

**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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**NOMOR SKRIPSI :
7568/KOM-D/SD-S1/2025**

**PEMANFAATAN APLIKASI WEBTOON SEBAGAI HIBURAN
POPULER PADA MAHASISWA ILMU KOMUNIKASI UIN
SUSKA RIAU**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Dakwah dan Komunikasi
Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh
Gelar Sarjana Strata Satu (S1) Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Oleh:

RIA NAJLA

NIM. 12040320213

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM
RIAU**

2025

**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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PERSEPSI GENERASI Z MAHASISWA KOMUNIKASI UIN SUSKA
RIAU PADA WEBTOON SEBAGAI BENTUK HIBURAN
POPULER DI ERA DIGITAL**

Disusun oleh :

Ria Najla
NIM. 12040320213

Telah disetujui oleh Pembimbing pada tanggal : 30 Juni 2025

Mengetahui,
Pembimbing,

Edison, S.Sos, M.I.Kom
NIP. 19780416 202321 1 009

Mengetahui
Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Badri, M.Si
NIP. 19810313 201101 1 004



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI**

كلية الدعوة و الاتصال

FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION

Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madanl Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: ialn-sq@Pekanbaru-Indo.net.id

PENGESAHAN UJIAN MUNAQASYAH

Yang bertanda tangan dibawah ini adalah Penguji Pada Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Ria Najla
NIM : 12040320213
Judul : Persepsi Generasi Z Mahasiswa Komunikasi Uin Suska Riau pada Webtoon sebagai Bentuk Hiburan Populer di Era Digital

Telah dimunaqasyahkan Pada Sidang Ujian Sarjana Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau pada:

Hari : Senin
Tanggal : 7 Juli 2025

Dapat diterima dan disetujui sebagai salah satu syarat memperoleh gelar S.I.Kom pada Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau.



Pekanbaru, 15 Juli 2025

Prof. Dr. Masduki, M.Ag
NIP. 19710612 199803 1 003

Tim Penguji

Ketua/ Penguji I,

Dr. Musfaldy, S.Sos, M.Si
NIP. 19721201 200003 1 003

Penguji III,

Yantos, S.IP, M.Si
NIP. 19710122 200701 1 016

Sekretaris/ Penguji II,

Pipit Romadi, S.Kom.I, M.M
NIP. 19910403 202521 1 013

Penguji IV,

Julis Suriani, S.I.Kom., M.I.Kom
NIP. 19910822 202521 2 005

**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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Pekanbaru, 30 Juni 2025

No. : Nota Dinas
 Lampiran : 1 (satu) Eksemplar
 Hal : Pengajuan Ujian Munaqasyah

Kepada yang terhormat,
 Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi
 di-

Tempat.

Assalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Dengan Hormat,

Setelah kami melakukan bimbingan akademik sebagaimana mestinya terhadap Saudara:

Nama : Ria Najla
 NIM : 12040320213
 Judul Skripsi : Persepsi Generasi Z Mahasiswa Komunikasi Uin Suska Riau Pada Webtoon Sebagai Bentuk Hiburan Populer Di Era Digital

Kami berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan untuk Ujian Munaqasyah guna melengkapi tugas dan memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

Harapan kami semoga dalam waktu dekat yang bersangkutan dapat dipanggil untuk diuji dalam sidang Ujian Munaqasyah Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Demikian persetujuan ini kami sampaikan. Atas perhatian Bapak, diucapkan terima kasih.

Wassalamua'alaikum Warohmatullahi Wabarokatuh.

Mengetahui,
 Pembimbing

Edison, S.Sos, M.I.Kom
 NIP. 19780416 202321 1 009

Mengetahui
 Ketua Prodi Ilmu Komunikasi

Dr. Muhammad Badri, M.Si
 NIP. 19810313 201101 1 004

**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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ria Najla
 NIM : 12040320213
 Tempat /Tanggal Lahir : Rawang Kao 21 Januari 2002
 Fakultas : Dakwah Dan Komunikasi
 Prodi : Ilmu Komunikasi
 Judul Skripsi : Pemanfaatan Aplikasi Webtoon Sebagai Hiburan Populer Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa :

1. Penulisan Skripsi dengan judul “Pemanfaatan Aplikasi Webtoon Sebagai Hiburan Populer Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau” adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya ilmiah saya sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undang.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 23 Juli 2025
Yang membuat pernyataan,



Ria Najla
NIM 12040320213



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI
كلية الدعوة و الاتصال
FACULTY OF DAKWAH AND COMMUNICATION
Jl. H.R. Soebrantas KM.15 No. 155 Tuah Madani Tampan - Pekanbaru 28293 PO Box. 1004 Telp. 0761-562051
Fax. 0761-562052 Web. www.uin-suska.ac.id, E-mail: iain-sq@Pekanbaru-indo.net.id

PENGESAHAN SEMINAR PROPOSAL

Kami yang bertandatangan dibawah ini adalah Dosen Penguji pada Seminar Proposal Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini menyatakan bahwa mahasiswa berikut ini:

Nama : Ria Najla
NIM : 12040320213
Judul : EKSPLORASI PERSEPSI GENERASI Z MAHASISWA KOMUNIKASI UIN SUSKA RIAU PADA *WEBTOON* SEBAGAI BENTUK HIBURAN POPULER DI ERA DIGITAL

Telah Diseminarkan Pada:

Hari : Kamis
Tanggal : 20 Juni 2024

Dapat diterima untuk dilanjutkan menjadi skripsi sebagai salah satu syarat mencapai gelar sarjana Strata Satu (S1) Program Studi Ilmu Komunikasi di Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sultan Syarif kasim Riau.


Pekanbaru, 20 Juni 2024

Penguji Seminar Proposal,

Penguji I,


Dr. Musfaldy M.Si
 NIP. 19721201 200003 1 003

Penguji II,


Julis Suriani, M. I.Kom
 NIP. 130417 019

ABSTRAK

Nama : Ria Najla
Jurusan : Ilmu Komunikasi
Judul : Pemanfaatan Aplikasi *Webtoon* Sebagai Hiburan Populer Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau

Penelitian ini mengkaji pemanfaatan aplikasi *webtoon* sebagai hiburan populer di antara Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Ssuka Riau. Menggunakan metode kualitatif deskriptif dan diterapkan melalui wawancara dan observasi pada Mahasiswa semester 6 dan 8. Hasil menunjukkan *webtoon* dipandang sebagai platform hiburan praktis, mudah diakses, dan relevan dengan gaya hidup digital kalangan pemuda. Mahasiswa memanfaatkannya untuk mengisi waktu luang, relaksasi, dan pelarian sementara dari rutinitas akademik. Format visual menarik, keragaman genre (terutama romansa dan fantasi), serta antarmuka ramah pengguna menjadi daya tarik utama. Meski dikonsumsi individual, *webtoon* berpotensi memfasilitasi interaksi sosial melalui diskusi cerita, walau tidak dominan. Platform ini juga berfungsi sebagai mekanisme koping ringan mengurangi stres, namun bukan solusi jangka panjang. Responden mengakui memperoleh wawasan insidental (misalnya budaya Korea, isu psikologis) dari cerita tertentu, meski kredibilitasnya perlu verifikasi. Sebagian kecil (khususnya pengguna komunitas) memanfaatkan *webtoon* sebagai hiburan populer pada Mahasiswa UIN Suska Riau, dengan catatan akan potensi adiktif.

Kata Kunci : Pemanfaatan, *Webtoon*, Hiburan Populer.

ABSTRACT

Name : Ria Najla
Departmet : Communiation Science
Title : The Utilization of the Webtoon Medium among Communication Science Students at UIN Suska Riau

This study explores the use of a webtoon application as a popular form of entertainment among Communication Science students at UIN Suska Riau. Descriptive qualitative methods were employed, using interviews and observations conducted with 6th and 8th semester students. The findings indicate that webtoon is perceived as a practical and easily accessible entertainment platform, highly relevant to the digital lifestyle of young people. Students use it to fill their free time, relax, and as a temporary escape from academic routines. The appealing visual format, genre (especially romance and fantasy), and user-friendly interface are the main attractions. Although primarily consumed individually, webtoon has the potential to facilitate social interaction through story discussions, though this is not dominant. The platform also serves as a light coping mechanism for reducing stress, though not a long-term solution. Respondents acknowledged gaining incidental insights (e.g., Korean culture, psychological issues) from certain stories, although the credibility of such content requires further verification. A small portion of users (particularly those engaged in communities) utilize webtoon as a popular entertainment medium among Communication Science Students at UIN Suska Riau, with noted awareness of its potentially addictive nature.

Keywords: *Utilization, Webtoon, Populer Entertainment*



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Alhamdulillah Robbil'Alamin, puji syukur yang tak terhingga kepada Allah Subhanahu Wa Ta'ala, Tuhan semesta alam. Dengan penuh rasa syukur, penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, yang menjadi sumber kekuatan utama dalam menyusun setiap kata dalam penelitian skripsi ini. Shalawat dan salam juga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, nabi akhir zaman yang telah membimbing umat Islam keluar dari era kegelapan menuju zaman yang penuh cahaya ilmu pengetahuan dan kemajuan. Alhamdulillah, peneliti berhasil menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul " *Pemanfaatan Aplikasi Webtoon Sebagai Hiburan Populer Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau*" sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Dalam proses penulisan dan penyusunan skripsi ini, penulis menyadari adanya keterbatasan dalam hal ilmu dan pengetahuan. Oleh karena itu, penulis dengan penuh kerendahan hati menerima segala bentuk saran, kritik, dukungan, dan bantuan demi pengembangan penelitian ini di masa mendatang. Pada kesempatan yang berbahagia ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada orang-orang terkasih yang senantiasa memberikan semangat dan doa. Ucapan terima kasih yang mendalam penulis tujukan kepada Ayahanda Suroyo dan Ibunda Arianik. Terima kasih atas segala pengorbanan dan tulus kasih yang diberikan. Beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan bangku perkuliahan, namun mereka mampu senantiasa memberikan yang terbaik, tak kenal lelah mendoakan serta memberikan dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai meraih gelar sarjana. Teruntuk adik tercinta Rafa Fauzan Kamil dan Zuhria Khairunnida terima kasih yang sebesar-besarnya atas kasih sayang, doa, dukungan, hiburan, dan motivasi yang senantiasa diberikan selama perjalanan menempuh pendidikan ini. Selain itu, penulis juga ingin menyampaikan apresiasi dan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Leny Nofianti, MS, SE, M.Si, Ak, CA., Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Beserta Wakil Rektor I Ibu Dr. Hj. Helmiati, M.Ag. Wakil Rektor II Bapak Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd. Wakil Rektor III Bapak Edi Erwan, S.Pt., M. Sc., Ph.D.



