



PENGARUH ISI PESAN *WEBTOON* DI *LINE*

TERHADAP PERILAKU KOMUNIKASI ANTAR PERSONAL

(Siswa Kelas III SMAN 2 Jakarta)

William Kurniawan

Kwik Kian Gie School of Business

Jl. Yos Sudarso Kav. 87, Jakarta 14350

Imam Nuraryo, S.Sos., M.A (Comms)

Kwik Kian Gie School of Business

Jl. Yos Sudarso Kav. 87, Jakarta 14350

ABSTRAK

Tren ketersediaan informasi kini semakin mengalami perubahan yang lebih baik seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi. Salah satu inovasi yang kini marak digunakan adalah penggunaan format komik buku yang ditransformasikan ke dalam bentuk digital atau yang biasa dikenal sebagai komik online atau *electronic paper (e-paper)*. Komik *webtoon* merupakan inovasi dengan melakukan digitalisasi terhadap komik cetak.

Dalam Penelitian ini menggunakan teori komunikasi, teori behaviorisme, model stimulus respon, komunikasi massa, isi pesan, perilaku, kepuasan, dan Komunikasi Antarpersonal.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kuantitatif survey regresi sederhana. Teknik pengumpulan data menggunakan metode kuesioner, dan studi kepustakaan. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis regresi sederhana, yang bertujuan untuk mengukur sebab dan akibat (hubungan) linear antara dua variabel

Berdasarkan hasil yang didapat dari penelitian, diketahui bahwa terdapat hubungan antara persepsi isi pesan *webtoon* dengan perilaku komunikasi antarpersonal. Hal tersebut dapat dilihat dari uji koefisien regresi yang di dapatkan hasil nilai konstanta sebesar 72.387, lalu pada uji determinasi (R^2) terdapat hasil sebesar 0,271 atau sebesar 27,1%, sehingga didapatkan kesimpulan persepsi isi pesan berhubungan terhadap perilaku antar personal.

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara persepsi isi pesan *webtoon* dengan perilaku komunikasi antarpersonal di kalangan siswa kelas III SMAN 2 Jakarta. Dan peneliti memberikan saran untuk *webtoon* memberikan isi pesan yang lebih baik lagi.

Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mengizinkan penulisnya untuk penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



ABSTRACT

Nowadays, trends in the availability of information is increasingly experiencing better changes along with the rapid development of technology. One of the innovations that is currently emerging is the use of comic or electronic paper (e-paper). Comic webtoon is one of the national newspapers that does not want to fall behind in innovation by doing the digitization of the print comic.

In the research, using theories of understanding communication, mass communication, behaviorism theory, stimulus-respond model, content of message, satisfied behavior, and interpersonal communication.

This research used correlation survey methods. The data collectionsn technique are use questionnaire and library study. Data were undertaken by using an analysis correlation coefficient, to measure the strength of associated linear relationship between two variables.

Based on the research, there is a relationship between the public perception, there's correlation between perception of webtoon content and interpersonal communication behavior. It is showed by the regression coeffission test with constanta value 72.387 and determination test (R^2) is 0,271 or 27,1%. Therefore, conclusion is made that perception of message content correlate woth interpersonal communication behavior.

The conclusion of this study is that there is relations between perception of webtoon message interpersonal communication behavior among students 3rd elementary school SMAN 2 Jakarta.

Pendahuluan

Pengertian komik atau *comic* sebutan internasional untuk cerita yang dituturkan lewat gambar diatas kertas, namun beberapa Negara juga punya sebutan sendiri-sendiri, misalnya Jepang dengan *manga*, China dengan *manhua*, Korea dengan *manhua* dan dari Indonesia dengan cergam. Komik adalah suatu bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak dan di terbitkan di atas kertas dan dilengkapi dengan teks.



