PENGARUH MEDIA WEBTOON RAMADHAN 2017 TERHADAP MINAT REMAJA SMA HANG TUAH 1 SURABAYA PADA PESAN DAKWAH

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Sosial (S.Sos)

Oleh:

Fryna Sepvania Vanoni Patty

NIM. B71214041

PROGRAM STUDI KOMUNIKASI DAN PENYIARAN ISLAM

FAKULTAS DAKWAH DAN KOMUNIKASI

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA

2018

PERNYATAAN

PERTANGGUNG JAWABAN PENULISAN SKRIPSI

Bismillahirrahmanirrahim

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya:

Nama : Fryna Sepvania Vanoni Patty

NIM : B71214041

Program Studi : Komunikasi Dan Penyiaran Islam

Alamat : Jalan Kendung I C No 30, RT I/ RW III, Kecamatan Benowo, Surabaya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1) Skripsi ini tidak pernah dikumpulkan kepada lembaga pendidikan tinggi mana pun untuk mendapatkan gelar akademik apapun
2) Skripsi ini adalah benar-benar hasil karya saya secara mandiri dan bukan merupakan hasil plagiasi atas karya orang lain.
3) Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini sebagai hasil plagiasi, saya akan bersedia menanggung segala konsekuensi hukum yang terjadi.

Surabaya, 22 Januari 2018

Yang Menyatakan,

METERAI TEMPEL 72EEEADF912489465 6000 ENAM RIBU RUPIAH

Fryna Sepvania Vanoni Patty

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi

Pengaruh Media Webtoon Ramadhan 2017 Terhadap Minat Remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya Pada Pesan Dakwah

Oleh :

Fryna Sepvania Vanoni Patty

B71214041

Telah Disetujui untuk Diajukan pada Sidang Skripsi.

Surabaya, 8 Januari 2018

Wahyu Ilaihi, MA

NIP. 197804022008012026

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Fryna Sepvania Vanoni Patty ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi

Surabaya, 22 Januari 2018

Mengesahkan,

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya

Fakultas Dakwah dan Komunikasi

Dekan

Dr. Hj. Rr. Suhartini, M.Si
NIP. 195801131982032001

Penguji I

Wahyu Ilaihi, MA
NIP. 197804022008012026

Penguji II

Prof. Dr. H. Moh Ali Aziz. M. Ag
NIP. 195706091983031003

Penguji III

Dr. Hj. Luluk Fikri Zuhriyah, M. Ag
NIP. 196912041997032007

Penguji IV

H. Fahrur Razi, S. Ag, M. HI
NIP. 196906122006041018

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN
Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : FRYNA SERVANIA VANONI PATTY
NIM : B71214041
Fakultas/Jurusan : DAKWAH DAN KOMUNIKASI / KOMUNIKASI
E-mail address : Fryna95@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :
☑ Sekripsi ☐ ☐ ☐
yang berjudul :
PENGARUH MEDIA WEBTOON RAMADHAN 2017 TERHADAP MINAT REMAJA SMA HANG TUAH 1 SURABAYA PADA PESAN DAKWAH.

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Ekslusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara ***fulltext*** untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya,

Penulis

(FRYNA SERVANIA VANONI P)
nama terang dan tanda tangan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ABSTRAK

Fryna Sepvania Vanoni Patty, NIM B71214041, 2018. Pengaruh media Webtoon Ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan Dakwah

Kata Kunci : Media Webtoon Ramadhan 2017, Minat Remaja, Pesan Dakwah.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media Webtoon Ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya dalam mengakses pesan Dakwah. Selain itu, penelitian ini untuk mengetahui besar pengaruh media Webtoon Ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya dalam mengakses pesan Dakwah.

Penelitian ini merupakan penelitian korelasi dengan menggunakan teknik skala media webtoon ramadhan 2017 dan skala minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah.

Subjek dalam penelitian ini adalah remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya dari kelas X, XI dan XII yang berjumlah 92 orang dengan menggunakan teknik sampling *probability sampling* yakni *simple random sampling* dari jumlah populasi sebanyak 1220 orang.

Hasil peneliti yang dilakukan pada remaja menunjukkan bahwa ada pengaruh antara Media webtoon ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah. Hal ini dapat dilihat dari r hitung = 0,509 dan *p* signifikasi 0,000, t tabel 0,207 maka r hitung > r tabel dan p < 0,05 artinya semakin tinggi pengaruh media webtoon ramadhan 2017 maka akan dibarengi dengan semakin tinggi pula minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah. Bagi peneliti selanjutnya agar meneliti tentang efek perilaku pada remaja apabila mengakses media online yang di dalamnya terkandung pesan dakwah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR ISI

COVER……. i

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI……. ii

HALAMAN PERSETUJUAN……. iii

PENGESAHAN TIM PENGUJI……. vi

PERNYATAAN KEASLIAN……. v

ABSTRAK…… vi

KATA PENGANTAR……. vii

DAFTAR ISI…… ix

DAFTAR TABEL…… xii

DAFTAR GAMBAR…… xii

DAFTAR DIAGRAM BATANG…… xiv

DAFTAR LAMPIRAN…… xv

BAB I PENDAHULUAN

A Latar Belakang……..…… 1
B Rumusan Masalah…….. 11
C Tujuan Penelitian…… 11
D Manfaat Penelitian……. 12
E Hipotesis…… 13
F Ruang Lingkup Dan Keterbatasan…..……. 13
G Definisi Operasional……..…….…… 14
1. Media Webtoon Ramadhan 2017……..…….. 14
2. Minat Remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya ….……. 17
H Sistematika Pembahasan……. 21

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Minat Dan Pesan Dakwah…….…….…… 23
1. Minat…….…..... 23
2. Pesan Dakwah…….. 35
B. Kajian Media Dakwah Dan Webtoon…….…… 40
1. Media……..…….. 40
2. Sejarah Perkembangan Webtoon…...……..... 44
3. Webtoon……..……..... 51
4. Line Webtoon……..…….. 53

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C. Kajian Komik Digital Religi……..……..… 64
1. Webtoon Ramadhan 2017……..……... 64
2. Komik Digital Religi……. 66
D. Kerangka Teori……..... 76
E. Hasil Penelitian Yang Relevan……..... 81

BAB III METODELOGI PENELITIAN

A Pendekatan Dan Jenis Pendekatan Penelitian…….. 91
B Lokasi Penelitian…….……. 93
C Populasi Dan Teknik Sampling……..... 93
1. Populasi……..... 93
2. Sampling…….……... 95
D Variabel Dan Indikator…… 97
E Instrumen Penelitian…...……..…… 100
F Prosedur Pengumpulan Data…..……..…… 103
1. Angket……..……..... 103
2. Wawanara…….. 104
G Teknik Validasi Dan Reliabilitas……..…….. 105
1. Validasi…… 105
1.1. Skala Media Webtoon Ramadhan 2017…… 106
1.2. Skala Minat Remaja……..... 108
2. Reliabilitas……..……. 109
H Teknik Analisis Data…….…. 111
1. Uji Linearitas……. 112
2. Analisis Uji Hipotesis…… 112
3. Pemberian Skor (Skoring)…….. 114

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Subjek Penelitian……... 116
1. Profil Subjek Penelitian……. 116
2. Lokasi Penelitian……... 118
3. Tujuan Didirikan SMA Hang Tuah 1 Surabaya……..... 119
4. Visi dan Misi……. 119
5. Informasi Subjek Penelitian ……. 120
B. PENYAJIAN DATA……. …. 123
1. Data Responden Berdasarkan Gender……... 123
2. Data Responden Berdasarkan Usia…… 125
3. Data Responden Berdasarkan Kelas…….. 126
4. Data Responden Berdasarkan Lulusan……... 127
5. Data Responden Berdasarkan Asal…… 128
6. Data Responden Berdasarkan Tempat Tinggal…….. 129
C. ANALISIS DATA DAN PENGUJIAN HASIL HIPOTESIS… 132
D. PEMBAHASAN HASIL PENELITIAN…… 136

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan…… 140
B. Saran…….. 141

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR TABEL

Tabel 2 Hasil Penelitian Yang Relevan……..... 81

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas pada skala media webtoon ramadhan 2018… 106

Tabel 3.2 Uji validitas aitem media webtoon ramadhan 2017…….. 107

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas pada skala minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah…… 108

Tabel 3.4 Uji validitas aitem minat SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah…….. 108

Tabel 4.1 Pelaksanaan Penelitian…….. 118

Tabel 4.2 Statistics Gender……..……. 123

Tabel 4.3 Validitas Gender……... 124

Table 4.4 Statistics Usia……..... 125

Tabel 4.5 Validitas Usia……... 125

Tabel 4.6 Statistics Kelas…….. 126

Tabel 4.7 Validitas Kelas…….. 126

Tabel 4.8 Statistics Lulusan…….. 127

Tabel 4.9 Validitas Lulusan…….. 127

Tabel 4.10 Statistics Asal ……..... 128

Tabel 4.11 Validitas Asal ……... 128

Tabel 4.12 Statisitics Tempat Tinggal…….. 129

Table 4.13 Validitas Tempat Tinggal…… 130

Tabel 4.14 Perhitungan Linearitas…… 134

Tabel 4.15 Perhitungan Kolerasi…….. 134

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Homepage NAVER…… 45

Gambar 2.2 Homepage NAVER Webtoon Korea…….. 51

Gambar 2.3 Homepage Line Webtoon English Version……. 51

Gambar 2.4 Homepage LINE Webtoon versi Indonesia pada PC…….. 56

Gambar 2.5 Logo Aplikasi Webtoon…….. 57

Gambar 2.6 LINE Webtoon Indonesia Genre Drama……..… 58

Gambar 2.7 LINE Webtoon Indonesia Genre Fantasi…… 58

Gambar 2.8 LINE Webtoon Indonesia Genre Komedi…….. 59

Gambar 2.9 LINE Webtoon Indonesia Genre *Slice of life*……..…. 60

Gambar 2.10 LINE Webtoon Indonesia Genre Romantis…….. 60

Gambar 2.11 LINE Webtoon Indonesia Genre Thriller…….. 61

Gambar 2.12 LINE Webtoon Indonesia Genre Horor…… 61

Gambar 2.13 Jabwal Harian LINE Webtoon Indonesia…….. 62

Gambar 2.14 Kolom Komentar dalam LINE Webtoon Indonesia…….. 63

Gambar 2.15 Tombol favorit dan subscibe dalam LINE Webtoon Indonesia dengan judul Webtoon Ramadhan 2017 episode 5 "Sahur Perdana!"(Pasutri Gaje)……..…….. 63

Gambar 2.16 LINE Webtoon Indonesia Genre *Slice of life* Webtoon Ramadhan 2017……... 66

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR DIAGRAM BATANG

Diagram Batang 4.1 Gender……..... 124

Diagram Batang 4.2 Usia……. 125

Diagram Batang 4.3 Kelas……... 126

Diagram Batang 4.4 Lulusan…… 127

Diagram Batang 4.5 Kota Asal…… 129

Diagram Batang 4.6 Tempat Tinggal…….. 130

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang

Seseorang dapat tertarik atau minat terhadap kegiatan apabila terdapat faktor penguat/ motivasi. Menurut Abraham Maslow motivasi adalah kebutuhan manusia yang tidak terpuaskan menjadi dasar dari motivasi untuk melakukan berbagai kegiatan.[1] Motivasi ialah dorongan yang berasal dari kesadaran diri sendiri untuk dapat meraih keberhasilan dalam suatu pekerjaan.[2] Sedangkan motivasi menurut Greenberg adalah proses membangkitkan, mengarahkan, dan memantapkan perilaku arah suatu tujuan.[3] Jika seseorang merasa suatu kegiatan memberikan motivasi maka menumbuhkan minat pada dirinya.

Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan, namun bila kepuasan berkurang minatpun berkurang.[4] Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.[5] Makna minat menurut *Crow &*

---

[1] Martini Jamaris, *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*, Cetakan I (Bogor: Ghalia Indonesia, 2013), h. 172
[2] Agoes Dariyo, *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda* (Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia, 2003), h. 7
[3] Djaali, *Psikologi Pendidikan,* Cetakan kesembilan (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), h. 101
[4] Yayat Suharyat, *Hubungan Antara Sikap, Minat, Dan Perilaku Manusia* (Bekasi: Universitas Islam 45 Bekasi Region Volume I. No.2. Juni 2009), h. 9
[5] Ibid., h. 121

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Crow, dalam bukunya *Educational Pcychologi*, minat atau *interest* bisa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda atau kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Dengan kata lain minat dapat menjadi penyebab kegiatan dan penyebab partisipasi dalam kegiatan.[6]

Hilgrard memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut : "*interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*" minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memerhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, yakni diperhatikan secara terus menerus dan disertai dengan rasa senang, jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.[7] Sementara itu, pengertian minat menurut bahasa (Etimologi), ialah usaha dan kemauan untuk mempelajarai *(learning)* dan mencari sesuatu. Secara (Terminologi), minat adalah keinginan, kesukaan dan kemauan terhadap sesuatu hal. Menurut Hilgar minat adalah suatu proses yang tetap untuk memperhatikan dan memfokuskan diri pada sesuatu yang diminatinya dengan perasaan senang dan rasa puas.[8]

Dalam aktifitas dakwah bila komunikan merasakan bahwa pesan yang disampaikan menarik dan bisa diterima untuk dimiliki serta ditaati yakni berasal dari seorang komunikator yang mampu mengubah sikap, sifat,

[6] Abd. Rachman Abror, *Psikologi Pendidika* (Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya, 1993), h. 112
[7] M. Joko Susilo, *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar* (Yogjakarta: Pinus, 2006), h. 73
[8] Yayat Suharyat, Op.Cit., 2009, h. 8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pendapat, dan perilaku komunikannya, apabila komunikan merasa bahwa komunikatornya ikut serta bersamanya.[9] Aktifitas dakwah adalah penyampaian pesan. Pesan yang dimaksud dalam komunikasi dakwah adalah yang disampaikan pendakwah kepada penerima pesan dakwah, berdasarkan cara penyampaiannya pesan dakwah dapat disampaikan lewat tatap muka atau dengan menggunakan sarana media.[10] Pesan dakwah adalah apa yang disampaikan ketika proses kegiatan dakwah berlangsung. Ada tiga dimensi yang saling terkait dengan istilah pesan dakwah agar penerima pesan dapat tertarik. Pertama, pesan dakwah menggambarkan sejumlah kata imajinasi tentang dakwah yang diekspresikan dalam bentuk kata-kata. Kedua, pesan dakwah berkaitan dengan makna yang dipersepsi atau diterima seseorang; dan ketiga, penerimaan pesan dakwah yang dilakukan oleh penerima pesan atau objek dakwah.[11] Karena berdakwah hukumnya wajib bagi setiap umat muslim maka sebagaimana yang terdapat pada firman Allah SWT pada QS Ali-Imran ayat 110, yakni sebagai berikut:

كُنْتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَ تَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَ تُؤْمِنُونَ بِالله وَلَوْ ءَامَنَ أَهْلُ الْكِتَبِ لَكَانَ خَيْرًا لَّهُمْ مِّنْهُمُ الْمُؤْمِنُونَ وَ أَكْثَرُهُمُ الْفَسِقُونَ

"Kamu adalah umat yang terbaik yang dilahirkan untuk manusia, menyuruh kepada yang ma'ruf, dan mencegah dari yang munkar, dan beriman kepada Allah. Sekiranya Ahli Kitab beriman, tentulah itu lebih baik bagi mereka, di antara mereka ada yang beriman, dan kebanyakan mereka adalah orang-orang yang fasik" (TQS. Ali-Imran : 110)[12]

---

[9] Kustadi Suhandang, *Ilmu Dakwah Perspektif Komunikasi* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya , 2013), h. 84

[10] Wahyu Ilaihi, *Komunikasi Dakwah* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2010), h. 97-98

[11] Abdul Basit, *Filsafat Dakwah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), h. 140

[12] Departemen Agama RI , *Al-Qur'an dan Terjemahnya Juz 1-30*, Edisi Revisi (Surabaya: Karya Agung Surabaya, 2006), h.80

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Adapun saat seorang pendakwah merencanakan sebuah pesan harus diperhatikan agar dapat menarik minat penerima pesan. Hal-hal yang perlu diperhatian ialah terdapat pada pesan-pesan dakwah yang telah disampaikan harus dirancang dan disampaikan sedemikian rupa/ matang pada materinya. Kemudian pesan dakwah harus menggunakan tanda-tanda yang tertuju pada pengalaman yang sama antara komunikator dan komunikan. Pesan dakwah harus membangkitkan kebutuhan pribadi pihak komunikan dan memberi saran kepada penerima pesan. Pesan harus menyarankan suatu cara untuk memperoleh kebutuhan tersebut yang layak bagi situasi kelompok tempat komunikan, sehingga dapat menarik perhatian sasaran dakwah.[13]

Pendakwah yang menyampaikan pesannya dengan menggunakan tulisan *(Dakwah Bil-Qalam)* harus memperhatikan kekuatan kata-kata (atau tulisan), atau kaitannya dengan bahasa dakwah yang persuasif, yakni kata-kata yang dapat menjadi stimulir yang merangsang respon psikologis penerima pesan terletak pada jenis-jenis kekuatan sebagai keindahan bahasa seperti bait-bait syair atau puisi, jelasnya informasi, intonasi suara yang berwibawa, logikanya yang sangat kuat, memberikan harapan/optimism (*Basyiran)*, memberikan peringatan yang mencekam (*Nadziran)* dan ungkapan yang penuh dengan ibarat.[14] Dengan begitu maka ketertarikan pada sebuah pesan dakwah dipengaruhi oleh para pendakwah yang kreatif dan inovatif.

[13] Wahyu Ilaihi, Op.Cit., 2010, h. 99
[14] Achmad Mubarak, *Psikologi Dakwah* (Jakarta: Pustaka Firdaus, 2001) , h. 183

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Perkembangan alat-alat komunikasi atau yang disebut media komunikasi yang semakin pesat dengan kemajuan teknologi memudahkan jalannya proses para pendakwah untuk memberikan pesan dakwah kepada penerima pesan/ pengguna *smartphone.* Salah satunya adalah media massa berbasis *online*, masing-masing media massa modern yang biasanya kita akses disebut internet memiliki keunggulan atau karakteristik. Pertama; jangkauan dakwah lebih luas tanpa terhalang batas *cultural* dan geografis. Kedua; informasi/ pesan dakwah dapat sampai pada penerima pesan dengan cepat. Ketiga; siapapun dapat mengakses internet tidak terbatas pada umat Islam saja. Keempat; tidak terbatas ruang dan waktu. Kelima; dakwah melalui internet dapat membuka peluang atau kesempatan melalui hubungan komunikasi atau dialog keagamaan secara langsung.[15]

Kemampuan internet yang bersifat interaktif, menjadikannya sebagai sarana untuk "berdiskusi" secara langsung.[16] Internet memang merupakan media yang efektif bagi dakwah dan penyebaran informasi.[17] Pendakwah yang berfokus pada dakwah *bil qalam* memiliki ragam kreatifitas berdakwah. Bahkan saat ini banyak sekali pendakwah yang telah mengimplementasikan dakwahnya kebentuk gambar, bisa berupa kartun yang disusun dalam sebuah cerita bergambar sehari-hari atau sebuah kisah yang mengandung banyak nilai keislaman, moral dan agama.

---

[15] Wahyu Ilaihi,Op.Cit., 2010, h. 108

[16] Arif Saefulloh, *Cyberdakwah sebagai media alternative dakwah* (Surabaya: Islamica Vol 7 no 1, 2012), h. 157.

[17] Yusuf Amrozi, *Dakwah Media Dan Teknologi , Buku Perkuliahan Program S-1 Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya* (Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya Press, Cet Pertama, November 2014), h. 158

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Salah satu media baru yang berkontribusi dalam aktifitas dakwah adalah aplikasi webtoon yang telah melahirkan genre *slice of life* dengan nilai keislaman yang beragam dan menggambarkan suasana pada bulan ramadhan. Webtoon sendiri adalah sebuah *platform* di mana seseorang dapat membaca komik secara gratis. Melalui Werboon, LINE berharap pembaca dapat mendapat komik dengan mudah. LINE pertama kali memperkenalkan LINE Webtoon di Indonesia pada akhir April 2015 lalu. Dan selama kurang lebih 2 bulan sejak itu, aplikasi ini telah diunduh oleh 1,5 juta orang.[18] Sudah banyak media *online* yang memberi wadah bagi para pendakwah yang menyampaikan pesan dakwah dengan mengembangkan bakatnya dalam bidang menggambar, salah satunya adalah webtoon. Webtoon secara sederhana dapat diartikan sebagai komik *online*. Artinya webtoon adalah sebuah kartun animasi atau serangkaian *strip* komik yang diterbitkan secara *online*[19]

Webtoon adalah komik digital yang terdiri dari banyak *genre* mulai dari komedi ke drama, dari thriller ke *roman*, dan fantasi, adapun komik webtoon yang mengangkat tema Ramadhan yang dapat dinikmati di mana saja, kapan saja di *smartphone*, tablet, atau *PC* secara *online* melalui aplikasi webtoon. Webtoon ramadhan 2017 merupakan hasil kolaborasi 31 *webtoonist.* Dari 31 *webtoonist* hanya 17 saja yang merupakan *webtoonist official*, sedangkan 14

[18] Ellavie Ichlasa Amalia, *"LINE Webtoon Telah Diunduh 1,5 Juta Kali"* dalam http://teknologi.metrotvnews.com/read/2015/07/08/411102/line-webtoon-telah-diunduh-1-5-juta-kali. diakses pada 9 Oktober 2017, pukul 22:04 WIB

[19] Charles B. Wang Center, "webtoon: the evolution of Korean digital Comics" dalam *http://www.artsy.net/show/charles-b-wang-center-webtoon-the-evolution-Of-Korean-digital-comics.* diakses tanggal 12 Oktober 2017, pukul 02:01 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

lainnya adalah para *webtoonist challenge*.[20] Para pendakwah dapat menyampaikan pesan dakwah melalui media webtoon Ramadhan 2017 dengan cerita bergambar dengan nilai edukasi keagamaan, motivasi, yang mengajak kebaikan *(Amar Ma'ruf Nahi Munkar).*

Dalam menyambut bulan Ramadhan 1438H, pada tanggal 23 Mei 2017, Line telah memperkenalkan beberapa *fitur* inovasi, dan salah satunya dari sisi hiburan berupa Line Webtoon Ramadhan. Di mana konten komik ini akan menyediakan tayangan pada jam-jam ngabuburit di bulan puasa. Dengan judul Webtoon Ramadhan 2017 *webtoon* ini merupakan kumpulan *oneshot* kompilasi dari para *Webtoonist Official* dan *Webtoonist Challenge*. Para *Webtoonist Official* di antaranya adalah Agung Gunawan (Si Ocong), Shinshinhye (Flawless), Annisa Nisfihani (Pasutri Gaje), Sisifafa & Romi Hernadi (Ngopi Yuk!), Lifina (Sekotengs), Herrad & Thoma Prayoga (Ojek Story), Chairunnisa (Matahari ½ Lingkar), dan masih banyak lagi. Webtoon Ramadhan 2017 terbit setiap hari pukul 5 sore selama bulan Ramadhan 2017.[21] Melalui webtoon ramadhan 2017, dakwah dapat berlangsung tanpa batas ruang dan waktu. Para pendakwah dengan bebas mengaplikasikan bakatnya untuk menyampaikan pesan dakwah, sehingga penerima pesan yang membacanya merasa tertarik.

---

[20] Ahmad Faisal, "Sambut Ramadhan Line Webtoon Indonesia Luncurkan Webtoon Ramadhan 2017" dalam *http://www.kaorinusantara.or.id/newsline//77275/sambut-ramadhan-line-webtoon-indonesia-luncurkan-webtoon-ramadhan-2017*, diakses pada 10 Oktober 2017, pukul 20:47 WB

[21] Riska, "Bingung Mengisi Waktu Ngabuburit, Baca Webtoon Edisi Ramadhan Yuk!" dalam *https://duniagames.co.id/news/2800-bingung-mengisi-waktu-ngabuburit-baca-webtoon-edisi-ramadhan-yuk*, diakses pada 10 Oktober 2017, pukul 21:01 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Di LINE Webtoon juga menyediakan ruang atau kolom komentar setelah cerita dalam komik digital webtoon ramadhan 2017 berakhir. Kolom komentar tersebut digunakan oleh semua pengguna untuk mengekpresikan semua pengalaman membaca pembaca setelah membaca komik *digital* LINE Webtoon pada *genre* cerita *slice of life* Webtoon Ramadhan 2017. Setiap kolom komentar terdapat "balasan" dari pengguna lain atas komentar yang telah ditulis. Setiap komentar juga mempunyai kebijakan dari pihak LINE Webtoon apabila terdapat komentar yang melanggar ketentuan dari pihak dan kebijakan admin. Jika pengguna Line Webtoon tertarik pada jalan cerita, serta gambar pada komik digital tersebut, juga disediakan layanan jabwal rutin untuk terus mengikuti setiap *update*-an dari cerita tersebut. Dengan menekan *"Favorite"* setiap cerita khususnya pada cerita komik webtoon ramadhan 2017, maka pengguna akan selalu diberi pemberitahuan dari pihak Webtoon. Minat pengguna yang mengakses komik digital pada *genre slice of life* Webtoon Ramadhan 2017 juga dapat terlihat pada cover di setiap komik Webtoon tersebut. Sejauh ini LINE Webtoon dengan genre *slice of life* Webtoon Ramadhan 2017 telah menarik minat banyak pengguna untuk mengakses/ mengikuti jalan cerita pada pesan dakwah yang disampaikan dari komik *digital* tersebut sebesar 266.766, dan 9.80 *rating*.[22]

LINE Webtoon kebanyakan diakses dan diminati oleh remaja hingga dewasa. Aspek-aspek penelitian dalam proposal ini adalah seputar pengaruh

[22] Various Artistd. *Slice Of Slice Webtoon Ramadhan 2017.* M.webtoon.com/id/slice-of-life/webtoon-ramadhan-2017/list?title_no=1038, diakses pada tanggal 27 Oktober 2017, pukul 08:49 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media webtoon Ramadhan 2017 yang menceritakan berbagai cerita suasana pada bulan ramadhan dengan nilai keislaman, moral, motivasi dan edukasi sehingga membangun ketertarikan pada pesan dakwah yang disampaikan kepada penerima pesan. Isi penelitian meliputi seputar metodologi penelitian terhadap fenomena minatnya remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya mengakses media webtoon ramadhan 2017 pada pesan dakwah. Pada penelitian ini media webtoon Ramadhan 2017 menjadi bagian media dakwah dengan menyajikannya kebentuk sebuah cerita bergambar yang mempunyai nilai keislaman, moral, motivasi dan agama. Fenomena yang terjadi pada pembaca yakni dari tingkat konsumtif remaja dalam menggunakan aplikasi Line Webtoon. Karena aplikasi Line Webtoon dinilai praktis dan lebih efesien untuk memperoleh pesan dakwah yang dirancang semenarik mungkin oleh komikus/ pendakwah. Oleh karena itu, dari keaktifan remaja khususnya peneliti menuju pada remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya dalam mengakses Line Webtoon dapat dijadikan acuan mengenai pesan dakwah yang diperoleh pada bulan Ramadhan terlebih saat membaca *genre* komik *slice of life* pada Webtoon Ramadhan 2017. Jadi aspek yang melatarbelakangi penyusunan proposal penelitian ini adalah pengguna aplikasi LINE Webtoon yakni remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya, yang minat untuk mengakses pesan dakwah melalui media webtoon Ramadhan 2017, sehingga dapat memotivasi aktifitas remaja pada bulan Ramadhan.