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Bapak Prof. Dr. Masduki, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Prof. Dr. Imron Rosidi, S.Pd., M.A., sebagai Wakil Dekan I Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Firdaus El Hadi, S.Sos., M.SC., selaku Wakil Dekan II Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Bapak Dr. H. Arwan, M.Ag., selaku Wakil Dekan III Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau
3. Bapak Dr. Muhammad Badri, M.Si selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi dan Bapak Artis, S.Ag., M.I.Kom selaku Sekretaris Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Sekretaris jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Bapak Artis, M.I.Kom.
5. Bapak Edison, S.Sos., M.I.Kom. selaku Penasihat Akademik (PA) yang telah memberikan nasihat dan bimbingan selama perkuliahan.
6. Bapak Edison, S.Sos., M.I.Kom. selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktu dengan memberikan saran, masukan serta bimbingan selama kuliah dan juga dalam penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
7. Seluruh Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu. Terima kasih atas ilmu yang Bapak dan Ibu berikan, semoga menjadi bekal bagi penulis dan menjadi ladang pahala bagi Bapak dan Ibu sekalian.
8. Karyawan dan Karyawati Dosen Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah membantu dan memberikan pelayanan kepada penulis dalam urusan administrasi di Kampus.
9. Kepada seluruh informan yang telah memberikan izin juga meluangkan waktu untuk penulis wawancara dalam melakukan penelitian ini.
10. Kepada sahabat saya Amorta Maharani, yang selalu menemani, memberikan motivasi, dan semangat yang luar biasa dari SMA hingga saat ini. Terima kasih sudah menjadi sahabat yang bahkan seperti saudara, selalu menjadi garda terdepan saat penulis membutuhkan bantuan apapun, menjadi tempat keluh kesah penulis dan menjadi sumber semangat yang tak ternilai dalam perjalanan hidup dan proses penyusunan skripsi ini.



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

11. Kepada diri saya sendiri Ria Najla. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggungjawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terimakasih karena terus berusaha dan tidak menyerah, serta senantiasa menikmati setiap prosesnya yang bisa dibilang tidak mudah. Terimakasih sudah bertahan.
12. Terima kasih kepada semua pihak yang tidak bisa disebutkan satu persatu yang sudah mau membantu dan memberikan semangat dalam proses perjalanan penulis hingga selesai.

Semoga penelitian skripsi ini memberikan manfaat baik pembaca, akademisi maupun praktisi dan dapat dijadikan khazanah keilmuan di masa mendatang. *Aamiin ya rabbal a'lamin*. Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Pekanbaru, 18 Juli 2025

Penulis

Ria Najla

NIM. 12040320233



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Penegasan Istilah	4
1.2.1 Pemanfaatan.....	4
1.2.2 <i>Webtoon</i>	4
1.3.3 Hiburan Populer	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	5
1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian.....	5
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
2.1 Kajian Terdahulu	7
2.2 Landasan Teori	10
2.2.1 Teori <i>Uses and Gratification</i>	10
2.2.2 Teori <i>Culture Studies</i>	12
2.2.3 Teori Budaya Populer.....	12
2.4 Kerangka Pemikiran	13
BAB III METODE PENELITIAN	15
3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian	15
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian.....	15
3.3 Sumber Data Penelitian	16
3.4 Teknik Pengumpulan Data	17
3.5 Validitas Data	
3.6 Teknik Analisis Data	18
3.6.1 Reduksi Data	18
3.6.2 Penyajian Data.....	19
3.6.3 Verifikasi Data.....	19
BAB IV GAMBARAN UMUM.....	20
4.1 Sejarah Uin Suska Riau	20
4.2 Sejarah Ilmu Komunikasi di Uin Suska Riau.....	21
BAB V HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	23



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

5.1 Hasil Penelitian.....	23
5.2 Pembahasan	35
BAB VI PENUTUP	52
6.1 Kesimpulan.....	52
6.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53
LAMPIRAN.....	57





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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kerangka Pemikiran.....	14
Tabel 2. Data Informan	16





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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan <i>Home Page</i>	48
Gambar 2. <i>Ranking Trending & Populer Series</i>	49
Gambar 3. Update Harian <i>Webtoon</i>	49
Gambar 4. Kolom Komentar	50
Gambar 5. Informan Rani	60
Gambar 5. Informan Nisa.....	60
Gambar 5. Informan Lusi.....	61
Gambar 5. Informan Fara.....	61



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Draft Pertanyaan Wawancara Penelitian
- Lampiran 2 Dokumentasi Wawancara



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era digital, *webtoon* telah menjadi salah satu bentuk hiburan yang populer. Fenomena ini diawali dengan Komik digital pertama yang dimulai di Korea Selatan, dengan tujuan untuk meningkatkan penjualan komik cetak, yang menurun karena situs-situs yang mendistribusikan komik secara ilegal. Meluasnya website ilegal, mendorong 'Naver Corporation' merilis aplikasi *Webtoon*. Hal ini menjadikan komik digital sebagai bagian dari proses distribusi untuk meningkatkan penjualan komik cetak. Sebuah aplikasi yang menyediakan kumpulan komik dalam berbagai Bahasa, termasuk bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. (Zelita Dewi Yulandari, 2019) Tidak hanya *webtoon*, aplikasi baca komik lain yang dapat dinikmati para pengguna di Indonesia seperti WebComics, Tappytoon, dan sebagainya. (KURNIAWAN, 2023)

Saat ini membaca komik sangat mudah di akses di mana saja. Hal ini tentu membaca komik sudah mengalami masa transisi. Dari yang awalnya hanya di cetak dan ditemukan di toko buku, kini membaca komik lebih mudah melalui platform/aplikasi baca komik. *Webtoon* juga menjadi salah satu bentuk bentuk revolusi di industri baca dan penerapan *digital reading* dan terjadi pada komik dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, globalisasi serta pertumbuhan media. (Lailatul Fitriyah Hidayati, 2021)

Salah satu aplikasi populer yang diminati di kalangan anak muda yaitu aplikasi *webtoon*. Tidak hanya anak muda, aplikasi ini juga menjangkau semua usia. Menurut Franz & Meir Komik merupakan cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. (Naufal Abdunnashir, 2024)

Pada tahun 2004, perusahaan "Line" menerbitkan komik yang menjadi media baca populer dikalangan masyarakat Indonesia (Hendi Sama, 2023), meskipun kemudian *webtoon* baru dirilis global pada tahun 2014 (Tempo, 2023). Semenjak saat itu, beberapa cerita komik dari aplikasi tersebut telah diadaptasi menjadi film dan serial. *Webtoon* berasal dari Korea Selatan, sehingga film dan serial yang ditayangkan melalui program ini juga berasal dari sana. (Ardian Setio Utomo, 2022)

Pertumbuhan sektor komik digital yang dilakukan oleh 'Naver Corp' dan *Line Webtoon* bukan hanya tentang ekspansi global ke sejumlah negara. Mereka juga melakukan beberapa penggabungan dengan media sejenis untuk memperluas jangkauan industri komik digital mereka. *Line webtoon* turut menggandeng seniman, penulis, dan kartunis dari berbagai belahan dunia untuk mendukung



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

layanan mereka, dengan cara mempublikasikan karya komik melalui platform *Line Webtoon*. Kerja sama yang banyak dirintis oleh *Line Webtoon* dengan berbagai platform terkenal tentu memberikan keuntungan besar bagi perusahaan komik digital yang besar ini. Saat ini, para penggemar *Line Webtoon* tidak hanya disajikan dengan karya komik digital, tetapi juga dengan munculnya tren adaptasi *Line Webtoon* menjadi serial televisi dan film, sehingga para pembaca bisa menikmati kedua bentuk hiburan tersebut. Hal ini menciptakan peluang besar bagi *Line Webtoon* untuk menjalin kemitraan dengan agensi film dan layanan *streaming* guna menjangkau pasar industri yang lebih luas. (Lailatul Fitriyah Hidayati, 2021)

Webtoon memuat berbagai jenis *genre* diantaranya *genre* drama, fantasi, komedi, aksi, romantic, superhero, misteri, horror, sport, Sejarah, dan masih banyak lagi (Hendi Sama, 2023). *Genre* komik paling populer adalah tema romantis dan Kerajaan. Kebanyakan pengguna memilih *genre* ini karena memuat hal-hal yang berkaitan dengan cerita *romantic*, sehingga mendorong pembaca untuk mengharapkan kehidupan yang mirip dengan karakter komik. Hal ini berdampak pada pembaca yang sebagian besar merupakan penggemar tokoh utama cerita.

Adapun yang membuat *Webtoon* telah menjadi fenomena global yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir dikarenakan oleh berbagai faktor, seperti kemudahan penggunaan, format menarik, dan beragamnya *genre* yang ditawarkan. Selain itu, *Webtoon* juga merupakan platform digital untuk membaca komik online yang mudah diakses melalui *smartphone*, *tablet*, dan *laptop*. *Genre* yang berbeda dan topik menarik dari *webtoon* memungkinkan pembaca untuk berinteraksi dan mengomentari setiap episode yang mereka baca.

Selain membaca *genre* atau bacaan favoritnya, pengguna dapat bergabung dengan grup chat di aplikasi *webtoon* dan mendiskusikan cerita komik di aplikasi tersebut dengan pengguna lainnya. Bahkan, para komikus juga mendapat tanggapan dan saran terhadap cerita komik yang ditulisnya. Fitur interaktif seperti ini menjadikan *webtoon* sebagai media sosial multifungsi yang dapat memenuhi kebutuhan penggunanya.

Webtoon menawarkan opsi berbayar jika pengguna ingin membaca episode selanjutnya tanpa menunggu jadwal rilis, yaitu dengan membeli koin untuk mengakses episode berbayar. (Arien Cahyani Putri, 2021) Berdasarkan *Google Play Store*, lebih dari 50.000.000 pengguna telah mengunduh platform *webtoon*. Banyak orang menyukai *webtoon* sebagai media hiburan karena kualitas gambarnya yang tinggi, cerita yang menarik, dan layer yang mudah digunakan.

