maka kami berpendapat skripsi saudara WIDIA WATI, NIM 1657010206 yang berjudul **“PERSEPSI MAHASISWA PENGGUNA *WEBTOON* PADA *GENRE* DI *APLIKASI WEBTOON* (Studi Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang)”** sudah dapat diajukan dalam ujian munaqosah di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang

Wassalamualaikum, Wr, Wb.

Palembang, 14 Februari 2020

Pembimbing I

Pembimbing II


Ainur Ropik, M.Si
NIP. 197906172007101005


Putri Citra Hati, M.Sos
NIDN. 2009079301

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nama : Widia Wati
Nim : 1657010206
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Persepsi Mahasiswa Pengguna *Webtoon* pada *Genre* di Aplikasi *Webtoon* (Studi pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang)

Telah di munaqosah dalam sidang terbuka Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang pada:

Hari / tanggal : Selasa, 28 Januari 2020
Tempat : Ruang Sidang Munaqosah Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang

Dan telah diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Program Strata 1 (S1) pada Jurusan Ilmu Komunikasi.



TIM PENGUJI

KETUA,

Reza Aprianti, MA
NIP. 198502232011012004

PENGUJI I,

Dr. Yenzizal, M.Si
NIP. 197401232005011004

SEKRETARIS

Afif Musthofa Kawwami, M.Sos
NIDN. 2027029302

PENGUJI II,

Gita Astrid, M.Si
NIDN. 2025128703

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Widia Wati
Tempat & Tanggal Lahir : Tanjung Kemala, 11 April 1999
NIM : 1657010206
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul skripsi : Persepsi Mahasiswa Pengguna *Webtoon* Pada
Genre di Aplikasi *Webtoon* (Studi Pada
Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden
Fatah Palembang)

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa :

1. Seluruh data, informasi, interpretasi, pembahasan, dan kesimpulan yang disajikan dalam skripsi ini kecuali yang disebutkan sumbernya adalah merupakan hasil pengamatan, penelitian, pengolahan serta pemikiran saya dengan pengarahan dari pembimbing yang telah ditetapkan.
2. Skripsi yang saya tulis ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah maupun di Perguruan Tinggi lainnya.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan apabila dikemudian hari ditemukan adanya bukti ketidak benaran dalam pernyataan tersebut di atas, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pembatalan gelar akademik yang saya peroleh melalui pengajuan skripsi ini.

Palembang, 14 Februari 2020

Yang Membuat Pernyataan,




MOTTO DAN PERSEMBAHAN

***“MEMBACA TANPA MERENUNGKAN ADALAH BAGAIKAN MAKAN
TANPA DICERNA
(MOHAMMAD HATTA)***

Terima Kasih:

- Allah Swt, atas nikmat hidup berkali-kali padaku, atas kekuatan untuk setiap rasa sakit dan pelukan untuk setiap kelemahan. Terimakasih untuk selalu menyelimuti hatiku dengan berkah dan karunia, Terimakasih telah menjawab doa-doaku. Alhamdulillah kupanjatkan syukur ku ya Robb.
- Kedua orang tuaku tersayang **Bapak Akmal** dan **Ibu Heri Yani** yang selalu dalam genggamannya kebanggaanku, yang selalu menyertaiku dengan doa dan ridho-Nya, terima kasih sebanyak-banyaknya atas pengertiannya, semuanya tak bisa ku balas hanya sekedar dengan kata-kata ini tapi aku tahu betapa besarnya kasih mu padaku. Ini persembahan dari anak keenam mu, yang memiliki impian menggapai pendidikan yang lebih tinggi. Serta saudara saya yang terbaik **Yuk Lili, Kak Kandar, Yuk Yuyun, Yuk Santi, Kak Sudi (Alm), Adek Tiwi**. Aku sangat menyayangi kalian.
- Sahabat-sahabat terbaik yang selalu ada dikala suka dan duka Rizky, Vivi, Rifka, Ryan, Resty, Venny, Nova, Resma dan teman-teman IKOM F angkatan 2016, sahabat-sahabat satu kost yang selalu support Eme, Indri, Jee, serta Bob-bobku dan semua teman satu almamaterku.
- Semua pihak yang membantu, Terima Kasih sebanyak-banyak nya.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat pada saat ini telah mengalami banyak suatu perubahan dimana sampai saat ini semakin canggih, yang dapat di terima serta mempermudah bagi kaum milineal dengan kehadiran teknologi yang dapat diperoleh hanya hitungan detik saja. Internet merupakan media komunikasi modern yang mudah untuk diakses. Pengguna internet disetiap negara berlomba-lomba dalam menciptakan berbagai situs-situs website menarik yang dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi, terdapat banyak website yang menyediakan layanan publikasi komik secara online seperti *ManggaToon*, *Wattpat*, namun website yang banyak diminati untuk publikasi komik digital saat ini adalah situs *Networking Webtoon* (*Website Webtoon*). Tercatat pada 2016 secara global pengguna aktif *LINE Webtoon* terdapat sebanyak 35 juta orang dan 6 juta diantaranya berasal dari Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana persepsi Mahasiswa pengguna Webtoon pada Genre di Aplikasi Webtoon. Penelitian ini menggunakan tipe penelitian kuantitatif dengan pendekatan studi yang menggunakan teknik *Sampling* pengumpulan data dengan ovservasi secara langsung, serta observasi dan dokumentasi. Teori yang digunakan adalah teori *Uses And Gratification* (Pengguna dan Kepuasan). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persepsi Mahasiswa terhadap *genre* pada aplikasi *webtoon* bukan hanya sekedar aplikasi yang menarik, namun *genre* yang ditawarkan dapat menambah suatu imajinasi yang tinggi bagi pembacanya, serta memiliki nilai-nilai moral yang terkandung didalam setiap *genre* yang dipilih oleh penggunanya.

Kata Kunci : Persepsi, Mahasiswa, New Media, Webtoon

ABSTRACT

The development of technology which is growing rapidly at this time has undergone many changes which until now has become more sophisticated, which is acceptable and makes it easier for the millennial with the presence of technology that can be obtained in just seconds. The internet is a modern communication medium that is easy to access. Internet users in every country are competing in creating a variety of interesting websites that are used as a means of communication, there are many websites that provide online comic publication services such as MangaToon, Wattpat, but websites that are much in demand for digital comic publications today are Networking sites. Webtoon (Webtoon Website). Recorded in 2016 globally there are as many as 35 million active users of LINE Webtoon and 6 million of them are from Indonesia. This study aims to describe how the perceptions of students using Webtoon on Genres in Webtoon Applications. This research uses a quantitative research type with a study approach that uses data collection techniques with direct observation, as well as observation and documentation. The theory used is the theory of Uses And Gratification (Users and Satisfaction). The results of this study indicate that students' perceptions of genres in webtoon applications are not only interesting applications, but the genre offered can add a high imagination to the reader, and have moral values contained in each genre chosen by its users.

Keywords: *Perception, Students, New Media, Webtoon*

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
Halaman Nota Persetujuan	ii
Halaman Pengesahan Skripsi Mahasiswa	iii
Halaman Pernyataan	iv
Halaman Motto dan Persembahan	v
ABSTRAK	vi
Daftar Isi	viii
Daftar Tabel.....	x
Daftar Gambar	xi
Daftar Bagan	xii
Kata Pengantar... ..	xiii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian	
1. Manfaat Teoritis	4
2. Manfaat Praktis.....	5
E. Tinjauan Pustaka	5
F. Kerangka Teori.....	9
G. Metodologi Penelitian	
1. Metode Penelitian	17
2. Data dan Sumber Data	17
3. Teknik Pengumpulan Data	18
4. Variable	21
5. Populasi dan Sampel	22
6. Teknik Analisis Data.....	23
7. Penentuan Informan.....	24
H. Sistematika penulisan	25

BAB II GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah Singkat UIN Raden Fatah Palembang.....	26
B. Visi,Misi, Tujuan UIN Raden Fatah Palembang	28
C. Fakultas dan Prodi.....	30
D. Struktur Organisasi UIN Raden Fatah Palembang	35

E. Sejarah Webtoon	36
F. Genre pada Aplikasi Webtoon.....	38

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Pengertian Persepsi	46
1. Pengujian Kriteria Validasi dan Reliabilitas	49
2. Deskriptif Responden.....	52
3. Analisis Deskriptif Data Penelitian.....	55
B. Persepsi Mahasiswa dalam Melihat Webtoon.....	56

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan	73
B. Saran	74

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tinjauan Pustaka	5
Tabel 2. Pengukuran Instrumen Menggunakan Skala Likert.....	19
Tabel 3. Instrument yang digunakan Untuk Menggunakan Persepsi Pengguna Webtoon.....	21
Tabel 4. Fakultas Syariah dan Hukum.....	30
Tabel 5. Fakultas Ilmu Terbiyah dan Keguruan.....	30
Tabel 6. Fakultas Adab dan Humaniora.....	31
Tabel 7. Fakultas Dakwah dan Komunikasi.....	31
Tabel 8. Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam	32
Tabel 9. Fakultas Psikologi	32
Tabel 10. Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam	32
Tabel 11. Fakultas Sains dan Teknologi	32
Tabel 12. Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	33
Tabel 13. Program Pasca Sarjana	33
Tabel 14. Jumlah Pengguna Webtoon di UIN Raden Fatah Palembang	34
Tabel 15. Hasil Uji Validasi	49
Tabel 16. Hasil Uji Reliabilitas	51
Tabel 17. Fakultas Dari Responden.....	52
Tabel 18. Gander Responden	53
Tabel 19. <i>Genre Webtoon</i> yang Sering Dibaca Responden	54
Tabel 20. Analisis Gambar Aplikasi Webtoon <i>Update</i> dan Kekinian	57
Tabel 21. Analisis Gambar Pada Aplikasi Webtoon Bersifat Vulgar.....	58
Tabel 22. Analisis Musik Membuat Hidup Cerita Pada Webtoon	59
Tabel 23. Analisis Musik Pada Aplikasi Webtoon Membosankan	60
Tabel 24. Analisis Backsound Cerita Lebih Mendukung Suasana.....	61
Tabel 25. Analisis Audio Pada Aplikasi Webtoon Sangat Mengganggu	62
Tabel 26. Analisis Aplikasi Webtoon Memiliki Pewarnaan yang Jelas	63
Tabel 27. Analisis Gambar Aplikasi Webtoon Tidak Jelas	64
Tabel 28. Analisis Bahasa pada Aplikasi Webtoon Mudah Dipahami	65
Tabel 29. Analisis Bahasa Pada Aplikasi Webtoon Sulit Dimengerti.....	66
Tabel 30. Analisis Konten Pada Aplikasi Webtoon Sangat Unik	67
Tabel 31. Analisis Konten Pada Aplikasi Webtoon Sangat Jelek	68
Tabel 32. Analisis Gambar Pada Cerita Webtoon Sangat Bagus.....	69
Tabel 33. Analisis Konten Pada Webtoon Sangat Membosankan	70
Tabel 34. Analisis Aplikasi Webtoon Mudah di Akses	71
Tabel 35. Analisis Aplikasi Webtoon Sulit Untuk diakses	72

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Gambar LogoWebtoon	37
Gambar 2. Gambar Rating Aplikasi Webtoon	37
Gambar 3. Gambar Login Webtoon	38
Gambar 4. Gambar Genre Romantis pada Aplikasi Webtoon	39
Gambar 5. Gambar Genre Drama pada Aplikasi Webtoon.....	39
Gambar 6. Gambar Genre Komedi pada Aplikasi Webtoon.....	40
Gambar 7. Gambar Genre Slice Of Life pada Aplikasi Webtoon	40
Gambar 8. Gambar Genre Horror pada Aplikasi Webtoon.....	41
Gambar 9. Gambar Genre Triller pada Aplikasi Webtoon	42
Gambar 10. Gambar Genre Fantasi pada Aplikasi Webtoon	43
Gambar 11. Gambar Jadwal Harian Webtoon pada Aplikasi Webtoon	44
Gambar 12. Tombol Favorit.....	44
Gambar 13. Gambar Kolom Komentar.....	45

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Struktur Organisasi Uin Raden Fatah Palembang.....	35
-------------------------------------------------------------	----

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kehadirat Allah SWT atas nikmat kesempatan, serta rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“Persepsi Mahasiswa Pengguna *Webtoon* Pada *Genre* di Aplikasi *Webtoon* (Studi Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang)”** dengan baik dan tepat waktu.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh Gelar Sarjana Program Strata 1 (S1) pada Jurusan Ilmu Komunikasi. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, petunjuk serta bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada pihak yang terlibat dalam penyusunan skripsi ini, kepada :

1. Prof. Drs. H. M. Sirozi, MA., Ph.D sebagai Rektor UIN Raden Fatah Palembang
2. Prof. Dr. Izomidin, MA sebagai Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang
3. Dr. Yenrizal, M.Si sebagai Wakil Dekan 1 Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang
4. Ainur Ropik S.Sos., M,Si sebagai Wakil Dekan II sekaligus Dosen Pembimbing I yang banyak membantu memberikan ide-ide dalam proses pembuatan skripsi
5. Dr. Kun Budianto, M.Si sebagai Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang
6. Putri Citra Hati, M.Sos sebagai Dosen Pembimbing II yang telah mengarahkan dalam proses pembuatan skripsi

7. Reza Aprianti, MA sebagai Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang
8. Gita Astrid, S.H.I., M.Si sebagai Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang
9. Seluruh Staff dan Karyawan Administrasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang
10. Dan Almamaterku.

Palembang, 14 Februari 2020

Penulis

Widia Wati

NIM. 1657010206

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin berkembang pesat pada saat ini telah mengalami banyak suatu perubahan dimana sampai saat ini semakin canggih, yang dapat di terima serta mempermudah bagi kaum milineal dengan kehadiran teknologi yang dapat diperoleh hanya hitungan detik saja, hal ini tergambar pada kecanggihan media komunikasi massa yang ada pada masa kini seperti radio, televisi, *telephone* dan yang paling baru adalah jaringan internet.¹

Menurut Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) bahwa lebih dari 50% atau sekitar 143 juta penduduk Indonesia telah terhubung dengan internet. Internet merupakan media komunikasi modern yang mudah untuk diakses. Pengguna internet di seluruh dunia sebanyak 3.6 milyar pada tahun 2018, internet menjadikan individu lebih mudah untuk mengakses segala jenis informasi baik itu hiburan, musik, berita, *trend* terbaru.²

Pengguna internet disetiap negara berlomba-lomba dalam menciptakan berbagai situs-situs website menarik yang dimanfaatkan sebagai sarana komunikasi, terdapat banyak website yang menyediakan layanan publikasi komik secara online seperti *ManggaToon*, *Wattpat*,

¹ Soyomukti, N. (2010). *Pengantar Sosiologi: Dasar Analisis, Teori & Pendekatan Menuju Analisis Masalah-Masalah Sosial & Kajian Strategi/Nurani*. Jakarta: Ar –Ruzz Media, h. 191

² <https://apjii.or.id/> (diakses pada tanggal 18 Oktober 2019. Pukul 20:50 WIB)

namun *website* yang banyak diminati untuk publikasi komik digital saat ini adalah situs *Networking Webtoon (Website Webtoon)*. Tercatat pada 2016 secara global pengguna aktif *LINE Webtoon* terdapat sebanyak 35 juta orang dan 6 juta diantaranya berasal dari Indonesia.³

Webtoon memiliki pengertian sebagai sebuah komik yang didistribusikan lewat jaringan internet. Komik merupakan media yang digunakan untuk mengekspresikan ide dengan gambar, sering dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya, dengan bentuk urutan panel yang disandingkan. Seringkali perangkat tekstual, seperti balon ucapan keterangan, menunjukkan dialog, narasi, efek suara, atau informasi lainnya.⁴

Kelebihan komik digital dari pada komik cetak, seperti mempermudah para kreator komik untuk mendistribusikan komiknya sendiri melalui sosial media seperti *Facebook, Twitter, Instagram* atau *website* seperti *Webtoon* ke pembaca di seluruh penjuru dunia, dan dapat secara langsung menampung dan menampilkan komentar-komentar dari pembacanya. Kehadiran komik digital saat ini membangkitkan kualitas komik yang pada era media cetak sempat mati.