Alasan penulis dalam melakukan penelitian di SMA Hang Tuah 1 Surabaya karena SMA tersebut memiliki visi dan misi yang selaras dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

amar ma'ruf nahi munkar, yang mana siswa dididik untuk disiplin, berbudi pekerti luhur, bertakwa dan mendidik siswa untuk melakukan pencegahan terhadap pencemaran lingkungan.[23] Motto yang ditonjolkan di SMA Hang Tuah 1 Surabaya juga menjadi salah satu alasan penulis dalam memilih subjek penelitian ini, yakni disiplin, berilmu dan bertakwa.[24] Disamping itu, remaja dari SMA Hang Tuah 1 Surabaya juga telah mengikuti kemajuan teknologi untuk memenuhi segala kebutuhan hidup. Kemajuan telnologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Manusia juga sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. Kemajuan teknologi saat ini benar-benar telah diakui dan dirasakan memberikan banyak kemudahan dan kenyamanan bagi kehidupan umat manusia.[25]

Alasan peneliti selanjutnya karena konten yang terdapat pada media webtoon ramadhan 2017 adalah konten komik remaja ber-*genre slice of life*. Oleh karena itu, maksud dari penulis dalam penelitian ini adalah mengukur minat remaja khususnya remaja di SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan

[23] http://smahangtuah1sby.sch.id/index.php/profil/visi-misi, diakses pada 5 desember 2017, pukul 03:45 WIB
[24] http://smahangtuah1sby.sch.id/index.php/profil/, diakses 5 desember 2017, pukul 03:45 WIB
[25] Muhamad Ngafifi, *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi dan Aplikasi Volume 2, Nomor 1, 2014), h. 34

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dakwah apabila dakwah disajikan dengan media *online* khususnya dalam komik *digital* LINE Webtoon pada *genre slice of life* dengan judul Webtoon Ramadhan 2017 pada bulan Ramadhan.

B Rumusan Masalah

Rumusan masalah Assosiatif adalah suatu rumusan masalah penelitian yang bersifat menanyakan hubungan antara dua variabel atau lebih. Pada penelitian ini peneliti penelitian assosiatif hubungan kausal yakni hubungan yang bersifat sebab-akibat. Jadi disini ada variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan variabel dependen (dipengaruhi). Adapun rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:[26]

1. Adakah pengaruh media Webtoon Ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya dalam mengakses pesan dakwah?
2. Berapa besar Pengaruh Media Webtoon Ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah?

C Tujuan Masalah

Tujuan dari penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Untuk menyatakan adanya hubungan yang signifikan antara pengaruh media Webtoon Ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah

[26] Sugiyono, *Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2010), h. 36-37

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2. Untuk memberi pernyataan yang konkrit mengenai berapa besar pengaruh media Webtoon Ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah.

D Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretik
   a. Dengan adanya penelitian ini telah memberikan gambaran tentang dakwah dalam dengan memanfaatkan media/ alat dalam mengolah pesan dakwah agar lebih menarik minat *mad'u* khususnya remaja di SMA Hang Tuah 1 Surabaya.
   b. Untuk menambah referensi terhadap kajian Media Dakwah berbasis Online dengan minat pesan dakwah pada *mad'u* khususnya pada remaja.
2. Manfaat Praktis
   a. Menambah pemahaman masyarakat umum mengenai pengetahuan media dakwah berbasis *online* agar meningkatkan mutu dan inovasi dalam menyebarkan dakwah agama/akhlak pada masyarakat khususnya remaja seiring dengan perkembangan media.
   b. Memberikan pemahaman akan pengaruh Media Webtoon Ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E Hipotesis

Hipotesis adalah suatu kesimpulan yang masih kurang atau kesimpulan yang masih belum sempurna. Hipotesa sesungguhnya baru sekadar jawaban sementara terhadap hasil penelitian yang akan dilakukan. Dengan hipotesis, penelitian menjadi jelas arah pengujiannya, dengan kata lain hipotesis membimbing peneliti dalam melaksanakan penelitian dilapangan baik sebagai objek pengujian maupun dalam pengumpulan data. Oleh karena itu, peneliti merumuskan jawaban sementara sebagai berikut :

a. Hipotesis kerja atau disebut dengan hipotesis alternatif, disingkat Ha. Hipotesis kerja menyatakan adanya hubungan antara variabel X dan Y atau adanya perbedaan antara dua kelompok.[27]

   Ha : Ada pengaruh Media Webtoon Ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah.

b. Hipotesis nol (*null hypotheses*) disingkat Ho. Hipotesis nol menyatakan tidak adanya perbedaan antara dua variabel atau tidak adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y.

   Ho : Tidak ada pengaruh Media Webtoon Ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah.

F Ruang Lingkup dan Keterbatasan

Ruang lingkup dalam penelitian ini berlokasi di SMA Hang Tuah 1 Surabaya, untuk populasi dalam penelitian ini mencakup semua remaja yang

[27] Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* , Edisi kedua (Jakarta: Kencana prenada media group, 2013), h. 85

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tercatat di SMA Hang Tuah 1 Surabaya yang mengerti aplikasi LINE Webtoon dan *genre slife of life* Webtoon Ramadhan 2017. Sedangkan keterbatasan variabelnya yakni media webtoon ramadhan 2017 sebagai sarana untuk mengakses pesan dakwah remaja siswa SMA Hang Tuah 1 Surabaya. Selain itu, peneliti hanya meneliti minat pada remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya dalam mengakses media Webtoon Ramadhan 2017

Karena waktu penelitian dilaksanakan antara bulan November dan Desember hasil penelitian ini berkisar pada media webtoon ramadhan 2017 yang diakses remaja khususnya remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada bulan Ramadhan tahun 2017 saja.

G Definisi Operasional

1. Media Webtoon Ramadhan 2017

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara, tengah atau pengantar. Dalam bahasa inggris media merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti tengah, antara, rata-rata. Dari pengertian ini para ahli komunikasi mengartikan media sebagai alat yang menghubungkan pesan komunikasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Dalam bahasa arab media sama dengan *Wasillah* atau dalam bentuk jamak, *wasail* yang berarti alat atau perantara.[28]Media adalah alat atau wahana yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima.[29] Sedangkan media banyak jenisnya, dengan beragam aksesnya. Salah satunya media yang terhubung secara *Online.*

[28] Moh. Ali Aziz, *Ilmu Dakwah Edisi Revisi* (Kencana: Jakarta, 2012), h. 403
[29] Wahyu Ilaihi, Op.Cit., 2010, h. 104

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Online adalah istilah saat kita sedang terhubung dengan internet atau dunia maya, baik itu terhubung dengan akun media sosial kita, email, dan berbagai jenis akun lainnya yang kita pakai atau gunakan lewat internet.[30]

Sedangkan media Webtoon Ramadhan 2017 adalah salah satu inovasi terbaru dari aplikasi LINE Webtoon yang berkontribusi dalam aktifitas dakwah secara online, dan dinikmati oleh semua kalangan, khususnya siswa SMA Hang Tuah 1 Surabaya. Webtoon adalah sebuah aplikasi dari LINE Webtoon secara bersamaan adalah bacaan komik digital, aplikasi-aplikasi etalase, website dan/ atau software dari NAVER WEBTOON (termasuk segala update/upgrade dari software tersebut) dimana Anda bisa : (1) menjelajah, berbelanja, download dan/atau stream, membaca dan/atau menggunakan konten digital atau item-item lain yang ditawarkan. Untuk satu penggunaan. Atau perangkat-perangkat lain yang dipilih (contoh: ponsel, tablet, *PC/Mac*,dsb.); dan (2) mengelolah konten *digital* dan pengaturan akun pengguna (*user)*.[31]

Salah satu genre *slice of life* cerita bergambar Webtoon Ramadhan 2017 dari aplikasi LINE Webtoon yang memberikan layanan inovasi terbaru bagi pengguna LINE Webtoon untuk menikmati hari-hari di bulan ramadhan. Webtoon Ramadhan adalah komik webtoon yang mengangkat tema Ramadhan yang dapat dinikmati di mana saja, kapan saja di

[30] Sora, N, www.pengertianku.net/2015/01/pengertian-online-dan-offline-secara -lebih-jelas-.html, diakses tanggal 14 Oktober 2017, pukul 22:14
[31] m.webtoons.com/id/terms#privacyPolicy, diakses pada tanggal 14 Oktober 2017, pukul 22:25 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

smartphone atau secara online melalui aplikasi webtoon. Webtoon ramadhan 2017 merupakan hasil kolaborasi 31 *webtoonist.* Dari 31 *webtoonist* hanya 17 saja yang merupakan *webtoonist official*, sedangkan 14 lainnya adalah para webtoonist challenge.[32] Di mana konten komik ini akan menyediakan tayangan pada jam-jam ngabuburit di bulan puasa. Dengan judul Webtoon Ramadhan 2017 *webtoon* ini merupakan kumpulan *oneshot* kompilasi dari para Webtoonist Official dan Webtoonist Challenge.

Para Webtoonist Official di antaranya adalah Agung Gunawan (Si Ocong), Shinshinhye (Flawless), Annisa Nisfihani (Pasutri Gaje), Sisifafa & Romi Hernadi (Ngopi Yuk!), Kiyoshin (Crush), Herrad & Thoma Prayoga (Ojek Story), Chairunnisa (Matahari ½ Lingkar), Ghostycorp (Ghosty's comic), Qoni (We Are Pharmacists), Faza Meonk, Yahya M, Seto Budje, dan Kyriepoda (Si Juki dan Si Bedil), KOI & JUI/ Dhan Akhir (Sepulang Sekolah), Red Gelato (Recycle), Bekyu (90 Days), Dewe/ Beny (Super Santai), Vega Mandalika (Nusantara Droid War), Sukima, Pepe, Nikendesy, dan Yogadanu (Red Sugar Comics), dan Indra AD (Dracko Diary). Sedangkan pada Webtoonist Challenge diantaranya ada Myo (Diary si Myo), Lifina (Sekotengs), Tio Septiadi dan Louise Presiden (Amuba), Zw_art (Blossom Days), Mas Aditiya (Next Door Country), Sukima, Pepe, Nikendesy, Lovadoki (Lovephobia), Veleries (Traceless

[32] Ahmad Faisal, "Sambut Ramadhan Line Webtoon Indonesia Luncurkan Webtoon Ramadhan 2017" dalam *http://www.kaorinusantara.or.id/newsline//77275/sambut-ramadhan-line-webtoon-indonesia-luncurkan-webtoon-ramadhan-201,* diakses 14 Oktober 2017, pukul 22:59 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Knight), Eric A (The Chosen), Mat Kusuma (Accountant Diary), Oryza Kathleen (Consilium), Yemima CV (Expression 404), Adiaz Airtif (Wiil Em), Ellinot (Dream Eater), Webtoon Ramadhan 2017 terbit setiap hari pukul 5 sore selama bulan Ramadhan 2017. [33] Dari ke-31 episode webtoon ramadhan 2017 memberikan pembaharuan setiap harinya pada bulan Ramadhan dengan jalan cerita yang berbeda-beda.

Jadi, media Webtoon Ramadhan 2017 salah satu wahana atau alat yang digunakan para da'i untuk menyampaikan pesan dakwah kepada mad'u dengan jalan cerita bergambar berupa komik digital yang diakses secara online di berbagai mobile phone/ smartphone, PC dan perangkat lainnya yang tersambung oleh jaringan *internet*. Cerita yang disajikan oleh komikus-komikus dari berbagai tema dan alur, dengan konten-konten gambar cerita yang menarik selalu menggambarkan keberkahan dan hikmah pada bulan Ramadhan yang mengedukasi mad'u sehingga pesan dakwah dapat tersampaikan pada mad'u.

2. Minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada Pesan Dakwah

Minat merupakan kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktifitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktifitas akan memperhatikan aktifitas itu secara konsisten dengan rasa senang, dengan kata lain minat berkaitan dengan rasa lebih suka dan

[33] Riska, "Bingung Mengisi Waktu Ngabuburit, Baca Webtoon Edisi Ramadhan Yuk!" dalam *https://duniagames.co.id/news/2800-bingung-mengisi-waktu-ngabuburit-baca-webtoon-edisi-ramadhan-yuk,* diakses pada 10 Oktober 2017, pukul 21:01 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh dan pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri.[34] Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan, namun bila kepuasan berkurang minatpun berkurang.[35]

Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.[36] Makna minat menurut *Crow & Crow*, dalam bukunya *Educational Pcychologi*, minat atau interest bisa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda atau kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Dengan kata lain minat dapat menjadi penyebab kegiatan dan penyebab partisipasi dalam kegiatan.[37] Hilgrard memberi rumusan tentang minat adalah sebagai berikut : "*interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*" minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memerhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang,

---

[34] Siti Rokhimah, *Pengaruh Dukungan Sosial dan Efikasi Diri Terhadap Minat Melanjutkan Pendidikan ke Perguruan Tinggi* (2015) eJournal Psikologi. 3 (1) : 384 diakses di http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2015/02/JURNAL%20IMAH%20(02-12-15-05-25-40).pdf, diakses 17 November 2017, pukul 02:00 WIB

[35] Yayat Suharyat, Op.Cit., 2009, H. 9

[36] Djaali, Op.Cit., 2015, H. 101

[37] Abd. Rachman Abror, Op.Cit., 1993, h. 112

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.[38]

Sedangkan pengertian "Pesan" ialah apa yang dikomunikasikan oleh sumber kepada penerima. Dan pesan disini merupakan seperangkat simbol verbal atau nonverbal yang mewakili perasaan, nilai, gagasan, maksud sumber tadi. Pesan itu sendiri memiliki tiga komponen yaitu makna simbol yang digunakan untuk menyampaikan makna dan bentuk, atau organisasi pesan.[39] Komunikan merasakan bahwa pesan yang disampaikan menarik dan bisa diterima untuk dimiliki serta ditaati yakni berasal dari seorang komunikator yang mampu mengubah sikap, sifat, pendapat, dan perilaku komunikannya, apabila komunikan merasa bahwa komunikatornya ikut serta bersamanya.[40] Pesan yang dimaksud dalam komunikasi dakwah adalah yang disampaikan pendakwah kepada penerima pesan dakwah, berdasarkan cara penyampaiannya pesan dakwah dapat disampaikan lewat tatap muka atau dengan menggunakan sarana media.[41]

Pesan Dakwah adalah Al-Islam yang bersumber dari Al-Qur'an dan hadis sebagai sumber utama yang meliputi akidah, syariah, dan akhlak dengan berbagai macam cabang ilmu yang diperoleh darinya.[42] Pesan dakwah adalah apa yang disampaikan di dalam proses kegiatan dakwah.

[38] M. Joko Susilo, Op.Cit., 2006, h. 73
[39] Wahyu Ilaihi, Op.Cit., 2010, h. 97
[40] Kustadi Suhandang, Op.Cit., 2013, h. 84
[41] Wahyu Ilaihi, Op.Cit., 2010, h. 97-98
[42] Wardi Bachtiar, *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah* (Jakarta: Logos, 1997), h. 33-34.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ada tiga dimensi yang saling terikat terkait dengan istilah pesan dakwah, sehingga penerima pesan dakwah dapat tertarik. Pertama, pesan dakwah menggambarkan sejumlah kata imajinasi tentang dakwah yang diekspresikan dalam bentuk kata-kata. Kedua, pesan dakwah berkaitan dengan makna yang dipersepsi atau diterima seseorang; dan ketiga, penerimaan pesan dakwah yang dilakukan oleh penerima pesan atau objek dakwah.[43] Minat pembaca pesan dakwah terletak pada kecakapan pemateri dalam menyampaikan materi yang akan disampaikannya.

Pesan dakwah pada media Webtoon Ramadhan 2017, telah dirancang dan disampaikan sedemikian rupa sehingga dapat menarik perhatian pembaca. Selain itu, pesan dakwah yang ada pada media tersebut dapat menjadi sarana hiburan bagi komunikan, kemudian pesan yang disampaikan menggunakan indikator yang tertuju pada pengalaman harus diperjelas lagi antara komunikator dan komunikan, sehingga sama-sama mengerti. Pesan juga menyarankan suatu cara untuk memperoleh kebutuhan tersebut yang layak bagi situasi kelompok tempat komunikan berada pada saat ia digerakan untuk memberikan tanggapan yang dikehendaki.[44]

Selain itu, pendakwah yang menyampaikan pesan dakwah dengan menggunakan tulisan *(Dakwah Bil-Qalam)* pada media webtoon Ramadhan 2017 memperhatikan kekuatan kata-kata (atau tulisan), atau kaitannya dengan bahasa dakwah yang persuasif, yakni kata-kata yang

[43] Abdul Basit, Op.Cit., 2013, h. 140
[44] Wahyu Ilaihi, Op.Cit., 2010, h. 99

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat menjadi stimulir yang merangsang respon psikologis *mad'u* terletak pada jenis-jenis kekuatan sebagai keindahan bahasa, jelasnya informasi, intonasi suara yang berwibawa, logikanya yang sangat kuat, memberikan harapan/*optimism* (*Basyiran)*, memberikan peringatan yang mencekam (*Nadziran)* dan ungkapan yang penuh dengan ibarat.[45] Minat *mad'u* akan lebih besar bila para pendakwah memperhatikan pesan/ isi pada dakwah yang akan disampaikan. Jadi, remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya dapat tertarik pada pesan dakwah pada media webtoon ramadhan 2017 karena mereka (*mad'u*/ komunikan) merasakan bahwa pesan yang disampaikan menarik dan bisa diterima untuk dimiliki serta ditaati.

H Sistematika Pembahasan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan sistematis agar mendapatkan hasil penelitian yang optimal. Maka diperlukan sistematika penulisan yang optimal dan baik pula. Sehingga isi dari penelitian tidak melenceng dari pembahasan yang telah disusun sedemikian baik dan maksimal yang sudah ditetapkan dalam rumusan masalah yang diteliti. Oleh karena itu, perlu adanya sistematika penulisan yang baik dan terarah dengan perincian sebagai berikut:

BAB I, Merupakan bab yang terdiri dari latar belakang dari penelitian tentang Pengaruh Media Webtoon Ramadhan 2017 Terhadap Minat remaja SMA Hang Tuah 1 pada Pesan Dakwah, Surabaya, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis, ruang lingkup dan keterbatasan, definisi operasional dan sistematika pembahasan.

[45] Achmad Mubarak,Op.Cit., 2001, h. 183

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II, bab ini membahas tentang kajian kepustakaan yang menerangkan tentang kajian pustaka yang membahas tentang teori kepustakaan yang terkait dengan judul penelitian, atau menerangkan mengenai variabel yang diteliti. Kajian terdiri atas beberapa poin penting dalam setiap sub-babnya. Kajian Teoritik yaitu pembahasan kajian teori baik secara subtansif atau argumentasi. Serta penelitian dahulu yang relevan dengan penelitian, terdapat persamaan maupun perbedaan dari penelitian yang terdahulu sebagai rujukan.

BAB III, merupakan bab metode penelitian yang berisi tentang pendekatan dan jenis penelitian yang dipakai, objek penelitian, teknik sampling , variabel dan indicator penelitian , metode penelitian yang dipakai oleh peneliti, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data yang dipakai dalam penelitian.

BAB IV, merupakan bab mengenai penyajian data dan analisis data. pada bab penyajian data dan analisis data menjelaskan tentang setiap setting dalam melaksanakan penelitian. yang mana didalamnya membahas tentang objek penelitian, penyajia data, analisis data, pengujian hipotesis dan pembahasan hasil penelitian ini.

BAB V, pada bab ini adalah bab terakhir yang mencakup tentang kesimpulan dan saran dari penulis.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A Kajian Minat Dan Pesan Dakwah

1. Minat

Pengertian minat menurut bahasa (Etimologi), ialah usaha dan kemauan untuk mempelajarai *(learning)* dan mencari sesuatu. Secara (Terminologi), minat adalah keinginan, kesukaan dan kemauan terhadap sesuatu hal. Menurut Hilgar minat adalah suatu proses yang tetap untuk memperhatikan dan memfokuskan diri pada sesuatu yang diminatinya dengan perasaan senang dan rasa puas. Andi Maprare menyatakan bahwa minat adalah suatu perangkat mental yang terdiri dari suatu campuran dari perasaan, harapan, pendirian, prasangka, rasa takut atau kecenderungan lain yang mengarahkan individu kepada suatu pikiran tertentu. Secara sederhana, minat (interest) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. H.C. Witherington menjelaskan bahwa minat adalah kesadaran seseorang bahwa suatu objek, seseorang, suatu soal atau situasi mengandung sangkut paut dengan dirinya.[46]

Sementara Abu Ahmadi mendefinisikan bahwa minat merupakan sikap jiwa seseorang yang tertuju pada suatu objek tertentu ketiga jiwanya

[46] Yayat Suharyat, *Hubungan Antara Sikap, Minat, Dan Perilaku Manusia.*(Bekasi: Universitas Islam 45 Bekasi Region Volume I. No.2. Juni 2009), h. 8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(kognisi, konasi dan emosi) dan dalam hubungan itu unsur perasaan yang terkuat. Minat mengandung unsur-unsur yang terdiri dari kognisi (mengenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Unsur kognisi, dalam arti minat itu didahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai objek yang dituju oleh minat tersebut. Unsur emosi karena dalam partisipasi atau pengalaman itu disertai dengan perasaan tertentu (perasaan senang) sedangkan unsur konasi merupakan kelanjutan dari kedua unsur tersebut yaitu yang diwujudkan dalam bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan, termasuk kegiatan yang diselenggarakan oleh sekolah. Secara garis besar, minat memiliki dua pengertian, Pertama, usaha dan kemauan untuk mempelajari (*Learning)* dan mencari sesuatu, Kedua, merupakan dorongan pribadi seseorang dalam mencapai tujuan tertentu.[47]

Selain itu, definisi minat menurut Djamairah merupakan kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktifitas. Seseorang yang berminat terhadap suatu aktifitas akan memperhatikan aktifitas itu secara konsisten dengan rasa senang, dengan kata lain minat berkaitan dengan rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh dan pada dasarnya merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu diluar diri.[48] Minat merupakan sumber motivasi yang mendorong

[47] Ibid., h. 9
[48] Siti Rokhimah. (2015). *Pengaruh Dukungan Sosial dan Efikasi Diri Terhadap Minat Melanjutkan Pendidikan ke Perguruan Tinggi*. eJournal

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat bahwa sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat. Ini kemudian mendatangkan kepuasan, namun bila kepuasan berkurang minatpun berkurang.[49] Sebaliknya, kesenangan merupakan minat yang sementara. Kesenangan berbeda dengan minat bukan dalam kualitas melainkan dalam ketetapan (*persistence).* Selama kesenangan itu ada mungkin intensitas dan motivasi yang menyertainya sama tinggi dengan minat. Namun kesenangan segera mulai berkurang karena kegiatan yang ditimbulkannya hanya member kepuasan sementara. Minat lebih tetap *(persistent)* karena minat memuaskan kebutuhan yang penting dalam kehidupan seseorang.[50]

Minat juga diartikan sebagai rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh.[51] Makna minat menurut *Crow & Crow,* dalam bukunya *Educational Pcychologi,* hlm. 248, minat atau interest bisa berhubungan dengan daya gerak yang mendorong kita cenderung atau merasa tertarik pada orang, benda atau kegiatan ataupun bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Dengan kata lain minat dapat menjadi penyebab kegiatan dan penyebab partisipasi dalam kegiatan.[52] Hilgrard memberi rumusan tentang minat

---

Psikologi. 3 (1) : 384 diakses di http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2015/02/JURNAL%20IMAH%20(02-12-15-05-25-40).pdf, diakses 17 November 2017, pukul 02:00 WIB

[49] Yayat Suharyat, Op.Cit., 2009, h. 9

[50] Elizabeth B. Hurlock, *Perkembangan Anak Jilid 2* (Jakarta: PT. Erlangga , 1978), h. 114

[51] Djaali, *Psikologi Pendidikan,* Cet kesembilan (Jakarta. Bumi Aksara, 2015), h. 101

[52] Abd. Rachman Abror, *Psikologi Pendidikan.* (Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogya, 1993), h. 112

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

adalah sebagai berikut : "*interest is persisting tendency to pay attention to and enjoy some activity or content*" minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memerhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang, jadi berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu lama) dan belum tentu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan.[53]

Menurut Agus Sujanto minat adalah perbuatan perhatian yang sengaja terlahir dengan kemauan dan bergabung pada minat dan bakat. Sedangkan menurut Kriterinton minat adalah kesadaran seseorang terhadap suatu objek, suatu soal atau situasi yang mengandung sangkut paut dirinya. Berbagai pendapat yang berbeda mengemukakan arti dari minat, namun demikian pada dasarnya mengatakan bahwa minat itu timbul dari dalam diri seseorang yang disertai dengan rasa senang lalu diekspresikan dengan perbuatan, kalau seseorang itu tidak berminat terhadap sesuatu, maka ia tidak akan memperdulikannnya dan tidak pula diekspresikan dengan perbuatannya. Berdasarkan beberapa literatur di atas, dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan hati untuk memperhatikan suatu hal atau aktivitas dimana aktivitas tersebut secara terus menerus diperhatikan dan dilakukan tanpa adanya paksaan dari orang lain, sebaliknya dengan disertai rasa senang.[54]

[53] M. Joko Susilo, *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar* (Yogjakarta: PINUS, 2006), h. 73
[54] Yayat Suharyat, Op.Cit., 2009, h. 10

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ciri-ciri minat untuk lebih jelasnya akan diuraikan satu persatu sebagai berikut:

a. Minat tumbuh bersamaan dengan perkembangan fisik dan mental.

   Minat di semua bidang berubah selama terjadi perubahan fisik dan mental. Pada waktu pertumbuhan terlambat dan kematangan dicapai, minat menjadi lebih stabil. Anak yang berkembang lebih cepat atau lebih lambat dari pada teman sebayanya. Anak yang lambat matang akan menghadapi masalah sosial karena minat mereka minat anak, sedangkan minat teman sebayanya minat remaja.

b. Minat bergantung pada kesiapan belajar.

   Anak-anak tidak dapat mempunyai minat sebelum mereka siap secara fisik dan mental, sebagai contoh : mereka tidak dapat mempunyai minat yang sungguh-sungguh untuk permainan bola sampai mereka memiliki kekuatan dan koordinasi otot yang diperlukan untuk permainan tersebut.

c. Minat bergantung pada kesempatan belajar.

   Kesempatan untuk belajar bergantung pada lingkungan dan minat, bahkan anak-anak maupun dewasa, yang menjadi bagian dari lingkungan anak. Karena lingkungan anak kecil sebagian besar terbatas pada rumah, minat mereka “tumbuh dari rumah”. Dengan bertambah luasnya lingkaran sosial mereka menjadi tertarik pada minat orang di luar rumah yang mulai mereka kenal.

d. Perkembangan minat terbatas.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Ketidakmampuan fisik dan mental serta pengalaman yang terbatas membatasi minat anak. Anak yang cacat fisik misalnya, tidak mungkin mempunyai minat yang sama pada olah raga seperti teman sebaya yang perkembangann fisiknya normal.

e. Minat dipengaruhi oleh pengaruh budaya.

