

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.⁷⁸

⁷⁸ Bimo Walgito. (2010). *Pengantar Psikologi Umum*. Yogyakarta: Penerbit Andi, h. 99

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

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.⁷⁹

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. Teknik analisis deskriptif dipakai guna memaparkan data responden dan data penelitian, sehingga pertanyaan penelitian pun akhirnya dapat terjawab.

⁷⁹ 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 pada r tabel diatas 0.260 dikarenakan jumlah responden yang mencapai 41 dengan rumus $df=(41-2)$.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.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 di 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	5

Islam	
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 Syaria'ah dan Hukum berjumlah 5 orang, Ilmu Tarbiyah dan Keguruan berjumlah 5 orang, Adab dan Humaniora berjumlah 5 orang, Dakwah dan Komunikasi berjumlah 4, 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 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 disenangin 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 x1
 - Batas atas skor = jumlah item x5

- 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 di atas 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 diatas 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	

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	

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 diatas responden menanggapi bahwa dalam mengakses aplikasi *Webtoon* lelet bagi penggunanya.