Rata-rata pengguna *webtoon* berusia antara 19 dan 34 tahun, sehingga *webtoon* mempengaruhi minat pembaca (Putri Oktavia Haliem, 2018). 75% pengguna *webtoon* di dunia memiliki total 35 juta pengguna, sedangkan Indonesia



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memiliki 6 juta pengguna (Annisa Fitriana Lestari, 2020). Hal ini menunjukkan bahwa *webtoon* dapat menjangkau seluruh dunia, menjadikan *webtoon* sebagai bentuk hiburan terpopuler saat ini karena kemudahan aksesnya.

Kemunculan berbagai aplikasi baca komik membawa perubahan pada budaya yang berlangsung cepat. Hal ini telah mempengaruhi sikap dan perilaku pembaca. Menurut William budaya populer. Budaya populer adalah budaya yang lahir atas keterkaitan dengan media. Media mampu membentuk budaya, sehingga publik menjadikan sebagai sebuah bentuk kebudayaan (Kartikawati, 2018). *Webtoon* bagian dari budaya populer, terutama di kalangan anak muda. Aplikasi ini menjadi alternatif hiburan populer saat ini yang digemari semua kalangan termasuk Mahasiswa. Dari mulai karakter, genre, serta format baca vertikal membuat *webtoon* memiliki daya Tarik dibanding dengan komik cetak konvensional.

Webtoon merupakan salah satu fenomena yang sedang ramai dibicarakan dikalangan anak muda. Jika dilihat dari sudut pandang komik tradisional dibandingkan dengan digital, terdapat keterkaitan yang terlihat. Salah satu fenomena yang berkaitan erat dengan kondisi ini adalah menurunnya popularitas penerbitan buku cetak. Tentu saja, hal ini juga mempengaruhi penerbitan komik tradisional. *Webtoon* semakin populer saat komik cetak tidak dapat bersaing dengan jenis media lain seperti video. Dengan kehadiran platform baru seperti internet, dunia komik mulai mengalami kebangkitan Kembali. Karena bisa diakses dengan gampang, banyak pembaca beralih ke media digital seperti *webtoon*, awalnya, mereka penasaran tentang *webtoon* lalu muncul semangat untuk terus menantikan kelanjutan chapter berikutnya. (Darmawanti, 2022)

Seiring berjalannya waktu, budaya dan teknologi akan terus mengalami perubahan. Peningkatan penggunaan gadget seperti handphone mempermudah akses dan pencarian informasi serta komunikasi. Orang-orang bisa dengan cepat menemukan informasi tentang berbagai hal hanya dengan sekali ketuk. Tanpa disadari, budaya asing pun dapat lebih mudah memasuki dan mempengaruhi Masyarakat setempat seiring waktu berjalan. Semakin lama budaya asing hadir di Indonesia, Masyarakat lokal mungkin akan semakin akrab dengan budaya tersebut., dan tradisi yang telah diwariskan dari generasi ke generasi berisiko dilupakan. (I Gede Agastya Adnyana Putra, 2024)

Di Indonesia, termasuk Pekanbaru, *webtoon* telah mendapatkan popularitas di kalangan Mahasiswa yang mencari hiburan yang mudah di akses dan sesuai dengan gaya hidup digital mereka. Namun, meskipun *webtoon* semakin populer, perlu dikaji bagaimana Mahasiswa memanfaatkan *webtoon* sebagai hiburan semata, bentuk pelarian dari stress, atau justru menjadi bagian dari konstruksi identitas dan komunikasi mereka.



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk melihat seberapa jauh manfaat dari membaca *webtoon*. Selain itu, aplikasi ini sangat dekat dengan generasi sekarang dan loyalitas pengguna, sehingga penelitian ini mengambil tema yang berjudul ‘Pemanfaatan Aplikasi *Webtoon* Sebagai Hiburan Populer Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau’. Dengan batasan masalah yang akan diteliti pada Mahasiswa UIN Suska Riau semester 6 dan semester 8.

1.2 Penegasan Istilah

Untuk menghindari kesalahpahaman tentang konsep dan istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka akan digunakan penegasan istilah sebagai berikut:

1.2.1 Pemanfaatan

Maksud pemanfaatan di sini yaitu memanfaatkan media digital seperti *webtoon* sebagai sarana untuk pembelajaran, pengetahuan berupa informasi dari cerita yang sudah di baca. (I Gede Agastya Adnyana Putra, 2024) Media merupakan alat yang dapat membantu dalam keperluan dan aktivitas, yang dimana sifatnya dapat mempermudah bagi siapa saja yang memanfaatkannya. (Makmur Jaya, 2022)

1.2.2 Webtoon

Webtoon menurut Kim & Yu merupakan sekumpulan gambar bercerita yang dipublikasikan secara online. Menurut Harmoko & Sumbawati *webtoon* dipublikasikan melalui media internet yang biasanya pada situs-situs dengan hosting komik. (Dr. Zaitun, 2021)

“*Webtoon* adalah jenis kartun yang dirancang untuk diterbitkan di internet sesuai dengan karakteristik *web*” (Harmoko, 2017: 12). Pernyataan serupa juga diungkapkan oleh Putri (2018: 4) yang menyatakan bahwa “*webtoon* dapat diartikan sebagai kartun di seluruh dunia yang merupakan ilustrasi yang mempunyai alur cerita atau yang biasanya disebut komik, serta diterbitkan melalui jaringan internet”. Namun, jika mengamati perkembangannya, media *Line Webtoon* ini juga bisa diakses tanpa koneksi internet (*offline*) dengan cara mengunduh aplikasi untuk episode-episode yang diinginkan. (Tiara Ika Anggita Dewi, 2021)

1.2.3 Hiburan Populer

Hiburan merupakan sesuatu yang melupakan kesedihan, kecemasan, ketakutan, rasa tenang, menghibur diri. Dengan kata lain hiburan populer yang dimaksud di sini adalah media hiburan. Media hiburan juga memberi kita informasi yang beragam. Salah satunya yang berkaitan dengan judul penelitian ini adalah *webtoon*. Karena *webtoon* masuk dalam kriteria media hiburan yang populer saat ini. (Makmur Jaya, 2022)



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak keluar jauh dari permasalahan yang diteliti, maka penelitian ini dibatasi pada pembahasan tentang "Pemanfaatan Aplikasi *Webtoon* Sebagai Hiburan Populer Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau"

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti "Bagaimana Pemanfaatan Aplikasi *Webtoon* Sebagai Hiburan Populer Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau ?"

1.5 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui manfaat aplikasi *webtoon* sebagai hiburan populer pada mahasiswa ilmu komunikasi uin suska riau.

2. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini terdapat pada manfaat teoritis dan manfaat praktis sebagai berikut.

a. Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan kajian Ilmu Komunikasi yang lebih efektif, membantu dalam merancang kurikulum yang relevan dengan perkembangan teknologi dan tren media digital sehingga Mahasiswa Komunikasi dapat lebih siap menghadapi tantangan di industri media dan komunikasi.

b. Manfaat Praktis

1. Memberi masukan untuk membantu dan memberikan kontribusi pada literatur akademik mengenai konsumsi hiburan digital.
2. Menjadi bahan pertimbangan bagi peneliti, dosen, dan mahasiswa lain untuk mengkaji fenomena hiburan populer dan perilaku media generasi muda.



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam pembuatan penelitian ini, diperlukan sistematika penulisan agar penelitian ini lebih terarah. Peneliti melampirkan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam Bab ini berisikan latar belakang, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini membahas kajian teori, kerangka pikir, dan kajian terdahulu terkait Pemanfaatan Aplikasi *Webtoon* Sebagai Hiburan Populer Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini membahas jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan penelitian, sumber data, informan penelitian, teknik pengumpulan data, validasi data, dan teknik analisis data

BAB IV : GAMBARAN UMUM

Bab ini berisi gambaran umum penelitian yang diteliti yaitu terkait sejarah Uin Suska Riau dan sejarah Ilmu Komunikasi di Uin Suska Riau

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan tentang hasil penelitian dan pembahasan bagaimana mendeskripsikan dan menganalisis terkait Pemanfaatan Aplikasi *Webtoon* Sebagai Hiburan Populer Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau

BAB VI : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dalam penelitian

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Kajian Terdahulu

Dalam bagian ini, peneliti akan mengulas beberapa penelitian sebelumnya yang terkait dengan penelitian ini. Tujuan dari pembahasan mengenai studi sebelumnya ini adalah untuk menetapkan posisi penelitian ini dan menjelaskan perbedaannya. Selain itu, penelitian sebelumnya juga bermanfaat sebagai dasar perbandingan. Beberapa penelitian terdahulu digunakan oleh peneliti sebagai bahan pembandingan untuk mempermudah dalam memperoleh informasi yang relevan terkait *Webtoon*, serta memiliki keterkaitan dengan fokus penelitian yang sedang dilakukan penulis. Studi sebelumnya yang dimaksud oleh peneliti meliputi:

1. **Pemanfaatan Media Digital *Webtoon* Nusantara Droid War Karya Vega Mandalika Untuk Mengenalkan Tokoh Pewayangan Cerita Rakyat Nusantara Kepada Siswa SMA**

Penelitian ini dilakukan oleh Naufal Abdunnashir dkk menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan teknik angket dan dokumentasi dan data observasi. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengenalkan tokoh pewayangan, cerita rakyat, legenda Nusantara Droid War. Hasil penelitian menunjukkan bahwa banyak siswa yang telah membaca *webtoon* terutama *webtoon* Nusantara Droid War. Hal ini dapat dilihat dari hasil jawaban yang diberikan oleh siswa pada kuesioner yang telah dibagikan. Dari hasil pengumpulan data lebih dari 74,2% siswa telah membaca *webtoon* tersebut dan sisanya masih jarang membacanya atau masih tidak tau soal *webtoon* tersebut. Penelitian ini berfokus dalam bidang pendidikan dan pelestaria budaya lokal. Sementara, penelitian peneliti berfokus pada hiburan populer di kalangan Mahasiswa terutama dalam konsumsi media digital saat ini. (Naufal Abdunnashir, 2024)