Anak-anak mendapat kesempatan dari orang tua, guru dan orang lain untuk belajar mengenai apa saja yang oleh kelompok budaya yang mereka dianggap minat yang sesuai dan mereka tidak diberi kesempatan untuk menekuni minat yang dianggap tidak sesuai bagi mereka oleh kelompok budaya mereka.

f. Minat berbobot emosional

Bobot emosional, aspek efektif, dari minat menentukan kekuatannya. Bobot emosional yang tidak menyenangkan melemahkan minat bobot emosional yang menyenangkan memperkuat.

g. Minat itu Egosentrik.

Sepanjang masa kanak-kanak, minat itu egosentris, misalnya : minat anak laki-laki pada matematika, sering berlandaskan keyakinan bahwa kepandaian dibidang matematika di sekolah akan merupakan langkah penting menuju kedudukan yang menguntungkan dan bergengsi di dunia usaha.[55]

[55] Ibid., h. 11-12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Selain beberapa ciri minat di atas, di dalam buku ”Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya”, Slameto menambahkan bahwa ciri seseorang mempunyai minat terdiri atas sebagai berikut:

a. Minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa siswa lebih menyukai suatu hal dari pada yang lain.

b. Siswa yang memiliki minat terhadap suatu subjek tertenu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut.

c. Minat dapat dimanifestasikan melalui partisipasi dalam suatu aktivitas.[56]

Macam-macam Minat diuraikan sebagai berikut:

a. Berdasarkan timbulnya, minat dapat dibedakan menjadi dua macam antara lain:

   1) Minat Primitif adalah minat yang timbul karena kebutuhan biologis atau jaringan-jaringan tubuh, misalnya kebutuhan akan makanan, perasaan enak dan nyaman, kebebasan beraktivitas serta seks.

   2) Minat Kultural atau sosial adalah minat yang timbulnya karena proses belajar, minat ini tidak secara langsung berhubungan dengan diri kita. Misalnya minat belajar individu punya pengalaman bahwa masyarakat atau lingkungan akan lebih menghargai orang-orang terpelajar dan pendidikan tinggi, sehingga hal ini akan

[56] Ibid., h. 12

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menimbulkan minat individu untuk belajar dan berprestasi agar mendapat penghargaan dari lingkungan, hal ini mempunyai arti yang sangat penting bagi harga dirinya.

b. Berdasarkan arahnya, minat dapat dibedakan menjadi dua macam antara lain:

1) Minat Intrinsik adalah minat yang langsung berhubungan dengan aktivitas itu sendiri, ini merupakan minat yang lebih mendasr atau minat asli. Misalnya seseorang belajar karena memang pada ilmu pengetahuan atau karena memang senang membaca, bukan karena ingin mendapatkan pujian atau penghargaan.

2) Minat Ekstrinsik adalah minat yang berhubungan dengan tujuan akhir dari kegiatan tersebut, apabila tujuannya sudah tercapai ada kemungkinan minat tersebut hilang. Misalnya seseorang yang belajar dengan tujuan agar menjadi juara kelas atau lulus ujian.

c. Berdasarkan cara mengungkapkan minat dapat dibedakan menjadi empat macam, terdiri atas:

a. *Expressed interest* adalah minat yang diungkapkan dengan cara meminta kepada subjek untuk menyatakan atau menuliskan kegiatan-kegiatan baik yang berupa tugas maupun bukan tugas dengan perasaan senang.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. *Manifest interest* adalah minat yang diungkapkan dengan cara mengobservasi secara langsung terhadap aktivitas-aktivitas yang dilakukan subjek.

c. *Tested interest* adalah minat yang diungkapkan cara menyimpulkan dari hasil jawaban tes objektif yang diberikan.

d. *Inventoried interest* adalah minat yang diungkapkan dengan menggunakan alat-alat yang sudah distandardisasikan.[57]

Faktor-faktor yang mempengaruhi minat diuraikan sebagai berikut:

Faktor-faktor yang dapat mempengaruhi timbulnya minat terhadap sesuatu, secara garis besar dapat dikelompokkan menjadi dua yaitu yang bersumber dari dalam diri individu yang bersangkutan (misal: umur, bobot, jenis kelamin, pengalaman, perasaan mampu, kepribadian) dan yang berasal dari luar mencakup lingkungan keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Agus Sujanto21 memperkuat pendapat ini, dengan menyebutkan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi minat ada 2, yakni faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor Internal

Adapun faktor yang tergolong dalam faktor internal, yaitu :

1) Motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai tujuan.

[57] Ibid., h. 12-13

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

2) Sikap adalah adanya kecendrungan dalam subjek untuk menerima, menolak suatu objek yang berharga baik atau tidak baik.

3) Permainan adalah merupakan suatu permasalahan tenaga psikis yang tertuju pada suatu subjek semakin intensif perhatiannya.

4) Pengalaman suatu proses pengenalan lingkungan fisik yang nyata baik dalam dirinya sendiri maupun di luar dirinya dengan menggunakan organ-organ indra.

5) Tanggapan adalah banyaknya yang tinggal dalam ingatan setelah itu melakukan pengamatan. Kalau kita lihat secara jeli, maka akan tampak suatu perbedaan antara pengamatan dan tanggapan, meskipun keduanya merupakan gejala yang saling berkaitan, karena tanggapan itu sebenarnya kesan yang tinggal setelah individu mengamati objek. Tanggapan itu terjadi setelah adanya pengamatan, maka semakin jelas individu mengamati suatu objek, akan semakin positif tanggapannya.

6) Persepsi merupakan proses untuk mengingat atau mengidentifikasikan sesuatu, biasanya dipakai dalam persepsi rasa, bila benda yang kita ingat atau yang kita identifikasikan adalah objek yang mempengaruhi oleh persepsi, karena merupakan tanggapan secara langsung terhadap suatu objek atau rangsangan.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Faktor Eksternal

Lingkungan bisa juga mempengaruhi minat, karena lingkungan mempunyai peranan yang sangat penting terhadap individu, baik itu lingkungan fisik yang berhubungan dengan benda konkrit maupun lingkungan fisik yang berhubungan dengan jiwa seseorang. Lingkungan itu sendiri terbagi atas 2 bagian, yakni (1) Lingkungan fisik, yaitu berupa alat misalnya keadaan tanah. (2) Lingkungan sosial, yaitu merupakan lingkungan masyarakat dimana lingkungan ini adanya interaksi individu yang satu dengan yang lain. Keadaan masyarakat akan memberi pengaruh tertentu kepada individu.

Dengan teknik pengungkapan yang cukup berbeda, Crow and Crow mengungkapkan bahwa ada tiga faktor yang menjadi timbulnya minat, antara lain yaitu:

a. Dorongan dari dalam diri individu

   Dorongan ingin tahu atau rasa ibngin tahu akan membangkitkan minat untuk membaca, belajar, menuntut ilmu, melakukan penelitian dan lain-lain.

b. Motif Sosial

   Motif sosial ini dapat menjadi faktor yang membangkitkan minat untuk melakukan sesuatu aktivitas tertentu. Misalnya minat untuk belajar atau menuntut ilmu pengetahuan timbul karena ingin mendapat penghargaan dari masyarakat, karena biasanya yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memiliki ilmu pengetahuan cukup luas (orang pandai) mendapat kedudukan tinggi dan terpandang dalam masyarakat.

c. Faktor emosional

Minat mempunyai hubungan yang erat dengan emosi. Bila seseorang mendapatkan kesuksesan pada aktivitas akan menimbulkan perasaan senang, dan hal tersebut akan memperkuat minat terhadap aktivitas tersebut. Sebaliknya suatu kegagalan akan menghilangkan minat terhadap hal tersebut. Jadi minat merupakan suatu kecenderungan yang menetap dalam hati untuk selalu mengingat sesuatu atau mengerjakan sesuatu secara terus menerus tanpa merasa terbebani untuk mendapatkan apa yang dibutuhkan dengan disertai perasaan senang. Adapun indikatornya yaitu: perasaan senang, partisipasi, perhatian, keaktifan, dan mentaati peraturan atau aturan main yang terkait dengan subjek.[58]

Dari penjelasan mengenai definisi-definisi minat dapat disimpulkan bahwa minat adalah kecenderungan seseorang yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktifitas sebagai sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan secara konsisten kepada suatu objek yang disukai dengan disertai dengan rasa senang dan puas. Bila dikaitkan pada penelitian ini maka minat merupakan sikap konsisten seseorang untuk mengakses pesan dakwah pada media webtoon ramadhan 2017 sebagai sumber motivasi

[58] Ibid., h. 15

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya. Sesuai dengan judul penelitian maka minat yang dimaksudkan pada penelitian ini hanya terletak pada minat mengakses pesan dakwah pada media webtoon ramadhan 2017. Dengan adanya media webtoon ramadhan 2017 maka dapat menimbulkan minat afektif pada remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada saat mengakses pesan dakwah didalamnya.

2. Pesan Dakwah

Pesan adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima.[59] Pesan adalah sesuatu yang bisa disampaikan dari seseorang kepada orang lain, baik secara individu maupun kelompok yang dapat berupa buah pikiran, keterangan, pernyataan dari sebuah sikap.[60] Sementara Astrid mengatakan bahwa pesan adalah, ide, gagasan, informasi, dan opini yang dilontarkan seorang komunikator kepada komunikan yang bertujuan untuk mempengaruhi komunikan kearah sikap yang diinginkan oleh komunikator.[61] Pesan yang dimaksud dalam proses komunikasi adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan juga diartikan sebagai seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan.[62]

Pesan adalah keseluruhan dari pada apa yang di sampaikan oleh komunikator. Pesan seharusnya mempunyai inti pesan (tema) sebagai pengarah didalam usaha mencoba mengubah sikap dan tingkah laku

[59] Hafied Cangara, *Pengertian Ilmu Komunikasi* (Jakarta: Raja Grafindo Persada,1998), h. 23
[60] Toto Tasmoro, *Komunikasi Dakwah* (Jakarta: Gaya Media Pratama, 1997), h. 9
[61] Susanto Astrid, *Komunikasi Dalam Teori Dan Praktek* (Bandung: BinaCipta,1997), h. 7
[62] Onong Uchjana Effendy, *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2005), h. 18

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

komunikan. Pesan dapat disampaikan secara panjang lebar, namun yang perlu diperhatikan dan diarahkan kepada tujuan akhir dari komunikasi.[63] Pesan merupakan seperangkat lambang bermakna yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan. Sedangkan pesan dakwah merupakan isi pesan dakwah yang disampaikan pendakwah kepada penerima pesan dakwah.[64]

Pesan dakwah adalah isi pesan yang di komunikasikan secara efektif terhadap penerima dakwah, pada dasarnya materi dakwah Islam, bergantung pada tujuan dakwah yang di capainya sudah menjadi doktrin dan komitmen bahkan setiap muslim wajib berdakwah, baik itu secara perorangan ataupun dengan orang banyak, oleh karena itu dakwah harus terus di lakukan. Pesan dakwah tidak lain adalah al-Islam yang bersumber kepada Al-Quran dan Al-hadis sebagai sumber utama yang meliputi akidah, syariah dan ahlak dengan sebagai macam cabang ilmu yang di perolehnya. Jadi pesan dakwah atau materi dakwah adalah isi dakwah yang disampaikan pendakwah kepada mad'u yang bersumber dari agama Islam.[65]

Secara keseluruhan materi dakwah pada dasarnya berpedoman pada dua sumber yaitu : Al-Qur'an dan Al-Hadis dan kalau tidak ada dari keduanya para ulama akan melakukan ijtihad yaitu mengeluarkan segala pikiran untuk memecahkan segala permasalah yang tidak terdapat dalam

[63] A.W Widjaja, *Komunikasi Dan Hubungan Masyarakat* (Jakarta: Bina Aksara, 1986), h. 14.
[64] Anisatul Islamiyah, *Pesan Dakwah dalam Novel Negeri Lima Menara*, (Surabaya: Jurnal Komunikasi Islam. UIN Sunan Ampel Surabaya . Volume 05, Nomor 01, Juni 2015), h. 136
[65] Jamaludin kafi, *Psikologi dakwah* (Surabaya : Indah, 1997), h. 35

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Nas dan Hadis. Islam merupakan agama dakwah artinya agama yang selalu mendorong pemeluknya untuk senantiasa aktif dalam melaksanakan kegiatan dakwah yaitu dengan menyuruh orang untuk melakukan kebenaran sesuai dengan Al-Qur'an dan hadis. Sumber dakwah yang pertama yaitu Al-Qur'an dan yang kedua yaitu Al-hadis yang artinya Al-Qu'ran menjadi sumber dasar refrensi otentik tentang apapun dan bagaimanapun mengenai dakwah. Mengenai Al-Qur'an sebagai kitab dakwah. Pada dasarnya Al-Qur'an adalah sumber inspirasi dakwah menurut pendapat Syukriadi di dalam bukunya karangan Asep Muhyidin, Al-Qur'an adalah kitab dakwah yang merupakan pesan dakwah Allah sebab Allah menjelaskan secara eksplisit adanya aktivitas dakwah sebagai bagian yang diperhatikan.[66]

Secara umum materi dakwah dapat di klasifikasikan menjadi empat masalah pokok, yaitu :

a. Masalah Akidah (Keimanan) Masalah pokok yang menjadi materi dakwah adalah aqidah Islamiyah. Aspek aqidah ini yang akan membentuk moral manusia. Oleh karena itu pertama kali yang di jadikan materi dalam dakwah Islam adalah masalah aqidah atau keimanan. Akidah yang menjadi materi utama dakwah ini mempunyai ciri-ciri yang membedakannya dengan kepercayaan agama lain, yaitu :

[66] Asep Muhyidin, *Metode Pengembangan Dakwah* (Bandung, cv. Pustaka setia, 2002), h. 15-16

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1) Keterbukaan melalui persaksian (Syahadat), Dengan demikian seorang muslim harus selalu jelas indentitasnya dan bersedia mengakui identitas keagamaannya.

2) Cakrawala pandangan yang luas dengan memperkenalkan bahwa Allah adalah Tuhan seluruh alam, bukan Tuhan kelompok atau bangsa tertentu. Dan soal kemausiaan juga di perkenalkan kesatuan asal usul manusia. Kejelasan dan kesederhanaan diartikan bahwa seluruh ajaran aqidah baik soal ketuhanan, kerasulan, ataupun alam gaib sangat mudah untuk dipahami.

3) Ketuhanan antara iman dan Islam atau antara iman dan amal perbuatan. Dalam ibadah-ibadah pokok yang merupakan manifestasi dari iman di padukan dengan segi-segi pengembangan diri dan kepribadian seseorang dengan kemaslahatan masyarakat yang menuju kepada kesejahteraan.[67]

b. Masalah Syariah Hukum atau syariah sering disebuat sebagai cermin peradaban dalam pengertian bahwa ketika ia tumbuh matang dan sempurna, maka peradaban mencerminkan dirinya dan hukum-hukumnya. Pelaksanaan syariah merupakan sumber yang melahirkan peradaban Islam, yang melestarikan dan melindunginya dalam sejarah. Syariah yang menjadi kekuatan peradaban di kalangan kaum muslimin.[68]

[67] M. Munir, dan Wahyu Ilaihi, *Menejemen dakwah* (Jakarta: Kencana, 2009), h. 26
[68] Ismail, *Menjelajah Atas Dunia Islam* (Bandung : mizan, 2000), h.305

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Masalah Muamalah Islam merupakan agama yang menekankan urusan mu'amalah lebih besar posisinya dari pada urusan ibadah. Islam lebih banyak memperhatikan aspek kehidupan sosial dari pada aspek kehidupan ritual. Islam yang menjadikan seluruh bumi ini masjid, tempat mengabdi kepada Allah. Ibadah dalam muamalah disini, diartikan sebagai ibadah yang mencangkup hubungan dengan Allah SWT, Cakupan aspek muamalah jauh lebih luas dari pada ibadah.

d. Masalah Akhlak Secara Etimologis, kata akhlak berasal dari bahasa arab, jamak dari Khuluqun yang berarti budi pekerti, perangai, dan tingkah laku atau tabiat. Kalimat-kalimat tersebut memiliki segi-segi persamaan dengan perkataan Khalqun, yang berarti kejadian, serta erat hubungannya dengan khaliq yang berarti pencipta, dan mahluk yang berarti yang di ciptakan. Sedangkan secara termenologi maslah akhlak berkaitan dengan masalah tabiat atau kondisi temperatur batin yang mempengaruhi prilaku manusia. Ilmu akhlak bagi Al-Farabi, tidak lain dari bahasaan tentang keutamaan-keutamaan yang dapat menyampaikan manusia kepada tujuan hidupnya yang tertinggi, yaitu kebahagiaan, dan tentang berbagai kejahatan atau kekurangan yang dapat merintangi, usaha pencapain tujuan tersebut.[69]

Pada penelitian ini pesan dakwah yang diakses remaja pada media webtoon ramadhan 2017 yakni pesan dakwah yang disesuaikan dengan

[69] M. Munir dan Wahyu Ilaihi, Op.Cit., 2009, h.24

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengguna/ penerima pesan dakwah. Dengan bahasa yang ringan, menghibur namun tetap mengedukasi dengan nillai keislaman sehingga memotivasi pembaca untuk menjalankan ibadah pada bulan Ramadhan.

B Kajian Media Dakwah Dan Webtoon

1. Media

Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti perantara, tengah, atau pengantar. Dalam bahasa Inggris *media* merupakan bentuk jamak dari *medium* yang berarti tengah, antara, rata-rata. Dari pengertian ini ahli komunikasi mengartikan media sebagai alat yang menghubungkan pesan komunikasi yang disampaikan oleh komunikator kepada komunikan (penerima pesan). Sedangkan, dalam bahasa Arab media sama dengan *wasilah* atau dalam bentuk jamak, *wasail* yang berarti alat atau perantara.[70] Media adalah alat atau wahana yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima.[71]

Lebih lanjut beberapa definisi media dakwah dapat dikemukakan sebagai berikut:

a. A. Hasjmy menyamakan media dakwah dengan sarana dakwah dan menyamakan alat dakwah dengan medan dakwah.
b. Abdul Kadir Munsyi media dakwah adalah alat yang menjadi saluran yang menghubungkan ide dan umat.

[70] Moh Ali Aziz, *Ilmu Dakwah Edisi Revisi*.(Jakarta: Kencana.,2012), h. 403
[71] Wahyu Ilaihi, *Komunikasi Dakwah* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2010), h. 104

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

c. Asmuni Syukir, media dakwah adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai alat untuk mencapai tujuan dakwah yang ditentukan.
d. Hamzah Ya'qub, media dakwah ialah alat objektif yang menjadi saluran yang menghubungkan ide dengan umat.
e. Wardi Bachtiar, media dakwah adalah peralatan yang digunakan untuk menyampaikan materi dakwah.
f. Syukriadi Sambas, media dakwah adalah instrument yang dilalui oleh pesan dan saluran pesan yang menghubungkan antara *da'i* dan *mad'u.*
g. Mira Fauziyah, media dakwah adalah alat atau sarana yang digunakan untuk berdakwah dengan tujuan supaya memudahkan penyampaian pesan dakwah kepada *mad'u.*
h. M. Munir dan Wahyu Ilaihi, *wasilah* (media) dakwah adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan materi dakwah (ajaran Islam) kepada *mad'u* (penerima dakwah).
i. Al-Bayanuni, media dakwah adalah suatu yang bersifat fisik dan non fisik yang bisa mengantarkan pendakwah dalam menerapkan strategi dakwah.

Dari beberapa definisi di atas, maka media dakwah adalah alat yang menjadi perantara penyampaian pesan dakwah kepada mitra dakwah.[72]

Sedangkan pada Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa media memiliki beberapa pengertian, yakni alat, sarana, komunikasi

[72] Moh Ali Aziz, Op.Cit., 2012, h. 403-404

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

seperti majalah, radio, televisi, vilem, poster, spanduk, perantara, dan penghubung.[73] Menurut Setyosari dan Sihkabuden, media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran atau jembatan dalam kegiatan komunikasi (penyampaian dan penerimaan pesan) antara komunikator (penyampai pesan) dan komunikan (penerima pesan). Selanjutnya, Asyhar mengatakan bahwa: media memiliki peran yang sangat penting sebagai sarana atau perangkat yang berfungsi sebagai perantara atau saluran dalam suatu proses komunikasi antara komunikator dan komunikan. Berdasarkan beberapa pengertian tentang media dapat disimpulkan bahwa media adalah suatu alat atau sarana atau perangkat yang digunakan sebagai alat bantu memudahkan pengirim pesan untuk mengirimkan pesan tertentu kepada penerima pesan.[74] Penggunaan media dakwah yang tepat akan menghasilkan dakwah yang efektif. Penggunaan media-media dan alat-alat modern bagi pengembangan dakwah adalah suatu keharusan untuk mencapai efektivitas dakwah. Berdasarkan aspek penyampaiannya, media dakwah digolongkan menjadi 5, yaitu:

a. Lisan yaitu dakwah yang dilakukan dengan lidah atau suara. Termasuk dalam bentuk ini adalah khutbah, pidato, ceramah, kuliah, diskusi, seminar, musyawarah, nasihat, pidato-pidato radio, ramah

[73] Muliaty amin, "*Information Technology (It) Dan Urgensinya Sebagai Media Dakwah Era Kontemporer"* (Makasar: Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Alauddin Makassar, Vol 14, No 2, 2013), h. 185

[74] Beni Asyhar, dan Muniri, "*Matematika Sebagai Alternatif Media Dakwah"* (Tulungagung: Prosiding SI MaNis (Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai-Nilai Islami) Vol 1 No 1, Jurusan Tadris Matematika Institute Agama Islam Negeri Tulungagung, Juli 2017), h. 336-337

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

tamah dalam anjang sana, obrolan secara bebas setiap ada kesempatan, dan lain sebagainya.

b. Tulisan yaitu dakwah yang dilakukan dengan perantara tulisan. Misalnya buku, majalah, surat kabar, buletin, risalah, kuliah tertulis, pamflet, pengumuman tertulis, spanduk, dan sebagainya.

c. Lukisan yaitu gambar-gambar hasil seni lukis, foto, film cerita, dan lain sebagainya. Bentuk terlukis ini banyak menarik perhatian orang dan banyak dipakai untuk menggambarkan suatu maksud ajaran yang ingin disampaikan kepada orang lain, seperti komi-komik bergambar.

d. Audio visual yaitu suatu cara penyampaian yang sekaligus merangsang penglihatan dan pendengaran. Bentuk itu dilaksanakan dalam televisi, sandiwara, ketoprak wayang dan lain sebagainya.

e. Akhlak yaitu suatu cara penyampaian langsung ditunjukkan dalam bentuk perbuatan yang nyata. Misalnya menjenguk orang sakit, bersilaturrahmi ke rumah, pembangunan masjid dan sekolah, poliklinik, kebersihan, pertanian, peternakan, dan lain sebagainya.[75]

Dalam ilmu komunikasi, media dapat juga diklasifikasikan menjadi tiga macam yaitu:

a. Media terucap *(the spoken words)* yaitu alat yang bisa mengeluarkan bunyi seperti radio telepon dan sejenisnya.

[75] Ibid., h. 337

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Media tertulis *(the printed writing)* yaitu media berupa tulisan atau cetakan seperti majalah, surat abar, buku, pamflet, lukisan, gambar, dan sejenisnya.

c. Media dengar pandang *(the audio visual)* yaitu media yang berisi gambar hidup yang bisa didilihat dan didengar yaitu film, video, televisi, dan sejenisnya.

Selain itu, ada yang mengklasifikasikan jenis media dakwah menjadi dua bagian, yaitu media tradisional (tanpa teknologi komunikasi) dan media modern (dengan teknologi komunikasi.)[76]

2. Sejarah Perkembangan Webtoon

Webtoon pertama kali diterbitkan sekitar akhir tahun 1900-an. Era webtoon di korea dimulai saat menurunnya minat generasi muda untuk membaca komik tradisional, Karena serbuan berbagai macam hiburan yang kontennya lebih menarik. Menurut seorang penulis webtoon Park Soo In, era webtoon di korea selatan dapat dibedakan dalam 2 generasi *(such a rapid development!)*. Generasi pertama dapat diwakili oleh "Snow Cat" Sedangkan generasi kedua oleh "Moss" karya Yoon Tae-ho. Generasi pertama memulai webtoon sebagai *diary* bergambar di *homepage* pribadi. Salah satu judul yang paling terkenal dari generasi ini adalah "Marine Blues" karya Sunggye-goon. Sang penulis webtoon sebenarnya menggambar diarinya lalu menjadi sangat popular sehingga para pengunjung mulai menulis komentar pesan di *homepage-nya.* Generasi

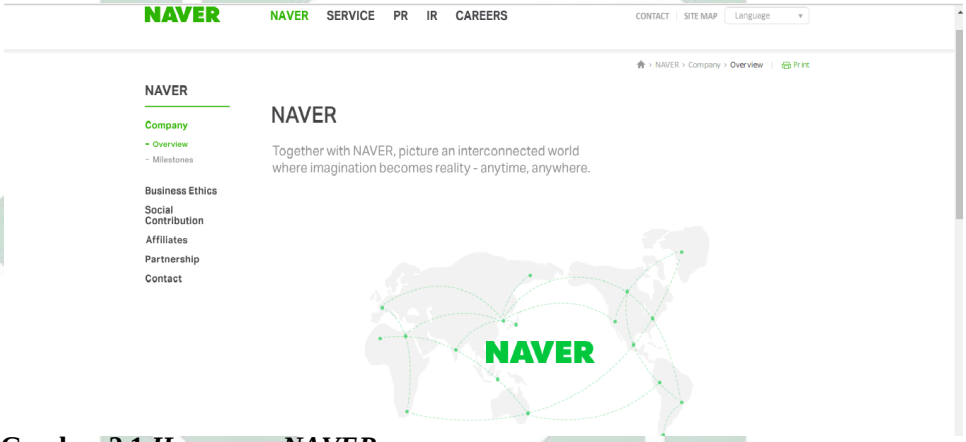
[76] Moh Ali Aziz, Op.Cit., 2012, h. 406-407

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kedua webtoon berkembang lebih komersial, banyak penulis webtoon menggunggah karya mereka di situs portal besar semacam Naver dan Daum.[77]

NAVER was established in June 2, 1999 with a goal of offering Korea*n and other Internet users the widest possible selection of online services.*[78]

NAVER didirikan pada 2 Juni 1999 dengan tujuan menawarkan pengguna Internet Korea dan lainnya pilihan seluas mungkin secara *online* jasa.



Gambar 2.1 *Homepage NAVER*

Situs *NAVER* menjadi salah satu portal *online* yang mendukung perkembangan Webtoon sampai ke penjuru dunia. *NAVER* yaitu merupakan situs pencarian terkenal di Korea yang menyerupai seperti *google* yang diluncurkan pada bulan Juni tahun 1999 oleh mantan karyawan Samsung bernama Lee Hae Jin. Awalnya naver hanya berupa situs portal berita yang biasanya kita lihat di situs- situs berita. Seiring

[77] Tien Mahardika. *Webtoon; Reasons behind the Phenomena.* Green-universetien.blogspot.co.id/2013/11/webtoon-reasons-behind-phenomenon.html?m=1 diakses pada tanggal 16 November 2017 pukul 10:23 WIB.