Aplikasi *Webtoon* ini juga telah menjadi aplikasi yang banyak diketahui oleh masyarakat ataupun kalangan mahasiswa karena ratingnya yang tinggi, sehingga persepsi atau tanggapan mahasiswa mengenai *Webtoon* juga beragam dan mempunyai pemikiran masing-masing, sebab

³ <https://hot.detik.com/art/d3274551/pembaca-line-Webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia> (diakses pada tanggal 17 Oktober 2019. Pukul 17:00 WIB).

⁴ Sitaresmi, N dan Fasya, M. (2011). *Semantik Bahasa Indonesia*. Bandung: UPI Press, h.

gambar yang disajikan begitu unik sehingga tidak membosankan bagi mereka sebagai pengguna aplikasi *Webtoon* ini. Adapun jenis-jenis *Genre* dalam *Webtoon* yaitu Romantis, Horror, Komedi, Fantasi, Drama, Aksi, *Slice Of Life* dan *Webnovel*, dari semua *Genre* diatas yang paling banyak diminati adalah ber*Genre* romantis dan komedi dari pada *Genre* lainnya.

Penelitian ini akan disajikan dengan meminta keterangan dari persepsi mahasiswa masing-masing agar persepsi yang diharapkan dapat menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang ada. Persepsi merupakan pengalaman tentang objek, peristiwa, atau hubungan-hubungan yang diperoleh dengan menyimpulkan informasi dan menafsirkan pesan.⁵

Persepsi adalah inti komunikasi, sedangkan penafsiran adalah inti persepsi, yang identik dengan penyandian dalam proses komunikasi. Menurut Mulyana berpendapat bahwa persepsi manusia dapat dibedakan menjadi dua bagian, yaitu persepsi terhadap objek dan (lingkungan fisik). Persepsi adalah obyek-obyek disekitar kita, kita tangkap melalui alat-alat indera dan diproyeksikan pada bagian tertentu di otak sehingga kita dapat mengamati obyek tersebut.⁶

Berdasarkan latar belakang diatas peneliti ingin mengetahui lebih dalam kajian tentang persepsi yang dapat dilihat dari fitur *Genre* serta gambar maupun teks yang ditawarkan pada aplikasi *Webtoon*. Peneliti mengambil *Webtoon* dikarenakan aplikasi ini termasuk kedalam aplikasi

⁵ Jalaluddin Rakhmat. (2015). *Psikologi Komunikasi*. Bandung:PT Remaja Rosda Karya Offset, h. 50.

⁶ Deddy Mulyana. (2017). *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT Rosda Karya Offset, h. 180.

yang populer dan juga banyak dinikmati oleh banyak orang apalagi dari kalangan mahasiswa muda saat ini yang merupakan kaum milineal, Sehingga peneliti tertarik mengangkat judul **“Persepsi Mahasiswa Pengguna *Webtoon* pada *Genre* di Aplikasi *Webtoon* (Studi pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang)”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana Persepsi Mahasiswa Pengguna *Webtoon* pada *Genre* di Aplikasi *Webtoon* (Studi pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang)?

C. Tujuan Penelitian

Untuk Mengetahui Persepsi Mahasiswa Pengguna *Webtoon* pada *Genre* di Aplikasi *Webtoon* (Studi pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang).

D. Manfaat Penelitian

1. Teoritis

Penelitian ini diharapkan berguna dan memberikan kontribusi akademik secara langsung terhadap Program Studi Ilmu Komunikasi, serta dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya. Khususnya dalam hal Persepsi Mahasiswa Pengguna *Webtoon* pada *Genre* di Aplikasi *Webtoon*.

2. Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pemahaman dan pengetahuan tentang Persepsi Mahasiswa Pengguna *Webtoon* pada *Genre* di Aplikasi *Webtoon*. Dan penelitian ini merupakan salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP UIN Raden Fatah Palembang.

E. Tinjauan Pustaka

Penelitian ini, 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. Berikut adalah tabel penelitian terdahulu:

Tabel 1.
Tinjauan Pustaka

No	Nama Peneliti/ Judul	Metode penelitian	Teori	Hasil
1.	Maria Erniyanti Kedi, Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik ISSN. 2442- 6962 Vol. 2, No. 2 (2013) Persepsi Perempuan Tentang Tayangan Drama Romantis Korea di Indosiar	Kualitatif	Teori Ketergantun gan Sistem Media	Hasil penelitian dari Maria yaitu budaya pop Korea baik drama, film dan musik, terjadi hegemoni dalam hal selera dimana pemilihan tayangan hiburan lebih dominan pada Korea. <i>Fashion</i> Korea juga banyak berpengaruh terhadap selera

				para penggemar budaya pop Korea. Mereka memiliki keinginan untuk mengikuti gaya berbusana Korea yang mereka anggap keren dan unik yang mempengaruhi pada pola pergaulan.
2.	Sadriyana Majid, Sekripsi dari Prodi Administrasi Pembangunan Konsentrasi Komunikasi Pembangunan Program Pascasarjana Universitas Halu Oleo Kendari (2016) Persepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi UHO Terhadap Tayangan Kekerasan dan Ketidaksenonohan pada Anime	Kualitatif	Teori Jarum Hipodermik	Hasil penelitian menunjukkan bahwa persepsi jika anime itu hanya tontonan untuk anak kecil saja sebenarnya salah, karena ada banyak sekali tayangan anime yang dibuat untuk segmentasi dewasa dengan berbagai unsur kekerasan dan ketidaksenonohan (pornografi) sehingga tidak pantas ditonton oleh anak kecil.
3.	Risti Mei Indriyani, Skripsi dari Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro Semarang	Kualitatif	Teori Interaksionalisme Simbolik	Hasil penelitian ini yaitu persepsi yang timbul berasal dari berbagai stimulus yang ditangkap, bentuk stimulus yang diterima oleh informan tergantung pada

	(2016) Memahami Persepsi Masyarakat dalam Memberikan Respon pada Komunitas Hijabers (Studi Kasus Persepsi Masyarakat pada Anggota Komunitas Hijabers Semarang)			pemaknaan simbol informan, dimana simbol yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pesan yang dimaknai berdasarkan kesepakatan bersama, bahwa yang paling menonjol pada komunitas hijabers yang ditangkap oleh masyarakat adalah pakaian.
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Berikut akan diuraikan beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian yang akan peneliti lakukan.

Jurnal yang pertama dari Maria Erniyanti Kedi dengan judul *"Persepsi Perempuan Tentang Tayangan Drama Romantis Korea di Indosiar"*. Terdapat perbedaan dari penelitian dari Maria yaitu membahas tentang mengikuti gaya berbusana Korea yang mereka anggap keren dan unik yang mempengaruhi pada pola pergaulan. Sedangkan pada penelitian yang saya angkat yaitu ingin melihat mengapa Mahasiswa Ilmu Komunikasi menggunakan aplikasi *Webtoon* dari pada aplikasi yang lain dengan melihat *Genre* yang ada di *Webtoon*.

Skripsi kedua dari Sadriyana Majid berjudul *"Persepsi Mahasiswa Ilmu Komunikasi UHO Terhadap Tayangan Kekerasan dan Ketidaksenonohan pada Anime"*. Perbedaan pada penelitian Sadriyana yaitu tentang teori yang digunakannya yaitu teori Jarum Hipodermik.

Sedangkan teori yang saya gunakan adalah teori penggunaan dan kepuasan (*Use And Gratification Theory*).

Skripsi ketiga dari Risti Mei Indriyani yang berjudul “*Memahami Persepsi Masyarakat dalam Memberikan Respon pada Komunitas Hijabers (Studi Kasus Persepsi Masyarakat pada Anggota Komunitas Hijabers Semarang)*”. Adapun perbedaan penelitian Risti lebih membahas tentang persepsi masyarakat dalam memberikan respon pada komunitas hijabers. Sedangkan pada penelitian saya yaitu persepsi mahasiswa pengguna *Webtoon* pada *Genre* di aplikasi *Webtoon*.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang membahas tentang “*Persepsi Mahasiswa Pengguna Webtoon pada Genre di Aplikasi Webtoon (Studi pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang)*”. Bahwa belum ada yang meneliti ataupun membahas tentang penelitian tersebut. Adapun perbedaan penelitian ini dengan penelitian lainnya yaitu terletak pada tempat dan tujuan yang berbeda.

F. Kerangka Teori

1. Pengertian Komunikasi

Komunikasi berasal dari bahasa Latin “*communicatus*” atau *communicatio* atau *communicare* yang berarti “berbagi”. Kata komunikasi menurut kamus bahasa mengacu pada suatu upaya yang bertujuan untuk mencapai kebersamaan. Menurut Webster New Collogiate Dictionary komunikasi merupakan suatu proses pertukaran

informasi di antara individu melalui sistem lambang-lambang, tanda-tanda atau tingkah laku. Berikut ini adalah beberapa definisi tentang komunikasi yang dikemukakan oleh para ahli sebagai berikut:⁷

- 1) Carl Hovland, Janis dan Kelley berpendapat komunikasi adalah suatu proses melalui mana seseorang komunikator menyampaikan stimulus biasanya dalam bentuk kata-kata dengan tujuan mengubah atau membentuk perilaku khalayak.
- 2) Bernard Berelson dan Gary A. Steiner mengatakan komunikasi merupakan suatu proses penyampaian informasi, gagasan, emosi, keahlian, dan lain-lain melalui penggunaan simbol-simbol seperti kata-kata, gambar, angka-angka, dan lain-lain.
- 3) Harold Lasswell menjelaskan komunikasi pada dasarnya merupakan suatu proses yang menjelaskan “siapa” “mengatakan “apa” “dengan saluran apa”, “kepada siapa”, dan “dengan akibat apa” atau “hasil apa. (*Who says what in which channel to whom and with what effect*).

Sedangkan komunikasi memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, Watzlawick, Beafin dan Jackson “ *we can not not communicate*”. Komunikasi berasal dari bahasa latin yakni *communico* yang artinya membagi dalam arti membagi gagasan, ide atau fikiran; communication dalam bahasa inggris, *communicate* dari kata Bahasa Belanda. Komunikasi akan berlangsung dengan baik apa bila ada

⁷ Markus Utomo Sukendar. (2017). *Psikologi Komunikasi Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish, h.1-5

kesamaan makna antara komunikator dan komunikan. Menurut Beamer dan Varner, dalam bukunya *intercultural communication* menyatakan bahwa komunikasi adalah suatu proses penyampaian pendapat, pikiran, perasaan kepada orang lain yang di pengaruhi oleh lingkungan sosial dan budayanya.⁸

Jadi dari penjelasan diatas dapat dikatakan bahwa komunikasi adalah penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan sehingga mendapatkan respon dari apa yang telah diterima. Komunikasi merupakan proses pertukaran informasi yang dapat diungkapkan dengan melalui banyak cara, seperti simbol-simbol, gerakan, bahasa lisan, ataupun gambar-gambar tertentu.

2. Persepsi

a. Pengertian Persepsi

Persepsi adalah suatu proses pengindraan, yaitu suatu proses yang diterima stimulus oleh individu melalui alat indra. Namun proses itu tidak berhenti begitu saja, stimulus yang diteruskan dan proses selanjutnya adalah proses persepsi, karena itu proses persepsi tidak lepas dari proses pengindraan, dan proses pengindraan akan berlangsung setiap saat, pada waktu individu menerima stimulus melalui alat penglihatan, telinga sebagai alat pendengar, hidung sebagai alat pembauan, lidah sebagai alat pengecap, kulit pada telapak tangan sebagai alat perabahan, yang

⁸ Nina w. Syam, (2011). *Psikologi sebagai akar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media, h. 39

merupakan alat indra yang digunakan untuk menerima stimulus dari luar individu. Stimulus yang diindra itu kemudian oleh individu diorganisasikan, sehingga individu menyadari, mengerti tentang apa yang diindra dan proses ini disebut dengan persepsi.⁹

Menurut Berelson dan Steiner menyatakan bahwa persepsi merupakan proses yang kompleks dimana orang memilih, mengorganisasikan, dan menginterpretasikan respons terhadap suatu rangsangan didalam situasi masyarakat dunia yang penuh arti dan logis. Bennet, Hoffman, dan Prakash menyebutkan bahwa persepsi merupakan aktivitas aktif yang melibatkan pembelajaran, pembaruan cara pandang, dan pengaruh timbal balik dalam pengamatan.¹⁰

b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

1) Faktor Perhatian

Berbagai macam faktor-faktor perhatian yang berasal dari luar maupun dari dalam dapat mempengaruhi proses persepsi. Adapun faktor dari luar yaitu penggunaan, ukuran, keberlawanan, pengulangan, gerakan dan hal-hal yang baru. Sedangkan faktor dari dalam yaitu biologis, sikap, kebiasaan dan kemauan.

2) Faktor Fungsional

⁹ Bimo Walgito. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Penerbit Andi, h. 99

¹⁰ Severin Werner J, James W. Tankard Jr. (2010). *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terpaan di dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, h.83-84

Faktor ini berasal dari kebutuhan, pengalaman, masa lalu dan hal-hal lain yang termaksud apa yang kita sebut sebagai faktor-faktor personal.

3) Faktor Struktural

Faktor-faktor struktural berasal semata-mata sifat dari sifat fisik dan efek-efek saraf yang ditimbulkan pada sistem saraf individu.¹¹

Dunia teknologi saat ini telah berkembang dengan zaman yang terus mengalami perubahan dari massa ke massa, baik dari pra sejarah sampai ke era modern saat ini, sehingga membantu manusia dalam mengerjakan suatu hal dalam kehidupannya.¹² Komunikasi massa adalah suatu proses komunikasi yang berlangsung di mana pesannya dikirim dari sumber yang melembaga kepada khalayak yang sifatnya misal melalui alat-alat yang bersifat mekanis seperti televisi, radio, film, dan surat kabar. Komunikasi massa memiliki ciri tersendiri. Sifat pesannya terbuka dengan khalayak yang variasi, baik dari segi usia, agama, suku, pekerjaan, maupun dari segi kebutuhan.¹³

3. New Media

New media adalah media dengan platform baru dengan karakter media cetak, audio, dan visual. Media baru ini akan mengarahkan dan mempengaruhi cakupan serta bentuk hubungan-

¹¹ Jalaludin Rakhmat. *Ibid.*, h. 59

¹² Kompasiana.com (diakses pada tanggal 17 Oktober 2019 pukul 18:47 WIB)

¹³ Hafeid Cangara. (2016). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Pt. Rajagrafindo Persada, h. 41

hubungan dan kegiatan-kegiatan manusia, media telah berkembang dari individu kepada masyarakat yang setiap bagian dunia dihubungkan menjadi desa global. Dengan kemajuan teknologi komunikasi massa, media memang sangat maju yang memicu perubahan besar dalam teknologi digitalisasi dimana semua konten media cetak dan elektronik dapat digabungkan. Pergeseran teknologi yang tradisional ke digital juga membawa perubahan besar dalam cara manusia berkomunikasi. Jika sebelumnya khalayak media massa dikendalikan oleh informasi dari lembaga media massa, ketika perubahan teknologi terjadi ke arah digitalisasi maka terjadi pula perubahan pada pola distribusi konten media yang kini dapat berpindah ke posisi khalayak.¹⁴ Salah satu media digital yaitu aplikasi *Webtoon* yang dulunya cetak sekarang telah memiliki kemajuan yang sangat pesat yang bisa dijangkau dimanapun berada.

