



Universitas Mercu
Buana Fakultas Ilmu
Komunikasi Program
Studi Broadcasting
Alfan Heriyanto
44115010113

Pengaruh Kepuasan Penggunaan Fitur LINE Webtoon Terhadap Minat
Mahasiswa Dalam Membaca Komik

Jumlah Halaman : xv + 126 halaman + 7 lampiran

Lampiran Bibliografi : 17 acuan, 13 website

ABSTRAK

Penyampaian informasi dan pesan telah mengalami konvergensi dengan tidak lagi hanya mengandalkan media elektronik dan cetak, namun juga merambah pada media sosial, salah satunya adalah LINE. LINE merupakan sebuah media komunikasi dan informasi yang banyak digunakan mahasiswa saat ini. LINE memiliki beberapa fitur, salah satunya adalah fitur LINE Webtoon yang merupakan fitur untuk membaca komik melalui *smartphone*.

Dalam penelitian ini, dampak komunikasi berkaitan dengan *Teori Uses and Gratification*. Teori ini menjelaskan tentang pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Sejalan dengan teori ini, mahasiswa/i menerima dampak yang ditimbulkan setelah membaca komik di fitur LINE Webtoon. Dampak yang diterima adalah berupa minat yang menggunakan model AIDDA.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan tipe penelitian eksplanatif. Metode yang digunakan adalah survey dengan kuisioner sebagai instrumen utama untuk mendapatkan informasi dari sejumlah responden.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat probabilitas sebesar 0,000 yakni jauh lebih kecil dari nilai taraf signifikansi sebesar 0,05 (taraf signifikansi $\alpha = 5\%$) yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Atau dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara Kepuasan Penggunaan Fitur LINE Webtoon terhadap Minat Mahasiswa Dalam Membaca Komik, dengan angka korelasi sebesar 0,747, yang menunjukkan bahwa tingkat hubungan (korelasi) pada penelitian ini tergolong kuat, positif dan searah.

Kata kunci : *LINE Webtoon*, Minat membaca, Komik



Universitas Mercu
Buana Fakultas Ilmu
Komunikasi Program
Studi Broadcasting
Alfan Heriyanto
44115010113

Pengaruh Kepuasan Penggunaan Fitur LINE Webtoon Terhadap Minat
Mahasiswa Dalam Membaca Komik

Jumlah Halaman : xvi + 126 halaman + 7 lampiran

Lampiran Bibliografi : 17 acuan, 13 website

ABSTRACT

Submission of information and messages has undergone a convergence by no longer just relying on electronic and print media, but also penetrated on social media, one of which is LINE. LINE is a communication and information medium that is widely used by students today. LINE has several features, one of which is the LINE Webtoon feature which is a feature for reading comics via smartphones.

In this research, the impact of communication is related to the Theory of Uses and Gratification. This theory explains about media users trying to find the best media sources in an effort to meet their needs. In line with this theory, students receive the impact after reading comics on the LINE Webtoon feature. The impact received is in the form of interest using the AIDDA model.

The type of research is explanative with a quantitative approach. The method used in this study is a survey method that uses a questionnaire as the main instrument for collecting data. The population in this study were the Broadcasting students of Mercu Buana University 2016 Generation of 155 people and drawn a sample of 61 people to be respondents using purposive sampling technique as a data collection technique.

The results of this research indicate that the probability level of 0,000 is much smaller than the significance level of 0.05 (significance level $\alpha = 5\%$) which means that H_0 is rejected and H_a is accepted. Or it can be concluded that there is a significant influence between the Satisfaction of the Use of LINE Webtoon Features on Student Interest in Reading Comics, with a correlation number of 0.747, which indicates that the level of relationship in this study is relatively strong, positive and in line.

Keywords: LINE Webtoon, Interest in reading, Comic