[78] *NAVER*, "*NAVER* Annual Report 2015" dalam https://www.*NAVER*corp.com/en/ir/annualReport.nhn, diakses pada tanggal 17 November 2017, pukul 22:00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berjalannya waktu Lee Hae Jin mengembangkan itu menjadi sebuah mesin pencari. Setelah ditelusuri ternyata mesin pencari Naver satu angkatan dengan Yahoo!. Didirikan lima tahun lebih awal dari ditemukannya Google. [79]

Naver merupakan mesin pencari yang dikembangkan dari dalam. Artinya mereka tak menggunakan sistem milik mesin pencari lainnya. Diambil dari nama *'Nave'* dari kata *'Navigation'*, dan ada tambahan akhiran '-r' yang akhirnya berarti *'sailor of the Web'*. Meski maksudnya begitu dalam penyebutan Korea di tulisannya bisa berarti 'neighbor'. Kala itu NAVER masih berupa mesin pencari sederhana hingga tangan muda sang Lee Hae- jin menyentuhnya. Salah satu yang menjadi andalan Naver ialah fitur *Comprehensive Search* yang mulai diperkenalkan di tahun 2000 -an. Sebuah mesin menampilkan aneka hasil pencarian dalam kategori di satu laman. Lalu diperjalanan ada pula sistem *Knowledge Search* pada 2002. Sistem Knowledge yang disiapkan oleh Lee untuk mengisi kekurangan Naver.[80]

Pada awal- awal pendirianya masih banyak hasil penelusuran yang kosong. Menyisakan layar putih tanpa apapun di dalamnya. Karena jumlah pengguna naik, dimulailah ide selanjutnya untuk proses menyempurnakan situs tersebut, Lee memanfaatkan mereka yang login ke situsnya untuk membuat konten sendiri. sehingga para pengunjung diharapkan

---

[79] Biografi Pengusaha. *Penemu Line Orang Terkaya Korea Digilai Jepang* . dalam http://www.pengusaha.us/2015/03/siapa-pendiri-line-aplikasi.html, diakses pada tanggal 18 November 2017, pukul 04:00 WIB

[80] Ibid.,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

membuatkan isinya dari mesin pencari tersebut. Naver menjadi pionir situs yang mengumpulkan konten dari mereka para penggunanya.[81]

Di sistem bernama *Knowledge Search*, ada pertanyaan yang dihadirkan oleh pengguna, lalu pengunjung ada untuk menjawabnya. Semacam Yahoo Answer mungkin sebagai contohnya sekarang ini. Setiap ada pertanyaan, maka ada yang menjawab, dari sana ada sistem pemberian peringkat untuk jawaban terbaik. Sistem tersebut diluncurkan tiga tahun sebelum *Yahoo Answer*. Melalui cara tersebut mesin pencari menghasilkan 80 juta halaman pertanyaan dan jawaban. Untuk menambah pendapatan Lee pun menambah aneka hal seperti layanan email, pencarian karya ilmiah, dan bahkan menyediakan portal khusus anak- anak. Untuk portal anak- anak diberinya nama Junior Naver; inilah yang jadi kekuatan Naver.[82]

Oleh karena fitur yang lengkap, disatu sisi menyasar situs lokal (menggunakan bahasa Korea asli) melalui mesin pencari, disisi lain mempunya fitur email yang jadi satu di portalnya. Ini membuat situs karyanya lebih digemari bahkan bisa mengalahkan raksasa internet Yahoo! dan Google. Aneka bisnis dijalankan Lee bermodal portal serba gunanya, bahkan Lee Hae Jin melakukan aneka akuisisi untuk menjadi lebih besar. Pada Juli 2000, Naver menggabungkan dirinya dengan Hangame. Hangame yaitu sebuah portal game online terkenal yang merupakan pertama ada di Korea Selatan. Langkah epiknya lalu itu lalu diikuti dengan

[81] Ibid.,
[82] Ibid.,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berubah nama menjadi NHN atau *Next Human Network.* Menggabungkan situs portal paling populer dan situs game online paling populer. Apalagi yang bisa ia miliki selain menguasai internet di seluruh Korea Selatan. Bisnisnya luar biasa beragam dengan aneka macam layanan dari email, game online, dan terutama pengiklan.[83]

Tidak puas, tahun 2005, Naver resmi menawarkan layanan blog seperti halnya Blogger.com. Yang sebelumnya ia sudah meluncurkan pencarian lokal untuk bisnis dan mesin pencari buku pada 2004. Berlanjut mengikuti perkembangan manga Korea seperi halnya portal Daum. Maka pada 2006, Naver resmi meluncurkan satu layanan khusus Webtoon. Tak puas lagi, Lee mulai membuka sistem dekstop, lalu disusul layanan unggah musik, layanan unggah video, layanan internet provider, dan mesin pencari di mobile.[84]

Lee Hae Jin bersama karyawannya fokus untuk terus mengembangkan *NAVER* dengan menyediakan fitur yang digemari oleh orang Korea pada saat itu. Untuk kelancaran bisnisnya, Lee Hae Jin mulai menggabungkan *NAVER* bersama salah satu perusahaan *game online* pertama di Korea bernama *hangame* pada bulan September tahun 2011. Persatuan dua perusahaan ini dinamakan NHN *Corporation*. *NAVER* terus mengembangkan bisnisnya hingga masuk ke Jepang. Hingga pada suatu saat *NAVER* membuat aplikasi LINE messenger sebagai aplikasi

[83] Ibid.,
[84] Ibid.,

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

messenger wajib di Jepang. Saat ini NHN *Corporation* bernama NHN *Entertainment*. Produknya yaitu portal *NAVER*, *Hangame*, dan LINE. Sedangkan LINE sendiri sudah punya banyak bisnis lain termasuk Webtoon.[85]

Since its launch in 2004, NAVER Webtoon has given birth to many best-selling authors through its unique promotion system: Challenge > Best Challenge > Official Webtoon. NAVER Webtoon has expanded its mobile comics platform globally to the U.S., China, Taiwan, Thailand, and Indonesia. LINE Webtoon, its global comics platform, reached over 18 million Monthly Active Users only two years following launching. NAVER Webtoon is expanding its IP business via publishing, movies and games, built on its loyal user base.[86]

Sejak diluncurkan pada tahun 2004, *NAVER* Webtoon telah melahirkan banyak penulis terlaris melalui sistem promosi uniknya: Tantangan, tantangan terbaik, Webtoon Resmi. *NAVER* Webtoon telah memperluas platform komik selulernya secara global ke A.S., China, Taiwan, Thailand, dan Indonesia. LINE Webtoon, platform komik globalnya, menjangkau lebih dari 18 juta Pengguna Aktif Bulanan hanya dua tahun setelah peluncuran. *NAVER* Webtoon memperluas bisnis IP-nya melalui penerbitan, film dan permainan, yang dibangun atas basis pengguna setia.

Di Korea Webtoon adalah komik online gratis yang dapat diakses oleh pengguna android maupun IOS untuk mendapatkan cerita-cerita komik

[85] Ibid.,
[86] Naver Corp. "*Webtoon, Korea's no.1 Webtoon platform goes globa*l*"* dalam http://www.navercorp.com/en/service/featured.nhn, diakses pada tanggal 20 November 2017, pukul 02:25 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menarik dari para komikus.[87] Webtoon disajikan dalam satu halaman panjang yang tinggal di-*scroll down* untuk setiap *chapter/strip.* Sajianya juga cenderung *colourful,* bahkan disertai efek multimedia berupa cahaya, suara, dan gerak (*flash, sound, and movement).*[88] Di Korea, Webtoon menjadi sebuah media baru dan kultur baru dalam menyajikan cerita berupa komik.[89] Namun seiring dengan berjalannya waktu pada tanggal 1 Mei 2017 *NAVER Webtoon* sebagai penyedia layanan LINE Webtoon telah resmi berubah menjadi *NAVER Webtoon Corporation.* Dikarenakan perubahan tersebut, penyedia layanan LINE Webtoon dan agen utama pengurus informasi pribadi akan berubah dari *NAVER Corp,* menjadi *NAVER Webtoon Corp.*[90]

Dalam perusahaan *NAVER Webtoon Corporation* terbagi menjadi dua yakni Webtoon *NAVER* dan LINE Webtoon. Dalam Penelitian ini peneliti mengambil objek LINE Webtoon *genre Slice Of life* untuk diteliti.

---

[87] King Parry. "*Bukti Komikus Indonesia Berbakat, 5 Webtoon Indonesia Ini Layak Dijadikan Film".* Dalam www.duniaku.net/2017/02/04/komikus-webtoon-indonesia-terbaik/, diakses tanggal 16 November 2017, pukul 08:01 WIB

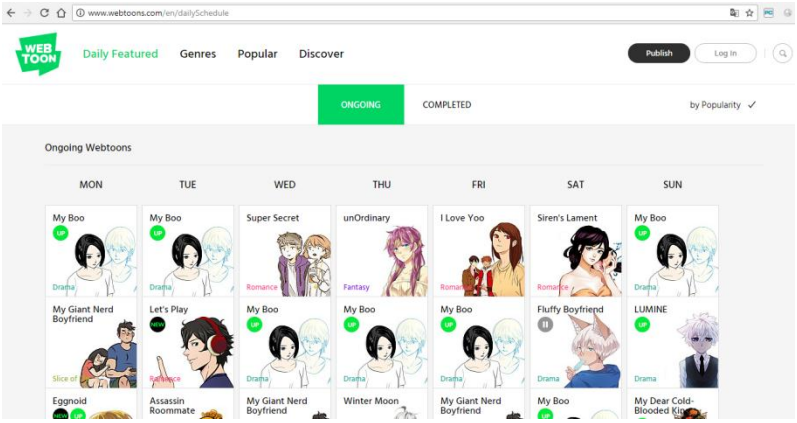
[88] *Loc.Cit.*Tien Mahardika. *Webtoon; Reasons behind the Phenomena.* Diakses 16 November 2017, pukul 10:28 WIB.

[89] The Artworks of Beny, *"Santai diary : catatan kecil dari perjalanan ke Korea - Episode I"* dalam http://serdadukakilangit.tumblr.com/post/135976911636/santai-diary-catatan-kecil-dari-perjalanan-ke, diakses 18 November 2017, pukul 05:00 WIB

[90] Line Webtoon. "*Pengumuman perubahan syarat dan ketentuan/kebijakan informasi pribadi LINE Webtoon".* Dalam http://www.webtoons.com/id/notice/detail?noticeNo=392&page=1, diakses tanggal 20 November 2017, pukul 02:10 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.2 Homepage NAVER Webtoon Korea



Gambar 2.3 Homepage Line Webtoon English Version

3. Webtoon

Webtoon merupakan komik digital yang terdiri dari banyak bagian dari komedi ke drama, dari *thriller ke roman* dan fantasi yang dapat dinikmati di mana saja, kapan saja, secara *online* dan pada perangkat mobile. Webtoon merupakan akronim dari *website cartoon* atau kumpulan gambar bercerita yang dipublikasikan secara online *(webcomic)*. Webtoon dianggap sebagai *subgenre* dari manhwa (Di negara jepang memiliki gambar yang disebut manga, kalau di Korea memiliki manhwa) akan tetapi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

media publikasi yang digunakan berbeda. Manhwa dipublikasikan secara fisik berupa buku/majalah, sedangkan webtoon dipublikasikan lewat media internet biasanya pada situs-situs hosting komik. *Layout* Webtoon juga terus berkembang tidak monoton hanya berupa gambar dua dimensi hitam-putih.[91]

Webtoon disajikan dalam satu halaman panjang yang tinggal di-*scroll down* untuk setiap *chapter/strip.* Sajianya juga cenderung *colourful*, bahkan disertai efek multimedia berupa cahaya, suara, dan gerak (*flash, sound, and movement).*[92] Secara sederhana Webtoon dapat diartikan sebagai komik *online*. Menurut kamus *Oxford, Webtoon is An animated cartoon or series of comic strips published online.*[93] Artinya Webtoon adalah Sebuah kartun animasi atau serangkaian strip komik yang diterbitkan secara *online. The Webtoon is digital comics run the gamut from comedies to dramas, from thrillers to romances and elaborate fantasies. It can be enjoyed anywhere, anytime, online and on mobile devices.*[94]

In South Korea, webcomic is not a common term. Instead, Koreans use term 'Webtoon' for webcomics. Webtoons are highly popular in Korea, for several reasons. Traditionally, comics artists create their artwork first for the print version. That has been the way comic book artists producing their works. Or at least, they may draw their comics with the help of

[91] Tien Mahardika. *Webtoon; Reasons behind the Phenomena.* Green-universetien.blogspot.co.id/2013/11/webtoon-reasons-behind-phenomenon.html?m=1, diakses 16 November 2017, pukul 10:23 WIB.
[92] Ibid,,
[93] Oxford Dictionary, *"Definition of Webtoon in English"* dalam https://en.oxforddictionaries.com/definition/Webtoon, diakses pada tanggal 17 November 2017 pukul 20:02 WIB
[94] Charles B. Wang Center, "Webtoon: The Evolution of Korean Digital Comics" dalam https://www.artsy.net/show/charles-b-wang-center-Webtoon-the-evolution-of-Korean-digital-comics, Diakses pada tanggal 17 November 2017 pukul 20:20 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

monitor and tablets, but they do not publish it online before they hand it over to the publishers.

Di Korea Selatan, Webcomic bukan istilah umum. Sebaliknya, Korea menggunakan istilah 'Webtoon' untuk *webcomics*. Webtoon sangat populer di Korea, karena beberapa alasan. Secara tradisional, seniman komik menciptakan karya seni pertama mereka dalam versi cetak. Hal tersebut telah menjadi cara mereka dalam memproduksi karya-karya komik mereka. Atau setidaknya, mereka bisa menggambar komiknya dengan bantuan monitor dan tablet, tetapi mereka tidak mempublikasikannya secara *online* sebelum mereka menyerahkannya kepada penerbit. [95]

Dari beberapa definisi diatas dapat disimpulkan bahwa arti webtoon dalam penelitian adalah *web cartoon* yang berarti komik *online*, berupa cerita bergambar yang unsur visual yang dapat menarik pembaca. Selain itu, memiliki beberapa *genre* cerita yang berbeda dan dapat diakses secara online di *smartphone, PC, tablet* dan perangkat mobile lainnya, dimana saja dan kapan saja.

4. Line Webtoon

LINE Webtoon adalah *platform website* komik *online* dari korea yang menjadi akar dari komik *online* dari penjuru Asia sampai Eropa. Walau Didominasi oleh gaya dan *genre* asia, LINE Webtoon menawarkan keragaman *genre*, dan *style* yang mampu menarik semua orang. Salah satu kemampuan LINE Webtoon menyediakan pilihan bahasa yang bisa

[95] Korean Webtoons Wiki, "Webtoon" dalam http://KoreanWebtoons.wikia.com/wiki/Webtoon, diakses pada tanggal 17 November 2017, pukul 21:20 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disesuaikan dengan bahasa yang diinginkan menjadikannya situs komik online yang mengglobal. LINE Webtoon mampu dibaca melalui monitor sampai dengan mobile, yang menyediakan aplikasi Line Webtoon untuk pengguna android maupun IOS. Line Webtoon memberikan kesempatan bagi para pencipta komik di websitenya untuk mendapatkan keuntungan dengan menjadi komikus berbayar yang dilirik oleh webtoon. Didukung oleh *viewers*, berapa jumlah *likes* dan komentar yang didapat juga melihat dari segi profesionalitas dalam berkarya yaitu keorisinilan, gaya gambar, dan keproduktivitasan. Dari situ komikus webtoon juga diuntungkan dengan peluang bisnis baru dimana komikus mendapat keuntungan tambahan dari merchandise yang diliris, pembuatan film, dan masih banyak lagi, dimana banyak sekali komik webtoon yang mendapatkan serial drama yang diproduksi dari komiknya sampai *PC game* yang dirilis berdasarkan komik webtoon mereka.[96]

Webtoon yang berasal dari negara Korea semakin meluas dengan popularitas di penjuru dunia dan mulai memasuki pasar global. Banyak sekali komikus dunia berbakat termasuk Indonesia yang telah menunjukkan karya-karyanya. Cerita dan gambar yang menarikpun menjadi salah satu daya tarik pembaca.[97] LINE Webtoon diakses secara gratis untuk para pembuat komik baik amatir maupun profesional untuk

[96] Tisa Ashifa Pravitasari, Ahmad Adib, dan Anang Tri Wahyudi. *Perancangan Komik Digital Mengenai Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Remaja Wanita Di Surabaya.* Dalam http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewfile/5518/5045. diakses pada tanggal 16 November 2017, pukul 08:57 WIB

[97] King Parry. *Bukti Komikus Indonesia Berbakat, 5 Webtoon Indonesia Ini Layak Dijadikan Film.* www.duniaku.net/2017/02/04/komikus-webtoon-indonesia-terbaik/, diakses tanggal 16 November 2017, pukul 08:01 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menampilkan karya terbaik mereka kepada para penyuka komik di seluruh dunia.[98]

Semenjak globalisasi Webtoon, banyak *author* dari berbagai macam negara, dengan karya mereka telah diterjemahkan dalam beberapa bahasa. LINE Webtoon juga tersedia di berbagai negara penjuru dunia dengan berbagai macam bahasa. Dengan tujuan membantu seniman Webtoon maju ke pasar global, *NAVER* meluncurkan *platform* Webtoon global "LINE Webtoon" pada bulan Juli 2014. Pada 2015, *NAVER* diadakan berbagai acara untuk memperluas titik kontak dengan pengguna global. Peristiwa tersebut meliputi pertemuan penandatanganan artis, pemotretan dengan karakter, dan mendirikan stan Webtoon di China *International Comic Festival* di Guangzhou. Selain itu, kami menjalin kerjasama dengan Stan Lee, seorang tokoh yang sangat berpengaruh di AS komik superhero, untuk memperkuat konten "LINE Webtoon" dan mempercepat globalisasi Webtoon. *NAVER* akan berusaha untuk terus mengembangkan Webtoon isi dan layanan yang relevan untuk membuat Webtoon menjadi konten budaya global dan membangun ekosistem.[99]

Pada tahun 2015 LINE Webtoon masuk ke Indonesia dan Sejak tersedianya layanan Webtoon di Indonesia, webtoon telah mendapat tanggapan dan perhatian yang luar biasa positif dari para pembaca dan pengguna. LINE menyebutkan *Official Account* LINE Webtoon

[98] Arindra Meodia, *"LINE hadirkan Webtoon, platform digital bagi pecinta komik"* dalam http://www.antaranews.com/berita/495706/LINE-hadirkan-Webtoon-platform-digital-bagi-pecinta-komik, diakses tanggal 19 November 2017, pukul 18:30 WIB

[99] Loc.Cit, *NAVER* Annual Report 2015, diakses pada tanggal 19 November 2017, pukul 18:38 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(@idWebtoon) mendapatkan dua juta pengikut hanya dua minggu berselang sejak pertama kali dikenalkan.[100] Aplikasi Webtoon memungkinkan penikmat komik dan kartun untuk membaca berbagai genre komik karya komikus dari berbagai belahan dunia secara gratis. Pada LINE Webtoon terdapat layanan di mana penggemar dapat menemukan konten komik berbasis web (webcomic) secara teratur karena penerapan sistem harian yang dapat memberikan episode-episode terbaru pada serial-serial popular setiap hari, setiap minggu. [101]

Gambar 2.4 Homepage LINE Webtoon versi Indonesia pada PC

[100] Choirul Arifin. "*Line Webtoon, Cara Enak Baca Komik Lewat Ponsel"* dalam http://www.tribunnews.com/techno/2015/05/11/line-webtoon-cara-enak-baca-komik-lewat-ponsel, diakses 19 November 2017, pukul 19:48 WIB

[101] Loc.Cit, Arindra Meodia, Diakses tanggal 19 November 2017, pukul 18:32 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Gambar 2.5 Logo Aplikasi Webtoon

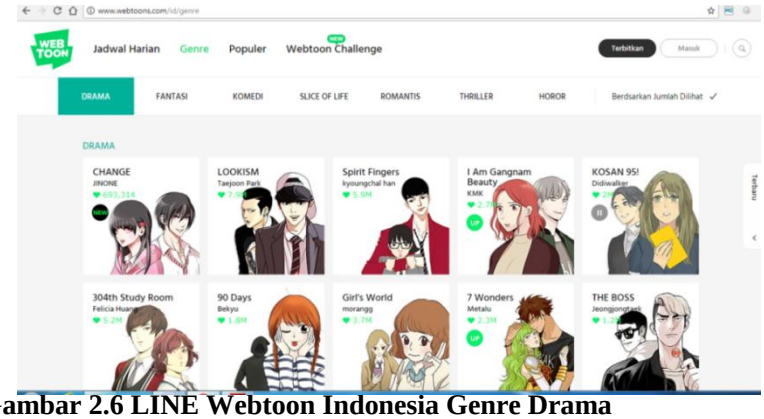
Dengan keragaman serial *webcomic*, para penggemar komik dapat selalu memiliki konten terbaru dengan berbagai judul-judul webtoon yang dikelompokkan menurut *genre* sesuai judul Webtoon. Para pengguna LINE Webtoon juga dapat menikmati berbagai jenis/*genre webcomics*, yang mudah diakses untuk mengunduh konten dan menerima notifikasi kapan seri terbaru akan dirilis/tersedia.[102] Berikut genre yang terdapat pada Line Webtoon Indonesia :

a. *Genre* Drama

LINE Webtoon *genre* drama mempunyai alur cerita yang lebih menuju ke konflik emosi dan penghayatan perasaan dan bertujuan membuat pembaca terharu dan terhanyut dalam cerita.

[102] *Loc.Cit*, Arindra Meodia. Diakses tanggal 19 November 2017 pukul 19:30 WIB

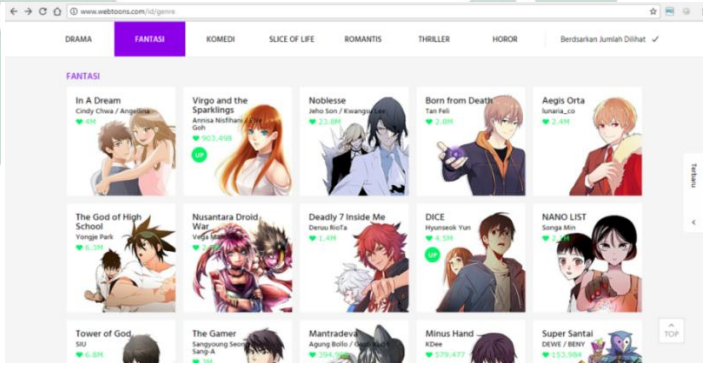
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.6 LINE Webtoon Indonesia Genre Drama

b. *Genre* Fantasi

Genre Fantasi memiliki alur cerita yang diciptakan oleh author sendiri dengan dunia fantasi nya, sebuah dunia lain yang berada dalam mitos atau legenda zaman dulu, biasanya melibatkan sihir, unsur mistik, hal-hal yang mustahil di dunia nyata dan lain-lain. Untuk menciptakan imajinasi pembaca saat membaca komik dengan genre ini.



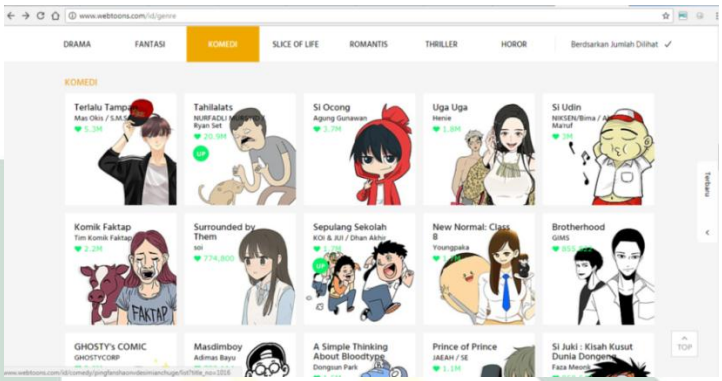
Gambar 2.7 LINE Webtoon Indonesia Genre Fantasi

c. *Genre* Humor

Sesuai dengan namanya, pada *genre* ini pembaca dibuat tertawa saat membaca komik dengan alur komedi. Pada komik *genre* komedi ini author menceritakan pelesetan lucu atau humor yang disajikan secara

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

matang hingga pembaca merasakan sendiri cerita tersebut. Biasanya alur cerita pada *genre* komedi tentang sindiran, hal-hal yang sedang *booming* di tengah perbincangan masyarakat umum hingga pengalaman sehari-hari.

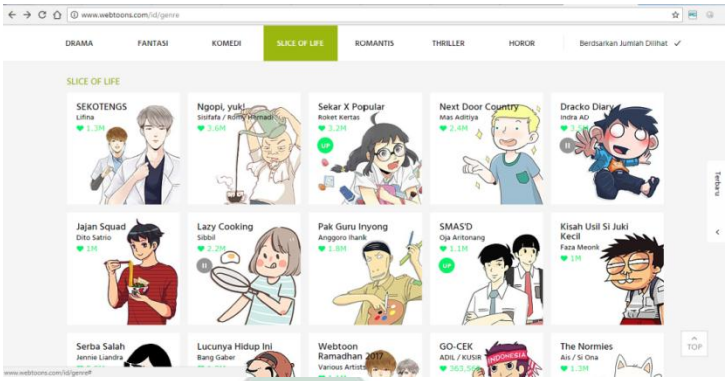


Gambar 2.8 LINE Webtoon Indonesia Genre Komedi

d. *Genre Slice Of Life*

Slice of life jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia berarti sepotong kehidupan. Genre *Slice of life* menceritakan kisah nyata dalam kehidupan sehari-hari yang dialami seorang karakter kartun atau komik. Biasanya dalam *genre* ini ceritanya bersambung atau terkadang ada yang hanya sepenggal pengalaman keseharian karakter kartun atau komik tersebut. Dalam *genre* ini, peneliti mengambil salah satu judul komik bernama Webtoon Ramadhan 2017.

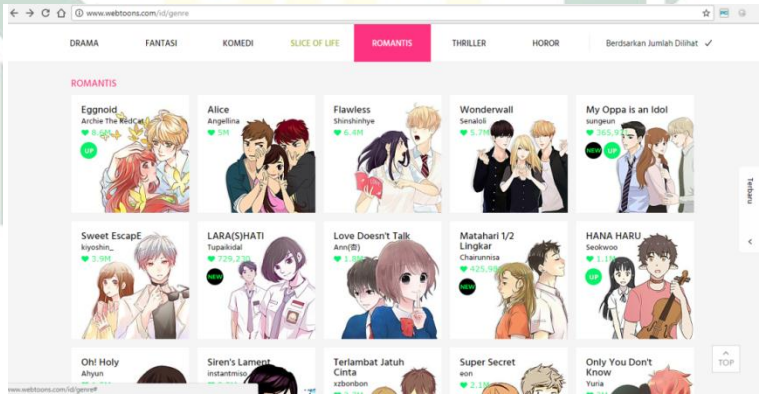
digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.9 LINE Webtoon Indonesia Genre *Slice of life*

e. *Genre* Romantis

Pada *genre* romantis biasanya dibumbui dengan alur percintaaan, kisah kasih dan memiliki unsur asmara yang romantis dalam karakter kartun atau komik tersebut. Sehingga bisa membuat pembaca terbawa perasaan saat membacanya.