2. **Pemanfaatan *Webtoon* Sebagai Media Adaptasi Dari Komik Cetak**

Penelitian ini dilakukan oleh Ratu Su'ud Hanum dan Firman Kurniawan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui manfaat *webtoon* sebagai media adaptasi dari komik cerita, menganalisis efek *webtoon* sebagai gelombang Korea terhadap masyarakat, dan mengetahui fenomena yang tercipta di Indonesia, seiring perkembangan industri *webtoon*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa posisi *webtoon* sebagai industri serta pemanfaatannya dibuktikan cukup efektif dan menjanjikan pada berbagai bidang. Dimulai dari produksi, distribusi, konsumsi, bahkan model bisnis yang baru dan inovatif menjadikan *webtoon* sebagai contoh sukses dari peralihan dari analog ke digital, termasuk Indonesia. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *webtoon* sebagai media yang memperkenalkan budaya,

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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

bahkan memberi efek terhadap masyarakat Indonesia melalui konten yang disajikan. Transisi komik ke era digital dalam bentuk *webtoon* juga menciptakan kesempatan untuk pemanfaatan metode baru dalam bidang periklanan, sehingga muncul cara-cara yang sebelumnya tidak dapat dilakukan pada era cetak. Sedangkan peneliti fokus pada kebiasaan konsumsi dan hiburan informan. (KURNIAWAN, 2023)

3. Pemanfaatan Aplikasi *Webtoon* Sebagai Industri Komik Digital Berbasis Bisnis Teknologi Pada Perusahaan *Line Webtoon*

Penelitian ini dilaksanakan oleh Rizky Andita Djaelani. Penggunaan *webtoon* menjadi tempat baca dan menghasilkan karya yang dinilai sangat efektif, serta tidak memakan biaya. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Adapun hasil penelitian, beberapa hal yang mempengaruhi *webtoon* yaitu rating aplikasi, dan para peminat komik digital. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti sama-sama menggunakan metode kualitatif deskriptif. (Djaelani, 2022)

4. Aplikasi *Webtoon* Sebagai Media Pembelajaran Membaca

Penelitian ini dilakukan oleh A.A.S. Darmawanti. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan *webtoon* sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia. Jenis penelitian ini deskriptif kualitatif. Berdasarkan hasil penelitian *webtoon* tidak bisa dijadikan patokan untuk media pembelajaran utama. Terdapat persamaan pada penelitian ini yaitu metode kualitatif deskriptif. (Darmawanti, 2022)

5. Penggunaan Media *Line Webtoon* Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Purwasari

Penelitian ini dilakukan oleh Tiara Ika Anggita Dewi, dkk. Tujuan penelitian untuk mengetahui dampak dari penggunaan *webtoon* dan menentukan media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan kreatifitas siswa. Perbedaan penelitian ini terletak pada kuasi eksperimen dengan bentuk *nonequivalent control group design*, sedangkan peneliti menggunakan metode kualitatif deskriptif. (Tiara Ika Anggita Dewi, 2021)

6. Perancangan Komik Edukasi Berbasis *Webtoon* Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan Bagi Siswa SMA

Penelitian ini dilakukan oleh Putri Beny Mawarsih. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang disebarakan melalui media sosial menggunakan Gform. Perbedaan teknis analisis data penelitian ini terletak pada analisis SWOT, sedangkan peneliti menggunakan Triangulasi sumber. (Putri Beny Mawarsih, 2024)



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

7. **Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Menulis Komik Jenaka**

Penelitian ini dilakukan oleh Adisti Primi Wulan, dkk. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis efektivitas penggunaan *webtoon* sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan keterampilan menulis komik jenaka Mahasiswa serta mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilannya. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif dengan metode survei melalui kuesioner dan wawancara. *Webtoon* menawarkan potensi besar untuk membantu Mahasiswa dalam memahami struktur naratif, mengembangkan humor yang efektif, serta meningkatkan literasi visual dalam menulis. Penelitian ini menunjukkan bahwa *webtoon* efektif sebagai media pembelajaran yang menggabungkan teknologi dengan kreativitas. (Adisti Primi Wulan, 2024) Penerapan *webtoon* dalam kurikulum menulis kreatif perlu dipertimbangkan lebih lanjut untuk mengakomodasi kebutuhan Mahasiswa di era digital.

8. **Spasialisasi Dalam Industri Komik Digital : Integrasi Horizontal Dan Vertikal Dalam Line Webtoon**

Penelitian ini dilakukan oleh Lailatul Fitriyah Hidayati, & Yunda Presti Ardillas. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksploratif berdasarkan pada tradisi kritis dan paradigma kritis. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif dan metode studi kasus. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dan mengkritisi praktik spasialisasi yang dilakukan oleh *LINE Webtoon* atas perluasan industri bisnis. Hasil dari penelitian yang didapat mengarah pada dua spasialisasi yaitu horizontal dan vertikal. Pada spasialisasi horizontal menjadi wadah penulis novel dan pembaca yang merupakan platform terbesar. Sedangkan spasialisasi vertikal mengalami perluasan dan dan peluncuran secara global. (Lailatul Fitriyah Hidayati, 2021)

9. **Pemanfaatan Inovasi Komik Digital E-Wayang Guna Ekskalasi Promosi Budaya Wayang Di Lingkungan Sma Negeri 4 Denpasar**

Penelitian ini dilakukan oleh I Gede Agastya Adnyana, dkk. Penelitian ini menggunakan kualitatif dan kuantitatif dan studi pustaka. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa komik e-Wayang efektif dalam meningkatkan pengetahuan siswa akan budaya wayang. Jelas penelitian ini berbeda dengan penelitian yang peneliti lakukan. Penelitian ini fokus pada pengenalan budaya wayang, sedangkan penelitian peneliti fokus pada hiburan budaya konsumsi yang hanya untuk mengisi waktu luang pada Mahasiswa. (I Gede Agastya Adnyana Putra, 2024)

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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

10. ***THE DEVELOPMENT OF A LOCAL WISDOM-BASED NATURAL SCIENCE COMIC THROUGH A WEBTOON TO IMPROVE STUDENT'S CRITICAL THINKING SKILL***

Penelitian ini diteliti oleh Kevin Aditia, dkk. Tujuan penelitian ini untuk menghasilkan media pembelajaran IPA berbasis kearifan lokal bertema cerita Gerhana Batara Kala melalui *webtoon* untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran IPA yang dikembangkan layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran IPA. Media pembelajaran yang digunakan belum mengintegrasikan keterampilan berpikir kritis. Dalam pembelajaran daring, siswa juga dihadapkan pada permasalahan lain yaitu terbatasnya akses terhadap alat bantu pembelajaran video *conference* karena diperlukannya jaringan internet yang besar untuk kelancaran akses. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *webtoon* sebagai media pembelajaran IPA dalam mengembangkan keterampilan berpikir kritis. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang ideal mendorong keaktifan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. (Kevin Aditia, 2022)

2.2. Landasan Teori

Pada bagian ini, disajikan dasar-dasar teoritis yang mencakup berbagai teori dengan tujuan memfasilitasi pemahaman teoritis dalam menjawab permasalahan yang timbul. Melalui landasan teori ini, kerangka pikir dirumuskan untuk mendukung pelaksanaan penelitian dengan lebih mudah. Landasan teori menjadi landasan intelektual yang memandu langkah-langkah dalam menganalisis dan mengatasi permasalahan secara teoritis.

2.2.1. Teori *Uses and Gratification*

Teori penggunaan dan kepuasan atau *uses-and-gratifications* merupakan salah satu teori paling populer dalam penelitian komunikasi massa. Teori ini mengajukan gagasan bahwa perbedaan individu menyebabkan khalayak mencari, menggunakan dan merespon konten media secara berbeda-beda karena berbagai faktor sosial dan psikologis yang berbeda antara kelompok sasaran individu. Teori penggunaan dan kepuasan berfokus pada khalayak sebagai konsumen media, bukan pesan yang disampaikan. Teori ini menyatakan bahwa masyarakat diyakini mengetahui dan bertanggung jawab terhadap media yang sesuai dengan kebutuhannya. (Morissan, 2023)

Masyarakat mengkonsumsi media dengan motif tertentu untuk memenuhi kebutuhannya. Inti dari teori penggunaan dan kepuasan sebenarnya adalah khalayak memilih media berdasarkan kepuasan, keinginan, kebutuhan atau motif. Pada dasarnya komunikasi, khususnya di media, tidak mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi masyarakat. Teori ini mengasumsikan bahwa khalayak aktif dan



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

memilih media yang menghasilkan motif penggunaan media dan kepuasan terhadap motif tersebut. Khalayak mempunyai berbagai alasan dan aspirasi dalam menggunakan media untuk mencapai tujuan tertentu. Mcquill dan rekannya menyajikan empat alasan mengapa khalayak menggunakan media. (Annisa Fitriana Lestari, 2020)

- a. Pengalihan (*disversion*), yaitu melarikan diri dari rutinitas atau aktivitas sehari-hari.
- b. Hubungan personal, terjadi ketika orang menggunakan media sebagai pengganti teman.
- c. Identitas sosial, sebagai cara memperkuat nilai-nilai individu.
- d. Pengawasan (*surveillance*), yaitu informasi mengenai bagaimana media membantu individu mencapai sesuatu.

Efek khalayak seperti emosi dan perilaku dapat dijadikan ukuran kemampuan media dalam menciptakan kepuasan. Audiens aktif memilih media karena setiap pengguna mempunyai tingkat penggunaan media yang berbeda-beda. Tujuannya adalah untuk mempelajari motif penggunaan media. (Nindariati, 2019)

Griffin (2018) mengatakan terdapat tipologi yang menggambarkan hubungan antara khalayak dan media menurut teori *uses and gratification* :

- *Passing time* sebagai Upaya menyediakan waktu luang
- *Companionship* untuk mencari teman baru atau mitra
- *Escape* untuk menghabiskan waktu sendirian dan lepas dari stress akibat masalah
- *Enjoyment* melakukan sesuatu yang menyenangkan
- *Social interaction* untuk membina hubungan
- *Relaxation* sebagai ajang bersantai, relaksasi diri
- *Information* untuk menggali informasi atau memberitahukan kepada masyarakat
- *Excitement* untuk menikmati sensasi lain yang bersifat menyenangkan.