Komik dapat diterbitkan dalam berbagai bentuk, mulai dari strip dalam Koran, dimuat dalam majalah, hingga berbentuk buku tersendiri. Pada tahun 1993, Scott McCloud pengarang buku trilogy komik (*Understanding Comics, Reinventing Comics dan Making Comics*) dalam bukunya yang pertama *Understanding Comics*, menegaskan dan setuju dengan Will Eisner yang berpendapat bahwa komik adalah bentuk seni; seni berturutan, dan Scott McCloud pun menspesifikasikan menjadi gambar-gambar dan lambing-lambang yang berjuta posisi berderetan atau bersebelahan.

Kedudukan komik memegang peranan yang penting dimata masyarakat. Bonneff dalam bukunya komik Indonesia, mengkaitkan komik dengan berbagai konteks sosial, ekonomi dan politik, pada masa-masa yang berbeda, karena dia berkesimpulan bahwa mengkaji komik akan memberi gambaran mengenai mentalitas suatu bangsa.

Dilihat dari perkembangan sosial, ekonomi dan politik yang selalu berubah, dan juga definisi komik dari zaman ke zaman yang selalu berbeda, dapat disimpulkan bahwa definisi komik pun mengikuti perkembangan zaman tersebut, dan perkembangan. Menyeberangi abad, memasuki awal abad ke-21, banyak komikus Indonesia yang bangkit dan berjuang melawan hegemoni komik-komik dari luar negeri.

Mereka berusaha tampil berbeda dengan membuat gaya gambar yang lebih variatif dan eksperimental. Bahkan banyak komikus indie (independen) yang memassalkan karyanya dengan mengandalkan mesin fotokopi. Dengan penuh semangat dan keberanian mereka memasarkan karya-karya mereka di pameran-pameran komik, atau bahkan dengan melakukan barter dengan sesama komikus.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta dilindungi IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Bersamaan dengan itu, juga tidak sedikit yang melabeli karyanya dengan 'copyleft' (lawannya *copyright*), yang artinya: silakan digandakan, asal tidak untuk dikomersilkan. Pesatnya perkembangan internet, yang diikuti oleh semakin mudah dan murah pembuatan *website* maupun *blog*, maka tidak sedikit komikus Indonesia yang lantas memanfaatkannya untuk memajang dan bahkan memasarkan komiknya secara langsung.

Perkembangan ini diikuti oleh bermunculannya toko-toko komik *online*, yang bagus, selain akan menyingkat jalur distribusi, juga akan membuat harga komik menjadi lebih terjangkau. Bagi komikus, sistem penjualan ini membuat mereka bisa menentukan sendiri harga komiknya, dengan resiko laku atau tidaknya akan ditanggung sendiri, karena pihak toko *online* biasanya hanya mengambil *fee* dari tiap transaksi. Dengan komik anak-anak dapat menggambarkan imajinasi mereka.

Menurut Kak Seto bagi anak-anak usia belajar dan tengah dalam perkembangan mental dan intelegensia serta kreativitasnya, membaca komik, seperti halnya menonton televisi, jika dilakukan dengan kadar secukupnya dan dengan fungsi sekedar untuk hiburan atau syukur jika untuk memperoleh informasi, sesungguhnya tidak usah begitu dikhawatirkan.

Meskipun demikian psikolog yang dikenal dekat dengan dunia anak ini buru-buru menambahkan bahwa sebaiknya begitu anak dianggap lancar membaca, orang tua sebaiknya mulai memperkenalkan mereka pada buku teks (termasuk buku cerita), kemudian perlahan-lahan mulai 'menyapih'-nya dari buku-buku bergambar atau komik.

Aplikasi *Line Webtoon* artinya secara umum adalah pembaca komik digital *MAVER*. Awalnya, hanya tersedia untuk *platform android* saja. Namun, hanya berselang



beberapa hari, *Ljine* akhirnya merilis *Webtoon* untuk pengguna IOS. Selain berbentuk aplikasi, pengguna *platform* lain juga dapat menikmati melalui *browser* dengan membuka membuka *URL m.webtoon.com*.

