

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 miliar 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, Skripsi 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	Kualitatif	Teori Interaksionalisme Simbolik	Hasil penelitian ini yaitu persepsi yang timbul berasal dari berbagai stimulus yang ditangkap, bentuk stimulus yang diterima oleh informan

	<p>Semarang (2016)</p> <p>Memahami Persepsi Masyarakat dalam Memberikan Respon pada Komunitas Hijabers (Studi Kasus Persepsi Masyarakat pada Anggota Komunitas Hijabers Semarang)</p>		<p>tergantung pada 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.</p>
--	---	--	--

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*).

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

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 pikiran; communication dalam bahasa inggris, *communicate* dari kata Bahasa Belanda. Komunikasi akan berlangsung dengan baik apa bila ada 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

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

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 peraba, 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.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

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

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

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 masa ke masa, baik dari pra sejarah sampai ke era modern saat ini, sehingga membantu manusia dalam

¹¹ Jalaludin Rakhmat. *Ibid.*, h. 59

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-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

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

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

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.

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 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.
- 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

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

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

Data primer adalah sumber data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti. Sumber data primer dalam

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

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 webtoon 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.

²⁰ *Ibid*, h. 144

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

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

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

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.

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

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 ditentukan dan ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian. Adapun kriteria dan informan yang ditunjuk atau dipilih dalam penelitian ini yaitu informan yang aktif dlam 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.