Dalam konteks *uses and gratification*, perilaku penggunaan media sosial dipahami sebagai upaya individu untuk memuaskan berbagai kebutuhannya. Dalam hal ini, pengguna media sosial memiliki kendali penuh atas konten yang mereka konsumsi dan cara mereka berinteraksi di platform. Penggunaan media sosial beragam, termasuk hiburan, pencarian informasi, pengembangan identitas pribadi, dan integrasi sosial. Pengguna media sosial secara aktif memilih dan menggunakan platform ini untuk memenuhi kebutuhan spesifik mereka. (Nurbaiti, 2024)



2.2.2. Teori *Culture Studies*

Era globalisasi ditandai maraknya interaksi antarkultural. Dengan terbukanya saluran dan akses komunikasi, terbuka pula kemungkinan interaksi antarkultural yang tak terbatas. Dalam perspektif *culture studies*, keunikan setiap budaya adalah sumber keanekaragaman hayati sebagai asset dunia yang sangat berharga, dan harus dihormati. *Culture studies* memiliki kemiripan dengan *etnografi*. Namun, bagi *cultural studies* persoalannya lebih dari sekedar menghormati budaya orang lain dan menyajikan narasi ihwal budaya secara romantic. Berbeda dengan *etnografi*, *cultural studies* berupaya menganalisis praktik budaya guna membongkar praktik kuasa yang terkait dengan produksi makna. (Astuti, 2003)

Menurut Raymond Williams *culture studies* merupakan budaya yang mencakup organisasi produksi, struktur keluarga, struktur Lembaga, yang mengekspresikan atau mengatur hubungan-hubungan sosial, bentuk-bentuk berkomunikasi khas anggota Masyarakat. Reymond Williams menyarankan tiga batasan luas tentang budaya. (Astuti, 2003)

- a) Budaya bisa dipakai untuk menunjuk pada proses umum tertentu dari perkembangan intelektual, spiritual, dan estetika sebuah masyarakat.
- b) Budaya dimaknai pula sebagai suatu jalan hidup spesifik yang dianut baik oleh orang, periode, maupun sebuah kelompok tertentu dalam masyarakat.
- c) Budaya dapat dipakai untuk menunjuk karya-karya dan praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas estetik.

Edgar & Sedgwick (1999) dalam bukunya *Key Concepts on Cultural Theory* menulis, istilah “*culture*” memang tidak mudah didefinisikan, karena memiliki makna yang berbeda-beda dalam beragam konteks. Kendati demikian, konsep tentang budaya yang mendasari *cultural studies* dapat ditemukan bermuara pada antropologi kultural, sebagaimana *cultural studies* itu sendiri. “... *It entails recognition that all human beings live in a world that is created by human beings, and in which they find meaning.*” Karena itu, “*Culture is the complex everyday world we are all encounter and through which we all move*”. (Astuti, 2003)

2.2.3 Teori Budaya Populer

Dalam Sejarah Masyarakat, penggunaan media komunikasi oleh manusia untuk mengatasi jarak yang lebih jauh satu dengan yang lainnya, yang tidak mungkin dicapai hanya dengan berbicara dalam jarak yang normal. Akibatnya, apapun yang diproduksi oleh suatu media akan diterima oleh publik sebagai suatu nilai, dalam hal ini nilai kebudayaan. Budaya populer adalah budaya yang lahir atas keterkaitan dengan media. Media itu mampu memproduksi sebuah bentuk budaya,



Hak Cipta Diindungi 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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

sehingga publik akan menyerapnya dan menjadikan sebagai bentuk kebudayaan. (Kartikawati, 2018)

Dengan kemunculan berbagai media membawa perubahan budaya yang berlangsung sangat cepat. Terpaan media yang begitu kuat telah mempengaruhi sikap dan perilaku Masyarakat. Budaya tersebut tersaji melalui Budaya Media. Budaya media bisa ditemukan dalam *image*, suara dan tontonan yang memproduksi struktur kehidupan sehari-hari, yang mampu mendominasi waktu luang seseorang. Menurut William (1976 : 199), bahwa budaya populer bukan diidentifikasi oleh rakyat namun orang ain. Menurut William yang dikutip Storey (1993 : 2-3) bahwa budaya adalah *First of all : culture be used to refer to a general process of intellectual, spiritual and aesthetic development; A second use of the word culture might be to suggest 'a particular way of life, whether of a people, a period, or a grup'. Finally culture could be used to refer to' the worksand practice of intellectual and especially artistic activity"*. Maka dapat disimpulkan bahwa budaya adalah pertama, budaya dapat diartikan suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis. Kedua, budaya berarti pandangan hidup tertentu dari Masyarakat, periode, atau kelompok tertentu. Ketiga, budaya bisa merujuk pada karya da praktik-praktik intelektual, terutama aktivitas artistik. (Kartikawati, 2018)

Teori Interaksi Simbolik menurut Effendy merupakan suatu faham yang menyatakan bahwa hakekat terjadinya interaksi sosial antara individu dan antar individu dengan kelompok, kemudian antara kelompok dengan kelompok dalam Masyarakat, ialah karena komunikasi, suatu kesatuan pemikiran di mana sebelumnya pada diri masing-masing yang terlibat berlangsung internalisasi atau pembastinan. Interaksi simbolik ada karena ide-ide dasar dalam membentuk makna yang berasal dari pikiran manusia (*Mind*), mengenai diri (*Self*), dan hubungannya di Tengah interaksi sosial, dan bertujuan akhir untuk memediasi, serta menginterpretasi makna ditengah Masyarakat (*Society*) dimana individu tersebut menetap. (Siregar, 2011)

2.3. Kerangka Pemikiran

Aplikasi *Webtoon* memegang peranan untuk mendapatkan hasil data dan melihat *webtoon* sebagai hiburan populer pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Ssuka Riau. Oleh karena itu, Peneliti perlu merancang langkah-langkah pemanfaatan aplikasi *webtoon* sebagai hiburan populer pada Mahasiswa UIN Suska Riau untuk mencapai tujuan tersebut.

Langkah selanjutnya dapat diuraikan dalam teori *uses and gratification*. Teori ini menyatakan bahwa orang yang menggunakan media untuk berbagai tujuan, seperti hiburan, informasi, identitas pribadi, dan integrasi sosial. Kepuasan



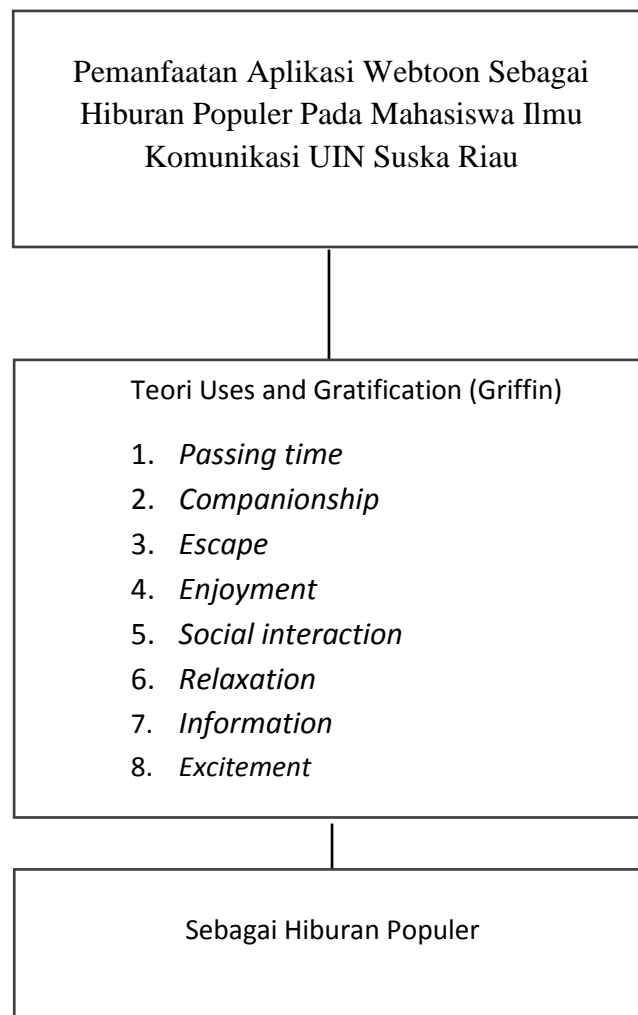
Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

menjadi dorongan utama bagi pengguna media sebagai konsumsi individu. (Dea Cindi Amelia Ginting, 2024)

Kerangka pemikiran penelitian ini mencerminkan proses menyeluruh dari seluruh tahapan penelitian, dimulai dari teori *uses and gratification*, hingga teori budaya populer tersebut.

Tabel 1: Kerangka Pikir



Sumber : Kerangka Pikir Peneliti 2025



BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, pendekatan ini dipilih karena bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis mendalam pada manfaat aplikasi *webtoon* pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi. Judul penelitian ini adalah “Pemanfaatan Aplikasi *Webtoon* Sebagai Hiburan Populer Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau ”. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa saja yang telah dialami oleh subjek penelitian secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Pramudya Prima Insan et al., 2024). Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mendeskripsikan dan menganalisis manfaat aplikasi *webtoon* sebagai hiburan populer pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, di mana peneliti terjun langsung ke lokasi untuk mengamati dan menggali informasi terkait fenomena yang menjadi fokus penelitian. Proses pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi, yang memungkinkan peneliti mendapatkan gambaran nyata tentang bagaimana strategi komunikasi pemasaran tersebut dirancang dan diimplementasikan. Sebagai landasan berpikir, penelitian ini juga dilengkapi dengan kerangka pemikiran yang berfungsi sebagai alat analisis. Kerangka pemikiran ini berperan penting dalam memandu peneliti untuk memahami hubungan antara berbagai variabel yang terlibat, sehingga dapat digunakan sebagai pendekatan untuk memecahkan masalah yang diidentifikasi dalam penelitian. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya bertujuan untuk mendeskripsikan fenomena, tetapi juga memberikan wawasan mendalam mengenai konsumsi hiburan digital dalam hiburan populer di kalangan Mahasiswa

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, Kota Pekanbaru Provinsi Riau. Penetapan Lokasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dan data terkait Manfaat *Webtoon* pada Mahasiswa yang dilakukan oleh peneliti. Penelitian ini dilakukan pada Maret – Juni 2025.