Pada dasarnya, *Webtoon* menurut Bambang kartika adalah menawarkan layanan konten komik yang dapat dinikmati secara gratis. Dengan *Webtoon*, penggunanya tidak perlu lagi me-*download e-book* karena anda membaca komik-komik yang tersedia di *webtoon* secara langsung. *Webtoon* menjajikan bahwa semua kontennya akan diperbaharui tiap hari. Jadi, kita tidak akan membaca komik yang sama berulang-ulang, kecuali jika kita menginginkan nya. Lebih dari 10 konten akan diupdate tiap hari, dan *Line* menjajikan untuk membatasi berapa jumlah komik yang dapat dibaca.

Salah satu fitur terbaik dari *Line Webtoon* adalah semua komik yang tersedia di dalamnya dapat di *download* secara gratis. Jadi, kita dapat membaca komik favorit kita tanpa perlu tersambung layanan internet dimanapun dan kapanpun. Namun, komik yang telah di *download* hanya dapat dinikmati selama 30 hari saja.

Teori Behaviorisme

Menurut Thorndike (Sugihartono dkk, 2007:91) belajar merupakan peristiwa terbentuknya asosiasi-asosiasi antara peristiwa-peristiwa yang disebut stimulus dengan respon. Stimulus adalah suatu perubahan dari lingkungan eksternal yang menjadi tanda untuk mengaktifkan organisme untuk beraksi atau berbuat sedangkan respon adalah sembarang tingkah laku yang dimunculkan karena adanya perangsang

Teori ini menekankan proses belajar serta peranan lingkungan yang merupakan kondisi langsung belajar dalam menjelaskan tingkah laku. Menurut teori ini, semua



bentuk tingkah laku manusia merupakan hasil belajar melalui proses perkuatan. Lingkunganlah yang akan menentukan arah perkembangan tingkah laku manusia lewat proses belajar. Perkembangan manusia dapat dikendalikan kearah tertentu sebagaimana ditentukan oleh lingkungan dengan kiat-kiat rekayasa yang bersifat impersonal dan direktif.

2. Model Stimulus Respon

Model Stimulus Respon menurut Mulyana (2008:133) yaitu memberikan teoritikus suatu struktur untuk menguji temuan mereka dalam “dunia nyata”. Sehubungan dengan model komunikasi menurut Gordon Wiseman dan Larry Barker dalam Chandler (1967:13-14) mengemukakan bahwa model komunikasi mempunyai tiga fungsi yaitu melukiskan proses komunikasi, menunjukkan hubungan visual dan membantu dalam menemukan serta memperbaiki kemacetan komunikasi.

Model Stimulus-Respons menunjukkan komunikasi sebagai proses aksi-reaksi yang sangat sederhana, menurut Rudolph F. Verderber dalam Mulyana (2008:144), model Stimulus-Respons mengansumsikan bahwa kata verbal (lisan dan tulisan), isyarat-isyarat non-verbal, gambar-gambar, dan tindakan-tindakan tertentu akan merangsang orang lain untuk memberikan respons dengan cara tertentu. Proses ini dapat bersifat timbal balik dan mempunyai banyak efek. Setiap efek dapat mengubah tindakan komunikasi (*communication act*) berikutnya.

Model S-R mengabaikan komunikasi sebagai suatu proses, khususnya yang berkenaan dengan faktor manusia. Secara implisit ada asumsi dalam model S-R ini bahwa perilaku (respon) manusia dapat diramalkan. Ringkasnya, komunikasi dianggap statis. Manusia dianggap berperilaku karena kekuatan dari luar (stimulus), bukan



berdasarkan kehendak, keinginan atau kemauan bebasnya.

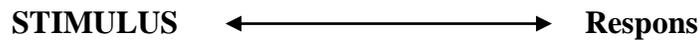


Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Gambar 2.1
Model Stimulus-Respon



Sumber: John C. Zacharis dan Coleman C. Bender(1976:35, dalam Mulyana, 2008:143)

3 Teori Belajar Sosial

Teori belajar sosial atau teori kognitif sosial dikemukakan oleh seorang ahli psikologi, Albert Bandura pada tahun 1960-an. Teori ini memberikan kerangka pemikiran yang memungkinkan kita menganalisis pengetahuan manusia (fungsi mental) yang akan menghasilkan perilaku tertentu. Teori ini menjelaskan proses mental yang bekerja ketika seseorang belajar memahami lingkungannya secara lebih luas dan komprehensif.