4. Teori Penggunaan dan Kepuasan (*Uses And Gratification Theory*)

Uses And Gratification Theory adalah fokus pada motif dan kepuasan individu saat menggunakan media dan tidak fokus pada efek media. Individu dianggap menggunakan media membaca koran, menonton televisi, mendengarkan radio karena didukung motif untuk memenuhi kebutuhannya. Khalayak secara aktif memilih program atau bacaan tertentu yang diinginkannya.¹⁵

¹⁴ Apriadi Tamburaka. (2013). Literasi Media. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, h. 71

¹⁵ Rachmat Kriyantono, Ph. D, (2017). *Teori-Teori Public Relations Perspektif Barat dan Lokal*. Jakarta :PT Fajar Interpretama Mandiri, h. 335

Teori ini yang digagas oleh Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch yang muncul dengan reaksi terhadap komunikasi massa yang menekankan pada pengirim dan pesan. Teori ini menekankan pada khalayak yang aktif dalam menggunakan media massa. Teori penggunaan dan kepuasan adalah orientasi psikologi dalam memenuhi kebutuhan, motivasi dan kepuasan pengguna media massa.

Teori Penggunaan dan Kepuasan (*Uses And Gratification*) ini mempunyai 5 asumsi menurut Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch yaitu:¹⁶

- a. Khalayak media bersifat aktif penggunaan media berdasarkan oleh motif - motif tertentu yang ingindi penuhi. Artinya, perilaku komunikasi, seperti memilih dan menggunakan media merupakan *goal-directed*, disengajah untuk memenuhi tujuan atau motif tertentu. Motif yaitu kebutuhan yang mesti dipenuhi.
- b. Individu harus berinisiatif menyeleksi dan melibatkan mediake dalam kehidupannya. Dengan kata lain, individu berupaya mengajak media masuk kedalam kehidupannya, sehingga individu dapat menentukan apa yang diinginkan dan apa yang tidak diinginkan.

¹⁶ Morissan, (2013). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenadamedia Group, h. 509-510

- c. Perilaku komunikasi individu juga di tentukan oleh faktor-faktor sosial dan psikologis personal yang bersangkutan.
- d. Media selalu berkompetisi dengan sumber pemuasan kebutuhan lain. Akibatnya, individu akan memberikan nilai yang tinggi pada media tertentu dan membatasi media lainnya dan tergantung kebutuhannya.
- e. Individu sangat menyadari jenis motif atau apa yang di butuhkan termasuk pilihan medianya. Mereka dapat menjelaskannya pada setiap peneliti yang menanyakan mengapa individu mengonsumsi media.
- f. Untuk memahami efek media, motif dari khalayak harus di eksplorasi untuk menemukan nilai-nilai yang ada dalam diri individu saat menggunakan media. Dengan bertanya langsung kepada khalayak, peneliti dapat menemukan nilai-nilai itu.

Teori penggunaan dan kepuasan adalah menjelaskan penggunaan serta fungsi media bagi individu, kelompok, dan masyarakat secara umum. Terdapat tujuan dalam teori penggunaan dan kepuasan yaitu:

- a. Menjelaskan tentang bagaimana masing-masing individu menggunakan komunikasi massa untuk memuaskan kebutuhannya.

- b. Menemukan hal-hal yang mendasari motivasi penggunaan media dari masing-masing individu.

G. Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu cara yang bersifat ilmiah. Metode penelitian ini diharapkan dapat membantu peneliti dalam upaya menemukan informasi, menjelaskan keadaan dan membantu menemukan ide-ide baru. Metode penelitian digunakan untuk memperoleh data dari penelitian. Tujuan dari metode penelitian ini adalah untuk menemukan, mengembangkan dan menguji kebenaran suatu penelitian. Metode penelitian ini disusun sebagai berikut:¹⁷

1. Metode Penelitian

Metode penelitian kualitatif yang digunakan yaitu penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan pendekatan deskriptif yang bertujuan untuk menggambarkan situasi dan kondisi dari objek yang akan peneliti diteliti.

2. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Sumber data yang di dapat dari penelitian ini yaitu;

a. Data Primer

¹⁷ Wayan, Suwendra (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan*. Nilacakra Publishing House, h.4

Data primer adalah sumber data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti. Sumber data primer dalam penelitian ini adalah Pengguna *Webtoon* pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung yang diberikan kepada peneliti. Sumber data sekunder adalah data tambahan yang berupa jurnal peneliti terdahulu, artikel, dan buku-buku yang berkaitan dengan judul yang diteliti.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang di gunakan dalam penelitian ini adalah teknik *survey* dengan menggunakan *kuesioner* (angket). Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berupa data tentang Persepsi Mahasiswa Pengguna *Webtoon* pada Genre di Aplikasi *Webtoon*. Untuk mengumpulkan data tersebut digunakan angket dan responden diminta memilih jawaban yang tersedia. Soal dalam penelitian ini merupakan soal tes objektif menggunakan skala likert dengan lima

pilihan, yaitu:¹⁸

Tabel 2.
Pengukuran Instrumen Menggunakan Skala Likert

NO	INSTRUMEN SKALA LIKERT	Skor
1	Sangat Setuju (SS)	5
2	Setuju (S)	4
3	Ragu-Ragu (R)	3
4	Tidak Setuju (TS)	2
5	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, ialah sebagai berikut :

a. Kuesioner

Kuesioner dalam penelitian ini menggunakan model skala Likert yang terdiri atas beberapa item dengan lima alternatif jawaban dan penghitungan angket ini menggunakan kriteria skor¹⁹

b. Observasi

Observasi adalah suatu studi yang dilakukan secara terencana dan sistematis melalui pengamatan terhadap gejala-gejala spontan yang terjadi. Observasi pada penelitian ini dilakukan untuk mengamati Persepsi Mahasiswa Pengguna *Webtoon* pada *Genre* di Aplikasi *Webtoon*.

¹⁸ Muri Yusuf, (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: KENCANA, h. 222

¹⁹ Ridwan MBA, (2015), *Buku Dasar-Dasar Statistik*, Bandung: CV Alfabeta, h. 40

c. Wawancara

Wawancara akan dilakukan tanya jawab antara peneliti dengan narasumber yang mewakili setiap Fakultas yaitu Mahasiswa pengguna *Webtoon*.

d. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan pengumpulan data dengan mengambil dokumen, teknik untuk mendapatkan data dengan cara mencari informasi dari berbagai sumber yang terkait dengan penelitian, seperti buku, agenda, arsip, surat kabar, ataupun proses berlangsungnya penelitian dan berbagai referensi lain yang dibutuhkan.

e. Studi Pustaka

Studi pustaka digunakan dengan cara mempelajari buku-buku, artikel, dan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan objek penelitian.

f. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan di kampus Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang yang berlokasi di jalan Prof.K.H.Zainal Abidin Fikri KM 3,5 Palembang Sumatera Selatan

4. Variabel

Tabel 3.
Instrument yang digunakan Untuk Menggunakan Persepsi Pengguna Webtoon

VARIABEL	DIMENSI	INDIKATOR	ITEM
PERSEPSI WEBTOON	VISUAL	1. Gambar yang terdapat pada <i>Webtoon</i> kekinian	2
	AUDIO	2. Audio yang ada pada aplikasi <i>Webtoon</i>	4
	PENAMPILAN	3. Pewarnaan yang terdapat pada aplikasi <i>webtoon</i> menarik dan tidak mudah bosan	2
	PEMBAHASAAN	4. Bahasa yang mudah untuk dipahami	2
	KONTEN	5. Tidak monoton dalam setiap <i>Genre</i> yang ditawarkan	4
	KEMUDAHAN AKSES	6. Mudah untuk mengakses melalui akun <i>google</i> , <i>Facebook</i> dan <i>Line</i>	2

5. Populasi dan Sampel

Populasi dan sampel dalam suatu penelitian mempunyai peranan sentral dan menentukan. Kedua istilah itu merupakan suatu konsep yang mempunyai karakteristik dan sifat-sifat tertentu.²⁰

a. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan atribut; dapat berupa objek, manusia, atau kejadian yang menjadi fokus penelitian. Populasi pada penelitian ini berjumlah 278 orang pengguna *Webtoon* yang ada di kampus Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang. Berdasarkan 278 orang tersebut didapat dari pendataan riset awal pada tahun 2019, dengan menghubungi setiap perwakilan disetiap 9 Fakultas yang ada.

b. Sampel

Sampel adalah sebagian dari objek, manusia, atau kejadian yang mewakili populasi. Penelitian ini menggunakan rumus slovin untuk menarik sampel. Yang dimana dalam penelitian ini sampelnya adalah 41 orang.

$$\frac{N}{1 + Ne^2}$$
$$\frac{278}{1 + 278(10)^2}$$

²⁰ *Ibid*, h. 144

$$\frac{278}{6,78} = 41,00$$

Sumber: Teknik Slovin Dalam Buku Metodologi Kuantitatif

6. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, terdapat tiga teknik analisis data kualitatif yaitu.²¹

a. Reduksi Data

Reduksi data adalah pemilihan data, penggolongan data, mengarahkan, membuang yang tidak dibutuhkan dan mengambil data yang dibutuhkan hingga kesimpulan akhir.

b. Penyajian Data

Penyajian data adalah kegiatan mengumpulkan informasi yang sudah tersusun sehingga memungkinkan terjadi penarikan kesimpulan dari data yang diperoleh.

c. Kesimpulan

Penarikan kesimpulan adalah hasil dari menganalisis data yang di dapat untuk mengambil suatu kesimpulan.

7. Penentuan Informan

Penentuan informan pada penelitian ini dilakukan pemilihan secara sengaja berdasarkan kriteria yang telah

²¹ Ariesto, Sutopo. (2010). *Terampil Mengolah Data Kualitatif*. Jakarta: Media Group, h.10

ditentukan dan ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian. Adapun kriteria dan informan yang ditunjuk atau dipilih dalam penelitian ini yaitu informan yang aktif dalam membaca *webtoon*. Kriteria-kriteria informan dalam penelitian ini antara lain:

1. Pembaca *Webtoon* yang merupakan Mahasiswa Universitas Negeri Islam Raden Fatah Palembang
2. Pembaca *Webtoon* aktif sampai dengan sekarang
3. Telah memfavoritkan aplikasi *webtoon*.

H. Sistematika Penulisan Laporan

Bab I : Pendahuluan

Pada bab ini menjelaskan mengapa penelitian ini perlu dilakukan. Dalam penelitian ini terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metode penelitian serta sistematika penulisan.

Bab II : Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Pada bab ini menjelaskan secara singkat mengenai gambaran umum lokasi penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Penelitian ini dilakukan pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang.

Bab III : Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini menguraikan hasil dari rumusan masalah dalam penelitian, dalam bentuk deskripsi secara mendalam mengenai

hasil atau fenomena-fenomena yang didapat dari hasil temuan di lapangan.

Bab IV : Penutup

Pada bab ini menjelaskan hasil akhir dari penelitian berupa kesimpulan yang peneliti dapat dari hasil penelitian. Bab ini, peneliti menjelaskan secara singkat dan inti permasalahan untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah.

BAB II

GAMBARAN LOKASI PENELITIAN

A. Sejarah Berdirinya Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

Institut Agama Islam Negeri Raden Fatah Palembang telah diresmikan tanggal 13 November 1964 tepatnya di Gedung Dewan Perwakilan Rakyat Provinsi Sumatera Selatan. Dengan adanya surat Keputusan Menteri Agama No.7 Tahun 1964 pada tanggal 22 Oktober 1964. Berdirinya IAIN Raden Fatah dengan lembaga pendidikan Agama Islam yang ada di Sumatera Selatan. Dengan IAIN Sunan Kalijaga di Yogyakarta serta IAIN Syarif Hidayatullah di Jakarta.²²

Adapun ulama yang menjadi cikal bakal IAIN awalnya yaitu K.H.A Rasyid Sidik, K.H. Husin Abdul Mu'in dan K.H. Sidik Adim saat berlangsungnya muktamar. Pada tanggal 11 September 1957, dengan peresmiannya Fakultas Hukum Islam dan Pengetahuan Masyarakat dengan diketuai oleh K.H. A. Gani Sindang Muchtar Effendi sebagai Sekretaris. Setelah itu dibentuk juga Yayasan Perguruan Tinggi Islam Sumatera Selatan No. 49 pada tanggal 16 Juli 1958 yang hanya di dijabat oleh Pemerintahan, tokoh-tokoh Masyarakat, dan Ulama. Di tahun 1975 s.d 1995 IAIN Raden Fatah telah memiliki 5 Fakultas, diantaranya ada di Palembang yaitu 3 Fakultas, Fakultas Syariah, Fakultas Tarbiyah dan Fakultas Ushuludin, dan 2 Fakultas ada di Curup dan Fakultas Syariah di

²² Buku Pedoman Akademik Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang, h.

Bengkulu. Dalam pengembangan perguruan tinggi Agama Islam, pada tanggal 30 Juni 1997. Kedua Fakultas ditingkatkan menjadi Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) yang terdiri dari STAIN Curup dan STAIN Bengkulu.²³

Berdasarkan surat keputusan Menteri Agama R.I No.103 tahun 1998 pada tanggal 27 Februari 1998, IAIN Raden Fatah membuka 2 Fakultas Adab dan Fakultas Dakwah. Fakultas Adab ini menjadi cikal bakal dari pembukaan dan penerimaan Mahasiswa Program Studi Bahasa dan Sastra Arab dan Sejarah Kebudayaan Islam tahun Akademik 1995 atau 1996. Pada tahun 2000 mengukuhkan IAIN Raden Fatah menjadi Institut Pendidikan Program Pascasarjana, yang memiliki komitmen terhadap pencerahan masyarakat Akademis agar selalu berkeinginan dapat terus menimba ilmu-ilmu keislaman. Akhirnya pada tahun 2014 Perpres No.129 tentang Perubahan IAIN menjadi UIN Raden Fatah Palembang adalah suatu hal sejarah transformasi lembaga dari mulanya IAIN menjadi UIN, yang menjadi agenda bagi pengembangan UIN Raden Fatah Palembang di masa depan.²⁴

²³ *Ibid.*, h. 9

²⁴ *Ibid.*, h. 10

B. Visi, Misi, dan Tujuan

Visi

Menjadi Universitas Berstandar Internasional, Berwawasan Kebangsaan dan Berkarakter Islami.

Misi

- a. Melahirkan sarjana dan komunitas akademik yang berkomitmen pada mutu, keberagaman, dan kecendekiawanan.
- b. Mengembangkan kegiatan Tri Dharma yang sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, relevan dengan kebutuhan bangsa, dan berbasis pada tradisi keilmuan Islam yang integralistik.
- c. Mengembangkan tradisi akademik yang universal, jujur, objektif, dan bertanggung jawab.

Tujuan

- a. Memberikan akses pendidikan yang lebih besar kepada masyarakat, dalam rangka meningkatkan Angka Partisipasi Pendidikan Tinggi.
- b. Menghasilkan sumber daya manusia yang kompetitif, profesional, terampil, berakhlakul karimah, dan berintegritas.
- c. Menghasilkan karya-karya akademik yang bermanfaat bagi peningkatan kualitas hidup masyarakat.

Tujuan diatas sesuai dengan tugas pokok IAIN yang tercantum dalam Peraturan Pemerintah No. 33/1985, yakni “menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran di atas perguruan tingkat menengah yang

berdasarkan kebudayaan bangsa Indonesia dan secara ilmiah memberikan pendidikan pada masyarakat di bidang ilmu pengetahuan agama Islam sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.”

- 1) Tujuan eksistensial, yakni memberikan pendidikan dan pengajaran agama Islam tingkat universitas serta menjadi pusat untuk memperdalam dan memperkembangkan ilmu pengetahuan agama Islam.
- 2) Tujuan institusional, yakni membentuk sarjana muslim yang ahli dalam ilmu agama Islam dan ilmu-ilmu lainnya yang berkaitan, yang bertaqwa dan berakhlak mulia, yang cakap dan trampil serta bertanggung jawab atas kesejahteraan umat, bangsa dan negara.²⁵

Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang adalah satu-satunya Universitas Islam Negeri di Sumatera Selatan. Memiliki 9 Fakultas yaitu Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas Sains dan Teknologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Fakultas Adab dan Humaniora, Fakultas Psikologi, Fakultas Ushuluddin, dan Fakultas Syariah dan Hukum.