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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.3 Sumber Data Penelitian

Sumber data adalah elemen yang digunakan dalam penelitian untuk menegaskan kebenaran suatu studi. Dalam penelitian ini, penulis memanfaatkan data primer dan data sekunder dengan penjelasan sebagai berikut:

1. Data Primer

Data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari sumbernya, sumber data primer termasuk responden individu, kelompok, dan internet. Data primer merupakan informasi yang dikumpulkan langsung dari sumbernya dan diolah sendiri oleh peneliti untuk keperluan penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data primer diperoleh melalui teknik wawancara informan. Wawancara dilakukan kepada mahasiswa UIN Suska Riau. Tujuan wawancara adalah untuk mengetahui manfaat *webtoon* terhadap pembaca dan menjadi salah satu hiburan populer di kalangan Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan informasi yang diperoleh secara tidak langsung. Data sekunder ini mengharuskan peneliti untuk mencari informasi dalam dokumen seperti buku, jurnal, atau dokumen lainnya. Data sekunder ini sudah ada dan dapat digunakan untuk membandingkan atau mendukung penelitian yang dilakukan.

Di sini peneliti secara langsung bertemu dengan informan sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan sebelumnya:

Tabel 2: Data Informan Penelitian

Nama	Usia	Semester
Alvy	21 tahun	6
Lusi	21 tahun	6
Gadis	22 tahun	8
Nisa	22 tahun	8
Said	23 tahun	8
Fara	21 tahun	6
Rani	22 tahun	8



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, metode pengumpulan data utama melibatkan observasi dan wawancara. Peneliti memanfaatkan wawancara terstruktur, observasi, dan dokumentasi sebagai alat untuk menggali informasi dari berbagai sumber. Observasi memberikan wawasan langsung terhadap situasi dan perilaku, sementara wawancara menyediakan platform interaktif untuk eksplorasi lebih mendalam. Selain itu, dokumentasi berperan penting dalam menyajikan catatan tertulis yang mendukung analisis data dan memberikan konteks lebih lanjut. Dengan menyatukan ketiga teknik ini, penelitian menjadi lebih holistik, memungkinkan peneliti untuk merinci dan menggambarkan fenomena kualitatif dengan lebih lengkap.

- 1) Observasi, adalah salah satu teknik untuk mengumpulkan data penelitian lewat pengamatan dan pengindraan. Peneliti membuat laporan berdasarkan yang dilihat, didengar dan dirasakan selama observasi. Observasi dilakukan untuk mendapatkan gambaran yang lebih nyata dan detail mengenai suatu peristiwa atau kejadian. (Moleong, L, 2010) Dalam kegiatan observasi, Peneliti bertemu dengan orang bersangkutan dan membuat janji melakukan wawancara.
- 2) Wawancara, adalah teknik penggalian informasi melalui percakapan secara langsung antara peneliti dengan partisipan. Wawancara dapat dilakukan secara terstruktur dan tidak terstruktur dengan maksud menggali berbagai informasi seputar fokus masalah penelitian. (Waruwu, 2023) Rachmawati mengemukakan bahwa wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dengan informan atau orang yang diwawancarai. Proses ini bertujuan memperoleh informasi mendalam untuk keperluan penelitian, di mana keterlibatan pewawancara dan informan dalam kehidupan sosial relatif lama menjadi ciri khasnya (Hasan et al, 2023)
- 3) Dokumentasi, menurut Datuk (2019), dokumen (dokumentasi) dalam pengertiannya yang lebih luas berupa setiap proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun, baik itu yang berupa tulisan, lisan, gambaran, atau arkeologis (Hasan et al, 2023). Dokumentasi juga dapat berupa kumpulan data sumber penelitian bentuk tulisan ini disebut dokumen dalam arti luas termasuk foto, recorder, disc, CD, harddisk, flashdisk, dan sebagainya.



3.5 Validitas Data

Dalam penelitian kualitatif, uji validitas dan realibilitas mempunyai standar baku untuk menilai validitas dan realibilitas data yang diperoleh dengan menguji alat pengumpulan data. Namun penelitian kualitatif masih belum mempunyai standar baku dalam menilai kedua aspek tersebut. Oleh karena itu, standar normative yang digunakan untuk menilai validitas dan realibilitas adalah penting, terutama ketika aspek ilmiah dari temuan penelitian kualitatif dipertanyakan (Morse, Barret, Mayan, Oslon, & Spiers, 2002).

Strauss dan Corbin (1990) mencatat masih banyak kalangan ilmiah yang belum memahami paradigma penelitian kualitatif. Penelitian yang baik diyakini harus memenuhi prinsip-prinsip standar umum penelitian kualitatif, seperti relevansi, kesesuaian teori dengan materi yang ditemukan, generalisasi, konsistensi, reproduktifitas, akurasi, dan verifiabilitas. Namun prinsip-prinsip umum tersebut tidak cocok untuk mengevaluasi validitas dan realibilitas penelitian kualitatif, karena penelitian kualitatif mengembangkan prinsip-prinsip yang berbeda tentang fenomena sosial (Ariyanto, 2008).

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut Noeng Muhadjir (1998: 104), analisis data adalah upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan bagi orang lain. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna (Rijali, 2018). Miles and Huberman (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. (Sugiyono, 2010)

3.6.1 Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu proses berpikir yang membutuhkan tingkat kecerdasan serta pemahaman yang luas dan mendalam. Bagi peneliti yang masih awam, melakukan reduksi data dapat melibatkan diskusi dengan sesama atau berkonsultasi dengan ahli terkait.

Sebelum melanjutkan proses pengumpulan data, peneliti perlu melakukan seleksi data terlebih dahulu, dimana data yang telah diperoleh akan disaring untuk menemukan informasi yang relevan. Informasi tersebut kemudian disusun secara ringkas untuk membantu peneliti mendapatkan gambaran yang lebih jelas.



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3.6.2 Penyajian Data

Miles and Huberman (1984) mencatat bahwa cara yang paling umum digunakan untuk menampilkan data dalam penelitian kualitatif pada masa lampau adalah melalui teks naratif. Presentasi data dalam bentuk teks naratif, grafik, chart, atau jaringan merupakan suatu usaha dalam menyajikan data dalam penelitian kualitatif.

Penyajian data bermanfaat bagi peneliti untuk lebih mendalam menyampaikan informasi yang diperoleh, sehingga mempermudah pemahaman terhadap tujuan dan signifikansi dari data yang diberikan.

3.6.3 Verifikasi Data

Kesimpulan awal yang diungkapkan bersifat sementara dan dapat berubah jika tidak ada bukti yang kuat selama tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, jika kesimpulan awal tersebut didukung oleh bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data, maka kesimpulan tersebut dapat dianggap sebagai kesimpulan yang kredibel.



BAB IV GAMBARAN UMUM

4.1 Sejarah Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau (UIN SUSKA RIAU)

Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, yang lebih dikenal dengan sebutan UIN Suska Riau, merupakan hasil transformasi dari Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Sultan Syarif Kasim yang berlokasi di Pekanbaru. Perubahan status kelembagaan ini secara resmi ditetapkan melalui Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2005 pada tanggal 4 Januari 2005 dan diresmikan oleh Presiden Susilo Bambang Yudhoyono pada 9 Februari tahun yang sama. Setelah perubahan status tersebut, pemerintah menetapkan struktur organisasi dan tata kelola universitas melalui Peraturan Menteri Nomor 8 Tahun 2005 untuk menyesuaikan arah baru institusi tersebut. IAIN Suska sendiri berdiri sejak 19 September 1970 berdasarkan Keputusan Menteri Agama Nomor 194 Tahun 1979, dengan tiga fakultas utama pada masa awal berdirinya yaitu Fakultas Tarbiyah, Fakultas Syariah, dan Fakultas Ushuluddin. Seiring berjalannya waktu, IAIN Suska terus berkembang dan memperluas cakupan bidangnya, tidak hanya pada aspek keagamaan tetapi juga merambah ke bidang sosial dan ilmu terapan lainnya.

Pada tahun 1999, muncul dorongan kuat dari kalangan ulama dan intelektual se-Provinsi Riau untuk meningkatkan status IAIN Suska menjadi sebuah universitas. Gagasan ini mendapatkan dukungan penuh dari Pemerintah Provinsi Riau yang kemudian mengeluarkan Keputusan Gubernur Riau Nomor Kpts. 521/X/2002 tertanggal 24 Oktober 2002, serta menyediakan pendanaan melalui Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) Provinsi Riau. Dukungan lain datang dari Kementerian Agama Republik Indonesia yang memberikan rekomendasi kepada Menteri Pendidikan Nasional melalui surat resmi pada tanggal 19 Juli 2002. Sebagai persiapan menuju status universitas, dibentuklah berbagai fakultas baru seperti Fakultas Sains dan Teknologi, Fakultas Psikologi, Fakultas Ekonomi, dan Fakultas Peternakan. Perluasan struktur ini menjadi momentum penting yang menandai peralihan besar IAIN Suska menuju identitas baru sebagai UIN Suska, dengan visi keilmuan yang lebih luas dan adaptif terhadap dinamika global.

Transformasi ini tidak hanya sekadar perubahan nama, tetapi juga mencerminkan tekad kuat institusi untuk mengembangkan ilmu pengetahuan berbasis Islam yang relevan dengan tuntutan zaman. Perubahan status menjadi universitas membuka ruang yang lebih besar bagi pengembangan akademik di

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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

berbagai bidang melalui delapan fakultas yang kini dimiliki, antara lain Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Syariah dan Hukum, Ushuluddin, Dakwah dan Ilmu Komunikasi, Sains dan Teknologi, Psikologi, Ekonomi dan Ilmu Sosial, serta Pertanian dan Peternakan. Program-program studi baru pun dibuka untuk menjawab kebutuhan zaman, termasuk di antaranya Psikologi, Teknik Informatika, Teknik Industri, dan Ilmu Komunikasi. Hal ini membuktikan bahwa UIN Suska Riau tidak hanya mengembangkan pendidikan berbasis nilai keislaman, tetapi juga menjawab tantangan akademik dan profesional modern. Sebagai institusi pendidikan Islam negeri, UIN Suska tetap konsisten mengintegrasikan nilai-nilai Islam dalam setiap kebijakan, pengajaran, dan pengembalam dengan kemampuan pralankannya.