Menurut Baran (2001:329 dalam Morissan, 2010:98), teori belajar sosial memiliki argumentasi bahwa manusia meniru perilaku yang dilihatnya, dan proses peniruan ini terjadi melalui dua cara, yaitu imitasi dan identifikasi. Imitasi adalah replikasi atau peniruan secara langsung dari perilaku yang diamati, misalnya seorang anak kecil yang menonton film kartun *Tom and Jerry*, menyaksikan si kucing Tom memukul si tikus Jerry dengan menggunakan tongkat dan kemudian si anak menirunya dengan memukul kakaknya dengan tongkat.

Identifikasi merupakan perilaku meniru yang bersifat khusus yang mana pengamat tidak meniru secara persis sama apa yang dilihatnya, namun membuatnya menjadi lebih umum dengan memiliki tanggapan yang berhubungan. Misal, anak kecil



yang menonton film kartun *Tom and Jerry* tadi tidak memukul dengan tongkat, tetapi menyiram kakaknya dengan seember air.

Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan sementara dari permasalahan yang ada, dimana kebenarannya masih perlu diteliti lagi melalui data yang terkumpul. Berdasarkan permasalahan yang ada maka hipotesisnya adalah sebagai berikut :

H₀ :Tidak terdapat pengaruh isi pesan *webtoon* terhadap perilaku komunikasi antarpersonal di kalangan siswa kelas III SMAN 2 jakarta

H₁ :Terdapat pengaruh isi pesan *webtoon* terhadap perilaku komunikasi antarpersonal di kalangan siswa kelas III SMAN 2 jakarta

Metode Penelitian

Objek Penelitian : siswa dan siswi kelas III sekolah SMAN 2 Jakarta yang menjadi pembaca komik *Webtoon*

Metode penelitian : Metode Kuantitatif

Teknik pengumpulan data : Kuesioner

Populasi penelitian : sekolah SMAN 2 Jakarta, Kecamatan Taman Sari, Jakarta Barat. Peneliti menetapkan kawasan di sekolah SMAN 2

Pengambilan sampel : menggunakan teknik sampling. Dari jumlah 252 orang, di ambil 155 responden.

Hasil dan pembahasan

Berdasarkan hasil dapat dibuktikan bahwa ada pengaruh isi pesan *webtoon* terhadap perilaku antar personal. Karena Teori ini menekankan proses belajar serta peranan lingkungan yang merupakan kondisi langsung belajar dalam menjelaskan tingkah laku. Lalu sudah diuji juga bahwa F hitung lebih besar dibanding F tabel, yang



artinya sudah dipastikan terdapat hubungan antara persepsi isi pesan webtoon dengan perilaku antar personal.

Hasil pengolahan data menggunakan software SPSS 20, didapatkan hasil korelasi hubungan persepsi isi pesan (X) dan perilaku antar personal (Y) adalah 0,520 yang berarti bahwa hubungan antara persepsi isi pesan webtoon dan perilaku antar personal berada pada kategori hubungan kuat dan bersifat positif. Hasil ini juga berarti setiap kenaikan nilai variable x selalu disertai kenaikan yang seimbang atau profesional pada nilai variable Y.

Untuk menguji variable independen yaitu persepsi isi pesan terhadap variable dependen yaitu perilaku antar personal, didapatkan nilai koefisien regresi variable X yaitu sebesar 0,866 pada setiap perilaku antar personal. Hasil berarti terdapat hubungan antara isi pesan pada komunikasi antar personal khususnya pada siswa dan siswi kelas III SMAN 2 Jakarta.