²⁵ <https://radenfatah.ac.id/2/visi-misi-dan-tujuan> diakses pada tanggal 7 Oktober 2019

C. Fakultas dan Prodi

Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang adalah satu-satunya Universitas Islam Negeri di Sumatera Selatan. Memiliki 9 Fakultas yaitu Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Fakultas Sains dan Teknologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Fakultas Adab dan Humaniora, Fakultas Psikologi, Fakultas Ushuluddin, dan Fakultas Syariah dan Hukum serta 1 Program Pasca Sarjana yang ada di Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang yaitu:²⁶

Tabel 4.
Fakultas Syariah dan Hukum

No	Program Studi	Strata
1	Jinayah	S1
2	Perbandingan Mazhab	S1
3	Ahwal Al-Syakhshiyah	S1
4	Muamalah	S1
5	Hukum Tata Negara	S2
6	Zakat dan Wakaf	S1

Tabel 5.
Fakultas Ilmu Terbiyah dan Keguruan

No	Program Studi	Strata
1	Pendidikan Agama Islam	S1
2	Pendidikan Bahasa Arab	S1
3	Manajemen Pendidikan Islam	S1
4	Pendidikan Guru Madrasa Ibtidaiyah	S1

²⁶ *Ibid.*, h. 20

5	Pendidikan Bahasa Inggris	S1
6	Pendidikan Biologi	S1
7	Pendidikan Matematika	S1
8	Pendidikan Islam Anak Usia Dini	S1
9	Pendidikan Fisika	S1
10	Pendidikan Kimia	S1
11	Pendidikan Agama Islam	S2
12	Manajemen Pendidikan Islam	S2

Tabel 6.
Fakultas Adab dan Humaniora

No	Program Studi	Strata
1	Sejarah Peradapan Islam	S1
2	Bahasa dan Sastra Arab	S1
3	Politik Islam	S1
4	Ilmu Perpustakaan	S1
5	Sejarah Peradapan Islam	S2

Tabel 7.
Fakultas Dakwah dan Komunikasi

No	Program Studi	Strata
1	Bimbingan Penyuluhan Islam	S1
2	Komunikasi dan Penyiaran Islam	S1
3	Jurnalistik	S1
4	Pengembangan Masyarakat Islam	S1
5	Manajemen Dakwah	S1

Tabel 8.
Fakultas Ushuluddin dan Pemikiran Islam

No	Program Studi	Strata
1	Aqidah Filsafat	S1
2	Studi Agama-Agama	S1
3	Ilmu Quran da Tafsir	S1
4	Ilmu Hadits	S1
5	Tasawwuf Psikoterapi	S1
6	Ilmu Quran dan Tafsir	S2

Tabel 9.
Fakultas Psikologi

No	Program Studi	Strata
1	Psikologi Islam	S1

Tabel 10.
Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam

No	Program Studi	Strata
1	Ekonomi Syariah	S1
2	Perbankan Syariah	D3
3	Perbankan Syariah	S1
4	Manajemen Zakat dan Wakaf	S1
5	Ekonomi Syariah	S2

Tabel 11.
Fakultas Sains dan Teknologi

No	Program Studi	Strata
1	Kimia	S1
2	Biologi	S1

3	Sistem Informasi	S1
---	------------------	----

Tabel 12.
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

No	Program Studi	Strata
1	Ilmu Politik	S1
2	Ilmu Komunikasi	S1

Tabel 13.
Program Pasca Sarjana

No	Program Studi	Strata
1	Pendidikan Agama Islam	S2
2	Peradapan Islam	S2
3	Studi Islam	S2

Fakultas dan Prodi yang ada di Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang pada program sarjana terdapat 9 Fakultas dengan 37 Jurusan dengan jumlah mahasiswa di Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Fatah Palembang 18.777 untuk angkatan 2013-2017.²⁷ Bapak Lukman Hakim Saifuddin, seorang Menteri Agama Republik Indonesia meresmikan 3 Fakultas umum yaitu pada tanggal 7 Juli 2017.²⁸

Jadi dari penjelasan diatas Jumlah Mahasiswa yang didapat sebanyak 18.777 Mahasiswa, sedangkan jumlah Mahasiswa pengguna *Webtoon* sebanyak 278 orang Mahasiswa di UIN Raden Fatah Palembang. 278 Mahasiswa ini ada yang pengguna aktif dan ada juga yang hanya ikut-

²⁷ <http://sipanda.radenfatah.ac.id/> di akses pada tanggal 17 Desember 2019

²⁸ <https://radenfatah.ac.id/berita/239/peresmian-3-fakultas-baru-oleh-kemenag-ri> di akses pada tanggal 17 Desember 2019

ikutan ketika hasil observasi yang dilakukan peneliti dan menanyakan dilapangan.

Tabel 14.
Jumlah Pengguna *Webtoon* di Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

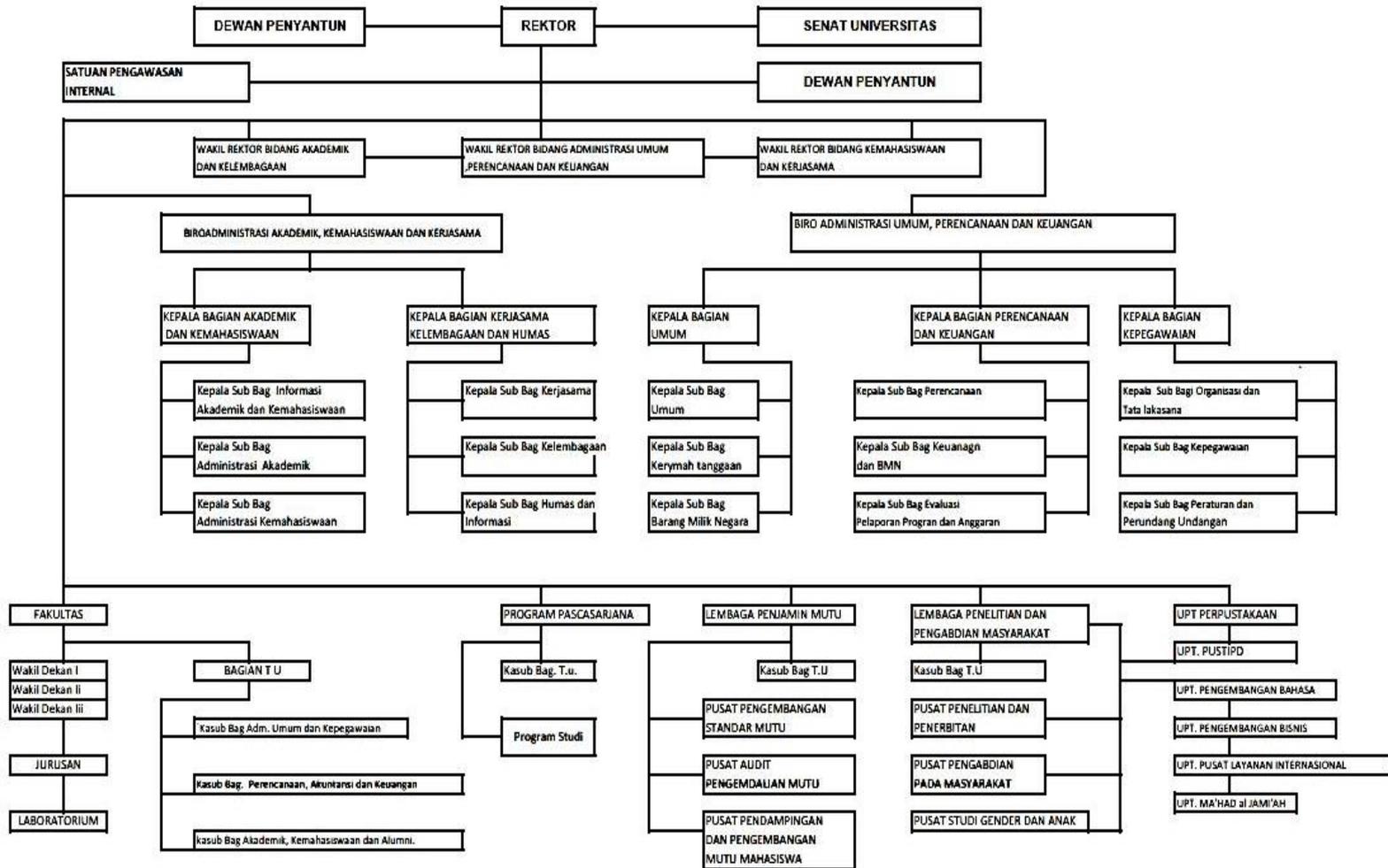
No.	FAKULTAS	ANGKATAN				TOTAL
		2016	2017	2018	2019	
1.	Syari'ah dan Hukum	5	7	2	6	20
2.	Ilmu Tarbiyah dan Keguruan	33	4	6	2	45
3.	Adab dan Humaniora	8	6	-	-	14
4.	Dakwah dan Komunikasi	20	-	9	-	29
5.	Ushuluddin dan Pemikiran Islam	11	7	3	6	27
6.	Psikologi	3	14	-	12	29
7.	Ekonomi dan Bisnis Islam	14	8	2	5	29
8.	Sains dan Teknologi	10	6	6	5	27
9.	Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	30	7	10	11	58
TOTAL						278

Sumber: Diolah oleh Peneliti yang dilakukan Pada tahun 2019

Mahasiswa pengguna webtoon dari data diatas berjumlah 278 yang menggunakan *webtoon* di UIN Raden Fatah Palembang, namun pada Penelitian ini peneliti hanya mengambil 41 sampel untuk diwawancarai mendalam yang mewakili setiap Fakultas yang ada di UIN Raden Fatah Palembang.

D. Struktur Organisasi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang

STRUKTUR ORGANISASI UIN RADEN FATAH PALEMBANG
BERDASARKAN PERATURAN MENTERI AGAMA NOMOR 53 TAHUN 2015



Bagan 1. Struktur Organisasi Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang²⁹

E. Sejarah *Webtoon*

Perusahaan *Never Webtoon* pertama kali dari Korea Selatan yang didirikan pada tanggal 23 Juni 2004 dengan nama *Never Webtoon*. Perilisan *webtoon* adalah sebagai respon atas jatuhnya industri komik di Korea Selatan pada akhir tahun 1990-an dan awal tahun 2000-an. Pembuat *webtoon* Jun Koo Kim, memunculkan *webtoon* sebagai komik *online* yang di gulirkan (*scroll comics online*), hal ini terinspirasi oleh kebiasaan manusia dalam menggunakan halaman *web*. Pada awalnya Kim kesulitan untuk menemukan kreator komik untuk *webtoon* di karenakan bentuknya yang berbeda dengan komik pada umumnya, namun Kim menemukan bahwa kreator komik di Korea Selatan bersedia melakukan perubahan untuk industri komik yang sedang terpuruk.³⁰

Webtoon mulai di luncurkan secara global pada 2 Juli 2015 dan berubah nama menjadi *LINE Webtoon*. Pada tahun 2015 juga NAVER sebagai perusahaan yang menaungi *Webtoon* mengadakan berbagai acara seperti pertemuan penandatanganan artis, mendirikan stan *Webtoon* di *International Comic Festival* di Guagzhou, China dan juga menjalin kerja sama dengan Stan Lee, salah satu tokoh penulis komik yang berpengaruh di Amerika Serikat. Langkah ini dilakukan guna memperluas titik kontak dengan pengguna global. NAVER akan berusaha untuk terus mengembangkan isi dan layanan dalam *Webtoon* untuk membuat *Webtoon* menjadi konten global dan membangun ekosistem. Sejak

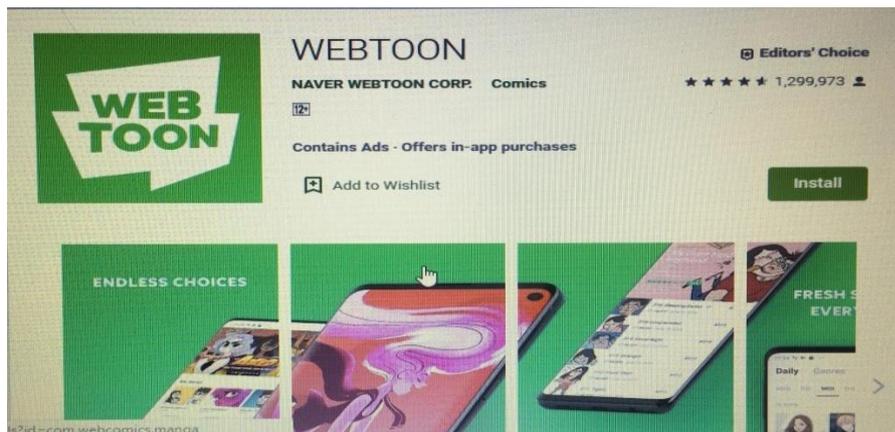
³⁰ <https://Webtoons.com>

globalisasi *Webtoon*, banyak *author* yang berasal dari berbagai negara, dan karya mereka diterjemahkan dalam beberapa bahasa. *LINE Webtoon* pun tersedia dalam berbagai bahasa antara lain bahasa Inggris, China, Thailand dan Indonesia.

Aplikasi *webtoon* merupakan media komik online yang sudah *popular* dikalangan masyarakat maupun lingkup mahasiswa sekarang, *webtoon* juga banyak yang menggunakannya dengan ilustrasi gambar yang ditampilkan begitu menghidupkan bagi orang yang membacanya dengan gambar full color yang semakin menarik perhatian serta memiliki rating tertinggi dari pada aplikasi lainnya



Gambar 1. Gambar Logo Aplikasi *Webtoon*



Gambar 2. Gambar Rating Aplikasi *Webtoon*

Media aplikasi *webtoon* mempunyai banyak cara untuk masuk agar dapat dinikmati oleh penggunanya yaitu dengan cara login pada aplikasi *Line*, *Facebook*, *Akun Google* dan *Twitter* serta tidak lelet. Berbeda dengan aplikasi lain ketika login adanya hambatan dalam mengunjungi komik online.



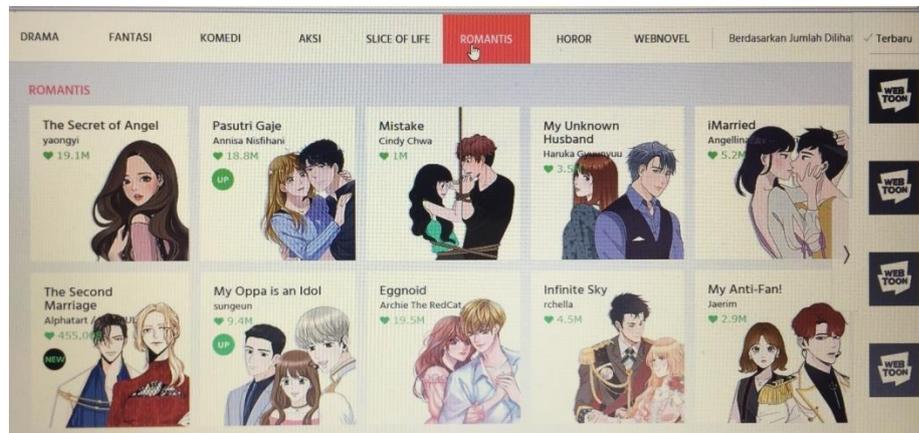
Gambar 3. Gambar Login Webtoon

F. Genre-Genre pada Aplikasi Webtoon

Aplikasi *webtoon* juga mempunyai banyak cerita didalamnya dengan judul komik yang ada dapat diakses serta dinikmati bagi penggunanya. *Genre* yang ditawarkan begitu banyak yaitu:

1. Genre Romantis

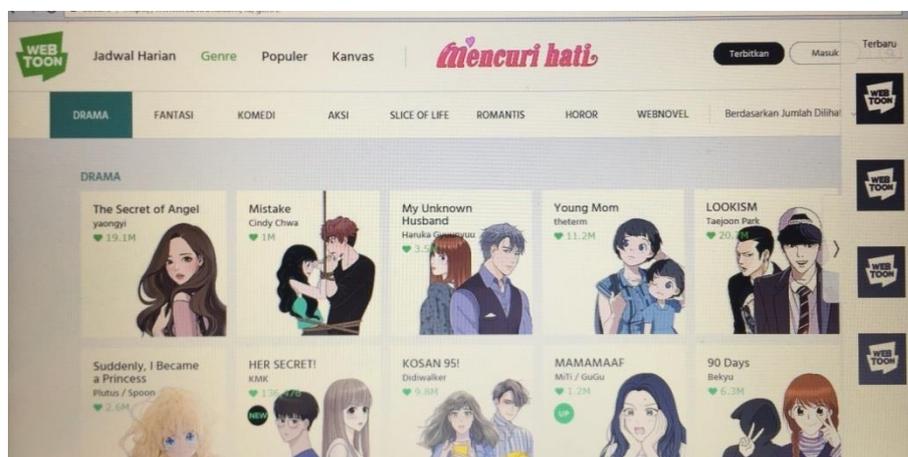
Genre romantis ini menceritakan tentang cerita-cerita cinta dalam percintaan yang dituangkan melalui suatu cerita dengan balon panel yang disertai gambar yang diwarnai sehingga terkesan seperti benar-benar realita.