4.2 Sejarah Ilmu Komunikasi di UIN Suska Riau

Program Studi Ilmu Komunikasi di UIN Suska Riau memiliki sejarah yang erat kaitannya dengan pendirian Fakultas Dakwah. Awalnya, Fakultas Dakwah merupakan bagian dari Fakultas Ushuluddin sebelum akhirnya resmi berdiri sebagai fakultas mandiri pada tahun 1998. Pada tahun yang sama, Program Studi Ilmu Komunikasi dibuka dengan nama awal Jurusan Sains Dakwah. Keberadaan jurusan ini telah menunjukkan perkembangan signifikan sejak tahun akademik 1998/1999, bahkan sebelum berdirinya fakultas tersebut secara struktural. Salah satu faktor penting dalam pendirian Program Studi Ilmu Komunikasi adalah kerja sama antara IAIN Suska dan Universitas Padjadjaran Bandung yang dituangkan dalam nota kesepahaman (MoU) pada tahun 1998, yang kemudian menjadi landasan utama dalam pembukaan Program Sarjana Ilmu Komunikasi dan Program Diploma Tiga Komunikasi Dakwah.

Seiring berjalannya waktu, Program Studi Ilmu Komunikasi mengalami perkembangan pesat, baik dari segi akademik, sumber daya pengajar, maupun penyusunan kurikulum yang relevan dengan kebutuhan era digital. Dalam proses pengembangannya, program ini juga menyelenggarakan berbagai seminar dan lokakarya yang melibatkan para pakar komunikasi dari kampus ternama seperti Universitas Padjadjaran. Kegiatan ini bertujuan untuk memperkuat landasan kurikulum yang tidak hanya berbasis teori, tetapi juga aplikatif dan sesuai dengan tuntutan industri komunikasi yang semakin dinamis. Salah satu akademisi penting yang turut andil dalam kegiatan tersebut adalah Prof. DR. H. Dedi Mulyana, MA dan Drs. Elvinardo Enderianto, M.Si, yang memberikan kontribusi besar dalam perumusan arah kurikulum yang lebih terstruktur dan terintegrasi. Kehadiran para pakar ini memperkaya wawasan keilmuan mahasiswa dan mempertegas orientasi praktis program studi ini.



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Program Studi Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau memiliki visi untuk menjadi program studi yang unggul, inovatif, dan kolaboratif dalam pengembangan keilmuan komunikasi di tingkat Asia pada tahun 2025. Dalam upaya mencapai visi tersebut, terdapat sejumlah misi penting yang dijalankan, seperti menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran berkualitas, melakukan penelitian berbasis publikasi ilmiah, dan melaksanakan pengabdian kepada masyarakat. Selain itu, program ini juga aktif membangun kerja sama dengan berbagai lembaga baik di dalam maupun luar negeri serta menerapkan tata kelola yang baik dan adaptif terhadap kemajuan teknologi digital.

Tujuan dari program ini adalah menghasilkan lulusan yang memiliki kompetensi akademik tinggi, berpikiran terbuka, serta berintegritas sebagai sarjana muslim. Lebih jauh lagi, Ilmu Komunikasi di UIN Suska ditargetkan mampu bersaing di tingkat nasional dan internasional sebagai pusat keilmuan yang unggul.

Sebagai bagian dari inovasi berkelanjutan, Program Studi Ilmu Komunikasi juga rutin mengadakan kegiatan yang mendukung pengembangan keterampilan mahasiswa, salah satunya melalui pelatihan konten kreator. Sebuah contoh konkret adalah penyelenggaraan workshop bersama Didi Wirayuda, seorang kreator digital profesional yang membagikan wawasan dan teknik menjadi kreator konten yang sukses di dunia digital. Workshop ini memberikan bekal penting berupa kemampuan soft skill yang sangat dibutuhkan di industri kreatif modern. Tidak hanya menyajikan teori, mahasiswa juga diberikan ruang untuk praktik langsung dalam membuat dan mengelola konten digital secara profesional. Dengan pendekatan seperti ini, Program Studi Ilmu Komunikasi di UIN Suska Riau semakin menunjukkan komitmennya dalam mencetak lulusan yang mampu mengintegrasikan nilai-nilai Islam dengan kemampuan praktis di bidang komunikasi digital.



BAB VI KESIMPULAN DAN SARAN

6.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah peneliti lakukan mengenai Pemanfaatan Aplikasi *Webtoon* Sebagai Hiburan Populer Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

1. *Webtoon* dipandang sebagai salah satu platform hiburan yang dianggap cukup praktis, mudah diakses, serta relevan dengan gaya hidup digital di kalangan pemuda. Mayoritas dari para responden memanfaatkan *webtoon* untuk mengisi waktu luang, relaksasi, dan juga sebagai pelarian sementara dari rutinitas akademik. Format visualnya yang dianggap cukup menarik, dengan berbagai judul cerita, dan juga antarmuka ramah pengguna menjadi daya tarik utama. Genre romansa dan fantasi paling diminati karena kemampuannya memberikan hiburan emosional.
2. Meskipun dikonsumsi secara individual, *Webtoon* memiliki potensi untuk memfasilitasi interaksi sosial melalui diskusi cerita dengan teman/keluarga. Namun, dalam penelitian ini, hal ini ditemukan tidak dominan. *Webtoon* juga memiliki fungsi sebagai *coping mechanism* ringan bagi para responden untuk mengurangi stres, meskipun tidak dianggap sebagai solusi pelarian jangka panjang dari masalah riil.
3. Responden mengakui bahwa adanya *insight insidental* (misalnya budaya Korea, isu psikologis, atau resep makanan) yang mereka peroleh dari cerita tertentu yang mereka baca. Namun, kredibilitas atas informasi yang mereka dapatkan ini dianggap perlu diverifikasi ulang. Sebagian kecil responden (terutama yang bergabung dalam komunitas) mengapresiasi *Webtoon* sebagai wadah kreativitas dan literasi digital.

6.2 Saran

1. Penelitian ini masih memiliki banyak sekali kekurangan sehingga penelitian ini dikemudian hari dapat dijadikan sebagai titik awal untuk penelitian selanjutnya
2. Penelitian ini dapat menjadi titik awal untuk penelitian selanjutnya, bagaimana elemen-elemen kreatif dalam *webtoon* mempengaruhi pembaca dan membuat pembaca betah dan tertarik dalam menggunakan *webtoon*.
3. Perlunya sifat keterbukaan dalam menerima ilmu dan perkembangan trend terbaru di tiap akademisi di Fakultas Dakwah dan Ilmu Komunikasi UIN Suska Riau, baik Mahasiswa maupun tenaga pendidik, umumnya dalam komunikasi yang bersifat entertainment.



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 atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.



ik cipta dilindungi undang-undang

DAFTAR PUSTAKA

- Abdunnashir, N., Umayya, N. M., & Andriyan, S. N. (2024). Pemanfaatan Media Digital Webtoon Nusantara Droid War Karya Vega Mandalika untuk Mengenalkan Tokoh Pewayangan Cerita Raykat Nusantara kepada siswa SMA. *Sasindo: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 12(1), 26-35. <http://journal.upgris.ac.id/index.php/sasindo/article/view/18349>.
- Angeline, Hendi Sama. 2023. PENILAIAN TINGKAT LITERASI DARI PERSPEKTIF WEBTOON DI KALANGAN PEREMPUAN MUDA: STUDI BANDING ANTARA PENULIS LOKAL DAN INTERNASIONAL.” *Jurnal Ilmiah Betrik* 14, no. Volume.14, No.02, Agustus 2023 (January 8, 2023): 230–44. <https://doi.org/10.36050/betrik.v14i02%20AGUSTUS.52>.
- Astuti, S. I. (2003). "Cultural Studies" dalam Studi Komunikasi: Suatu Pengantar. *Mediator: Jurnal Komunikasi*, 4(1), 55-68.
- Darmawanti, A. A. S. Aplikasi Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Membaca. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*, 11(2), 201-209. https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/jurnal_bahasa/article/view/773.
- Dewi, T. I. A., Triady, S., & Setiawan, H. (2022). Penggunaan Media Line Webtoon Dalam Pembelajaran Menulis Teks Cerita Fantasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Purwasari. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran*, 10(1), 100-111. <http://journal.umpo.ac.id/index.php/dimensi/article/view/4550>.
- Djaelani, R. A. (2022). Pemanfaatan Aplikasi Webtoon Sebagai Industri Komik Digital Berbasis Bisnis Teknologi pada Perusahaan LINE Webtoon. <https://osf.io/preprints/84tew/>.
- Ginting, Dea Cindi Ammelia, et al. "Analisis Pengaruh Jejaring Sosial Terhadap Interaksi Sosial di Era Digital." *Pusat Publikasi Ilmu Manajemen* 2.1 (2024): 22-29. <https://ejournal-nipamof.id/index.php/PPIMAN/article/view/280>.
- Haliem, P. O., Rusdi, F., & Utami, B. (2018). Pengaruh Terpaan Media Line Webtoon Wonderwall terhadap Opini Pembaca Mengenai Isu Kesehatan Mental. *Prologia*, 2(2), 458-465. <https://journal.untar.ac.id/index.php/prologia/article/view/3730>.
- Hanum, Ratu, Firman Kurniawan. (2023). “Pemanfaatan Webtoon sebagai Media Adaptasi dari Komik Cetak.” *overAge Journal of Strategic Communication* 14,



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 atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

no. Vol 14 No 1 (2023) (September 19, 2023): 25–36.
<https://doi.org/10.35814/coverage.v14i1.5327>.

Hidayati, L. F., & Ardillas, Y.P.(2021). Spasialisasi dalam industri komik digital: Integrasi horizontal dan vertikal dalam Line Webtoon. *Jurnal Komunikasi, Masyarakat Dan Keamanan*, 3(2).
<https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/KOMASKAM/article/view/1048>.