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan pengumpulan data melalui kuesioner dan hasil analisa data penelitian yang di dapatkan, penelitian merumuskan beberapa kesimpulan penelitian. Berikut kesimpulan-kesimpulan dari peneliti:

Dari hasil analisis hubungan berdasarkan deskriptif dari pengguna pengguna webtoon adalah berdasarkan jenis kelamin pria lebih dominan dibanding wanita yaitu sebesar 98 responden dengan persentase 63,2%, berdasarkan usia lebih dominan yang berusia >17 tahun dengan responden 132 responden dengan persentase 85,2%, berdasarkan daerah asal lebih dominan jobodetabek dengan 96 responden dengan persentase 61,9%, lalu berdasarkan merk ponsel lebih dominan menggunakan ponsel



Samsung dengan responden 104 dengan persentase 67,1%, dan dari segi program studi jurusan IPA jauh lebih dominan yaitu sebesar 105 responden dibanding IPS dengan persentase 67,7%.

Dari hasil analisis hubungan berdasarkan deskriptif dari rata-rata dan persentase dari persepsi isi pesan adalah struktur pesan mendapatkan rata-rata 3,66, gaya pesan mendapatkan rata-rata sebesar 3,64, dan appeals pesan sebesar 3,7. Lalu pada hasil analisis hubungan berdasarkan deskriptif dari rata-rata dan persentase dari persepsi perilaku komunikasi antar pribadi adalah percakapan mendapatkan rata-rata 3,16, speech act sebesar 3,56, kompetensi komunikasi sebesar 3,46, self disclosure sebesar 3,62, perbedaan gender sebesar 3,46, dan metakomunikasi sebesar 3,40. Dari hasil di atas siswa kelas III SMAN 2 Jakarta setuju bahwa pada isi pesan dan perilaku komunikasi antar pribadi pesan dan pada webtoon terdapat hubungan.

Dari hasil analisis regresi untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara persepsi isi pesan dan perilaku komunikasi antarpersonal dan hasil yang di dapat setelah dihitung sebesar 72.387 yang berarti nilai tersebut menunjukkan besarnya ramalan nilai tertentu menunjukkan besarnya ramalan nilai hubungan antara persepsi isi pesan dengan perilaku antar personal. Nilai koefisien regresi variable X bernilai positif yaitu sebesar 0,866. Hal ini menunjukkan peningkatan besaran nilai hubungan antara persepsi isi pesan sebesar 0,866 dengan perilaku antar personal. table ANOVA diperoleh nilai F sebesar 56.823 sedangkan F table sebesar 3,90 maka diketahui maka diketahui f hitang $56.823 > F$ tabel (3,90) atau probabilitas $0,000 < 0,05$ maka model model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variable persepsi dan model persamaan pada penelitian ini signifikan.

I. Saran Akademis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBKKG.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBKKG.



Peneliti berharap kepada mahasiswa dan mahasiswi selanjutnya yang hendak menggunakan penelitian ini mengenai hubungan antara persepsi isi pesan Webtoon dengan perilaku komunikasi antar personal, agar dapat memperluas pembahasan dengan memperluas subjek penelitian. Tidak hanya satu sekolah saja, melainkan sekolah-sekolah lain bahkan perguruan tinggi, sebagai pebanding mengenai persepsi isi pesan dan hubungannya terhadap perilaku antarpersonal.

Selain itu, dapat menggunakan factor-faktor yang tidak terdapat dalam penelitian ini, seperti sampel yang lebih luas, misalnya pada beberapa institusi pendidikan. Karena pada penelitian ini sampel yang dituju hanya satu institusi.

2. Saran Praktis

Dalam membuat komik webtoon pada isi pesan khususnya, disarankan untuk membuat kalimat-kalimat yang lebih mendidik dan lebih memperhatikan konten yang lebih baik lagi. Dengan isi pesan dan dikemas dengan baik lagi, hal ini mendorong komik webtoon digemari dan menghasilkan respon yang positif terhadap komik webtoon.

Hal ini juga untuk menghindari persepsi bahwa komik webtoon memiliki isi pesan yang tidak mendidik dan tidak berguna bagi pembacanya, melainkan isi dari komik webtoon berguna dan memberikan respon yang positif bagi pembacanya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.