Gambar 4. Gambar Genre Romantis pada Aplikasi Webtoon

2. Genre Drama

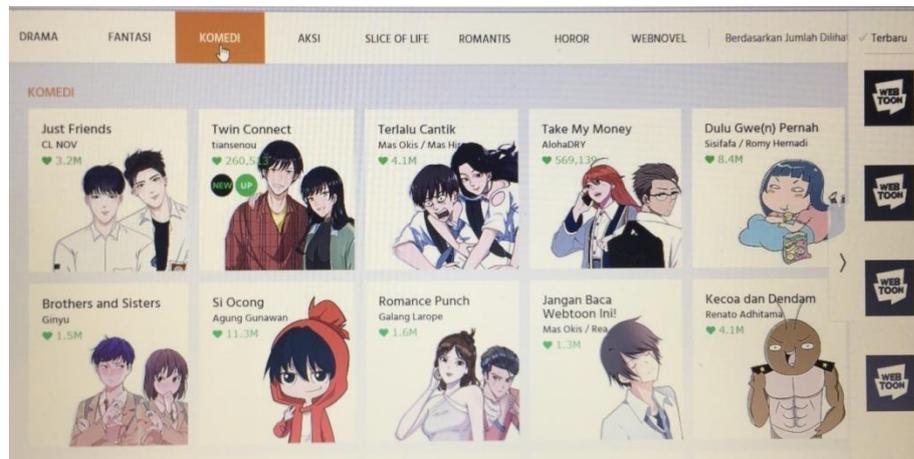
Genre drama menceritakan tentang suatu konflik dalam kehidupan serta emosi yang bertujuan agar pembaca terbawa suasana didalam suatu cerita tersebut.



Gambar 5. Gambar Genre Drama pada Aplikasi Webtoon

3. Genre Humor atau Komedi

Genre humor didalamnya menceritakan tentang cerita-cerita lucu yang membuat para pembacanya tertawa lepas.



Gambar 6. Gambar Genre Komedi pada Aplikasi Webtoon

4. *Genre Slice Of Life*

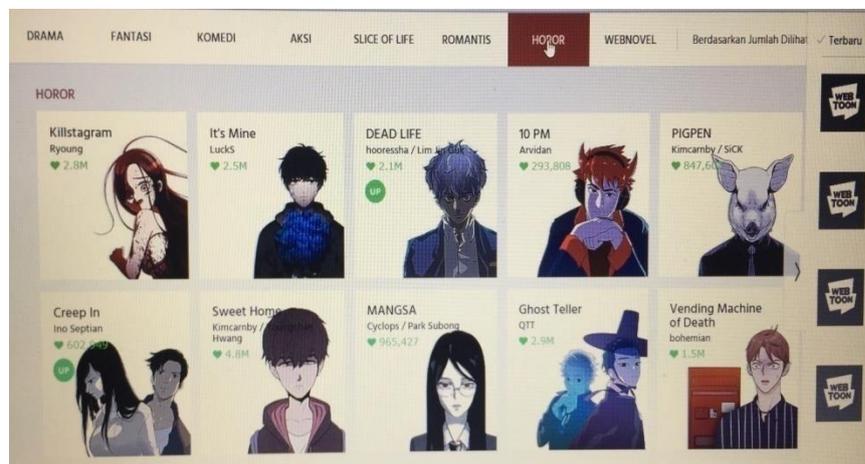
Pada *genre* ini menampilkan suatu cerita-cerita tentang kisah-kisah nyata dalam suatu kehidupan sehari-hari tokoh maupun aktor komik untuk dituangkan dalam cerita. Berikut gambar *genre slice of life* pada aplikasi *webtoon*.



Gambar 7. Gambar Genre Slice Of Life pada Aplikasi Webtoon

5. *Genre* Horror

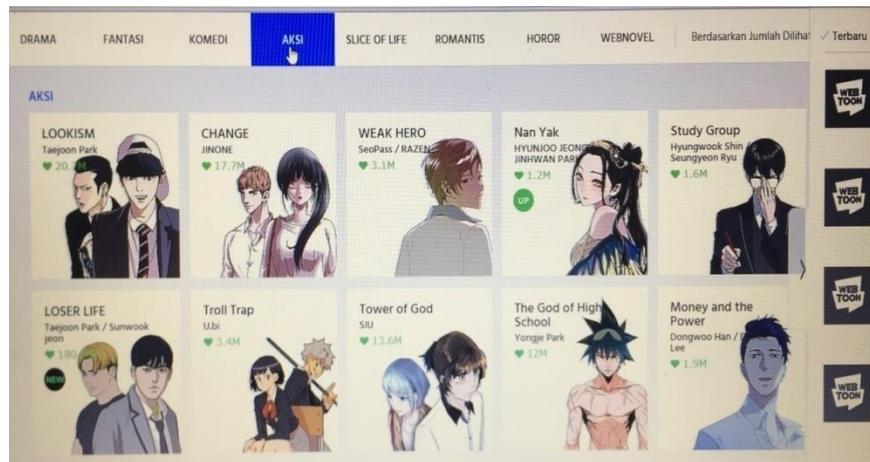
Genre horror cerita yang ditampilkan dengan kisah-kisah menakutkan ataupun menyeramkan. Seperti hal gaib maupun hantu dan sejenisnya yang membuat pembacanya semakin penasaran maupun membuat takut bagi yang penakut, namun jika ada yang tidak takut maka akan terus membacanya sampai habis. Berikut gambar *genre* horror pada aplikasi *webtoon*.



Gambar 8. Gambar *Genre* Horror pada Aplikasi *Webtoon*

6. *Genre* Triller atau Aksi

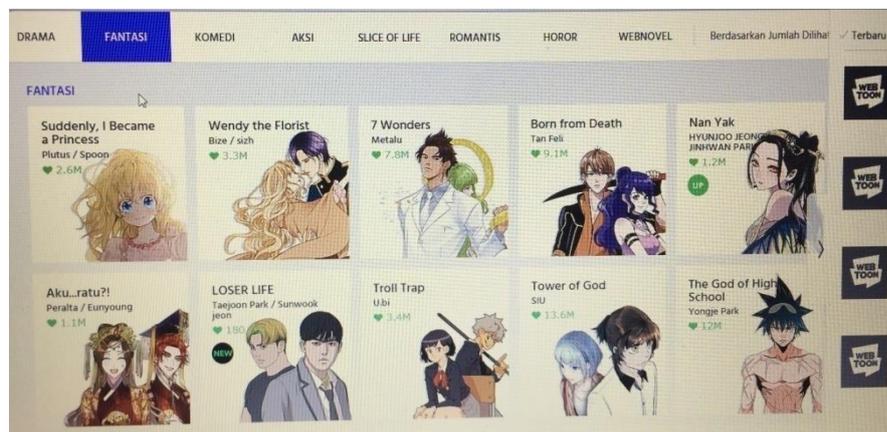
Genre ini cerita didalamnya menampilkan kisah-kisah mengerikan dan seru untuk dibaca. Berikut gambar *genre* triller pada aplikasi *webtoon*.



Gambar 9. Gambar Genre Aksi pada Aplikasi Webtoon

7. Genre Fantasi

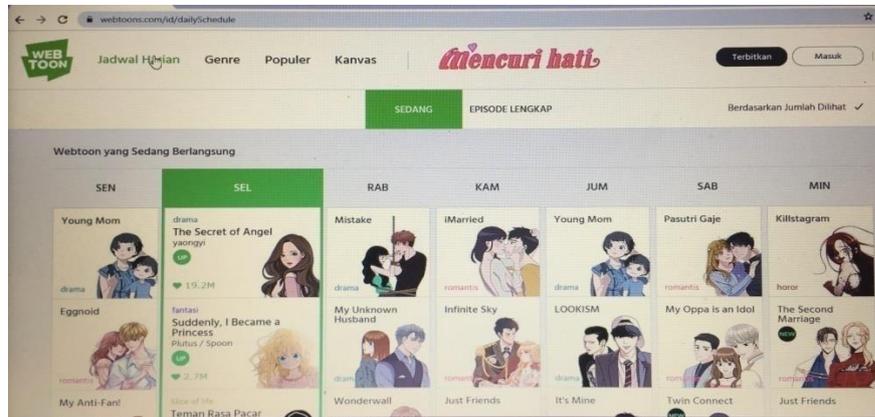
Dalam cerita yang ada di *webtoon* genre fantasi ini para komikus membuat komik dengan menampilkan kisah-kisah dari fantasi khayalan dari pembuatnya. Seperti legenda, dan berbau sihir.



Gambar 10. Gambar Genre Fantasi pada Aplikasi Webtoon

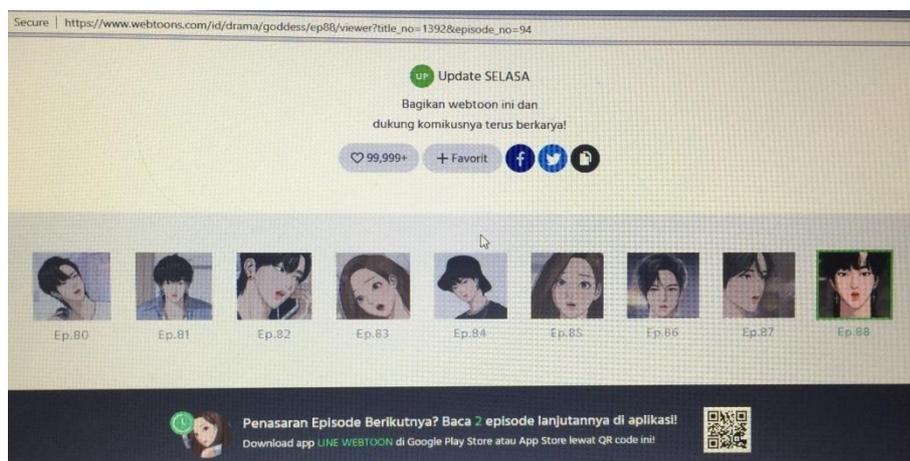
Webtoon juga menampilkan alat (*tool*) agar dapat memberikan jadwal maupun informasi setiap harinya agar berfungsi bagi penggunanya untuk

terhubung dengan cerita yang akan keluar dalam memilih judul cerita yang akan dipilih.



Gambar 11. Gambar Jadwal Harian *Webtoon*

Begitu juga pembaca akan dimanjakan adanya alat untuk dapat memberikan komentar, tanggapan maupun masukan mengenai judul cerita komik yang dibaca. Serta dapat dibaca pula oleh komikusnya. Aplikasi ini juga memiliki alat agar dapat mengshare ke media serta tombol favorit yang bertujuan agar dapat memberikan rating atau like terhadap judul cerita. Berikut gambar komentar dan tombol favorit pada aplikasi *webtoon*.



Gambar 12. Tombol Favorit pada Aplikasi *Webtoon*



Gambar 13. Gambar Kolom Komentar

BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini peneliti akan membahas mengenai sajian data yang di peroleh melalui wawancara dan penyebaran kuesioner yang telah dilakukan kepada Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Penelitian ini telah dilakukan sekitar empat bulan lamanya terhitung dari bulan Oktober sampai bulan Januari 2020. Hasil temuan penelitian pada bab sebelumnya akan di tuangkan berdasarkan dengan teori yang berkaitan dengan judul yang akan peneliti teliti yaitu tentang Persepsi Mahasiswa Pengguna *Webtoon* pada *Genre* di Aplikasi *Webtoon* (Studi Pada Mahasiswa Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang).

A. Persepsi Mahasiswa Pengguna *Webtoon* Pada *Genre* di Aplikasi *Webtoon*

Persepsi merupakan suatu proses pengindraan yang diterima stimulus oleh individu melalui alat indra dan proses pengindraan akan berlangsung setiap saat pada waktu individu menerima stimulus melalui alat penglihatan, telinga sebagai alat pendengar, hidung sebagai alat pembauan, lidah sebagai alat pengecap, kulit pada telapak tangan sebagai alat perabahan, yang merupakan alat indra yang digunakan untuk menerima stimulus dari luar individu. Stimulus yang diindra itu kemudian

oleh individu diorganisasikan, sehingga individu menyadari, mengerti tentang apa yang diindra dan proses ini disebut dengan persepsi.³¹

Proses terjadinya persepsi menurut Walgito yaitu diawali dari suatu objek yang menimbulkan stimulus, kemudian mengenai alat indra. Proses ini dinamakan kealaman atau proses fisik. Kemudian dari proses fisik ini stimulus yang diterima alat indra tersebut diteruskan oleh syaraf sensoris ke otak. Proses ini dinamakan proses fisiologis. Kemudian terjadilah proses di otak sebagai pusat kesadaran sehingga individu menyadari apa yang dilihat dan apa yang didengar, atau apa yang diraba. proses yang terjadi disebut sebagai proses psikologi. Proses ini merupakan proses terakhir dari persepsi dan merupakan persepsi sebenarnya, serta respon sebagai akibat dari persepsi yang dapat diambil individu dalam berbagai macam bentuk.

Adapun Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Persepsi

4) Faktor Perhatian

Berbagai macam faktor-faktor perhatian yang berasal dari luar maupun dari dalam dapat mempengaruhi proses persepsi. Adapun faktor dari luar yaitu penggunaan, ukuran, keberlawanan, pengulangan, gerakan dan hal-hal yang baru. Sedangkan faktor dari dalam yaitu biologis, sikap, kebiasaan dan kemauan.

³¹ Bimo Walgito. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Penerbit Andi, h. 99

5) Faktor Fungsional

Faktor ini berasal dari kebutuhan, pengalaman, masa lalu dan hal-hal lain yang termaksud apa yang kita sebut sebagai faktor-faktor personal.

6) Faktor Struktural

Faktor-faktor struktural berasal semata-mata sifat dari sifat fisik dan efek-efek saraf yang ditimbulkan pada sistem saraf individu.³²

Mengetahui Persepsi Mahasiswa pada Aplikasi *Webtoon* yang dirasakan oleh Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang merupakan tujuan dari penelitian ini. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka diperlukan data-data yang menunjang seperti data primer.

Peneliti memperoleh data primer melalui kuesioner yang berisikan pernyataan-pernyataan yang dijawab oleh responden. Untuk menguji validitas dari pertanyaan penelitian yang diajukan, digunakan rumus *Total Item Correlations*, sedangkan reliabilitasnya di uji dengan menggunakan koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*.

Data yang diperoleh dari pengisian kuesioner oleh 41 responden ini dianalisis dengan menggunakan tehnik analisis deskriptif. Tehnik analisis deskriptif dipakai guna memaparkan data responden dan data penelitian, sehingga pertanyaan penelitian pun akhirnya dapat terjawab.

³² Jalaludin Rakhmat. *Ibid.*, h. 59

1. Pengujian Kriteria Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Berdasarkan data skor yang diperoleh dari 41 responden, dengan menggunakan aplikasi *software MS Excel* dan *SPSS 25.0* didapatkan hasil yang menunjukkan koefisien validitas dan realibilitas dari instrument penelitian.