Jaya, M., & Zahara, R. (2022). Hiburan Media (Teori-Teori Universal Hiburan Media, Hiburan Sebagai Mesin Emosi, Hiburan Sebagai Komunikasi, Teori Hiburan Interaksi). *Jurnal Ilmiah Teknik Informatika dan Komunikasi*, 2(1), 71-87.
<http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3335807&val=29300>
=HIBURAN%20MEDIA%20TEORI%20TEORI%20UNIVERSAL%20HIBURAN%20SEBAGAI%20MESIN%20EMOSI%20HIBURAN%20SEBAGAI%20KOMUNIKASI%20TEORI%20HIBURAN%20INTERAKSI.

Kartikawati, D. (2018). Implementasi Difusi Inovasi Pada Kemampuan Media Baru dalam Membentuk Budaya Populer (Kajian pada Media Youtube di Kalangan Remaja). *Ekspresi Dan Persepsi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1).
<https://ejournal.upnvj.ac.id/JEP/article/view/447>.

Lestari, A. F., & Irwansyah, I. (2020). Line webtoon sebagai industri komik digital. *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134-148

Mawarsih, P. B., Christianti, E., Laksono, K., & Amri, M. (2024). Perancangan Komik Edukasi Berbasis Webtoon Sebagai Media Pembelajaran Literasi Keuangan bagi Siswa SMA. *Paedagoria: Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan*, 15(2), 215-220.
<https://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria/article/view/22097>.

Morissan. (2023). *TEORI KOMUNIKASI : Individu Hingga Massa*. Pertama. Jakarta: Kencana. Accessed July 12, 2023. prenadamedia.com.

Nindariati, Liliana. (2019). “Kepuasan Komunitas Fans BTS Riau Terhadap Tayangan Billboard Music Awards 2018 di NET TV.” Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2019. <https://repository.uin-suska.ac.id/15923/>.

Nurbaiti, Dea Cindi Amelia Ginting, Sri gusti Rezeki, Aldio Azani Siregar. (2024). “Analisis Pengaruh Jejaring Sosial Terhadap Interaksi Sosial di Era Digital.” *PPIMAN : Pusat Publikasi Ilmu Manajemen* 2, No. 1, no. Volume. 2, No. 1 Januari 2024 (January 31, 2024): 22–29.
<https://doi.org/10.59603/ppiman.v2i1.280>.



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 atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

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

Putra, I. G. A. A., Susanto, V. E. E., & Pratama, G. M. A. (2024). PEMANFAATAN INOVASI KOMIK DIGITAL E-WAYANG GUNA ESKALASI PROMOSI BUDAYA WAYANG DI LINGKUNGAN SMA NEGERI 4 DENPASAR. *Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar (PILAR)*, 4, 3323-339. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/pilar/article/view/8706>.

Putri, A. C., Silvia, E., Azzahra, S., & Bahtiar, A. (2021). Pengenalan lokalitas budaya indonesia ke mancanegara melalui webtoon. *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya*, 5(2), 152-164. <https://jurnal.unigal.ac.id/literasi/article/view/5343>.

Putri, Arien Cahyani, et al. "Pengenalan lokalitas budaya indonesia ke mancanegara melalui webtoon." *Literasi: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia serta Pembelajarannya* 5.2 (2021): 152-164. <https://jurnal.unigal.ac.id/literasi/article/view/5343>.

Rijali, Ahmad. (2018). "Analisis Data Kualitatif." *Jurnal Alhadharah* 17, no. Vol. 17 No. 33 (2018) (February 1, 2019): 81–95. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>.

Siregar, Nina Siti Salmaniah. "KAJIAN TENTANG INTERAKSIONALISME SIMBOLIK." *Perspektif* 1.2. (2012): 100-110. <https://ojs.uma.ac.id/index.php/perspektif/article/view/86>

Suwito Singgih, Kevin Aditia, Ahmad Muhlisin. "The Development of a Local Wisdom-Based Natural Science Comic Through a Webtoon to Improve Students' Critical Thinking Skills." *Indonesian Journal of Science and Education* 06, Nomor 01, no. Indonesian Journal of Science and Education (July 17, 2022): 18–28. <https://doi.org/10.31002/ijose.v6i1.60>.

Syahbudin, Z. (2021) PENGEMBANGAN KOMIK WEBTOON BERBASIS NILAI MODERASI BERAGAMA (ANALISIS KEBUTUHAN DI SMP NEGERI KOTAM BATAM). http://repository.uin-suska.ac.id/70637/1/Zaitin_Laporan%20Penelitian.pdf.

Tempo. (2023). Awal Hadirnya Webtoon atau LINE Webtoon, Komik Digital Terpopuler yang Mendunia. <https://www.tempo.co/teroka/awal-hadirnya-webtoon-atau-line-webtoon-komik-digital-terpopuler-yang-mendunia-138355>

Utomo, A. S., Warhamni, D., & Marghereta, T. (2022). Pengaruh Penggunaan Aplikasi Wattpad Terhadap Perilaku Remaja. *Jurnal Ilmiah Manajemen Informasi dan Komunikasi*, 6(2), 68-77. <https://ojs.mmtc.ac.id/index.php/jimik/article/view/208>.



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Wulan, A. P., Lahir, M., & Wahid, A. (2024). WEBTOON SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENULIS KOMIK JENAKA. *JURNAL KONFIKS*, 11(2), 21-29. <https://ojs3.unismuh.ac.id/index.php/konfiks/article/view/15670>.

Yulandar, Zelita Dewi & Dewi K Soedarsono. (2019). “Pengaruh LINE Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Digital.” *e-Proceeding of Management* 6, no. Vol.6, No.2 Agustus 2019 (2019): 1–8





LAMPIRAN

DRAFT PERTANYAAN WAWANCARA PENELITIAN

Pendahuluan

1. Apa yang kamu ketahui tentang aplikasi webtoon?
2. Bisakah anda jelaskan bagaimana anda pertama kali mengetahui aplikasi webtoon?
3. Dalam kehidupan sehari-hari, seberapa sering Anda membaca webtoon? Adakah frekuensi waktu tertentu? (Misal : sehari 20 menit)

Passing Time (Upaya menyediakan waktu luang)

4. Apakah Anda sering menghabiskan waktu dengan membaca webtoon saat memiliki waktu luang? Mengapa?
5. Biasanya, dalam situasi apa Anda membaca webtoon?
6. Bagaimana webtoon membantu Anda memanfaatkan waktu luang Anda?
7. Apakah ada aktivitas lain yang Anda lakukan untuk mengisi waktu luang selain membaca webtoon? Bagaimana perbandingannya?

Companionship (Mencari teman baru atau mitra)

8. Selama menggunakan aplikasi webtoon, apakah Anda pernah berinteraksi dengan pembaca webtoon lain atau bergabung dalam komunitas webtoon?
9. Bagaimana webtoon membantu Anda dalam membangun hubungan atau pertemanan baru?
10. Apakah Anda merasa lebih terhubung dengan orang lain melalui diskusi tentang webtoon?
11. Jika anda berkenan, bisakah anda ceritakan pengalaman Anda bertemu teman baru melalui webtoon.

Escape (Menghabiskan waktu sendirian dan lepas dari stres akibat masalah)

12. Apakah Anda membaca webtoon untuk melarikan diri dari rutinitas atau masalah sehari-hari?
13. Apakah membaca webtoon dapat melepaskan diri anda dari stress? Bisakah anda ceritakan pengalaman Anda tersebut?
14. Bagaimana perasaan Anda sebelum dan sesudah membaca webtoon saat sedang stres?
15. Apakah ada genre webtoon tertentu yang Anda pilih untuk melarikan diri dari kenyataan? Mengapa?



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Enjoyment (Melakukan sesuatu yang menyenangkan)

16. Apa yang paling Anda nikmati dari membaca webtoon?
17. Bagaimana perasaan Anda setelah membaca webtoon yang Anda sukai?
18. Apakah ada elemen tertentu dalam webtoon (misalnya, cerita, karakter, visual) yang membuat Anda merasa senang?
19. Bagaimana webtoon dibandingkan dengan bentuk hiburan lain dalam hal memberikan kesenangan?

Social Interaction (Membina hubungan)

20. Apakah Anda sering mendiskusikan webtoon dengan teman atau keluarga? Mungkin sekedar menceritakan apa yang anda baca atau lainnya?
21. Bagaimana webtoon memengaruhi interaksi sosial Anda dengan orang lain?
22. Apakah Anda merasa lebih dekat dengan teman yang juga membaca webtoon? Mengapa?
23. Pernahkah anda merekomendasikan aplikasi ini kepada orang lain?.

Relaxation (Ajang bersantai, relaksasi diri)

24. Apakah Anda merasa rileks saat membaca webtoon? Mengapa?
25. Bagaimana webtoon membantu Anda merasa lebih santai?
26. Apakah ada waktu khusus dalam sehari yang Anda pilih untuk membaca webtoon demi relaksasi?
27. Bagaimana perbandingan antara membaca webtoon dan aktivitas relaksasi lain yang Anda lakukan?

Information (Menggali informasi atau memberitahukan kepada masyarakat)

28. Apakah Anda pernah mendapatkan informasi baru atau pengetahuan dari webtoon? Seperti mungkin trivia unik atau gambaran masyarakat dari suatu daerah yang menjadi latar webtoon tersebut?
29. Jenis informasi apa yang biasanya Anda temukan dalam webtoon?
30. Bagaimana Anda menilai kredibilitas informasi yang disampaikan melalui webtoon?

Excitement (Menikmati sensasi lain yang bersifat menyenangkan)

31. Apakah ada momen dalam webtoon yang membuat Anda merasa excited atau bersemangat?
32. Ceritakan tentang webtoon yang memberikan sensasi atau pengalaman unik bagi Anda.
33. Bagaimana webtoon memicu rasa penasaran atau antusiasme Anda?

**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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

34. Apakah Anda merasa webtoon memberikan pengalaman yang lebih mendebarkan dibandingkan bentuk hiburan lain? Mengapa?

Penutup

35. Secara keseluruhan, bagaimana Anda memandang webtoon sebagai bentuk hiburan di era digital?

36. Apakah ada hal lain yang ingin Anda sampaikan tentang pengalaman Anda dengan webtoon?



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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LAMPIRAN

DOKUMENTASI WAWANCARA



Gambar 5 : wawancara dengan informan Rani



Gambar 6 : wawancara dengan informan Nisa

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 atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Gambar 7 : wawancara dengan informan Lusi



Gambar 8 : wawancara dengan Fara