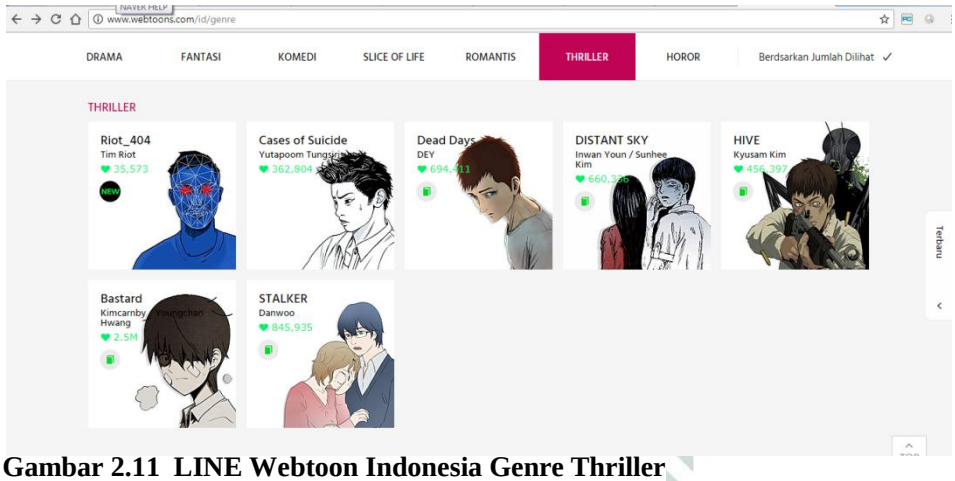
Gambar 2.10 LINE Webtoon Indonesia Genre Romantis

f. *Genre Thriller*

Thriller berasal dari bahasa inggris yang berarti sesuatu yang mengerikan atau cerita seru. Saat membaca genre ini pembaca dibuat menjadi tegang dan penasaran dengan alur cerita yang seru dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

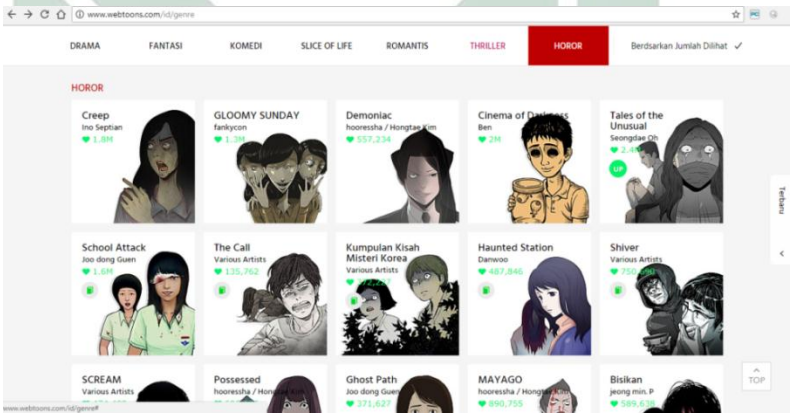
ditambahi dengan hal-hal yang mengerikan seperti kematian, teka-teki dan unsur yang lainnya.



Gambar 2.11 LINE Webtoon Indonesia Genre Thriller

g. *Genre* Horor

Komik dalam genre ini berisi tentang cerita-cerita yang seram dengan unsur dunia gaib yang membuat pembaca menjadi takut dan kaget saat membacanya.

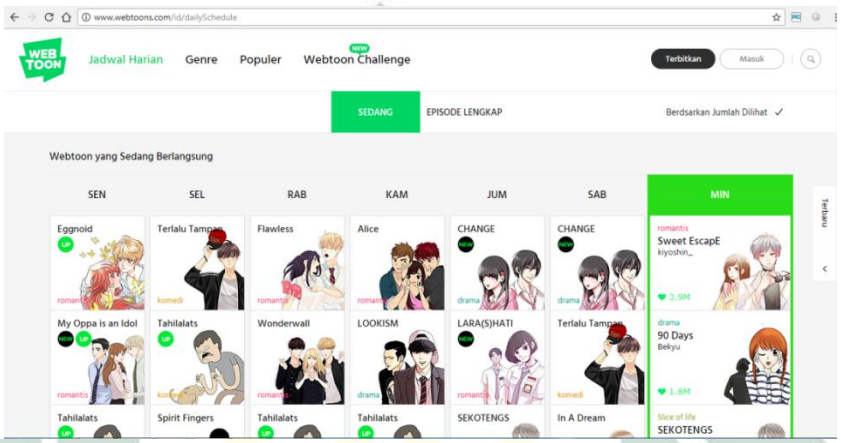


Gambar 2.12 LINE Webtoon Indonesia Genre Horor

Selain genre-genre tersebut, di LINE Webtoon juga memiliki tool yang menyediakan jadwal harian. Jadwal harian LINE Webtoon berfungsi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

untuk memudahkan pembaca memilih komik yang akan dibaca setiap harinya. Jabwal harian tersebut rutin ter-*update* setiap harinya dengan berbagai judul cerita dan genre yang berbeda dan setiap author dengan ceritanya telah ditentukan hari untuk memperbaharui cerita barunya.

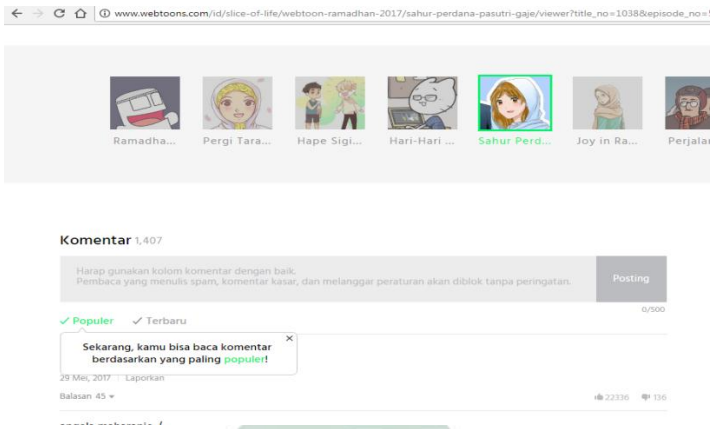


Gambar 2.13 Jabwal Harian LINE Webtoon Indonesia

Di LINE Webtoon pembaca dapat membagikan Webtoon ke sosial media dengan mudah. Para pembaca Webtoon juga bisa langsung berkomentar mengenai Webtoon tersebut dan komentarnya bisa dibaca siapa pun termasuk sang komikus.[103]

[103] Rikkai, "*Webtoon dan Kualitas Komentar Remaja Kita*" dalam http://www.kompasiana.com/rikkai/Webtoon-dan-kualitas-komentar-remaja-kita_570475b4f67e618705ebceb7, Diakses 17 November 2017, pukul 00:02 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id



Gambar 2.14 Kolom Komentar dalam LINE Webtoon Indonesia

Sama halnya dengan aplikasi *digital* lainnya yang menyediakan tombol favorit dengan tujuan meningkatkan *rating.* Di Webtoon untuk meningkatkan rating pada setiap judul webtoon, telah disediakan tombol favorit bagi pembaca.

Gambar 2.15 Tombol favorit dan subscibe dalam LINE Webtoon Indonesia dengan judul Webtoon Ramadhan 2017 episode 5 "Sahur Perdana!" (Pasutri Gaje).

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

C Kajian Komik *Digital* Religi

1. Webtoon Ramadhan 2017

Webtoon adalah sebuah aplikasi dari LINE Webtoon secara bersamaan adalah bacaan komik *digital*, aplikasi-aplikasi etalase, *website* dan/ atau software dari Naver Webtoon (termasuk segala *update/upgrade* dari *software* tersebut) dimana Anda bisa : (1) menjelajah, berbelanja, *download* dan/atau stream, membaca dan/atau menggunakan konten *digital* atau iatem-iatem lain yang ditawarkan. Untuk satu penggunaan. Atau perangkat-perangkat lain yang dipilih (contoh: ponsel, *tablet, PC/Mac*,dsb.); dan (2) mengelolah Konten *digital* dan pengaturan akun pengguna (*user)*.[104]

Mulai tanggal 25 Mei 2017 LINE Webtoon memperkenalkan salah satu *genre slice of life* dengan judul Webtoon Ramadhan 2017 dari aplikasi LINE Webtoon yang memberikan layanan inovasi terbaru bagi pengguna LINE Webtoon untuk menikmati hari-hari di bulan ramadhan. Webtoon Ramadhan 2017 adalah komik webtoon yang mengangkat tema Ramadhan yang dapat dinikmati di mana saja, kapan saja di *smartphone* atau secara *online* melalui aplikasi webtoon. Webtoon ramadhan 2017 merupakan hasil kolaborasi 31 *webtoonist.* Dari 31 *webtoonist* hanya 17 saja yang merupakan *webtoonist official,* sedangkan 14 lainnya adalah

[104] m.webtoons.com/id/terms#privacyPolicy, diakses pada tanggal 14 Oktober 2017, pukul 22:25 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

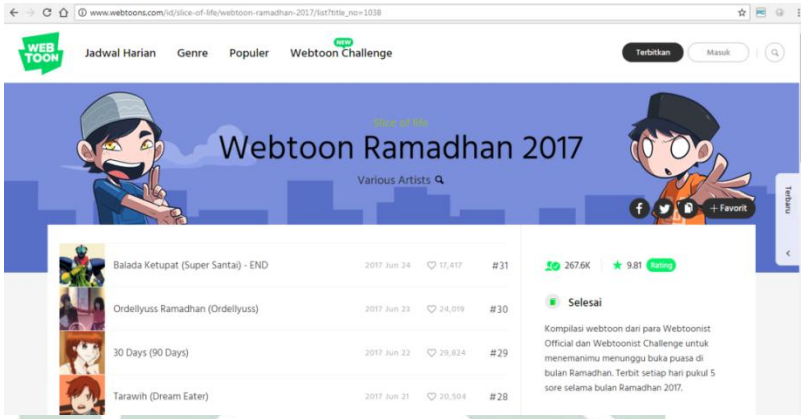
para *webtoonist challenge*.[105] Di mana konten komik ini akan menyediakan tayangan pada jam-jam ngabuburit di bulan puasa. Dengan judul Webtoon Ramadhan 2017 *webtoon* ini merupakan kumpulan *oneshot* kompilasi dari para *Webtoonist Official* dan *Webtoonist Challenge.*

Para *Webtoonist Official* di antaranya adalah Agung Gunawan (Si Ocong), Shinshinhye (Flawless), Annisa Nisfihani (Pasutri Gaje), Sisifafa & Romi Hernadi (Ngopi Yuk!), Kiyoshin (Crush), Herrad & Thoma Prayoga (Ojek Story), Chairunnisa (Matahari ½ Lingkar), Ghostycorp (Ghosty's comic), Qoni (We Are Pharmacists), Faza Meonk, Yahya M, Seto Budje, dan Kyriepoda (Si Juki dan Si Bedil), KOI & JUI/ Dhan Akhir (Sepulang Sekolah), Red Gelato (Recycle), Bekyu (90 Days), Dewe/ Beny (Super Santai), Vega Mandalika (Nusantara Droid War), Sukima, Pepe, Nikendesy, dan Yogadanu (Red Sugar Comics), dan Indra AD (Dracko Diary). Sedangkan pada *Webtoonist Challenge* diantaranya ada Myo (Diary si Myo), Lifina (Sekotengs), Tio Septiadi dan Louise Presiden (Amuba), Zw_art (Blossom Days), Mas Aditiya (Next Door Country), Sukima, Pepe, Nikendesy, Lovadoki (Lovephobia), Veleries (Traceless Knight), Eric A (The Chosen), Mat Kusuma (Accountant Diary), Oryza Kathleen (Consilium), Yemima CV (Expression 404), Adiaz Airtif (Wiil

[105] Ahmad Faisal, "Sambut Ramadhan Line Webtoon Indonesia Luncurkan Webtoon Ramadhan 2017" dalam *http://www.kaorinusantara.or.id/newsline//77275/sambut-ramadhan-line-webtoon-indonesia-luncurkan-webtoon-ramadhan-201,* diakses pada tanggal 14 Oktober 2017, pukul 23:02 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Em), Ellinot (Dream Eater), Webtoon Ramadhan 2017 terbit setiap hari pukul 5 sore selama bulan Ramadhan 2017 [106]



Gambar 2.16 LINE Webtoon Indonesia Genre *Slice of life* Webtoon Ramadhan 2017

2. Komik *Digital* Religi

Alat-alat dan media untuk pembelajaran semakin maju, sesuai dengan perkembangan sains dan teknologi zaman sekarang, pendidik harus pandai memilih media yang tepat dalam pembelajaran dan sesuai dengan lingkungan. Seiring dengan perkembangan zaman, maka dibutuhkan sebuah media pembelajaran baru yang lebih disukai oleh remaja dan membuat mereka lebih mudah dalam memahaminya. Salah satu media yang dapat digunakan dalam penyampaiannya adalah sebuah komik. Karena dengan menggunakan komik pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih mudah untuk diterima dan dimengerti, karena bahasa gambar lebih mudah dipahami dibandingkan bahasa tulis maupun lisan

[106] Riska, *"Bingung Mengisi Waktu Ngabuburit, Baca Webtoon Edisi Ramadhan Yuk!"* dalam https://duniagames.co.id/news/2800-bingung-mengisi-waktu-ngabuburit-baca-webtoon-edisi-ramadhan-yuk. Diakses pada 10 Oktober 2017, pukul 21:01 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sehinga akan lebih mudah dipahami oleh remaja. Dan dengan pemunculan sebuah tokoh utama yang memiliki sikap yang bijaksana dalam menghadapi problema dan juga mengedepankan Hadits–Hadits nabi sebagai panutan diharapkan dapat mampu memberikan sebuah panutan bagi pembaca terutama remaja.[107]

Komik adalah cerita yang bertekanan pada gerak dan tindakan yang ditampilkan lewat urutan gambar yang dibuat secara khas dengan paduan kata-kata. Komik sebagai alternatif komunikasi bagi manusia dalam kehidupan sehari-hari. Dimana manusia yang diciptakan sebagai makhluk sosial sangat membutuhkan interaksi oleh sesama, diantaranya diperlukan komunikasi yang diciptakan secara visual, audio maupun audio visual. Komunikasi tersebut dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan informasi yang tidak bisa dilepaskan oleh manusia. Sehingga sarana komunikasi manusia bermacam-maccam bentuknya.[108]

Komik sendiri menurut McCloud adalah sebuah gambar maupun simbol yang disusun bersebelahan dalam suatu urutan yang bertujuan untuk menyampaikan suatu informasi. Cerita dari komik akan mudah dipahami oleh pembaca karena dengan gambar yang menarik, bahkan tanpa tekspun komik tetap mampu dibuat. Dalam era kontemporer seperti

[107] M. Syaifurriza Nuris, dan Aditya Rahman Yani. *Komik Hadits Pokok Ajaran Islam* (Surabaya: Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, Createvitas Vol. 3, No. 1, Januari 2014), h. 58-59

[108] Tisa Ashifa Pravitasari, Ahmad Adib, Anang Tri Wahyudi. *Perancangan Komik Digital Mengenai Pengaruh Negatif Media Sosial Pada Remaja Wanita Di Surabaya.* Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya. 2016, hal 2 Diakses di http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/5517/5044, pada tanggal 15 Oktober 2017, pukul 09:49 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekarang ini, kreatifitas merupakan salah satu elemen yang sangat dibutuhkan pada semua usaha yang ingin kita lakukan. Tanpa kreatifitas didalamnya, usaha tersebut akan susah dalam mencapai targetnya. Begitu juga dengan dakwah, menurut Yunanto selaku praktisi komik Islami mengatakan tanpa kreatifitas didalamnya dakwah tidak akan mampu berkembang. Sebagai contohnya, jika dakwah masih hanya mengandalkan dengan majlis taklim. Tentu upaya kita dalam mengajak satu atau dua kerabat kita untuk dating akan susah, apalagi dengan gempuran media massa yang semakin sekuler. Jika dakwah hanya mengandalkan metode klasik dalam penyampaian, tentu akan sangat sulit bagi pendakwah untuk mendapatkan simpatisan didalamnya, sehingga penyebaran dari dakwah tersebut kurang meluas. Selain itu, komik juga merupakan salah satu media yang sangat efektif sebagai media grafis karena dalam penyampaian pesannya memiliki kekuatan tidak hanya pada bahasa tulis saja, namun dengan bahasa gambar juga.[109]

Metode perancangan yang digunakan dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Penentuan problematika

   Setelah melihat fenomena yang telah didapat langkah berikutnya adalah melakukan penentuan problematika dengan cara melakukan observasi dan pencarian informasi dari beberapa sumber media, kemudian dilakukan analisa untuk ditarik menjadi sebuah identifikasi masalah.

[109] M. Syaifurriza Nuris, Op.Cit., 2014, h. 59- 60

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Konsep Desain

Untuk menentukan konsep desain ini dilakukan dengan cara mengkaji sebuah eksisiting dan melakukan kuisioner untuk menemukan karakteristik komsumen/target audiens. Kemudian dari sesuatu yang didapat sebelumnya antara fenomena, permasalahan dan karakteristik audiens digabungkan untuk menemukan *keyword* dari sebuah konsep.

c. Penentuan Kriteria

Dari ditemukannya *keyword* dan konsep, dapat diturunkan untuk kemudian menemukan kriteria desain dan menentukan aspek visual dengan cara mengkaitkan dasar-dasar tinjauan teori yang telah dilakukan.

d. Alternatif Desain

Alternatif desain dapat dilakukan setelah menemukan kriteria dan telah melalui proser pembuatan sketsa. *Thumbnail, rough design* yang kemudian dipilih beberapa untuk menjadi alternatif desain.

e. Implementasi Desain

Implementasi desain didapat setelah final desain dipilih dari beberapa alternative desain yang telah dikuisionerkan.[110]

Menurut Scott McCloud, karakter yang dibuat dengan ilustrasi kartun dan sederhana mampu menyedot kesadaran dari pembaca, dan mampu mengkaburkan identitas dari pembaca. Membuat pembaca seolah-olah menjadi bagian dari isi komik itu sendiri. Penekanan garis dibuat tipis dan

[110] Ibid., Hal 61

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

ditambah garis yang lebih tebal pada garis luar dari karakter untuk memberikan efek topeng yang lebih baik. Media yang dipilih berupa komik *digital* karena visual tentu lebih menarik minat remaja daripada buku. Pemilihan media komik *digital* sendiri didasari oleh kesuksesan aplikasi *LINE Webtoon* yang sejak pertama kali diluncurkan pada akhir April 2015 lalu, aplikasi ini telah berhasil menembus 1,5 juta unduhan hanya dalam 2 bulan. Aplikasi komik *digital LINE Webtoon*, yang merupakan singkatan dari *web cartoon* yang berarti komik *online*, merupakan wadah bagi pada pembaca komik maupun pembuat komik (tersedia kolom untuk menerbitkan karya). Menurut Febridani dalam survey "Peran Seni Komik Indonesia Sebagai Media Komunikatif Dalam Pendidikan" pun menunjukkan 65% koresponden remaja (pelajar) mengatakan komik tidak lagi sekedar bacaan anak- anak tapi juga memberi pengetahuan (komik sebagai media informasi) dan menghilangkan *stress*.[111]

Secara sederhana, komik *digital* bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya:

a. Digital Production

Digital production mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini bisa dilakukan 100% on screen, dan tidak sekedar proses manipulasi dan olah digital semata.

[111] Novia Amanda, Heru Dwi Waluyanto, Aznar Zacky. *Perancangan Komik Digital Menggunakan Aplikasi LINE Webtoon Tentang Pola Makan Sesuai Golongan Darah untuk Remaja.* Prodi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, 2016, hal 2. Diakses di http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/4333/3974, diakses pada tanggal 18 Desember 2017, pukul 10:36 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. *Digital Form*

Digital form mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Kemampuan kedua dari bentuk komik secara *digital* adalah faktor waktu yang terhitung *timeless*. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk *digit* atau *byte*, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Sedang kemampuan ketiga adalah kemampuan multimedia, dimana tampilan komik kini bisa dikombinasikan dengan animasi terbatas (*limited animation*), interaktivitas, suara dan sebagainya. Kemampuan multimedia bisa memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembacanya.

c. *Digital Delivery*

Digital delivery mengacu pada metode distribusi dan penghantaran komik secara *digital* yang dalam bentuk paperless dan *high mobility*. Format yang paperless memungkinkan distribusi komik digital memotong banyak sekali mata rantai proses distribusi jika dilakukan secara analog (misalnya dari percetakan, distributor, pengecer, pembeli). Istilahnya *only one clicks away*. Sedangkan fitur *high*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

mobility bisa terlaksana, karena komik dalam format *digital* memungkinkan data-data yang telah berbentuk kode *digital* dibawa ke dalam *gadget* yang kecil dan efisien. Di lain pihak, hal-hal yang sebaiknya diperhatikan dalam *digital delivery* adalah distribusi data digital yang berbeda bentuk dan sistem dengan distribusi analog. Misalnya distribusi komik digital secara online di Indonesia akan terkait dengan kecepatan akses dan bandwith, sehingga perlu mempertimbangkan ukuran dan format gambar dalam komik *digital* yang dibuat.

d. *Digital Convergence*

Digital convergence adalah pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang juga berbasis digital, misalnya sebagai *game*, animasi, film, *mobile content*, dan sebagainya. Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa komik *digital* adalah komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun didalamnya dapat disisipkan *game*, animasi, film, atau aplikasi lainnya yang mempermudah pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpannya dapat dilakukan secara *online* ataupun melalui *gadget* tertentu.[112]

Dalam komik sendiri terdapat elemen-elemen desain komik, elemen-elemen *desain* menurut M.S Gumelar adalah bahan atau bagian-bagian yang membentuk *desain* komik secara menyeluruh dalam suatu komposisi,

[112] Ahmad Hafiz Aziz. 2009. *Kenapa Komik Digital; Indonesia ICT Award 2009*. https://www.academia.edu/1721061/Kenapa_Komik_Digital diakses pada tanggal 20 Desember 2017, pukul 16:34 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dan bagian-bagian pembentuknya tersebut dapat dipisah-pisah menjadi bagian lebih kecil tersendiri. Elemen-elemen desain dalam komik:

a. Space

Komik memerlukan *space* (ruang) seperti kertas, ruang dikanvas, ruang dimedia *digital* dan media lainnya bila ada. *Space* atau ruang tertentu dibiarkan kosong pada panel tertentu agar pembaca merasakan "kelegaan" dan arahan karakter melakukan sesuatu.

b. Image

Dalam komik *image* biasanya gambar goresan tangan *(hand drawing* atau *free hand).*

c. Teks

Teks sebenarnya adalah *image* dari lambang atau simbol dari suara dan angka. Dan simbol belum tentu sama antara satu bangsa dengan bangsa lainnya.

d. Point & Dot Titik dan bintik Point (titik) tidak selalu harus bulat, boleh merupakan kotak kecil, segitiga kecil, ellips kecil, bentuk bintang yang sangat kecil dan bentuk-bentuk lainnya dalam ukuran kecil. Dot berbentuk lebih bulat kecil.

e. Line

Line atau garis, garis sesungguhnya adalah gabungan dari beberapa point atau dot yang saling *overlapping* dan menyambung. *Line* tidak harus selalu lurus, garis lurus disebut dengan nama *Straight Line*, garis lengkung disebut dengan nama *Curve Line.*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

f. Shape

Shape adalah bentuk dalam 2 dimensi ukuran, yaitu X dan Y atau panjang dan lebar.

g. Form

Form (wujud) adalah bentuk dalam 3 dimensi ukuran, yaitu X, Y dan Z atau panjang, lebar dan tinggi.

h. Tone/Value (gradient, lighting & shading)

Tone adalah tekanan warna ke arah lebih gelap atau lebih terang. *Gradiasi, lighting,* dan *shading* dapat pula dilakukan dengan cara arsir *(render).*

i. Colour (Hue)

Colour adalah *hue* (warna). Warna terbagi dari pembentukannya terbagi menjadi 3 kelompok besar yaitu:

a. *Light Color (visible spectrum)* Warna cahaya terkadang sering disebut *additive color,* dihasilkan dari tiga cahaya warna utama (*light primary colours),* yaitu *Red* (merah), *Green* (hijau) dan *Blue* (biru) atau RGB.

b. *Transparent Colour* (warna cat transparan) Warna cat transparan, dihasilkan dari 4 warna utama (primary colours) yaitu *Cyan* (biru Muda), Magenta (Pink), *Yellow* (Kuning) dan *Black* (hitam tidak Solid atau Abu-Abu Gelap) atau CMYK.

c. *Opaque Colour* (warna tidak transparan) Warna opaque terdiri dari 5 warna utama *(primary colours)* atau kadang-kadang disebut juga

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sebagai *subtractive colours*, yaitu warna putih, kuning, merah, biru dan hitam.

j. Pattern

Pattern atau pola dalam komik digunakan sebagai screentone.

k. Texture

l. *Voice, Sound dan Audio*[113]

Terdapat 4 aplikasi *software* yang digunakan dalam mengembangkan komik digital akuntansi, diantaranya yaitu:

a. *Flash* merupakan software yang memiliki kemampuan menggambar sekaligus menganimasikannya, serta mudah dipelajari *Flash* tidak hanya digunakan dalam pembuatan animasi, tetapi pada zaman sekarang ini *flash* juga banyak digunakan untuk keperluan lainnya seperti dalam pembuatan *game*, presentasi, membangun *web*, animasi pembelajaran, bahkan juga dalam pembuatan film. Animasi yang dihasilkan *flash* adalah animasi berupa *file movie*. *Flash* yang digunakan dalam media ini adalah *Adobe Flash* Cs.

b. *Corel Draw* adalah editor grafik vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan perangkat lunak yang bermarkas di Ottawa, Kanada. *Corel Draw* yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Corel Draw* X5.

c. Program *Comic Life* adalah program aplikasi yang memenangkan penghargaan untuk mengkreasikan komik, karena program ini juga

[113] MS. Gumelar, *Comic Making* (Jakarta: PT. Indeks, 2011), H. 26-29

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dapat menghasilkan berbagai gambar, foto, kartu, dan sebagainya. *Comic life* mempermudah pengguna untuk membuat layout halaman dengan menggunakan templates yang telah tersedia.

d. *Adobe Photoshop*, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan *Adobe Systems* yang dikhususkan untuk pengeditan foto atau gambar dan pembuatan efek. *Adobe Photoshop* yang digunakan dalam pengembangan ini yaitu *Adobe Photoshop* Cs 5.[114]