Pada tabel hasil pengujian berikut diketahui bahwa semua variabel mempunyai alpha di atas 0,6 yang berarti bahwa semua variabel dalam penelitian ini dapat diandalkan.

Tabel 15.
Hasil Uji Validitas

R Tabel : 0.260

Item	Nilai R hitung	Nilai R tabel	Nilai Sig.	Keterangan
Item 1	0,467	0,260	0.05	Valid
Item 2	0,759	0,260	0.05	Valid
Item 3	0,463	0,260	0.05	Valid
Item 4	0,671	0,260	0.05	Valid
Item 5	0,533	0,260	0.05	Valid
Item 6	0,759	0,260	0.05	Valid
Item 7	0,533	0,260	0.05	Valid
Item 8	0,730	0,260	0.05	Valid
Item 9	0,533	0,260	0.05	Valid
Item 10	0,622	0,260	0.05	Valid
Item 11	0,463	0,260	0.05	Valid
Item 12	0,671	0,260	0.05	Valid
Item 13	0,467	0,260	0.05	Valid
Item 14	0,759	0,260	0.05	Valid
Item 15	0,464	0,260	0.05	Valid
Item 16	0,730	0,260	0.05	Valid

Sumber : Pengolahan Data menggunakan SPSS 25.0

Hasil uji validitas di tabel menunjukkan bahwa semua item yaitu mendapatkan hasil valid, kesimpulan ini diambil dari $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ (uji 2 sisi dengan sig. 0,01) maka nilai hasil dapat dinyatakan valid. Nilai dari r_{tabel} diatas 0.260 dikarenakan jumlah responden yang mencapai 41 dengan rumus $df=(41-2)$.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
0,880	16

Tabel 16.
Hasil Uji Reliabilitas

Item	Hasil Alpha Cronbach	Standar Cronbach Alpha	Keterangan
Item 1	0,878	0,600	Reliabel
Item 2	0,865	0,600	Reliabel
Item 3	0,881	0,600	Reliabel
Item 4	0,870	0,600	Reliabel
Item 5	0,877	0,600	Reliabel
Item 6	0,865	0,600	Reliabel
Item 7	0,877	0,600	Reliabel
Item 8	0,867	0,600	Reliabel
Item 9	0,877	0,600	Reliabel
Item 10	0,874	0,600	Reliabel
Item 11	0,881	0,600	Reliabel
Item 12	0,870	0,600	Reliabel

Item 13	0,878	0,600	Reliabel
Item 14	0,865	0,600	Reliabel
Item 15	0,878	0,600	Reliabel
Item 16	0,867	0,600	Reliabel

Sumber : Pengolahan data menggunakan SPSS 25.0

Berdasarkan hasil uji reliabilitas tabel di atas menunjukkan bahwa semua Item mendapatkan hasil yang reliabel, kesimpulan ini terlihat dari nilai *Cronbach alpha* yang lebih besar dari 0,600. Dengan demikian kesimpulannya adalah kuesioner telah dinyatakan valid dan reliabel

2. Deskriptif Data Responden

Deskriptif data responden adalah menjelaskan data karakteristik responden yang terdiri dari beberapa bagian yaitu Fakultas, *gender*, dan *Genre Webtoon*. Berikut adalah penjelasan tentang data responden.

Tabel 17.
Fakultas Dari Responden

Fakultas	Jumlah
Syari'ah dan Hukum	5
Ilmu Tarbiyah dan Keguruan	5
Adab dan Humaniora	5
Dakwah dan Komunikasi	4
Ushuluddin dan Pemikiran Islam	4
Psikologi	4
Ekonomi dan Bisnis Islam	5
Sains dan Teknologi	4
Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	5
TOTAL	41

Berdasarkan tabel diatas terlihat bahwa responden dari setiap Fakultas diatas menunjukkan pengguna *Webtoon* pada Fakultas Syari'ah dan Hukum berjumlah 5 orang, Ilmu Tarbiyah dan Keguruan berjumlah 5 orang, Adab dan Humaniora berjumlah 5 orang, Dakwah dan Komunikasi berjumlah 4 Orang, Ushuluddin dan Pemikiran Islam berjumlah 4 orang, Psikologi berjumlah 4 orang, Ekonomi dan Bisnis Islam berjumlah 5 orang, Sains dan Teknologi berjumlah 4 orang, Ilmu Sosial dan Ilmu Politik berjumlah 5 orang. Jadi keseluruhan Mahasiswa pengguna *Webtoon* berjumlah 41 orang responden.

Tabel 18.
Gander Responden

Gender	Jumlah
Perempuan	33 orang
Laki-laki	8 orang

Dari tabel di atas mendapatkan hasil bahwa berdasarkan *gender* terdapat 33 orang perempuan yang membaca *Webtoon* sedangkan pada *gender* laki-laki berjumlah 8 orang yang membaca *Webtoon*.

Tabel 19.
Genre Webtoon yang Sering Dibaca Responden

<i>Genre Webtoon</i>	Jumlah	Persentase (%)
Romantis	37 orang	90%
Horror	10 orang	24%
Komedi	21 orang	51%
Action	17 orang	41%
Fantasi	23 orang	56%

Dari tabel di atas mendapatkan hasil bahwa pada *Genre* romantis yang paling banyak diminati untuk dibaca adalah bergenre Romantis yang berjumlah 37 orang, bergenre Horror berjumlah 10 orang, bergenre Komedi berjumlah 21 orang, bergenre Action berjumlah 17 orang, dan bergenre Fantasi berjumlah 23 orang. Yang merupakan pembaca yang selalu memilih *genre* yang disenangi dan selalu ditunggu-tunggu bagi pembacanya. Namun dari penjelasan diatas *genre* yang paling banyak dibaca adalah bergenre Romantis. Karena dikalangan khususnya Mahasiswa sekarang kebanyakan menyukai hal-hal yang membuat mereka terhibur dengan adanya aplikasi *Webtoon* ini.

3. Analisis Deskriptif Data Penelitian

Analisis Deskriptif penelitian ini dilakukan dengan cara memasukkan data jawaban responden kedalam tabel tunggal. Data penelitian ini berisi hasil dari kuesioner yang telah diberikan sebelumnya.

Setelah memasukkan data jawaban responden kedalam tabel tunggal, kemudian diberikan penilaian kepada jawaban masing-

masing responden pada kuesioner tersebut. Penilaian tersebut dilakukan dengan menggunakan skala ukur *likert* yang mempunyai skor 1 hingga 5. Nilai total skor jawaban 41 responden Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang yang aktif menggunakan aplikasi *Webtoon*, untuk masing-masing item penelitian ditafsirkan dalam kategori-kategori tertentu dengan menggunakan teknik interval nilai total responden (total skor maksimum dan minimum).

Adapun rincian batas-batas kategori dengan menggunakan teknik ini adalah sebagai berikut :

a. Untuk mendapatkan batas bawah skor, jumlah item untuk masing-masing variabel/sub variabel akan dikalikan dengan skor item minimum (1). Batas atas skor diperoleh dari perkalian jumlah item untuk masing-masing sub variabel dengan skor item maksimum (5).

- Batas bawah skor = jumlah item x 1
- Batas atas skor = jumlah item x 5

b. Mencari rentang dengan mengurangi batas atas skor terhadap batas skor bawah skor.

$$\text{Rentang} = \text{Batas atas skor} - \text{batas bawah skor}$$

c. Mencari panjang kriteria kategori (ρ), dengan membagi nilai rentang dengan banyaknya kelas yang ditentukan yakni sebanyak 3 kelas kategori.

$$\rho = \frac{\text{Rentang}}{3}$$

B. Persepsi Mahasiswa dalam Melihat Webtoon Berdasarkan Indikator

Dalam melihat suatu persepsi dari koresponden ditemukan suatu indikator yang telah dibuat dengan berdasarkan indikator sebelumnya, indikator ini sesuai dengan teori yang digunakan. Indikator tersebut akan dituangkan berdasarkan hasil yang telah didapat ketika turun kelapangan, peneliti melakukan penyebaran kuesioner kepada Mahasiswa Pengguna *Webtoon* agar dapat mengetahui seberapa setuju dan tidak setujukah dalam persepsi mereka terhadap *Genre* cerita yang ada di aplikasi tersebut. Berikut ini item disetiap pertanyaan yang diajukan kepada responden.

Tabel 20.
Analisis Gambar Aplikasi Webtoon
Update dan Kekinian

x1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	16	39.0	39.0	39.0
	Sangat Setuju	25	61.0	61.0	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Uji SPSS 25, 2019

Terlihat dari pertanyaan tabel di atas, diketahui untuk item 1 pertanyaan tentang “Pada aplikasi *Webtoon* gambar atau kartun yang ada didalamnya selalu *update* dan kekinian sehingga tidak membosankan” mayoritas responden menyatakan setuju sebesar 39.0%, dan menyatakan sangat setuju sebesar 61.0%. Dari analisis diatas terlihat bahwa responden memilih aplikasi *Webtoon* karena gambar pada aplikasi *Webtoon* tersebut selalu *update* dan tidak membuat responden menjadi bosan. Aplikasi *webtoon* selain mempunyai suatu keunikan dapat menjadi media yang dapat menghibur bagi penggunanya sehingga aplikasi ini tidak pernah bosan dalam penggunaannya dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini terlihat bahwa memang memungkinkan karena jika dilihat pada tampilan *webtoon* selalu dimunculkan cerita-cerita yang *update* dan kekinian.

Tabel 21.
Analisis Gambar Pada Aplikasi Webtoon Bersifat Vulgar

x²

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	20	48.8	48.8	48.8
	Tidak Setuju	19	46.3	46.3	95.1
	Kurang Setuju	2	4.9	4.9	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Uji SPSS 25, 2019

Dari pertanyaan tabel di atas, diketahui untuk item 2 pertanyaan tentang “Gambar yang ada sangat berpengaruh misalkan adegan vulgar” mayoritas responden menyatakan sangat tidak setuju yang sebesar 48.8%, tidak setuju sebesar 46.3%, dan kurang setuju sebesar 4.9% dan tidak ada responden yang menyatakan setuju. Berdasarkan analisis diatas responden menanggapi bahwa dari pernyataan mereka tidak setuju dengan gambar yang berunsur vulgar sehingga mereka tidak setuju dengan hal itu, sebab gambar adegan vulgar dapat mempengaruhi daya ingat atau imajinasi bagi penggunanya.

Tabel 22.
Analisis Musik Membuat Hidup Cerita Pada Webtoon

x3

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	2.4	2.4	2.4
	Kurang Setuju	1	2.4	2.4	4.9
	Setuju	16	39.0	39.0	43.9
	Sangat Setuju	23	56.1	56.1	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Uji SPSS 25, 2019

Dari pertanyaan tabel di atas, diketahui untuk item 3 pertanyaan tentang “Musik yang ada dapat membuat setiap cerita semakin menghidupkan” mayoritas responden menyatakan tidak setuju sebesar 2.4%, kurang setuju sebesar 2.4%, setuju sebesar 39.0%, dan sangat setuju yang sebesar 56.1%. Dari analisis di atas terlihat bahwa responden merasa musik yang ada dapat membuat setiap alur cerita semakin menghidupkan bagi pembacanya, sehingga disini bagi pembacanya terlihat tidak ingin ketinggalan cerita yang ada pada setiap *genre* yang ada.

Tabel 23.
Analisis Musik Pada Aplikasi Webtoon Membosankan

x4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	25	61.0	61.0	61.0
	Tidak Setuju	14	34.1	34.1	95.1
	Kurang Setuju	2	4.9	4.9	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Uji SPSS 25, 2019

Dari pertanyaan tabel di atas, diketahui untuk item 4 pertanyaan tentang “Musik pada aplikasi cerita yang ada membosankan” mayoritas responden menyatakan sangat tidak setuju yang sebesar 61.0%, tidak setuju sebesar 34.1%, dan kurang setuju sebesar 4.9%, dan tidak ada responden yang menyatakan setuju. Berdasarkan analisis diatas responden menanggapi bahwa dari pernyataan mereka tidak setuju dengan musik yang ada di aplikasi *Webtoon* sebab dapat membosankan bagi pengguna yang fokus dalam membaca media komik online ini.

Tabel 24.
Analisis Backsound Membuat Cerita Lebih
Mendukung Suasana

x5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	2.4	2.4	2.4
	Kurang Setuju	1	2.4	2.4	4.9
	Setuju	23	56.1	56.1	61.0
	Sangat Setuju	16	39.0	39.0	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Uji SPSS 25, 2019

Dari pernyataan diatas diketahui untuk item 5 pertanyaan tentang “*Backsound* yang ada dapat menambah dukungan dalam cerita mendukung suasana bagi pembaca” mayoritas responden menyatakan tidak setuju sebesar 2.4%. kurang setuju sebesar 2.4%, setuju sebesar 56.1%, dan sangat setuju sebesar 39.0%. Dari analisis diatas terlihat bahwa responden merasa dengan adanya *Backsound* yang ada dapat membantu cara alur cerita yang sedang berjalan mendapatkan dukungan lebih dalam alur cerita yang ada, hal ini terlihat bahwa responden dapat menikmati *Backsound* yang ditawarkan oleh aplikasi komik online ini.

Tabel 25.
Analisis Audio Pada Aplikasi Webtoon
Sangat Mengganggu

x6

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	20	48.8	48.8	48.8
	Tidak Setuju	19	46.3	46.3	95.1
	Kurang Setuju	2	4.9	4.9	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Uji SPSS 25, 2019

Dari pertanyaan tabel di atas, diketahui untuk item 6 pertanyaan tentang “Audio yang ada pada aplikasi *Webtoon* mengganggu ketika sedang membaca” mayoritas responden menyatakan sangat tidak setuju yang sebesar 48.8%, tidak setuju sebesar 46.3%, dan kurang setuju sebesar 4.9%, dan tidak ada responden yang menyatakan setuju. Berdasarkan analisis diatas responden menanggapi bahwa dari pernyataan mereka tidak setuju dengan audio yang ada pada aplikasi *Webtoon* ketika sedang membaca yang menyebabkan hilangnya suatu konsentrasi ketika sedang membaca.

Tabel 26.
Analisis Aplikasi Webtoon Memiliki
Pewarnaan yang Jelas

x7

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	2.4	2.4	2.4
	Kurang Setuju	1	2.4	2.4	4.9
	Setuju	23	56.1	56.1	61.0
	Sangat Setuju	16	39.0	39.0	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Uji SPSS 25, 2019

Dari pernyataan diatas diketahui untuk item 7 pertanyaan tentang “Kartun yang ada di aplikasi *Webtoon* memiliki pewarnaan yang jelas dan rapi” mayoritas responden menyatakan tidak setuju sebesar 2.4%. kurang setuju sebesar 2.4%, setuju sebesar 56.1%, dan sangat setuju sebesar 39.0%. Dari analisis diatas terlihat bahwa responden berpendapat gambar yang ada memiliki pewarnaan dengan jelas dan rapi bagi pembacanya, sehingga responden merasa bahwa media webtoon ini dapat menarik perhatian bagi penggunanya, hal ini juga terlihat dari keikutsertaan responden yang sampai sekarang media webtoon menjadi media yang terpopuler.

Tabel 27.
Analisis Gambar Aplikasi Webtoon Tidak Jelas

x8

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	19	46.3	46.3	46.3
	Tidak Setuju	20	48.8	48.8	95.1
	Kurang Setuju	2	4.9	4.9	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Uji SPSS 25, 2019

Dari pertanyaan tabel di atas, diketahui untuk item 8 pertanyaan tentang “Gambar pada konten *Webtoon* tidak jelas dan monoton” mayoritas responden menyatakan sangat tidak setuju yang sebesar 46.3%, tidak setuju sebesar 48.8%, dan kurang setuju sebesar 4.9%, dan tidak ada responden yang menyatakan setuju. Berdasarkan analisis diatas responden menanggapi bahwa dari pernyataan mereka tidak setuju dengan konten *Webtoon* yang tidak jelas dan juga monoton berdasarkan tanggapan responden sebelumnya, apabila terdapat suatu konten yang tidak jelas, maka responden merasa bosan.

Tabel 28.
Analisis Bahasa pada Aplikasi Webtoon
Mudah Dipahami

x9

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	2.4	2.4	2.4
	Kurang Setuju	1	2.4	2.4	4.9
	Setuju	23	56.1	56.1	61.0
	Sangat Setuju	16	39.0	39.0	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Uji SPSS 25, 2019

Dari pernyataan diatas diketahui untuk item 9 pertanyaan tentang “Bahasa yang ada pada cerita mudah untuk dipahami dengan mudah” mayoritas responden menyatakan tidak setuju sebesar 2.4%. kurang setuju sebesar 2.4%, setuju sebesar 56.1%, dan sangat setuju sebesar 39.0%. Dari analisis diatas terlihat bahwa responden berpendapat bahasa yang terdapat pada alur cerita dapat dimengerti dengan mudah bagi penggunanya, sehingga ketika adanya suatu bahasa baru, berdasarkan keterangan responden memang benar terdapat bahasa yang mudah untuk dimengerti selain itu juga dapat memiliki nilai-nilai moral tertentu bagi penggunanya.

Tabel 29.
Analisis Bahasa Pada Aplikasi Webtoon
Sulit Dimengerti

x10

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	21	51.2	51.2	51.2
	Tidak Setuju	13	31.7	31.7	82.9
	Kurang Setuju	7	17.1	17.1	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Uji SPSS 25, 2019

Dari pertanyaan tabel di atas, diketahui untuk item 10 pertanyaan tentang “Bahasa yang sulit untuk dimengerti” mayoritas responden menyatakan sangat tidak setuju yang sebesar 51.2%, tidak setuju sebesar 31.7%, dan kurang setuju sebesar 17.1%, dan tidak ada responden yang menyatakan setuju. Berdasarkan analisis diatas responden menanggapi dari pernyataan mereka bahwa bahasa yang ada di aplikasi *Webtoon* sulit untuk dimengerti. Dan tidak ada responden yang menanggapi setuju ketika observasi dilapangan.

Tabel 30.
Analisis Konten Pada Aplikasi Webtoon
Sangat Unik

x11

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tidak Setuju	1	2.4	2.4	2.4
	Kurang Setuju	1	2.4	2.4	4.9
	Setuju	16	39.0	39.0	43.9
	Sangat Setuju	23	56.1	56.1	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Uji SPSS 25, 2019

Dari pernyataan diatas diketahui untuk item 11 pertanyaan tentang “Konten cerita pada aplikasi *Webtoon* unik” mayoritas responden menyatakan tidak setuju sebesar 2.4%. kurang setuju sebesar 2.4%, setuju sebesar 39.0%, dan sangat setuju sebesar 56.1%. Dari analisis diatas terlihat bahwa responden berpendapat dengan adanya konten pada cerita di aplikasi *Webtoon* mempunyai keunikan sehingga responden merasa media ini selain menghibur juga memiliki suatu keunikan, hal ini terlihat dari setiap alur cerita genre yang ditawarkan untuk dapat dibaca.

Tabel 31.
Analisis Konten Pada Aplikasi Webtoon Sangat Jelek

x12

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	25	61.0	61.0	61.0
	Tidak Setuju	14	34.1	34.1	95.1
	Kurang Setuju	2	4.9	4.9	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Uji SPSS 25, 2019

Dari pertanyaan tabel di atas, diketahui untuk item 12 pertanyaan tentang “Konten gambar pada aplikasi *Webtoon* yang jelek” mayoritas responden menyatakan sangat tidak setuju yang sebesar 61.0%, tidak setuju sebesar 34.1%, dan kurang setuju sebesar 4.9%, dan tidak ada responden yang menyatakan setuju. Berdasarkan analisis diatas responden menanggapi bahwa dari pernyataan mereka konten yang ada pada gambar diaplikasi *Webtoon* jelek. Dan tidak ada pernyataan tentang setuju berdasarkan responden yang ada, berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan sebelumnya.

Tabel 32.
Analisis Gambar Pada Cerita Webtoon
Sangat Bagus

x13

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	16	39.0	39.0	39.0
	Sangat Setuju	25	61.0	61.0	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Uji SPSS 25, 2019

Dari pertanyaan tabel di atas, diketahui untuk item 13 pertanyaan tentang “Gambar yang ada menawarkan cerita yang bagus” mayoritas responden menyatakan setuju sebesar 39.0%, dan menyatakan sangat setuju sebesar 61.0%. Dari analisis di atas terlihat bahwa responden menyatakan gambar yang ditawarkan dalam cerita itu bagus untuk dibaca, selain itu juga media webtoon ini menyediakan juga koin atau dengan cara pembelian koin dapat membuka episode yang selanjutnya, disini responden juga merasa adanya suatu kecanduan ketika sedang membaca webtoon, sebab disini responden merasa penasaran dengan cerita selanjutnya.

Tabel 33.
Analisis Konten Pada Webtoon Sangat Membosankan

x14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	20	48.8	48.8	48.8
	Tidak Setuju	19	46.3	46.3	95.1
	Kurang Setuju	2	4.9	4.9	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Uji SPSS 25, 2019

Dari pertanyaan tabel di atas, diketahui untuk item 14 pertanyaan tentang “Konten pada cerita di aplikasi *Webtoon* membosankan pembaca” mayoritas responden menyatakan sangat tidak setuju yang sebesar 48.8%, tidak setuju sebesar 46.3%, dan kurang setuju sebesar 4.9%, dan tidak ada responden yang menyatakan setuju. Berdasarkan analisis diatas responden menanggapi bahwa dari pernyataan mereka konten yang ada pada gambar diaplikasi *Webtoon* membosankan. Dan tidak ada pernyataan tentang setuju berdasarkan responden yang ada.

Tabel 34.
Analisis Aplikasi Webtoon Mudah di Akses

x15

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Setuju	6	14.6	14.6	14.6
	Sangat Setuju	35	85.4	85.4	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Uji SPSS 25, 2019

Dari pertanyaan tabel di atas, diketahui untuk item 15 pertanyaan tentang “Mudah dalam mengakses aplikasi *Webtoon* melalui akun google, Facebook, dan Line” mayoritas responden menyatakan setuju sebesar 14.6%, dan menyatakan sangat setuju sebesar 85.4%. Dari analisis diatas terlihat bahwa responden merasa mudah ketika mengakses aplikasi *Webtoon* dengan banyak cara yaitu akun google, Facebook, dan Line. Dengan cara tersebut dapat mempermudah bagi pengguna webtoon dalam membuka aplikasi tersebut, dengan kemudahan yang ditawarkan juga dapat membantu bagi pengguna dengan cepat membaca alur cerita yang ditawarkan.

Tabel 35.
Analisis Aplikasi Webtoon Sulit Untuk diakses

x16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sangat Tidak Setuju	19	46.3	46.3	46.3
	Tidak Setuju	20	48.8	48.8	95.1
	Kurang Setuju	2	4.9	4.9	100.0
	Total	41	100.0	100.0	

Sumber: Hasil Uji SPSS 25, 2019

Dari pertanyaan tabel di atas, diketahui untuk item 16 pertanyaan tentang “Lelet dalam mengakses aplikasi *Webtoon*” mayoritas responden menyatakan sangat tidak setuju yang sebesar 46.3%, tidak setuju sebesar 48.8%, dan kurang setuju sebesar 4.9%, dan tidak ada responden yang menyatakan setuju. Berdasarkan analisis di atas responden menanggapi bahwa dalam mengakses aplikasi *Webtoon* lelet bagi penggunanya.

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Dari hasil wawancara diatas peneliti menarik kesimpulan bahwa responden pengguna aplikasi *webtoon* banyak yang setuju dengan aplikasi tersebut dari pada aplikasi lainnya, dikarenakan keunikan disetiap *genre* yang ada, serta mudah untuk dijangkau. Seperti banyak dikunjungi dan dibaca oleh mahasiswa adalah bergenre romantis dan horror, karena ada beberapa *genre* juga memiliki efek suara yang menjadikan alur cerita pada *genre* menjadi realita dalam kehidupan. Serta menurut persepsi yang ada media ini mempunyai makna pesan moral yang tersirat dan dapat memotivasi seseorang dalam meningkatkan suatu kreatifitas menulis maupun membaca. Media *webtoon* ini juga berdasarkan persepsi yang ada dapat menambah pengaruh bagi pembacanya baik pengaruh positif maupun negatif yang terkandung didalam setiap *genre* yang dipilih oleh penggunanya.

B. SARAN

1. Harapan peneliti agar media komik online *webtoon* terus berkarya serta mendukung para komikus dengan karya-karyanya dalam mengindustrikan perkomikan diIndonesia.
2. Anak milenian sekarang telah dapat menikmati teknologi internet seperti media *webtoon* yang semakin banyak dikenal ini dan dapat mengembangkan kreatifitas dengan melalui media. Peneliti juga mengharapkan agar masyarakat maupun kalangan mahasiswa dapat menikmati semaksimal mungkin dalam menggunakan fitur-fitur yang ditawarkan dalam setiap *genre*.
3. Peneliti mengharapkan pada penelitian selanjutnya agar dapat mengkaji lebih dalam mengenai tampilan pada aplikasi *webtoon*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Cangara, Hafeid. (2016). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Pt. Rajagrafindo Persada.
- Kriyantono, Rachmat. (2017). *Teori-Teori Public Relations Perspektif Barat dan Lokal*. Jakarta :PT Fajar Interpratama Mandiri.
- M, Fasya, dan N,Sitairesmi,. dan. (2011). *Semantik Bahasa Indonesia*. Bandung: UPI Press.
- Mulyana, Deddy. (2017). *Ilmu Komunikasi*. Bandung: PT Rosda Karya Offset.
- Morissan, (2013). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Penerbit Kencana Prenadamedia Group.
- Muri Yusuf, (2017), *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: KENCANA.
- N, Soyomukti. (2010). *Pengantar Sosiologi: Dasar Analisis, Teori & Pendekatan Menuju Analisis Masalah-Masalah Sosial, & Kajian Strategi/Nurani*. Jakarta: Ar -Ruzz Media.
- Rakhmat, Jalaluddin. (2011). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Ridwan MBA, (2015), *Buku Dasar-Dasar Statistik*, Bandung: CV Alfabeta.
- Sukendar, Utomo, Markus. (2017). *Psikologi Komunikasi Teori Dan Praktik*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syam, W, Nina. (2011). *Psikologi sebagai akar Ilmu Komunikasi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Suwendra, Wayan. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif dalam Ilmu Sosial, Pendidikan, Kebudayaan dan Keagamaan*. Nilacakra Publishing House.
- Sutopo, Ariesto. (2010). *Terampil Mengolah Data Kualitatif*. Jakarta: Media Group.
- Tamburaka, Apriadi. (2013). *Literasi Media*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Walgito, Bimo. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Werner J, Severin, dkk. (2010). *Teori Komunikasi: Sejarah, Metode, dan Terpaan di dalam Media Massa*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Internet:

<https://apjii.or.id/> (diakses pada tanggal 18 Oktober 2019. Pukul 20:50 WIB)

<https://hot.detik.com/art/d3274551/pembaca-line-webtoon-indonesia-terbesar-di-dunia> (diakses pada tanggal 17 Oktober 2019. Pukul 17:00 WIB).

Kompasiana.com (diakses pada tanggal 17 Oktober 2019 pukul 18:47 WIB)

<https://Webtoons.com>

LAMPIRAN

Data Mahasiswa Pengguna *Webtoon* UIN Raden Fatah Palembang Pengguna Aktif *Webtoon*

No	Nama Lengkap (Jenis Kelamin)	Fakultas	Genre	Lama Membaca	Durasi Membaca
1.	Ega Miftahul Jannah (Perempuan)	Syari'ah dan Hukum Islam	Romantis, Horror, Action, dan Comedy	2017- sekarang	1 jam paling lamanya
2.	Eli Santi (Perempuan)	Tarbiyah dan Keguruan	Romantis, dan Horror	2017-Sekarang	30 menit lebih
3.	Mei Lingga (Perempuan)	Adab dan Humaniora	Horror, Romantis, Komedi, dan Drama	2014-Sekarang	30 menit lebih
4.	Elisa (Perempuan)	Dakwah dan Komunikasi	Komedi dan Romantis	2015-Sekarang	1 jam lebih
5.	Ayu Wandira (Perempuan)	Ushuluddin dan Pemikiran Islam	Romantis dan komedi	2015-Sekarang	1 jam lebih
6.	Ryan Pakusadewa (Laki-laki)	Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Action, dan Romantis	2016-Sekarang	1 jam lebih
7.	Eva Putri Liandri (Perempuan)	Psikologi	Romantis, Horror, Fantasi	2018-Sekarang	1 jam lebih
8.	Nabila (Perempuan)	Ekonomi dan Bisnis Islam	Romantis, komedi dan slice of life	2017-Sekarang	2 jam
9.	Reno Yolanda (Perempuan)	Sains dan Teknologi	Slice of life	2016-Sekarang	2 jam
10.	Rizky Ramadhan (Laki-laki)	Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Romantis	2016-Sekarang	30 menit lebih
11.	Erina Santi	Fakultas	Romantis,	2017-Sekarang	1 jam lebih

	(Perempuan)	Ekonomi dan Bisnis Islam	dan komedi		
12.	Prima Citra (Perempuan)	Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Romantis, dan komedi	2018-Sekarang	2-3 jam
13.	Ressi Familia (Perempuan)	Psikologi	Semua Genre	2018-Sekarang	1 jam
14.	Elma Theana (Perempuan)	Tarbiyah dan Keguruan	Romantis, dan drama	2018-Sekarang	2 jam
15.	Resty Latifah (Perempuan)	Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Romantis	2017-Sekarang	1 jam
16.	Debi Ramayanti (Perempuan)	Syari'ah dan Hukum Islam	Romantis, dan Komedi	2018- sekarang	1 jam paling lamanya
17.	Cinthya Maulinda (Perempuan)	Tarbiyah dan Keguruan	Romantis, dan Horror	2017-Sekarang	30 menit lebih
18.	Dini Astri Oktaviani (Perempuan)	Adab dan Humaniora	Horror, Romantis, Komedi, dan Drama	2014-Sekarang	30 menit lebih
19.	Irfan (Laki-Laki)	Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam	Komedi dan Romantis	2015-Sekarang	1 jam lebih
20.	Wela Chelsi (Perempuan)	Adab dan Humaniora	Romantis dan komedi	2015-Sekarang	1 jam lebih
21.	Yulian Hadi Santoso (Laki-laki)	Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	Action, dan Romantis	2017-Sekarang	1 jam lebih
22.	Putri Yanti (Perempuan)	Psikologi	Romantis, Horror, Fantasi	2018-Sekarang	2 jam lebih
23.	Putri Nabila (Perempuan)	Ekonomi dan Bisnis Islam	Romantis, dan slice of life	2016-Sekarang	2 jam
24.	Yolanda (Perempuan)	Sains dan Teknologi	Slice of life	2016-Sekarang	2 jam