D Kerangka Teoritik

Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kuantitatif hubungan kausal. Peneliti mencoba mencari pengaruh minat media webtoon ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan Dakwah. Penelitian ini dikembangkan dari pola kebiasaan remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya, khususnya pola perilaku remaja dalam mengakses jaringan internet dan menggunakan media online untuk mendapatkan hiburan, edukasi, informasi dan sarana yang memberikan pengetahuan serta komunikasi yang jaraknya tak terhingga dan tak dibatasi oleh waktu. Dengan adanya kebiasaan remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya dapat memudahkan mereka dalam memperoleh ilmu berupa informasi, dan edukasi mengenai dakwah khususnya pesan dakwah pada konten komik digital ber-*genre slice of life* Webtoon Ramadhan 2017 "LINE Webtoon". Seperti halnya hadis yang diriwayatkan

[114] Yudha Yudhanto. *Kecanggihan dan Kelebihan Adobe Photoshop*. (on line: 2012). Tersedia di http://IlmuKomputer.org, diakses pada tanggal 20 Desember 2017, pukul 17:00 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

oleh Ibnu Majah mengenai kewajiban umat muslim untuk menuntut ilmu, yakni:

عَنْ اَنَسٍ اِبْنُ مَالِكٍ قَلَ قَالَ رَسُوْل الله صلى الله عليه وسلم طَلَبُ الْعِلْمِ فَرِيْضَةً عَلى كُلّ مُسْلِمٍ ووضِعَ العِلْمِ عِنْدَ غَيْرُأَهْلِهِ كَمُقَلِّدِ الْخَنَا زِيْرِ لْجَوْهَرولَلؤْلُؤَ وَالذَّهَبَ

Artinya :

"*Dari Anas bin Malik ia berkata, Rasulullah saw, bersabda: Mencari ilmu itu wajib bagi setiap muslim, memberikan ilmu kepada orang yang bukan ahlinya seperti orang yang mengalungi babi dengan permata, mutiara, atau emas*" (*HR.Ibnu Majah)*[115]

Dari hadis diatas mengandung pengertian, bahwa mencari ilmu itu wajib bagi setiap muslim, kewajiban itu berlaku bagi laki-laki maupun perempuan, anak-anak maupun orang dewasa dan tidak ada alasan untuk malas mencari ilmu. Ilmu yang wajib diketahui oleh setiap muslim adalah ilmu-ilmu yang berkaitan dengan tata cara peribadatan kepada Allah SWT. Sedangkan ibadah tanpa ilmu akan mengakibatkan kesalahan-kesalahan dan ibadah yang salah tidak akan dapat diterima oleh Allah. Sedangkan orang yang mengajarkan ilmu kepada orang yang tidak mengetahui atau tidak paham maka akan sia-sia. Maksudnya, ilmu itu harus disampaikan sesuai dengan taraf berfikir si penerima ilmu, memberikan ilmu secara tidak tepat diibaratkan mengalungkan perhiasan pada babi, meskipun babi diberikan perhiasan kalung emas maka babi tetap kotor dan menjijikkan.[116]

---

[115] Hadis Riwayat Ibnu Majah, Juz 1, hal 269

[116] Gudang Ilmu Blog Tentang : Pengertian, Manfaat, Pendidikan, Kesehatan, Serta Cara, Petunjuk Dan Do'a-Do'a. dalam http://www.ilmusaudara.com/2015/10/dalil-al-quran-dan-hadit-tentang.html, diakses pada tanggal 4 Desember 2017, pukul 22:20 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dakwah memiliki pengertian yakni suatu proses komunikasi yang didalamnya meliputi komunikator dan komunikan, pesan, dan *feedback* atau umpan balik. Sehingga dalam proses dakwah dalam mensyiarkan agama Islam dapat disebut juga sebagai proses komunikasi, namun berbeda dengan proses komunikasi pada umumnya dalam kegiatan sehari-hari. Dakwah dengan menggunakan media adalah efektifitas seorang pendakwah dalam meyampaikan pesan dakwah kepada sasaran dakwah/ *mad'u*. Seorang pendakwah yang menggunakan media *online* memungkinkannya untuk menjangkau seluruh wilayah yang tak terhingga jaraknya, namun selama memiliki koneksi internet atau jangkauan saluran internet. Maka, seorang pendakwah dapat dengan leluasa berdakwah. Allah SWT telah memberikan dasar dalam landasan berpijak bagi seorang pendakwah sebagaimana firman-Nya dalam surat An-Nahl ayat 125 yang berbunyi : [117]

اُدْعُ اِلَى سَبِيْلِ رَبِّكَ بِالْحِكْمَةِ وَ الْمَوْعَظَةِ الْحَسَنَةِ وَ جَادِلْهُمْ بِالَّتِيْ هِيَ اَحْسَنُ اِنَّ رَبَّكَ هُوَ اَعْلَمُ بِمَنْ ضَلَّ عَنْ سَبِيْلِهِ و هُوَ اَعْلَمُ بِالْمُهْتَدِيْنَ

"*Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah. dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik. Sesungguhnya Tuhanmu Dialah yang lebih mengetahui tentang siapa yang tersesat dari jalan-Nya dan Dialah yang lebih mengetahui orang-orang yang mendapat petunjuk".*[118]

Jadi, melakukan suatu kebaikan kepada yang *ma'ruf* merupakan kewajiban bagi umat muslim, Hakikat dakwah sendiri berdasarkan Al-Quran sebagai kitab dakwah, antara lain, dapat di jumpai dalam surat An-Nahl, 16 : 125 yang telah

[117] 10 Departemen agama RI, *Al-Quran dan terjemahnya* (Surabaya : Mahkota, 1990), h. 421
[118] Departemen Agama RI , *Al-Qur'an dan Terjemahnya Juz 1-30*, Edisi Revisi (Surabaya: Karya Agung Surabaya, 2006), h. 383

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disebutkan diatas . Berdasakan isyarat ayat tersebut, hakekat dakwah dapat di rumuskan sebagai suatu kewajiban mengajak manusia kejalan Tuhan dengan cara hikmah, *mau'idhah hasanah,* dan *mujaddalah* yang ahsan. Adapun ajakan ke jalan Tuhan tersebut dapat positif atau sebaliknya negatif.[119] Karena dakwah hukumnya wajib bagi umat muslim untuk selalu menyeru kepada yang ma'ruf dan mencegah kepada yang mungkar, maka sebagaimana pada firman Allah SWT dalam surat Ali-Imran 104: [120]

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ ۚ وَأُولَٰئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Artinya: "Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung." (Ali Imran ayat 104)[121]

Selain itu, berdakwah dengan media *online* adalah salah satu pilihan untuk memungkinkan menarik minat penerima pesan dakwah pada pesan dakwah khususnya bagi kalangan remaja yang lebih senang dan aktif mengakses media online. Inti dari penelitian ini adalah untuk meneliti apakah ada pengaruh media online Webtoon Ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah, sehingga remaja dapat termotivasi, dan teredukasi dengan pesan dakwah yang terdapat pada media Webtoon Ramadhan 2017. Adakah minat pada remaja bila pesan dakwah disajikan

[119] Asep Muhyidin, *metode pengembangan dakwah (*Bandung: cv. Pustaka setia, 2002), h. 31
[120] Tafsirq, dalam https://tafsirq.com/3-ali-imran/ayat-104 diakses pada tanggal 9 Januari 2018, pukul 22:23 WIB
[121] Departemen Agama RI ,Op.Cit., 2006, h.79

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dalam komik digital yang dapat dibawa kemanapun, dan dimanapun, yang menjadi suatu kebutuhan.

Untuk itu penulis menggunakan teori yang berkaitan dengan judul penelitian. Teori yang digunakan penulis adalah menggunakan teori jarum hipodermik. Komunikasi berlangsung dalam sebuah proses seperti ban berjalan secara mekanis, dengan unsur-unsur yang jelas, yaitu sumber (komunikator), pesan (komunike), saluran (media), penerima (khalayak), dan umpan balik (efek). Artinya, sumber mengirim pesan kepada penerima melalui saluran tentu menimbulkan akibat atau efek.

Teori jarum hypodermis (*hypodermic needle theory)* atau teori peluru ajaib (*magic bullet theory)* atau teori stimulus respon (*S-R Theory)* merupakan teori awal media massa pada saat penguasa Jerman sukses menggunakan media massa menyakinkan rakyat untuk mendukung penguasa mengobarkan perang dunia ke-1 dan ke-2. Teori stimulus respon (*S-R Theory)* adalah teori yang paling tua dan paling dasar dalam ilmu komunikasi modern. Teori ini menyakini bahwa kegiatan mengirimkan pesan sama halnya dengan tindakan menyuntikan obat yang bisa langsung masuk ke dalam jiwa penerima pesan. Sebagaimana peluru yang ditembakkan dan langsung masuk ke dalam tubuh.[122]

Anwar Arifin juga menjelaskan bahwa proses komunikasi dan dakwah itu secara mekanistis adalah komunikator (pendakwah/ mubaligh) menyampaikan pesan kepada khalayak, melalui media. Dengan demikian akan timbul umpan

[122] Morissan, *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa,* Edisi Pertama (Jakarta: Kencana, 2013), h. 504

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

balik atau efek dakwah (masuk Islam, menunaikan ibadah, mengeluarkan zakat) berupa dukungan atau penolakan atau ragu-ragu.[123]

[123] Anwar Arifin, *Dakwah Kontemporer Sebuah Studi Komunikasi*, Cetakan pertama (Yogyakarta: Graha Ilmu. 2011), h.67-68

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

E Hasil Penelitian Yang Relevan

Tabel 2
Mapping Penelitian Yang Relevan

No	Nama Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Kesimpulan
1	Amadeus Severino, (2015) Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas ISIP, Universitas Atma Jaya Yogyakarta.	Pengaruh Tingkat Kreativitas Iklan Media Online Terhadap Tingkat Ketertarikan Menonton Iklan Pada Pengguna Situs Online (Studi Kuantitatif Eksplanatif Mengenai Pengaruh Tingkat Kreativitas Iklan di Youtube Terhadap Tingkat Ketertarikan Menonton Iklan di Youtube Pada Pengunjung Perpustakaan Universitas Atma Jaya Yogyakarta)	Secara Umum penelitian ini bertujuan untuk memperoleh analisis serta penjabaran tentang pengaruh variabel X (yang mempengaruhi) terhadap tingkat ketertarikan Variabel Y (yang dipengaruhi). Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif yang menggunakan metode penelitian eksplanatif, yaitu penelitian yang ditujukan untuk mengetahui pengaruh hubungan variabel satu dengan variabel lainnya. Metode pengumpulan data diambil dari hasil penyebaran angket.	Sampel yang diteliti adalah mahasiswa, Teori yang digunakan adalah teori kretivitas iklan, Pada variabel Y yang menjadi pengaruh yaitu tingkat kreativitas iklan di media online youtube. Meneliti tentang Kreativitas Iklan di Youtube Terhadap Tingkat Ketertarikan Menonton Iklan di Youtube Pada Pengunjung Perpustakaan Universitas Atma Jaya Yogyakarta. Uji validitas dan reliabilitas dengan skala Guttman. Teknik penentuan sampel yang dilakukan pada penelitian ini bersifat tidak acak (non-probability) di mana anggota populasi tidak diheri peluang yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel.	Hasil uji regresi secara simuJtan (Uji f) yang telah dilakukan diperoleh nilai F hilling sebesar 3,801 dengan probabilitas (p) = 0,055. Bedasarkan ketentuan analisis regresi secara simultan yaitu nilai probabilitas (p) :S 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel tingkat kreativitas iklan tidak memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variabel tingkat ketertarikan menonton iklan. Besar pengaruh variabel tingkat kreativitas iklan yang dihmjukkan dengan nilai R Square variabel tingkat ketertarikan menonton iklan sebesar 3,9 %. Sisanya sebesar 96,1 % dijelaskan oleh variabel lainnya di luar model regresi bersangkutan. Berdasarkan hasil analisis data penelitian

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

					yang sudah dilakukan, rnaka dapat ditarik kesimpulan dari hasil kuesioner dengan uji regresi linear sederhana. Variabel pengaruh tingkat kreativitas iklan di Youtube tidak berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat ketertarikan menonton iklan di Youtube. Saran untuk penelitian ini agar dalam menciptakan. iklan yang laeatif harus lebih memperkuat unsur ROI {RelevarLce, Originality, dan Impact) sehingga khalayak benar-benar tertarik untuk menonton iklan tersebut dan tertarik dengan produk yang diiklankan
2	Eli Kurniawati (2017), jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung, Bandar Lampung.	Hubungan Antara Menonton Iklan Line Webtoon Di Televisi Dengan Minat Pengunduhan Aplikasi Di Smartphone"	Penelitian berorientasi pada Line Webtoon.	Subjek penelitian adalah mahasiswa, kemudian dari variabel X yang digunakan yakni menonton iklan di Televisi dan Variabel Y yakni pengunduhan aplikasi di	Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan beberapa hal mengenai hubungan antara menonton iklan line webtoon di televisi dengan minat pengunduhan aplikasi di smartphone:

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

				smartphone. Mengangkat fenomena mengenai iklan. Penelitian tersebut menggunakan teori *uses and grafication* dan model AIDDA.	Hasil akhir atau tujuan adanya sebuah iklan adalah terciptanya sebuah respon atau tindakan dari audien terhadap barang atau jasa yang ditawarkan. Dalam penelitian ini iklan line webtoon yang tayang di televisi sudah menarik perhatian para audiennya untuk menggunakan aplikasi line webtoon. Berdasarkan uji korelasi yang dilakukan menggunakan uji Spearman Rank, hasil yang didapatkan korelasi atau hubungan antara menonton iklan line webtoon di televisi dengan minat pengunduhan aplikasi di smartphone sebesar 0,427. Tingkat hubungan antara variabel berpedoman pada tabel interpretasi koefisien korelasi yang menunjukkan bahwa hubungan antara menonton iklan line webtonn di televisi dengan minat

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

					pengunduhan aplikasi berada pada taraf sedang. Hubungan tersebut ada 119 pada taraf sedang, hal ini bisa terjadi karena frekuensi menonton iklan line webtoon di televisi tidak bigutu intens. Berdasarkan uji determinasi yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar variabel X mampu mempengaruhi variabel Y dilakukan uji tersebut dengan hasil yang didapat adalah sebesar 0,228. Hal ini berarti minat pengunduhan aplikasi webtoon karena menonton iklan line webtoon di televisi sebesar 22,8% dan sisanya 77,2% dipengaruhi oleh hal atau faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini. Uji hipotesis dalam penelitian ini dilakukan dengan taraf signifikansi 0,05 atau 5% dan didapatkan hasil thitung > t-tabel yakni 4,468 > 1990, dengan demikian Ho

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

					ditolak dan Ha diterima. Jadi, ada hubungan yang signifikan antara menonton iklan line webtoon di televisi dengan minat pengunduhan aplikasi di smartphone. Berdasarkan hasil yang didapat, menunjukkan bahwa adanya hubungan antara menonton iklan line webtoon dengan minat pengunduhan aplikasi. Hal ini bisa terjadi karena dari hasil pada penelitian menunjukkan: Intensitas responden menonton iklan line di televisi ada pada tingkatan sedang berkisar 4-5 kali sehari. Iklan line webtoon yang ditayangkan melalui media televisi menarik perhatian audiennya. Iklan line webtoon memiliki keunikan dan informasi yang diberikan mengenai aplikasi line webtoon tersebut menarik
3	Eselin Agista Melantika,	Efektivitas Daya Tarik Iklan Dalam	Secara umum penelitian ini bertujuan	Penelitian ini Untuk mengetahui	Penelitian ini berjudul "Efektivitas

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	(2017), Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Prodi Ilmu Komunikasi, Universitas Pasundan Bandung.	Meningkatkan Minat Mahasiswa Mengakses Bukalapak Di Fisip UNPAS.	untuk mengetahui efektivitas daya tarik iklan dalam meningkatkan minat mahasiswa untuk mengakses Bukalapak di FISIP UNPAS. (Minat Mengakses)	hambatan-hambatan ketika pelaksanaan daya tarik iklan, serta usaha-usaha untuk mengatasi hambatan tersebut Metode penelitian deskriptif Kuantitatif dan menggunakan model Management Relations Theory. Teknik pengumpulan berdassarkan kepustakaan, observasi dan wawancara. Dengan Menggunakan teknik Snowball Sampling. Sampel yang diteliti adalah mahasiswa	Daya Tarik Iklan dalam Meningkatkan Minat mahasiswa Mengakses Bukalapak di FISIP Unpas", pada iklan Bukalapak versi "nego cincai" spesial imlek. Tujuan Peneltian ini adalah untuk mengetahui efektivitas Daya tarik iklan dalam meningkatkan minat mahasiswa untuk mengakses Bukalapak di FISIP Unpas, untuk mengetahui hambatan-hambatan ketika pelaksanaan daya tarik iklan, serta usaha-usaha untuk mengatasi hambatan tersebut. Metode penelitian yang digunakaan adalah metode penelitian deskriptifkuantitatif dan menggunakan model Management Relations Theory. Teknik pengumpulan berdasarkan kepustakaan, observasi, wawancara dan angket dengan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

					menggunakan teknik Snowball Sampling yang dibagikan kepada 100 responden. Berdasarkan penelitian maka diperoleh hasil bahwa efektivitas daya tarik iklan Bukalapak versi "nego cincai" spesial imlek memberikan dampak positif dan dapat dikatakan meningkatkan minat mahasiswa untuk mengakses Bukalapak di FISIP Unpas. Hal yang peneliti sarankan sebagai masukan dalam membuat iklan apapun khususnya berbasis audio visual, para praktisi hendaknya mengedepankan daya tarik gabungan antara daya tarik rasional dan dipadukan dengan daya tarik emosional.
4	Muhammad Rahim (2012), Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Dakwah dan	Pengaruh Tayangan Bioskop Trans Tv Terhadap Minat Menonton Film Di Kalangan Mahasiswa	Untuk mengetahui sejauh mana pengaruh variabel X dengan Minat (variabel Y) pada subjek. Metode	Teknik analisis data penulis menggunakan Metode kualitatif dan persentase yaitu dengan menggunakan angka-angka dan	Dari penyajian data bab III dan hasil analisa pada bab IV, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut : Minat menonton

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	Komunikasi, UIN Suska Riau.	Jurusan Komunikasi Fakultas Dakwah Dan Ilmu Komunikasi Uin Suska Riau	pengumpulan data diambil dari hasil penyebaran angket Tujuannya untuk mengetahui minat pada subjek penelitian	selanjutnya diproses dengan menggunakan tabel-tabel persentase. Dan penulis jabarkan dengan metode deskripstif kuantitatif dengan persentase dan menggunakan tabel. Subjek penelitian yakni mahasiswa	di kalangan mahasiswa dakwah dan ilmu komunikasi UIN Sangat berpengaruh dengan hasil nilai 83,6%. Hal ini didukung dari hasil penyebaran angket kepada responden yang banyak menonton adalah laki-laki berjumlah 40 orang atau 62,5%, tingkat umur adalah 20 orang atau 31,2 %
5	Destya Maya Putri, (2017), Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau, Pekanbaru	Pengaruh media sosial line webtoon terhadap minat membaca komik pada mahasiswa universitas riau	Berorientasi pada media sosial webtoon. Mencari kolerasi variabel x dengan variabel y. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan croanbach alpha. Teknik Analisis regresi linear sederhana. Metode Penelitian Kuantitatif. Sementara itu jenis atau tipe riset yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksplanasi.	Teknik analisis data menggunakan Uji Koefisien Determinasi. Hasil penelitian ini sesuai dengan Teori SOR (Stimulus-Organism-Response). Subjek penelitian yakni mahasiswa.	Berdasarkan pada pemaparan sebelumnya menunjukkan bahwa penelitian ini memiliki signifikansi sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,05. Dapat disimpulkan bahwa Ho ditolak dan Ha diterima, yang berarti terdapat pengaruh antara media sosial LINE Webtoon terhadap minat membaca komik pada mahasiswa Universitas Riau, dan dari nilai R menunjukkan korelasi antara variabel independent dengan variabel dependent yakni nilai R sebesar

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

					0,705 maka dari model summary diatas diketahui nilai (Rsquare) sebesar 0,497. Artinya terdapat pengaruh antara media sosial LINE Webtoon terhadap minat membaca komik pada mahasiswa Universitas Riau dengan pengaruh sebesar 49,7% yang dikategorikan berpengaruh sedang. Sementara sisanya sebesar 50,3%. Hasil penelitian ini sesuai dengan Teori SOR (Stimulus-Organism-Response) ynag digunakan untuk menguji penelitian ini. Teori SOR mengemukakan bahwa efek yang ditimbulkan adalah reaksi khusus terhadap stimulus khusus, sehingga seseorang dapat mengharapkan dan memperkirakan kesesuaian antara pesan dan reaksi komunikan. (Effendy, 2000: 255). Dalam penelitian ini mahasiswa Universitas Riau membaca komik

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

					online melalui aplikasi LINE Webtoon akan berdampak kepada respon mereka terhadap komik online Webtoon (stimulus). Apabila muncul perhatian dan ketertarikan maka mahasiswa tersebut akan kembali mengakses aplikasi tersebut dan membaca komik melalui aplikasi LINE Webtoon dan akan timbul minat baca mahasiswa untuk membaca komik. Sebaliknya, jika mahasiswa Universitas Riau tidak menganggap menarik komik online yang disajikan LINE Webtoon, maka tidak muncul minat membaca komik dengan aplikasi LINE Webtoon.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

A Pendekatan Dan Jenis Pendekatan Penelitian

Menurut Babbie yang dimaksud rancangan penelitian adalah mencatat perencanaan dari cara berpikir dan merancang suatu strategi untuk menemukan sesuatu.[124] Berdasarkan pada permasalahan yang diteliti metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kausal dengan pendekatan kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif yang dijelaskan oleh Sugiyono adalah Metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada umumnya dilakukan secara random, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Penulis menggunakan jenis penelitian kuantitatif, metode kuantitatif ini juga dinamakan dengan metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode penelitian. Definisi penelitian kuantitatif adalah metode penelitian eksperimen dan survey lapangan. Metode ini disebut sebagai metode positivistik karena berlandaskan pada filsafat *positivisme.* Metode ini sebagai metode ilmiah karena telah

[124] Bambang Prasetyo dan Lina Miftahul Jannah, *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi* (Jakarta: PT Rajagrafindo persada,2005), h. 53.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu konkrit, obyektif, terukur, rasional, dan sistematis.[125]

Sesuai penulisan judul proposal, penelitian ini menggunakan pendekatan Assosiatif, Hubungan kausal. Hubungan Kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat. Jadi, disini ada variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan dependen (dipengaruhi).[126] Berdasarkan tingkat eksplanasinya (tingkat penjelasan) penelitian ini termasuk dalam penelitian kausal. Menurut Umar penelitian kausal adalah "penelitian yang bertujuan untuk menganalisis hubungan antara satu variabel dengan variabel lainya atau bagaimana suatu variabel mempengaruhi variabel lain". Dengan kata lain desain kausal berguna untuk mengukur hubungan-hubungan antar variabel riset atau berguna untuk menganalisis bagaimana suatu variabel mempengaruhi variabel yang lain. Maka penulis memilih teknik korelasi product moment. Teknik korelasi ini digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel bila data kedua variabel berbentuk interval atau ratio, dan sumber data dari dua variabel atau lebih tersebut sama.[127] Penelitian ini menganalisis Pengaruh media Webtoon Ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah. Peneliti menggunakan metode kuantitatif pendekatan assosiatif hubungan kausal (sebab-akibat) karena sesuai dengan judul yang diangkat yakni mencari pengaruh media webtoon ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang

[125] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D* (Bandung: alfabeta, 2010), h. 7
[126] Ibid., h. 37
[127] Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 228

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah. Dengan menggunakan pendekatan assosiatif hubungan kausal dengan menggunakan skala likert maka peneliti akan menemukan korelasi dari variabel independen (yang mempengaruhi) dengan variabel dependen (yang dipengaruhi). Dengan begitu ada tidaknya korelasi antara keduanya akan dibuktikan dengan hasil dari penelitian ini.

B Lokasi Penelitian

Sesuai dengan judul dalam penulisan proposal ini, maka lokasi yang diambil untuk penelitian yakni berada di SMA Hang Tuah 1, Surabaya yang mempunyai 2 jurusan, yaitu IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosial). Dari kelas X, XI, dan XII. Dengan alamat di Jl. Ikan lumba-lumba 27, Kelurahan Perak Barat, Kecamatan Krembangan, Jawa Timur Surabaya.[128]

C Populasi Sampel Dan Teknik Sampling

1. Populasi

Populasi berasal dari kata bahasa Inggris *population*, yang brarti jumlah penduduk. Oleh karena itu, apabila disebutkan kata populasi, orang kebanyakan menghubungkannya dengan masalah-masalah kependudukan. Kemudian pada perkembangan selanjutnya, kata populasi menjadi amat populer, dan digunakan di berbagai disiplin ilmu. Dalam metode penelitian kata populasi amat populer, digunakan untuk menyebutkan serumpun atau

[128] http://referensi.data.kemdikbud.go.id/tabs.php?npsn=20532406, diakses pada tanggal 16 Oktober 2017, pukul 11:16 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Burhan Bungin mendefinisikan pupulasi sebagai berikut:

Populasi penelitian merupakan keseluruhan (*universum*) dari objek penelitian yang dapat berupa manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan, udara, gejala, nilai, peristiwa, sikap hidup, dan sebagainya, sehingga objek-objek ini dapat menjadi sumber data penelitian.[129] Populasi menurut Turmudi dan Sri Harini, populasi adalah himpunan seluruh individu atau objek yang dikaji atau dijadikan bahan pembicaraan oleh peneliti.[130]

Jadi dapat ditarik kesimpulan, populasi merupakan keseluruhan objek penelitian. Sebagai unit satuan pendidikan, baik institusi (swasta) atau pun akademi (negeri), mempunyai jurusan pendidikan yang berbeda-beda. Seluruh lembaga ini menyediakan fasilitas dan kurikulum untuk meningkatkan mutu pengembangan peserta didik yang diinginkan dengan tujuan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Dalam setiap lembaga pendidikan formal selalu memberikan pemahaman nilai keagamaan.

Populasi yang menjadi subjek penelitian adalah remaja SMA Hang Tuah 1 yang masih aktif berjumlah 1220 siswa. SMAS Hang Tuah 1, Surabaya memiliki jumlah rombel sebanyak 30, dengan uraian sebagai berikut:

a. Kelas 10 : Laki-laki ada 168 siswa, dan Perempuan ada 187 siswa dengan total 355 siswa.

[129] Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif* (Jakarta: Kencana prenada media group, 2005), h.99
[130] Turmudi dan Sri Harini, *Metode Statistika Pendekatan Teoritis dan Aplikatif* (Malang: UIN – Malang Press, 2008), h. 8

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

b. Kelas 11 : Laki-laki ada 205 siswa, dan Perempuan ada 240 siswa dengan total 445 siswa.

c. Kelas 12 : Laki-laki ada 171 siswa, dan Perempuan ada 249 siswa dengan total 420 siswa.[131]

Karena peneliti membutuhkan subjek penelitian yang sesuai dengan konten pada komik digital webtoon ramadhan 2017 yakni konten remaja, maka peneliti mengambil populasi dari sekumpulan remaja dari SMA Hang Tuah 1 Surabaya, karena dirasa populasi tersebut konsumtif dalam mengaplikasikan media sosial untuk sarana belajar, informasi dan hiburan. Selain itu, tempat yang strategis dari lokasi populasi penelitian yakni berada ditengah-tengah kota Surabaya yang dirasa kalangan remaja juga sudah tidak asing dengan media online pada aplikasi webtoon.

2. Sampling

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Untuk itu yang diambil dari populasi harus betul-betul representative (mewakili).[132]

[131] http://dapo.dikdasmen.kemdikbud.go.id/sekolah/62808426AFCD3B4E5E09 Diakses tanggal 15 Oktober 2017, pukul 01:09 WIB
[132] Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013), h. 62

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Dengan jumlah populasi sebesar 1220 siswa SMA Hang 1 Surabaya, peneliti melakukan perhitungan secara pasti jumlah besaran sampel untuk populasi tertentu.

Rumus perhitungan sampel[133]

$$\mathbf{n} = \frac{N}{\mathbf{N(d)^2 + 1}}$$

Dimana :

n : Jumlah sampel yang dicari

N : Jumlah populasi

D : Nilai presisi (ditentukan sebesar 90% atau α = 0,1)

$$\mathbf{n} = \frac{1220}{1220(\mathbf{0,1})^2 + \mathbf{1}} = \frac{\mathbf{1220}}{\mathbf{13,2}} = \mathbf{92,424242424}$$

Maka dari jumlah populasi 1220 diperoleh ukuran sampel sebesar 92,424242424 atau yang peneliti bulatkan menjadi 92 sampel penelitian yang representatif.

Pada teknik sampling ini cara peneliti menyebarkan angket adalah dengan memberikan setiap siswa SMA Hang Tuah 1 Surabaya, baik jurusan IPA maupun IPS. Dengan satu lembar angket yang berupa pernyataan dan pertanyaan yang kemudian diisi bebas sesuai dengan pernyataan, pertanyaan dan jawaban yang tersedia. Dalam pengambilan sampel peneliti memerlukan teknik yang digunakan untuk menentukan sampel dalam penelitian atau teknik sampling. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik sampling *probability sampling* yakni *simple random*

[133] Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, Edisi Kedua (Jakarta: Kencana prenada media group, 2013), h. 115

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sampling. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. [134] Metode yang digunakan pada teknik sampling ini adalah *Simple random sampling*, dikatakan *simple* (sederhana) karena cara pengambilan sampel dari anggota populasi dengan menggunakan acak tanpa memperhatikan strata (tingkatan) dalam anggota populasi tersebut.[135]

Berdasarkan penulisan proposal penelitian ini, maka alasan saya menggunakan teknik penarikan sampel adalah untuk mengambil sampel tanpa memperhatikan strata (tingkatan) dan benar-benar diacak untuk mewakili judul yang diangkat. Namun, peneliti mengambil sampel berdasarkan pengetahuan responden pada penelitian ini, yakni media webtoon ramadhan 2017. Pada penelitian ini, peneliti mengambil sampel 92 remaja pada siswa aktif di SMA Hang Tuah 1 Surabaya yang dianggap mewakili pengguna Media Webtoon Ramadhan 2017 di lapangan, dan memiliki minat pada pesan dakwah yang telah tersampaikan bagi remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya.

D Variabel Dan Indikator

Menurut Y. W. Best yang disunting oleh Saparinah Faisal yang disebut variabel penelitian adalah kondisi-kondisi atau serenteristik-serenteristik yang oleh peneliti dimanipulasikan, dikontrol atau diobservasi dalam suatu

[134] Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2013), h. 63
[135] Riduwan akdon, *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika* (Bandung: alfabeta,2007), h. 241.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

penelitian. Sedang Direktorat Pendidikan Tinggi Depdikbud menjelaskan bahwa yang dimaksud variabel penelitian adalah segala sesuatu yang akan menjadi obyek pengamatan penelitian. Dari kedua pengertiaan tersebut dapatlah dijelaskan bahwa variabel penelitian itu meliputi faktor-faktor yang berperanan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti. Variabel penelitian ditentukan oleh landasan teoretisnya dan kejelasannya ditegaskan oleh hipotesis penelitian. Oleh karena itu apabila landasan teoretis suatu penelitian berbeda, akan berbeda pula variabelnya.[136]

Pada dasarnya banyaknya variabel sangat tergantung oleh sederhana atau runtutnya penelitian. Makin sederhana rancangan penelitian variabelnya juga makin sederhana atau sedikit dan sebaliknya. Ada dua variabel dalam penelitian ini, yaitu:

Variabel independen: veriabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus, predictor, antecedent. Dalam bahasa Indonesia sering disebut variabel bebas. Variabel bebas adalah merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).

Variabel dependen: sering disebut sebagai variabel output, criteria, konsekuen. Dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.[137]

---

[136] Cholid Narbuko dan Abu Achmadi, *Metodologi Penelitian* (Jakarta: PT Bumi Aksara,2010), h. 118

[137] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D* (Bandung:Alfabeta, 2010), h. 39

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

(Variabel Independen) (Variabel dependen)

Media Webtoon Ramadhan 2017	⇨	Minat Remaja Hang Tuah 1 Surabaya pada Pesan Dakwah

Maka Indikator yang akan diangkat pada proposal ini adalah:

Variabel X : Media Webtoon Ramadhan 2017

Indikator :

1. Pengetahuan tentang kompilasi dari para *webtoonist Official dan Webtoonist Challenge.*
2. Pengetahuan tentang Komik digital yang diakses secara *online*
3. Pengetahuan tentang Pesan dakwah di Webtoon Ramadhan 2017

Variebel Y : Minat Remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya Pada Pesan Dakwah

Indikator :

1. Sumber motivasi sebagai proses membangkitkan suasana hati
2. Sumber Motivasi sebagai proses mengarahkan untuk mengakses pesan dakwah
3. Kecendrungan disertai dengan rasa senang mengakses pesan dakwah

Pada penelitian ini alasan peneliti memilih variabel dan indikator tersebut karena sesuai dengan judul yang diangkat yakni pengaruh media webtoon ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya, maka penelitian bertujuan untuk mencari korelasi antara variabel media webtoon ramadhan 2017 terhadap variabel minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah. Maka pada variabel independen diperlukan indikator yang

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

sesuai yakni pengetahuan tentang kompilasi dari para *webtoonist official dan webtoonist challenge*, pengetahuan tentang komik digital yang diakses secara *online*, dan pengetahuan tentang pesan dakwah di webtoon ramadhan 2017. Selain itu, pada variabel dependen dengan indikator yang sesuai yakni sumber motivasi sebagai proses membangkitkan suasana hati, sumber motivasi sebagai proses mengarahkan untuk mengakses pesan dakwah dan kecendrungan disertai dengan rasa senang mengakses pesan dakwah. Dengan adanya indikator yang sesuai dengan masing-masing variabel maka penelitian akan relevan dengan judul yang diangkat.

E Instrumen Penelitian

Untuk menemukan efek pengaruh media webtoon ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah dirumuskan instrument penelitian. Sesuai dengan ruang lingkup penelitian bahwa intrumen penelitian dirumuskan dan ditujukan untuk menentukan aspek-aspek sebagai berikut : 1) Ruang lingkup penggunaan aplikasi dan sejauh mana pengaruh media webtoon ramadhan 2017 bagi remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya. 2) Pengetahuan remaja Hang Tuah 1 Surabaya tentang kompilasi antara *webtoonist official* dan *challenge* pada webtoon ramadhan 2017, 3) pengetahuan mengenai media webtoon ramadhan 2017 yang diakses secara *online*, 4) pengetahuan remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah di media webtoon ramadhan 2017, 5) Sejauh mana minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah melalui media webtoon ramadhan 2017.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Berikut yang disajikan paparan mengenai masing-masing instrument penelitian yang dimaksud diatas:

1. Ruang lingkup penggunaan aplikasi dan pengaruh media webtoon ramadhan 2017 bagi remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya.

   Instrumen ini berfungsi untuk mengungkap seberapa besar dan seberapa banyak siswa SMA Hang Tuah 1 Surabaya dalam mengakses media webtoon ramadhan 2017 di aktifitas sehari-hari khususnya pada bulan Ramadhan pada tahun 2017. Kemudian untuk mengukur seberapa banyak pengaruh media webtoon ramadhan 2017 pada remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya dalam mengakses pesan dakwah dan mengambil fungsi, manfaat, dan tujuan di media tersebut selama bulan Ramadhan di tahun 2017.

2. Pengetahuan remaja Hang Tuah 1 Surabaya tentang kompilasi antara webtoonist official dan challenge pada webtoon ramadhan 2017

   Pada aspek ini peneliti bertujuan untuk mencari seberapa luaskah wawasan dan pengetahuan siswa SMA Hang Tuah 1 Surabaya tentang kompilasi antara *webtoonist official* dan *webtoonist challenge.* Pengetahuan tersebut meliputi judul setiap kompilasi cerita bergambar pada media webtoon ramadhan 2017, kemudian episode-episode, dan nama dari komikus (baik *webtoonist official* maupun *webtoonist challenge*) di setiap *update-an* webtoon ramadhan 2017.

3. Pengetahuan mengenai media webtoon ramadhan yang diakses secara *online*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada aspek ini peneliti berusaha untuk mengetahui seberapa banyaknya pengetahuan remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya mengenai media webtoon ramadhan 2017 yang diakses secara *online.* Pengetahuan itu tentang media webtoon ramadhan 2017 yang dapat diakses secara *online*, gratis dan mudah dimana saja dan kapan saja dalam aktifitas sehari-hari di bulan Ramadhan 2017.

4. pengetahuan remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah di media webtoon ramadhan 2017.

   Pada instrumen ini peneliti memfokuskan pada pengetahuan siswa SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah di media webtoon ramadhan 2017, pengetahuan yang diliputi oleh wawasan remaja SMA Hang tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah di cerita bergambar webtoon ramadhan 2017 yang selalu *update* setiap harinya dengan jalan cerita yang berbeda-beda.

5. Sejauh mana minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah melalui media webtoon ramadhan 2017.

   Pada instrumen ini peneliti memfokuskan pada seberapa banyak minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah melalui media webtoon ramadhan 2017. Instrument tersebut didasari atas minat remaja pada siswa-siswi di SMA Hang Tuah 1 Surabaya sebagai sumber motivasi mereka dalam mengakses pesan dakwah pada media webtoon ramadhan 2017 sehingga menjadikan kecenderungan mereka pada usia remaja, untuk menemani aktifitas pada jam ngabuburit pada bulan Ramadhan tahun 2017.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Alasan peneliti menggunakan instrumen penelitian tersebut karena instrument penelitian yang tepat akan menentukan ada tidaknya korelasi/ hubungan dari variabel independen dengan variabel dependen, sesuai judul yang diangkat.

F Prosedur Pengumpulan Data

Pengumpulan data tidak lain dari suatu proses pengadaan data primer untuk keperluan penelitian. Pengumpulan data merupakan langkah yang amat penting diperoleh dalam metoda ilmiah. Karena pada umumnya , data yang dikumpulkan dan digunakan, kecuali untuk penelitian eksploratif, untuk menguji hipotesa yang telah dirumuskan. Data yang dikumpulkan harus cukup valid untuk digunakan. Pengumpulan data adalah prosedur yang sistematik dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan.[138] Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan skala dan wawancara.

1. Angket

Menurut Arikunto kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui.[139] Menurut Ahmad Tanzeh, angket/ kuesioner adalah daftar pertanyaan yang disusun sedemikian rupa, terstruktur dan terencana, dipakai untuk mengumpulkan data kuantitatif yang digali dari responden. Angket sering disebut dengan pengumpulan data yang menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang dijawab dan ditulis oleh responden.

[138] Ahmad Tanzeh, *Metodologi Penelitian* (Yogyakarta: Teras, 2011), h. 83
[139] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi 2010)* (Jakarta: Rineka Cipta,2010), h.194

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jenis, urutan, dan materi pertanyaan dari kuesioner pada dasarnya hampir sama dengan wawancara. Dengan kuesioner, setiap pertanyaan dapat disediakan pilihan jawaban atau pertanyaan terbuka tanpa jawaban.[140] Dalam penelitian ini, angket yang digunakan adalah angket media webtoon ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah. Angket yang digunakan adalah angket tertutup, yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih. Angket media webtoon ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah ini terdiri dari pernyataan/ pertanyaan yang semuanya merupakan pernyataan positif dan kemudian akan disaring (Uji Reliabilitas) untuk mendapatkan aitem yang dapat dipercaya. Alasan penelitian ini menggunakan angket dengan cara menyebarkan kepada sampel karena sampel yang kami memberi keluasaan sampel untuk membaca setelah memilih pertanyaan yang sudah disediakan di angket penelitian.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara penanya dan narasumber dengan menggunakan alat yang dinamakan *interview guide* (panduan wawancara).[141] Teknik pengumpulan data dengan wawancara digunakan untuk mencari data pengguna yang mengakses Webtoon Ramadhan 2017 pada remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya.

[140] Ahmad Tanzeh, Op.Cit., 2011, h. 90-91
[141] Moh Natsir, *Metode Penelitian* (Jakarta : Ghalis Indonesia, 1999), h. 234.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

G Teknik Validasi Dan Reliabilitas

Keberadaan instrument penelitian pun menentukan valid (sahih) dan reliable (terandal) tidaknya sebuah hasil penelitian. Hasil penelitian akan valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian. Selain hasil penelitian harus valid dan reliabel, instrument penelitian pun harus memenuhi kriteria yang sama. Instrument yang valid menurut Sugiyono berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) valid. Valid berarti instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang hendak diukur.[142] Peneliti melakukan uji coba pendahuluan dengan membagikan angket awal berjumlah 60 aitem kepada 50 remaja secara acak dari siswa kelas X, XI, Dan XII di SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada 28-29 November 2017 pukul 08:00 WIB hingga 14:00 WIB. Setelah dilakukan uji coba pendahuluan, maka didapatkan hasil uji validitas dan reliabilitas sebagai berikut :

1. Validasi

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sahih mempunyai validitas tinggi, sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki variabel rendah.[143] Pengujian validitas tiap butir digunakan analisis aitem, yaitu mengkolerasikan skor tiap butir dengan skor total yang merupakan jumlah tiap skor butir. Aitem yang mempunyai kolerasi positif dengan

[142] Mahi M. Hukmat, *Metode Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2011), h. 91-92

[143] Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), h. 144-145.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

kriterium (skor total) serta kolerasi yang tinggi menunjukkan bahwa aitem tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Standar pengukuran yang digunakan untuk menentukan validitas aitem berdasarkan pendapat Sugiyono bahwa syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah jika r = 0,3. Jadi, jika kolerasi antara butir dengan skor total kurang dari 0,3, maka butir dalam instrument tersebut dinyatakan tidak valid.[144]

Standar pengukuran yang digunakan untuk menentukan validitas aitem berdasarkan pendapat Azwar bahwa suatu aitem dikatakan valid apabila memiliki indeks daya beda baik ≥ 0,30. Bahkan bila jumlah aitem yang valid ternyata masih tidak mencukupi jumlah yang diinginkan, maka dapat menurunkan sedikit kriteria dari 0,30 menjadi 0,25 atau 0,20. Adapun standar yang peneliti gunakan dalam penelitian ini adalah 0,30.[145]

1.1. Skala Media Webtoon Ramadhan 2017

Berdasarkan uji validitas, diperoleh hasil bahwa skala media webtoon ramadhan 2017 terdiri dari 30 aitem terdapat 24 aitem yang valid, dan 6 aitem yang tidak valid. Nomor 8, 9, 16, 27, 29, 30 dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas pada skala media webtoon ramadhan 2017

Variabel	Aspek	Aitem	
		F	UF
Media Webtoon Ramadhan 2017	Pengetahuan tentang kompilasi dari para webtoonist official dan webtoonist challenge	1, 2, 3, 4, 5	6, 7, 10,
	Pengetahuan tentang komik digital yang	11,12, 13, 14, 15	17, 18, 19, 20

[144] Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D* (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 133-134

[145] Syaifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi edisi 2* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2014), h. 143

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

	diakses secara online		
	Pengetahuan tentang Pesan Dakwah di Webtoon Ramadhan 2017	21, 22, 23, 24, 25	26, 28
		15	9
	Total	24	

Adapun data Uji Validitas aitem terseleksi sebagai berikut

Tabel 3.2. uji validitas aitem media webtoon ramadhan 2017

Aitem	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan Uji Validitas Aitem
Aitem 1	0,436	Valid
Aitem 2	0,376	Valid
Aitem 3	0,420	Valid
Aitem 4	0,426	Valid
Aitem 5	0,340	Valid
Aitem 6	0,688	Valid
Aitem 7	0,510	Valid
Aitem 8	-0,336	Tidak Valid
Aitem 9	-0,262	Tidak Valid
Aitem 10	0,323	Valid
Aitem 11	0,433	Valid
Aitem 12	0,697	Valid
Aitem 13	0,588	Valid
Aitem 14	0,566	Valid
Aitem 15	0,553	Valid
Aitem 16	0,187	Tidak Valid
Aitem 17	0,688	Valid
Aitem 18	0,688	Valid
Aitem 19	0,651	Valid
Aitem 20	0,422	Valid
Aitem 21	0,536	Valid
Aitem 22	0,577	Valid
Aitem 23	0,535	Valid
Aitem 24	0,630	Valid
Aitem 25	0,479	Valid
Aitem 26	0,613	Valid
Aitem 27	0,261	Tidak Valid
Aitem 28	0,349	Valid
Aitem 29	0,257	Tidak Valid
Aitem 30	0,235	Tidak Valid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

1.2. Skala Minat Siswa SMA Hang Tuah 1 Surabaya Pada Pesan Dakwah

Berdasarkan uji validitas, diperoleh hasil bahwa skala Minat siswa SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah terdiri dari 30 aitem terdapat 24 aitem yang valid, dan 6 aitem yang tidak valid. Nomor 4, 5, 16, 17, 18, 19 dinyatakan tidak valid.

Tabel 3.3 Hasil Uji Validitas pada skala minat SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah

Variabel	Aspek	Aitem	
		F	UF
Minat Remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya Pada Pesan Dakwah	Sumber Motivasi sebagai proses membangkitkan suasana hati	1, 2, 3,	6, 7, 8, 9, 10
	Sumber motivasi sebagai proses mengarahkan untuk mengakses pesan dakwah	11,12, 13, 14, 15	20
	Kecendrungan disertai rasa senang	21,22, 23,24, 25,	26, 27, 28, 29, 30
		13	11
	Total	24	

Adapun data Uji Validitas aitem terseleksi sebagai berikut

Tabel 3.4 Uji validitas aitem minat SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah

Aitem	Corrected Item-Total Correlation	Keterangan Uji Validitas Aitem
Aitem 1	0.409	Valid
Aitem 2	0.444	Valid
Aitem 3	0.353	Valid
Aitem 4	0.239	Tidak Valid
Aitem 5	0.198	Tidak Valid
Aitem 6	0.821	Valid

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Aitem 7	0.681	Valid
Aitem 8	0.558	Valid
Aitem 9	0.821	Valid
Aitem 10	0.465	Valid
Aitem 11	0.445	Valid
Aitem 12	0.598	Valid
Aitem 13	0.488	Valid
Aitem 14	0.488	Valid
Aitem 15	0.468	Valid
Aitem 16	-0.073	Tidak Valid
Aitem 17	0.071	Tidak Valid
Aitem 18	0.071	Tidak Valid
Aitem 19	0.071	Tidak Valid
Aitem 20	0.694	Valid
Aitem 21	0.489	Valid
Aitem 22	0.513	Valid
Aitem 23	0.504	Valid
Aitem 24	0.554	Valid
Aitem 25	0.342	Valid
Aitem 26	0.717	Valid
Aitem 27	0.450	Valid
Aitem 28	0.717	Valid
Aitem 29	0.717	Valid
Aitem 30	0.327	Valid

2. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga. Reliabilitas menunjuk pada tingkat keterandalan sesuatu. Reliabel artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan.[146] Disamping itu reliabilitas juga diartikan sebagai

[146] Suharsimi Arikunto, Op.Cit., 2006, h. 154

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

indeks yang menunjukkan sejauh mana suatu alat pengukur dapat dipercaya atau dapat diandalkan. Bila suatu alat ukur dipakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuan yang diperoleh relatif konsisten, maka alat ukur tersebut *reliable*. Dengan kata lain reliabilitas menunjukkan konsistensi suatu alat ukur di dalam mengukur gejala yang sama.[147] Setelah diketahui tingkat validitas dari variabel media webtoon ramadhan 2017 terdapat minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah, maka item-item tersebut di uji Keandal butir soal menggunakan teknik Alpha Cronbach dengan bantuan program SPSS versi 16.00 *for windows.* Teknik ini merupakan salah satu formula untuk menghitung koefisien reliabilitas dengan diperoleh lewat penyajian satu bentuk skala yang dikenakan hanya satu kali saja pada sekelompok responden *(Single Trial Administration).* Dengan menyajikan skala hanya satu kali, maka problem yang mungkin muncul pada pendekatan reliabilitas ulang dapat dihindari. Skala yang akan diestimasi reliabilitasnya dibelah menjadi dua atau lebih. Setiap belahan berisi item-item bagian.[148] Adapun rumus persamaan Alpha Cronbach, yaitu:

$$a = [1 - \frac{S1^2 + S2^2}{Sx^2}]$$

Keterangan

$S1^2$ dan $S2^2$: Variabel skor belahan 1 dan variable skor belahan 2.

[147] M. Singarimbun dan S. Effendi, *Metode Penelitian Survei* (Jakarta: LP3ES, 1998), h. 140
[148] Saifuddin Azwar, *Reliabilitas dan Validitas*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1997), h. 78

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sx^2 : Variabel skor skala[149]

Dalam aplikasinya, reliabilitas dinyatakan oleh koefisien reliabilitas yang angkanya berada dalam rentang 0 sampai 1,00. Semakin valid koefisien reliabilitas mendekati 1,00 berarti semakin valid reliabilitasnya.[150] Hasil pengujian reliabilitas pada skala media webtoon ramadhan 2017 diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,871 dapat dikatakan bahwa skala perilaku media Webtoon Ramadhan 2017 ini memiliki reliabilitas yang tergolong valid. Hasil pengujian reliabilitas pada skala minat siswa SMA Hang Tuah 1 Surabaya diperoleh nilai koefisien reliabilitas sebesar 0,854 dapat dikatakan bahwa skala Minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah ini memiliki reliabilitas yang tergolong valid.

Pada penelitian ini maka sampel atau responden yang akan digunakan subjek penelitian dengan ini menyatakan dalam keadaan siap dan menerima, selain itu responden yang akan kami teliti sesuai dengan judul yang sedang diangkat dalam penelitian ini.

H Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kuantitatif, setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul maka perlu segera diolah atau yang sering disebut dengan pengolahan data atau analisis data. Analisis data merupakan kegiatan

[149] Syaifuddin Azwar, *Penyusunan Skala Psikologi* , (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2006), h. 87
[150] Syaifuddin Azwar, Op.Cit., 2014, h. 112

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

yang dilakukan peneliti dalam mengungkapkan makna data yang diperoleh dari proses penelitian yang dilakukan.[151]

Maka dalam melakukan kegiatan untuk mengungkapkan makna data yang diperoleh dari proses penelitian yang dilakukan, tentukan dahulu jenis hipotesisnya. Pada judul yang sudah diangkat bahwasanya jenis hipotesis yang ditentukan adalah asosiatif kausal (sebab akibat). Karena variabel X mempengaruhi Variabel Y. Namun, sebelum menemukan hasil dari uji hipotesis peneliti melakukan uji linearitas terlebih dahulu sehingga penelitian dapat diketahui ada tidaknya hubungan antara variabel X dengan variabel Y. Lebih lengkapnya analisa data dijelaskan sebagai berikut:

1. Uji Linearlitas

Uji linearitas dilakukan untuk menguji apakah pola sebaran variabel X dan Y membentuk garis linear atau tidak. Uji linearitas dalam penelitian ini menggunakan nilai signifikan. Jika tidak linear maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan.[152] Untuk menguji linearitas tersebut, digunakan program SPSS 16.0. *for windows* kaidah yang digunakan untuk mengetahui linear atau tidaknya sebaran adalah nilai signifikan.

2. Analisis Uji Hipotesis

Untuk menganalisa masalah dapat digunakan alat bantu berhubungan dengan statistik. Dalam pengujian hipotesis ini dengan langkah-langkah sebagai berikut:

[151] Riduwan dan Akdon, *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika* (Bandung: alfabeta,2007), h. 147.
[152] Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian (*Bandung: Alfabeta, 2013), h. 265

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Mendistribusikan data kedalam rumus *korelasi person product moment.* Untuk menganalisa pengaruh media webtoon ramadhan 2017 terhadap ketertarikan remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada ketertarikan pesan dakwah maka menggunakan rumus *korelasi person product moment*[153]

$$r_{xy} = \frac{n\sum x_i\, y_i - (\sum x_i)((\sum y_i)}{\sqrt{(n\sum x_i{}^2 - (x_i)^2(n\sum y_i{}^2 - (y_i)^2)}}$$

b. Menguji Nilai Koefisiensi Korelasi

Peneliti menggunakan dua cara untuk menguji nilai *Koefisien Korelasi Person Product Moment,* diantaranya sebagai berikut:

1) Peneliti akan memperoleh dalam perhitungan *Korelasi Product Moment*
2) Interpretasi dalam peneltian ini dengan menggunakan nilai "r" dari rumus *Product Moment*.[154]

Untuk menganalisis peneliti menggunakan alat bantu yang digunakan untuk perhitungan kuantitatif . Alat yang digunakan untuk melakukan perhitungan kuantitatif adalah software SPSS 16 *for Windows*. Setelah itu dilakukan analisis pada output yang tertera pada SPSS. Adapun judul yang sudah diangkat dan sudah diketahui jenis hipotesisnya dengan ini, macam data pada penelitian ini mengangkat tentang interval rasio atau penilaian. Diharapkan dengan penelitian ini merujuk pada interval rasio, semua respondensi telah menilai dan memberikan penilaian terhadap judul yang telah

[153] Ibid., h. 228
[154] Suharsimi Arikunto.Op.Cit., 2006, h. 220.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

diangkat pada penelitian ini. Sehingga memberikan informasi yang akurat dan faktual pada penelitian ini.

3. Pemberian Skor (Skoring)

Jawaban dari angket ini menentukan regresi dalam menilai seberapa tinggi tingkat pengaruh dari media webtoon ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah. Dari yang ditentukan dalam proses penelitian ini cara penilai yang ditentukan adalah memberikan pernyataan dan pertanyaan dalam angket, kemudian diberikan beberapa tingkat penilaian yang telah diberikan dalam angket, biasanya disebut dengan istilah skoring (pemberian skor).