25.	Nurul Fadhilah (Perempuan)	Adab dan Humaniora	Romantis	2016-Sekarang	30 menit lebih
26.	Erina Sari (Laki-laki)	Ekonomi dan Bisnis Islam	Romantis, dan komedi	2018-Sekarang	1 jam lebih
27.	Linda (Perempuan)	Ekonomi dan Bisnis Islam	Romantis, dan komedi	2015-Sekarang	3 jam
28.	Merlinda (Perempuan)	Sains dan Teknologi	Semua Genre	2017-Sekarang	3 jam
29.	Vivi Violita (Perempuan)	Adab dan Humaniora	Romantis, dan drama	2016-Sekarang	2 jam
30.	Yuni (Perempuan)	Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam	Romantis dan komedi	2016-Sekarang	2 jam
31.	Yuliana (Perempuan)	Ekonomi dan Bisnis Islam	Romantis Action dan komedi	2015-Sekarang	1 jam lebih
32.	Wulan (Perempuan)	Syari'ah dan Hukum Islam	Action, dan Romantis	2016-Sekarang	1 jam lebih
33.	Dwi Rizki Wulandari (Perempuan)	Psikologi	Romantis, Fantasi	2016-Sekarang	2 jam lebih
34.	Lindri (Perempuan)	Ekonomi dan Bisnis Islam	Romantis, komedi dan slice of life	2016-Sekarang	1 jam
35.	Anggra Fransiska (Laki-Laki)	Sains dan Teknologi	Slice of life dan Komedi	2017-Sekarang	1 jam
36.	Ressi Familia (Perempuan)	Psikologi	Romantis	2016-Sekarang	30 menit lebih
37.	Arif Pratomo (Laki-Laki)	Sains dan Teknologi	Romantis, dan komedi	2019-Sekarang	2 jam lebih
38.	Debi Irawan (Laki-Laki)	Syari'ah dan Hukum Islam	Romantis, dan komedi	2016-Sekarang	2-3 jam
39.	Fakah Hadidah (Perempuan)	Sains dan	Semua Genre	2018-Sekarang	1 jam

		Teknologi			
40.	Walada Utama (Perempuan)	Psikologi	Drama	2017-Sekarang	1 jam
41.	Rismanadi (Laki-Laki)	Sains dan Teknologi	Romantis	2017-Sekarang	1 jam

KUESIONER

NO	PERNYATAAN	SANGAT SETUJU	SETUJU	KURANG SETUJU	TIDAK SETUJU	SANGAT SETUJU
1.	Pada aplikasi <i>webtoon</i> gambar atau kartun yang ada didalamnya selalu <i>update</i> dan kekinian yang tidak membosankan					
2.	Gambar yang ada sangat berpengaruh misalkan gambar vulgar					
3.	Musik yang ada dapat membuat setiap cerita semakin menghidupkan					
4.	Musik pada aplikasi cerita yang ada membosankan					
5.	<i>Backsound</i> yang ada dapat menambah dukungan dalam cerita mendukung suasana bagi pembaca					
6.	Audio yang ada pada aplikasi <i>webtoon</i> mengganggu ketika					

	sedang membaca					
7.	Kartun yang ada di aplikasi <i>webtoon</i> memiliki pewarnaan yang jelas dan rapi					
8.	Gambar pada konten <i>webtoon</i> tidak jelas dan monoton					
9.	Bahasa yang ada pada cerita mudah untuk dipahami dengan mudah					
10.	Bahasa yang sulit untuk dimengerti					
11.	Konten cerita pada aplikasi <i>webtoon</i> unik					
12.	Konten gambar pada aplikasi <i>webtoon</i> yang jelek					
13.	Gambar yang ada menawarkan cerita yang bagus					
14.	Konten pada cerita di aplikasi <i>webtoon</i> membosankan pembaca					
15.	Mudah dalam mengakses aplikasi <i>webtoon</i> melalui akun <i>google</i> , <i>Facebook</i> , dan <i>line</i>					
16.	Lelet dalam mengakses aplikasi <i>webtoon</i>					



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN FATAH PALEMBANG FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK (FISIP)

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN FATAH PALEMBANG

NOMOR : B.1685/Un.09/VIII/PP.01/10/2019

Tentang

PENUNJUKAN PEMBIMBING SKRIPSI

DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN FATAH PALEMBANG

MENIMBANG :

1. Bahwa untuk dapat menyusun skripsi yang baik, mahasiswa perlu dibimbing oleh tenaga ahli sebagai dosen pembimbing pertama dan pembimbing kedua yang bertanggung jawab untuk membimbing mahasiswa dalam rangka penyelesaian penyusunan Skripsi
2. Bahwa untuk kelancaran tugas-tugas pokok tersebut perlu dikeluarkan Surat Keputusan Dekan
3. Lembar persetujuan Judul dan penunjukan pembimbing Skripsi oleh Ketua Prodi Ilmu Komunikasi an: Widia Wati, Tanggal 23 Oktober 2019

MENINGAT :

1. Keputusan Menteri Agama RI Nomor 53 tahun 2015 tentang Organisasi dan Tata Kerja Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
2. Keputusan Menteri Agama RI Nomor : 407 tahun 2000
3. Instruksi Direktur Bimbaga Islam Departemen RI Nomor KEP/E/PP.00.9/147/1985 Juni 1985 tentang pelaksanaan SKS dan Program S1 Universitas Islam Negeri Raden Fatah,
4. Instruksi Menteri Agama RI No B/152/1994 tentang Pelaksanaan SKS Program S1 Universitas Islam Negeri Raden Fatah
5. Pedoman Akademik Universitas Islam Negeri Raden Fatah No. 585 tahun 2016;
6. Kep.Menag RI No. 62 tahun 2015 tentang Statuta Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang;

MEMUTUSKAN

MENETAPKAN.

Pertama

Menunjuk Saudara

NAMA	NIP/NIDN	SEBAGAI
Ainur Ropik, M.Si	197906192007101005	Pembimbing I
Putri Citra Hati, M.Sos	2009079301	Pembimbing II

Dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang masing-masing sebagai Pembimbing pertama dan Pembimbing kedua Skripsi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Saudara

Nama	Widia Wati
NIM	1657010206
Prodi	Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi	Persepsi Mahasiswa Pengguna Webtoon Pada Genre Aplikasi Webtoon (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2016 Fisip UIN Raden Fatah Palembang)

Masa bimbingan : Satu Tahun TMT. 29 Oktober 2019 s/d 29 Oktober 2020

Kedua

: Kepada pembimbing pertama dan pembimbing kedua tersebut diberi hak sepenuhnya untuk merevisi Judul/kerangka Skripsi tersebut tanpa mengubah substansi penelitian

Ketiga

: Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah/dibetulkan sebagaimana mestinya apabila dikemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam penetapannya.

Palembang, 29 Oktober 2019

Pth. Dekan.

Dr. Yehrizal, M.Si
NIP.197401232005011004

1. Rektur
2. Dosen Penasehat Akademik yang bersangkutan
3. Pembimbing (1 & 2)
4. Ketua Prodi Ilmu Komunikasi
5. Mahasiswa yang bersangkutan
6. Arsip



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK (FISIP)

Nomor :B.1912/Un.09/VIII/TL.01/10/2019
Lampiran :1 (satu) berkas
Perihal :Mohon Izin Penelitian

Palembang, 7 November 2019

Kepada Yth
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP)
Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
Di
Tempat

Assalammu'alaikum, Wr. Wb

Dalam rangka menyelesaikan penulisan Karya Ilmiah berupa Skripsi/makalah mahasiswa kami :

Nama : Widia Wati
NIM : 1657010206
Semester : VII (Tujuh)
Prodi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang
Judul Skripsi : Persepsi Mahasiswa Pengguna Webtoon Pada Genre Di Aplikasi Webtoon (Studi Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2016 FISIP UIN Raden Fatah Palembang)

Sehubungan dengan itu kami mengharapkan bantuan Bapak/Ibu untuk dapat memberikan izin kepada mahasiswa tersebut untuk melaksanakan Penelitian Sehingga memperoleh bahan-bahan yang dibutuhkan beserta penjelasan Lainnya dari Instansi/Lembaga yang Bapak/Ibu pimpin untuk kemudian digunakan dalam penyusunan tugas dimaksud.

Demikianlah, harapan kami dan atas segala bantuan serta perhatian Bapak/Ibu kami ucapkan terima Kasih.

Wassalamu'alaikum Wr, Wb



Dekan

Prof. Dr. Izomiddin, MA
NIP.196206201988031001

Tembusan
1. Ka.Prodi Ilmu komunikasi
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG

Nomor : B.2043/Un.09/VIII/PP.01/11/2019
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian.

20 November 2019

Kepada Yth:
Widia Wati
di
Tempat

Assalamu'alaikum. Wr. Wb

Salam silaturahmi kami sampaikan kiranya kita semua semoga dalam limpahan Rahmat dan Hidayah Allah SWT, Amin

Menindaklanjuti Surat Izin Penelitian Saudara Nomor : B.1912/Un.09/VIII/TL.01/10/11/2019 tanggal 7 November 2019 Prihal mohon Izin Penelitian di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik (FISIP) UIN Raden Fatah Palembang, dengan ini kami beritahukan kepada saudara pada prinsipnya kami tidak keberatan untuk menerima permohonan saudara untuk melakukan Penelitian dimaksud di Prodi Ilmu Komunikasi.

Demikianlah kami sampaikan, atas perhatian saudara kami ucapkan terima kasih

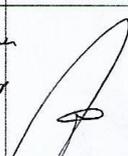
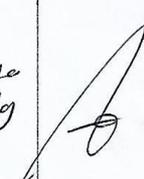
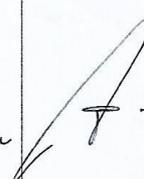
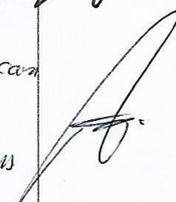
Assalamu'alaikum. Wr. Wb



Prof. Dr. Izomiddin, MA
NIP.196206201988031001

DAFTAR KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Widia Wati
 NIM : 1657010206
 Jurusan / Fakultas : Ilmu Komunikasi / FISIP
 Judul : Persepsi Mahasiswa Pengguna Webtoon pada Genre di Aplikasi Webtoon
 Pembimbing I : Ainur Ropik, M.Si

No	Hari / Tanggal	Permasalahan yang Dikonsultasikan	Paraf
		<ul style="list-style-type: none"> - Perbaiki latar belakang masalah karena kurang fokus terhadap masalah yg diangkat. - Teori - Rumusan masalah 	
		<ul style="list-style-type: none"> - Acc. Bab. I, lanjutkan pada Bab II, dan konsultasikan dg pembimbing II. 	
		<ul style="list-style-type: none"> - perbaiki Bab II tambahkan data pada objek penelitian - struktur organisasi - jumlah jodoh, indikator dkk. 	
		<ul style="list-style-type: none"> - Acc Bab. II lanjutkan Bab III dengan pembimbing II. 	
		<ul style="list-style-type: none"> - perbaiki pedoman wawancara agar lebih fokus pada masalah yg akan di jajah 	

No	Hari / Tanggal	Permasalahan yang Dikonsultasikan	Paraf
	22/01 2020 .	<p>- Ace bab III lanjut. Bab IV. dan ajukan ke pembig II. dan buat A/B dan du</p> <p>- perbaiki BAB IV Ucimpuan tdk Maching dengan rumusan majemuk.</p> <p>- Ace bab IV dan dapat diajuka pada ujian komre... dan munafik.</p>	  

DAFTAR KONSULTASI SKRIPSI

Nama : Widia Wati
 NIM : 1657010206
 Jurusan / Fakultas : Ilmu Komunikasi / FISIP
 Judul : Persepsi Mahasiswa Pengguna Webtoon pada Genre di Aplikasi Webtoon
 Pembimbing II : Putri Citra Hati, M.Sos

No	Hari / Tanggal	Permasalahan yang Dikonsultasikan	Paraf
01	27 September 2019	Revisi BAB I	
02	02 Oktober 2019	Perbaiki sistematika penulisan teliti lagi.	
03	02 ²³ Oktober 2019	ACC BAB I	
04	31 Oktober 2019	BAB II, pedoman wawancara & sistematika penulisan	
05	06 November 2019	ACC BAB II	
06	04 Desember 2019	pedoman wawancara	
07	15 Januari 2020	Penyerahan BAB III Revisi Footnote dan paragraf Spasi wawancara.	
08	20 Januari 2020	ACC BAB III direkomendasikan untuk ujian komprehensif	

LEMBAR PERSETUJUAN PERBAIKAN
SKRIPSI

Nama : Widia Wati
NIM : 1657010206
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Tanggal Ujian Munaqasah : 28 Januari 2020
Judul Skripsi :

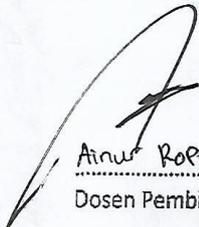
Persepsi Mahasiswa Pengguna Webtoon Pada Genre Ji Aplikasi Webtoon
(Studi Pada Mahasiswa UIN Raden Fatah Palembang)

TELAH DI REVISI SESUAI MASUKAN DAN SARAN PADA SAAT UJIAN MUNAQASAH DAN TELAH
DISETUIJI OLEH DOSEN PENGUJI I DAN DOSEN PENGUJI II.

NO.	NAMA DOSEN PENGUJI	JABATAN	TANDA TANGAN
1	Dr. Yennizal, M.Si	Penguji I	
2	Gita Astrid, M.Si	Penguji II	

Palembang, 5 Februari 2020

Menyetujui,


Ainur Rokik, M.Si
Dosen Pembimbing I


Putri Citra Hati, M.Sos
Dosen Pembimbing II

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

Jl. Prof. K.H. Zainal Abidin Fikry No.1 Km.3.5 Palembang 30126 Telp: (0711)354668 Website : www.radenfatah.ac.id

BERITA ACARA

Pada hari Selasa... tanggal 28... bulan Januari..... tahun 2020... Skripsi Mahasiswa :

Nama : Widia Wati
Nomor Induk Mahasiswa : 1657010206
Jurusan/Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Persepsi Mahasiswa pengguna Webtoon pada Genre di Aplikasi Webtoon (Studi pada Mahasiswa Ilkom Angkt 2016 FISIP UIN RF)

MEMUTUSKAN

1. Setelah mengumpulkan Nilai Teori dan hasil Munaqasyah pada hari ini Selasa... maka saudara dinyatakan : LULUS/ ~~TIDAK LULUS~~
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,44, oleh karena itu saudara berhak memakai gelar Sarjana Strata Satu (S1) *Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)*
2. Perbaiki dengan Team Penguji selambat-lambatnya 2 (dua) Minggu/ sebelum penutupan pendaftaran Wisuda terhitung sejak ditetapkan.
3. Apabila melanggar point 2 diatas, maka dinyatakan belum bisa diikutsertakan mengikuti Wisuda yang diselenggarakan pada periode berjalan.
4. Apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam penetapan ini akan diadakan perubahan sebagaimana mestinya.

Team Penguji :

NO.	TEAM PENGUJI	JABATAN	TANDA TANGAN
1	Reza Aprianti, MA	Ketua Penguji	
2	Afif Musthofa Kawwami, M. Sos	Sekretaris Penguji	
3	Dr. Henrizal, M. Si	Penguji Utama	
4	Gita Astrid, M. Si	Penguji Kedua	
5	Ainur Popik, M. Si	Pembimbing I	
6	Putri Citra Hati, M. Sos	Pembimbing II	

DITETAPKAN DI : PALEMBANG
PADA TANGGAL : 28 JAN 2020

K E T U A,


Reza Aprianti, MA
NIP. 198502232011012004

SEKRETARIS,


Afif Musthofa Kawwami, M. Sos
NIP./NIDN. 2027029302

**KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
RADEN FATAH PALEMBANG
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

Jl. Prof. K.H. Zainal Abidin Fikry No.1 Km.3.5 Palembang 30126 Telp: (0711)354668 Website : www.radenfatah.ac.id

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, kami Ketua Sidang Munaqasah Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UIN Raden Fatah Palembang dengan ini menerangkan :

Nama : Widia Wati
NIM : 1657010206
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : Persepsi Mahasiswa pengguna Webtoon pada Genre Aplikasi Webtoon
(Studi pada Mahasiswa Ilkom Angk. 2016 FISIP UIN RF Palembang).

Telah dimunaqasahkan pada hari Senin tanggal 28 bulan 01 tahun 2020
dinyatakan ~~LULUS~~ / ~~TIDAK LULUS~~ Dengan Nilai Indeks Prestasi Kumulatif (IPK) : 3,44

Palembang, 28 Januari 2020

Ketua


Reza Aprianti, MA
NIP. 198502232011012004

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
2. Yang bersangkutan
3. Arsip.



(Foto wawancara serta Penyebaran Kuesioner Bersama Prima Citra selaku pengguna Webtoon)



(Foto wawancara Serta Penyebaran Kuesioner Bersama Reno Yolanda selaku pengguna webtoon)