Skoring/ pemberian skor yakni data yang diperoleh peneliti melalui angket, dianalisa dalam bentuk angka, yaitu dalam bentuk kuantitatis. Langkah yang diambil adalah dengan memberi nilai pada setiap item jawaban pada pernyataan angket untuk responden dengan menggunakan Skala likert yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan Skala Likert maka variabel yang diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai tolak ukur untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan. Sedangkan untuk aturan skor atau nilai pada masing-masing pertanyaan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jawaban setiap instrumen yang menggunakan Skala *Likert* mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif, yang dapat berupa kata-kata antara lain:[155] Tingkat penilaian yang telah disediakan dalam angket yakni

SS "Sangat Setuju"

S "Setuju"

TS "Tidak Setuju "

STS "Sangat Tidak Setuju"

Skala ini merupakan skala tertutup dengan menggunakan empat kategori jawaban yaitu sangat setuju (SS), Setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS). Skala memiliki dua macam aitem, favorable dan unfavorable. Penilaian jawaban untuk aitem favorable adalah 4 untuk pilihan Sangat Setuju (SS), 3 untuk pilihan jawaban Setuju (S), 2 untuk pilihan jawaban Tidak Setuju (TS), 1 untuk pilihan jawaban Sangat Tidak Setuju (STS). Sedangkan penilaian jawaban unfavorable adalah 1 untuk pilihan sangat setuju (SS), 2 untuk pilihan jawaban setuju (S), 3 untuk pilihan jawaban tidak setuju (TS), 4 untuk pilihan jawaban sangat tidak setuju (STS). Jadi penelitian ini bermaksud untuk mengukur tingkat seberapa besar pengaruh media webtoon ramadhan 2017 yang terhadap tingkat minat isi pesan dakwah bagi *mad'u.*

[155] Winarno Suharmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah* (Bandung: Transito, 1982), h. 93

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Subjek Penelitian

Profil subjek penelitian adalah data yang di butuhkan untuk menerangkan dan menjelaskan tentang profil subjek dalam penelitian ini. Penelitian ini membahas mengenai minat remaja dalam mengakses pesan dakwah jika disajikan dalam berupa cerita bergambar meliputi suasana di bulan Ramadhan, khususnya aktifitas pada bulan puasa. Pada penelitian ini subjek penelitian yang diambil penulis adalah remaja dari siswa-siswi SMA Hang Tuah 1 Surabaya yang berjumlah 1220, di Jalan Ikan Lumba-lumba No 27 Surabaya. Adapun alasan pemilihan objek penelitian ini adalah karena siswa-siswi berjenjang sekolah menengah atas tergolong dalam masa remaja yang lebih aktif mengakses internet untuk memperoleh ilmu berupa informasi terlebih jika informasi tersebut berupa hiburan yang dapat membangkitkan semangat dan gairah. Selain itu, alasan peneliti melakukan penelitian di SMA Hang Tuah 1 Surabaya karena, peneliti adalah alumni di SMA tersebut dan lebih mendalami karakteristik subjek atau lokasi penelitian dengan akses komunikasi serta koordinasi langsung kepada pihak terkait lokasi penelitian yang mudah untuk dijangkau dan melakukan izin dalam penelitian pada siswa-siswi SMA Hang Tuah 1 Surabaya.

Karena jumlah populasi terlalu besar dan peneliti tidak mungkin menjangkau semua yang ada pada populasi sehingga peneliti hanya

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

menggambil 92 subjek penelitian sebagai sampel dari 1220 dengan teknik sampling yang sudah dihitung dan dibahas pada bab III di penelitian ini. Karakteristik subjek penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah remaja dari siswa-siswi SMA Hang Tuah 1 Surabaya yang paham dan mengakses aplikasi Line webtoon terlebih dengan *genre slice of life* pada Webtoon Ramadhan 2017. Dasar pertimbangan peneliti untuk melakukan penelitian di SMA Hang Tuah 1 Surabaya karena adanya fenomena remaja dalam mengakses pesan dakwah pada jalan cerita di genre *slice of life* webtoon ramadhan 2017, terbuka kepada para akademisi untuk melakukan penelitian. Hal ini dibuktikan dengan proses perijinan yang tidak sulit.

Pelaksanaan penelitian dimulai sejak 30 September 2017 hingga 31 Desember 2017. Bulan pertama digunakan untuk menggali data awal pada tempat penelitian serta mencari berbagai refrensi untuk penelitian dari berbagai sumber terkait. Setelah itu pada tanggal 28-29 November 2017 digunakan untuk menyebar instrument kepada 50 remaja di SMA Hang Tuah 1 Surabaya dengan katagori paham terhadap objek penelitian yakni aplikasi Webtoon dan untuk melakukan uji coba pendahuluan, selanjutnya ketika instrument tersebut sudah benar valid dan reliable kemudian disebar kepada siswa SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada tanggal 4 Desember 2017 untuk dilakukan penelitian pengambilan respon dari isi instrument tersebut yang dibuat dari komponen atau atribut teoritik dari tiap-tiap variabel penelitian kemudian di definisi operasionalkan ke dalam bentuk-bentuk yang lebih konkrit, yaitu dirumuskan dalam bentuk aspek-aspek yang melahirkan berbagai indikator yang nantinya akan

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

dijadikan sebagai acuan dalam penulisan aitem-aitem. Aitem-aitem itulah yang akan menentukan subjek pada penelitian ini. Selanjutnya waktu penelitian yang masih ada digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data yang belum diperoleh oleh peneliti sekaligus penyusunan hasil laporan penelitian. Kemudian dilakukan analisis pada data yang terkumpul dan dilakukan proses penyusunan laporan penelitian. lebih jelasnya dapat dilihat pada table berikut ini :

Tabel 4.1
Pelaksanaan Penelitian

NO	Tanggal	Keterangan
1	30 September 2017- 24 Oktober 2017	Penyusunan Proposal Seminar Proposal
2.	26 Oktober 2017	Revisi Proposal
3.	28-29 November 2017	Penyebaran Instrumen Uji Coba Pendahuluan
4.	1 Desember 2017	Skoring Hasil Uji Coba
5.	4 Desember 2017	Penyusunan dan Penyebaran Instrumen Penelitian
6.	6 Desember 2017	Skoring Hasil Penelitian
7.	7 Desember 2017	Analisis Data Menyusun Laporan Hasil Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini diadakan di SMA Hang Tuah 1 Surabaya yang berlokasikan di jalan ikan lumba-lumba nomor 27, Surabaya. SMA Hang Tuah 1 Surabaya adalah sekolah menengah atas yang memiliki akreditasi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"A".[156] Terdiri dari kelas X, XI, dan XII. Adapun dari kelas X, sampai dengan kelas XII terdiri atas 2 konsentrasi yakni IPA dan IPS.

2. Sejarah Singkat Subjek Penelitian

Awal berdiri SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada Januari 1967, pada mulanya bernama Hang Tuah. Pada mulanya berdiiri SMA Hang Tuah 1 berlokasi di Jalan Kutilang no. 9 - 11 tepatnya dibelakang penjara Kalisosok. Kemudian tahun 1988 pindah di jalan Ikan Lumba - Lumba No. 27 Surabaya dan menempati gedung baru milik sendiri.

3. Tujuan Didirikan SMA Hang Tuah 1

SMA Hang Tuah 1 berdiri untuk memberikan pendidikan pada putra - putri keluarga TNI AL dan masyarakat umum.

4. Visi dan Misi

Visi SMA Hang Tuah 1 Surabaya yakni menciptakan peserta didik yang displin, cerdas, terampil, berbudi pekerti luhur, bertakwa, memiliki jiwa dan semangat bahari, serta berbudaya lingkungan.

Misi SMA Hang Tuah 1 Surabaya mewujudkan peningkatan mutu pendidikan. Meningkatkan KTSP (Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan) yang lengkap dan terdepan. Meningkatkan kedisiplinan pendidikan dan tenaga pendidikan, serta peserta didik. Melaksanakan pembelajaran aktif,

[156] Sejarah SMA Hang Tuah 1 Surabaya dalam http://smahangtuah1sby.sch.id/index.php/profil/sejarah, diakses pada tanggal 8 Desember 2017, pukul 02:30 WIB

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan (PAKEM) berdasarkan kurikulum yang berlaku serta berbudaya lingkungan. Menyelenggarakan bimbingan belajar yang intensif. Mengembangkan sumber daya menusia yang senantiasa mencintai laut dan kegiatan kelautan. Menyelenggarakan pembelajaran yang berbudaya lingkungan. Melakukan pencegahan terhadap pencemaran lingkungan. Melakukan pencegahan terhadap kerusakan lingkungan. Melakukan usaha pelestarian lingkungan.[157] Selain itu SMA Hang Tuah 1 Surabaya juga memiliki motto yakni displin, berilmu, dan bertakwa.

5. Informasi Subjek Penelitian dan Kegiatan Religi Subjek Penelitian

SMA Hang Tuah 1 Surabaya memiliki siswa sejumlah 1.220 orang, dan mayoritas siswa di SMA Hang Tuah 1 Surabaya beragama Islam. Dari 1.220 siswa, terdapat 1.151 siswa yang beragama Islam. Sedangkan sisanya merupakan penganut agama kristen protestan sebanyak 46 siswa, katolik 9 siswa, dan sisanya beragama Hindu sebanyak 14 siswa.[158]

Kegiatan keagamaan Islam di SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada hari-hari aktif sekolah, selain diadakannya mata pelajaran pendidikan agama Islam menurut data didapatkan peneliti dari hasil wawancara bahwa sekolah biasanya melaksanakan kegiatan sholat dhuhur, dan sholat ashar

[157] http://smahangtuah1sby.sch.id/index.php/profil/visi-misi, diakses pada tanggal 5 Desember 2017, pukul 03:45 WIB
[158] Wawancara, Drs Taufan Supramono Waki Kepala Sekolah Kurikulum SMA Hang Tuah 1 Surabaya, Tanggal 28 Desember 2017, di kantor SMA Hang Tuah 1 Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

berjama'ah. Sedangkan untuk sholat sunnah dilakukan 3 kali dalam seminggu pada hari yang langsung ditentukan oleh sekolah. Untuk melaksanakan kegiatan sholat dhuha berjama'ah, dan sholat jum'at berjama'ah. SMA Hang Tuah 1 Surabaya juga mengadakan kegiatan peringatan hari besar agama Islam. Seperti Maulid Nabi, tahun baru hijriah, hari raya Idul Adha, dan hari raya Idul Fitri khususnya pondok ramadhan. Dalam peringatan hari besar keagamaan umat Islam biasanya dilaksanakan oleh Sie Kerohanian Islam (SKI) yang dibentuk oleh sekolah dengan jumlah 30 siswa terdiri atas kelas X dan kelas XI. Susunan acara yang dilaksanakan oleh siswa SKI dalam kegiatan peringatan hari besar agama islam (PHBA) antara lain tausiyah yang disampaikan oleh Ustadz/ Ustadzah, perlombaan yang bersifat menggali potensi religusitas siswa-siswi SMA Hang Tuah 1 Surabaya seperti Kaligrafi, adzan, tartil, belajar ngaji, dll. Pada peringatan hari besar Islam sekolah juga mengajak siswa untuk berkontribusi untuk turut serta dalam kegiatan seperti bulan Ramadhan siswa diwajibkan untuk membayar zakat, baca tulis Al-Qur'an, belajar sholat dan buka bersama yang dilaksanakan sekali dalam sebulan pada bulan Ramadhan sampai halal bihalal antara guru, staf, dan murid-murid SMA Hang Tuah 1 Surabaya gunanya untuk memahami dan memaknai syariat Islam. Pada bulan Ramadhan sekolah mengadakan kegiatan keagamaan yang disesuaikan oleh tanggal pendidikan pada kalender akademik. Paling singkat bila ramadhan tepat pada tanggal pendidikan kenaikan semester biasanya kegiatan dilaksanakan minimal 1

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

minggu lamanya. Namun, paling lama kegiatan kerohanian Islam pada bulan ramadhan dilaksanakan selama 2 minggu bila kalender akademik tidak pada saat libur semester. Seperti hasil wawancara yang diperoleh peneliti pada narasumber seperti berikut:

> "Ramadhan itu kan tergantung dari kalender pendidikan. Disaat contoh, bulan kemaren itu kan ramadhan habis untuk pas saat liburan semester jadi ramadhannya gak kenak seminggu tapi, disaat ramadhan itu berada di tengah-tengah kalendernya akademik maka diadakan dua minggu. Nah kemaren kan tidak kena dan pas libur semester sehingga hanya paling lama satu minggu. Kalau yang libur itu biasanya satu dan lamanya dua minggu. Kalau di awal itu ada libur awal puasa, kalau di akhir itu ada libur sekitar hari raya sehingga kan tinggal dua minggu. Kalau seminggu ya sudah hanya khusus untuk fokus kegiatan keagamaan saja. Kalau dua minggu berarti kita ada pembelajaran dan kegiatan keagamaan." [159]

Sedangkan dalam memperingati hari besar kurban/ Idul Adha sekolah mengajak siswa untuk mengadakan pemotongan hewan kurban dan membagikannya ke pondok pesantren, yatim piatu, dan siswa yang tidak mampu. SMA Hang Tuah 1 Surabaya juga mengadakan bakti sosial baik setiap ada bencana alam di wilayah Indonesia dan di awal tahun pembelajaran pada siswa baru kelas X. biasanya sekolah menggalang dana dan mengumpulkan makanan dan minuman dari siswa-siswi. Tidak hanya itu saja kegiatan keagamaan yang diadakan sekolah, pada kelas XII sekolah melaksanakan ujian praktrek dengan membaca Al-Qur'an, sholat jenazah, dan termasuk sunnah lainnya, sampai dengan praktek Akad Nikah. Sebagaimana dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti sebagai berikut:

[159] Wawancara, Drs Taufan Supramono Waki Kepala Sekolah Kurikulum SMA Hang Tuah 1 Surabaya, Tanggal 28 Desember 2017, di kantor SMA Hang Tuah 1 Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

"Mata pelajaran agama ada ujian prakteknya selain ujian tulis juga ada ujian praktek. Ujian praktek itu juga banyak tidak hanya nikah. Jadi dimulai ditengah-tengah di semester dua kelas tiga sudah dimulai praktek itu. Sudah dicicil untuk ujian praktek itu praktek membaca Al-Qur'an, sholat jenazah, termasuk sholat-sholat sunnah yang lain. Ujian praktek yang sebenarnya, ujian praktek yang sesuai jabwal nasional biasanya kita mengambil bisa akad nikah.[160]

B. Penyajian Data

Responden merupakan orang yang memberikan jawaban untuk mendukung proses penelitian, khususnya pada penelitian yang menggunakan metode kuantitatif ini responden memberikan jawaban dan informasi mereka melalui angket. Adapun jumlah responden yang digunakan sebagai sampel pada penelitian ini sebanyak 92 orang siswa-siswi SMA Hang Tuah 1 Surabaya, seluruh kelas mulai dari kelas X sampai XII jurusan IPA maupun IPS. Sampel yang digunakan pada penelitian ini harus mempunyai karakteristik dalam pengetahuannya terhadap objek penelitian, yakni pada media Webtoon Ramadhan 2017. Berikut data responden pada penelitian ini berdasarkan katagori gender, usia, kelas, lulusan sekolah, asal, dan tempat tinggal yang dianalisis, dan dihitung dengan alat bantu statistik perhitungan kuantitatif yakni software SPSS 16 *For Windows*:

1. Data Responden berdasarkan gender

Frequencies

Tabel 4.2
Statistik Gender

Gender

N	Valid	92
	Missing	0

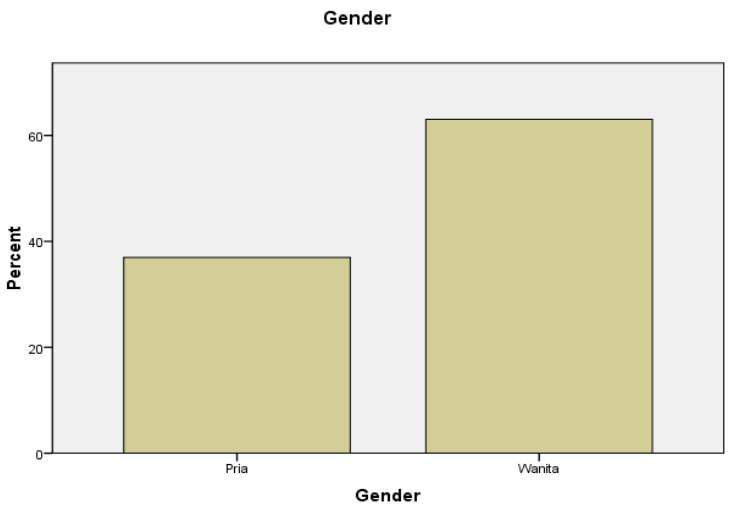
[160] Wawancara, Drs Taufan Supramono Waki Kepala Sekolah Kurikulum SMA Hang Tuah 1 Surabaya, Tanggal 28 Desember 2017, di kantor SMA Hang Tuah 1 Surabaya.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.3
Validitas Gender

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Pria	34	37.0	37.0	37.0
	Wanita	58	63.0	63.0	100.0
	Total	92	100.0	100.0	

Diagram Batang 4.1
Validitas Gender



Pada penelitian ini, peneliti mengambil sampel 92 orang berdasarkan perhitungan teknik sampling yang terdapat pada bab III, sampel diambil dari sebagian banyaknya populasi yang ada di lokasi penelitian. Pada hasil gender yang dihitung oleh peneliti dengan alat bantu statistik perhitungan kuantitatif yakni software SPSS 16 *For Windows* ditemukan bahwasanya dari 92 orang sampel terdapat 34 pria, dan 58 wanita yang merupakan sampel dari penelitian ini.

2. Data responden berdasarkan usia

Frequencies

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Tabel 4.4
Statistics

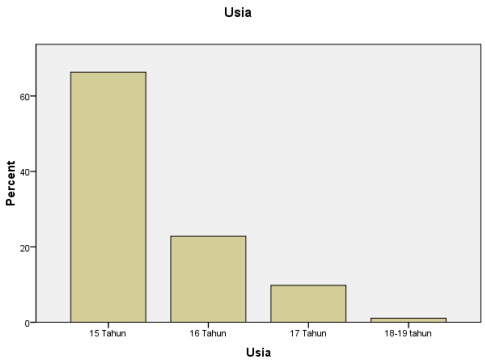
Usia

N	Valid	92
	Missing	0

Tabel 4.5
Validitas Usia

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	15 Tahun	61	66.3	66.3	66.3
	16 Tahun	21	22.8	22.8	89.1
	17 Tahun	9	9.8	9.8	98.9
	18-19 tahun	1	1.1	1.1	100.0
	Total	92	100.0	100.0	

Diagram Batang 4.2
Usia



Pada hasil usia yang dihitung oleh peneliti dengan alat bantu statistik perhitungan kuantitatif yakni software SPSS 16 *For Windows* ditemukan bahwasanya dari 92 orang sampel terdapat 61 orang yang berusia 15 tahun, 21 orang yang berusia 16 tahun, 9 orang yang berusia 17 tahun dan 1 orang yang berusia kisaran 18-19 tahun. Data tersebut merupakan sampel dari penelitian ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

3. Data Responden berdasarkan Kelas

Frequencies

Tabel 4.6
Statistics

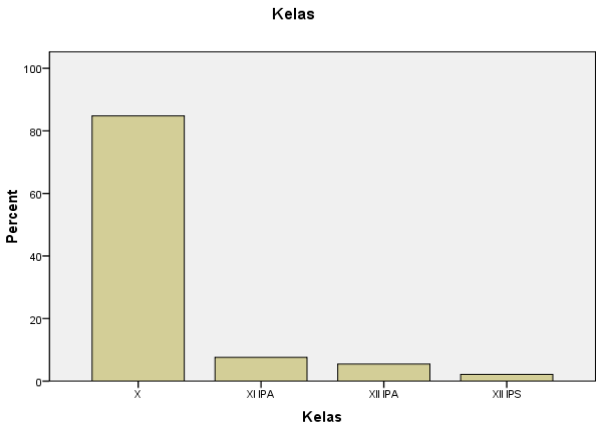
Kelas

N	Valid	92
	Missing	0

Tabel 4.7 Validitas
Kelas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	X	78	84.8	84.8	84.8
	XI IPA	7	7.6	7.6	92.4
	XII IPA	5	5.4	5.4	97.8
	XII IPS	2	2.2	2.2	100.0
	Total	92	100.0	100.0	

Diagram batang 4.3 Kelas



Pada hasil kelas yang dihitung oleh peneliti dengan alat bantu statistik perhitungan kuantitatif yakni software SPSS 16 *For Windows* ditemukan bahwasanya dari 92 orang sampel terdapat 78 orang kelas X, 7 orang kelas XI IPA, 5 orang kelas XII IPA dan 2 orang kelas XII IPS. Data tersebut merupakan sampel dari penelitian ini.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

4. Data Responden berdasakan lulusan

Frequencies

Tabel 4.8
Statistik

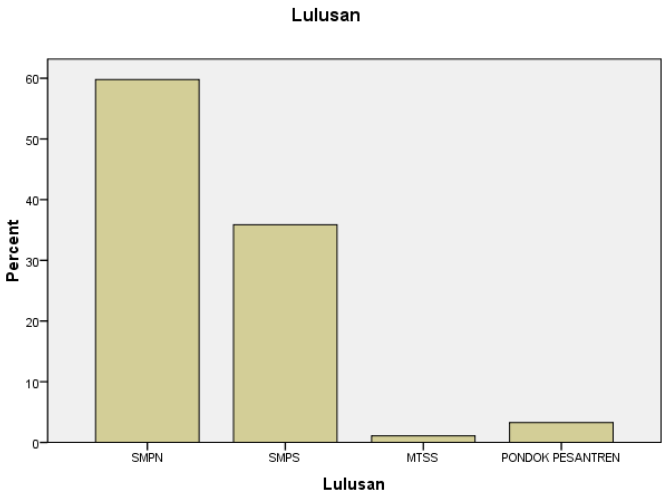
Lulusan

N	Valid	92
	Missing	0

Tabel 4.9
Lulusan Validitas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SMPN	55	59.8	59.8	59.8
	SMPS	33	35.9	35.9	95.7
	MTSS	1	1.1	1.1	96.7
	PONDOK PESANTREN	3	3.3	3.3	100.0
	Total	92	100.0	100.0	

Diagram Batang 4.4 Lulusan



Pada hasil lulusan yang dihitung oleh peneliti dengan alat bantu statistik perhitungan kuantitatif yakni software SPSS 16 *For Windows* ditemukan bahwasanya dari 92 orang sampel terdapat 55 orang yang lulusan SMPN (sekolah menengah pertama negeri), 33 orang yang lulusan SMPS (sekolah menengah pertama swasta), 1 orang yang lulusan MTSS (madrasah *tsanawiyah*

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

swasta) dan 3 orang yang lulusan pondok pesantren. Data tersebut merupakan sampel dari penelitian ini.

5. Data responden berdasarkan asal

Frequencies

Tabel 4.10
Statistics

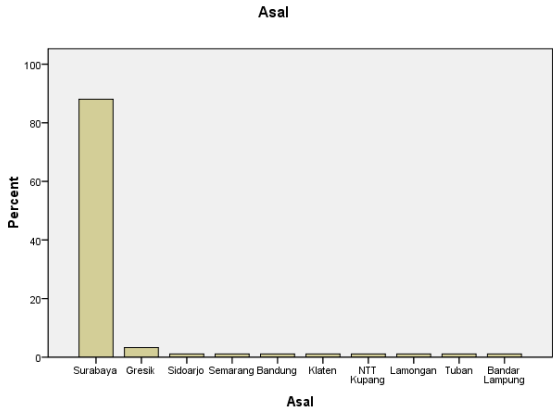
Asal

N	Valid	92
	Missing	0

Tabel 4.11 validitas
Asal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Surabaya	81	88.0	88.0	88.0
	Gresik	3	3.3	3.3	91.3
	Sidoarjo	1	1.1	1.1	92.4
	Semarang	1	1.1	1.1	93.5
	Bandung	1	1.1	1.1	94.6
	Klaten	1	1.1	1.1	95.7
	NTT Kupang	1	1.1	1.1	96.7
	Lamongan	1	1.1	1.1	97.8
	Tuban	1	1.1	1.1	98.9
	Bandar Lampung	1	1.1	1.1	100.0
	Total	92	100.0	100.0	

Diagram Batang 4.5 Kota Asal



digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada hasil asal kota yang dihitung oleh peneliti dengan alat bantu statistik perhitungan kuantitatif yakni software SPSS 16 *For Windows* ditemukan bahwasanya dari 92 orang sampel terdapat 81 orang yang berasal dari Surabaya, 3 orang yang berasal dari Gresik, 1 orang yang berasal dari Sidoarjo, 1 orang berasal dari Semarang, 1 orang berasal dari Bandung, 1 orang berasal dari Klaten, 1 orang berasal dari NTT Kupang, 1 orang berasal dari Lamongan, 1 orang berasal dari Tuban, dan 1 orang berasal dari Bandar Lampung. Data tersebut merupakan sampel dari penelitian ini.

6. Data responden berdasarkan tempat tinggal

Frequencies

Tabel 4.12
Statistics

Tinggal

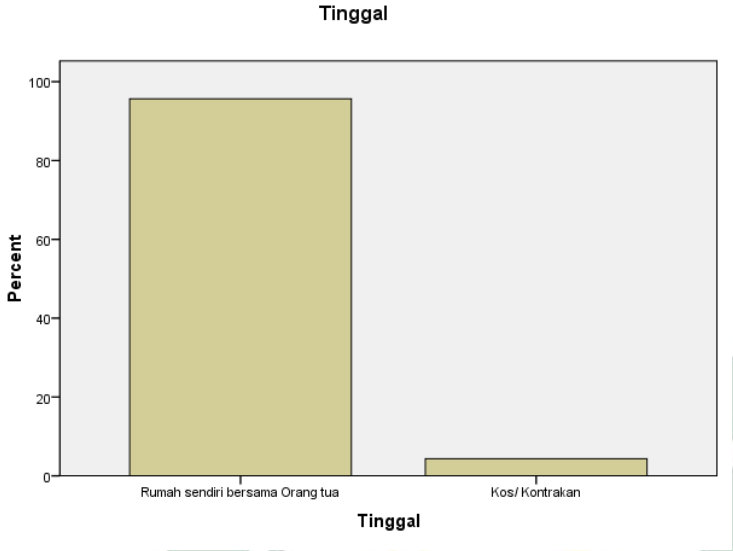
N	Valid	92
	Missing	0

Tabel 4.13 Validitas
Tinggal

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Rumah sendiri bersama Orang tua	88	95.7	95.7	95.7
	Kos/ Kontrakan	4	4.3	4.3	100.0
	Total	92	100.0	100.0	

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Diagram Batang 4.6 Tempat Tinggal



Pada hasil tempat tinggal yang dihitung oleh peneliti dengan alat bantu statistik perhitungan kuantitatif yakni software SPSS 16 *For Windows* ditemukan bahwasanya dari 92 orang sampel terdapat 88 orang yang tinggal di rumah sendiri bersama orang tua, dan sisanya yakni 4 orang bertempat tinggal di kos/ kontrakan. Data tersebut merupakan sampel dari penelitian ini.

Sedangkan untuk aturan *score* atau nilai masing-masing pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

Jawaban setiap instrumen yang menggunakan Skala Likert mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negative, yang dapat berupa kata-kata antara lain:[161] Tingkat penilaian yang telah disediakan dalam angket yakni

1. Skala Media Webtoon Ramadhan 2017

   Pernyataan/ Pertanyaan :

[161] Winarno Suharmad, *Pengantar Penelitian Ilmiah* (Bandung: Transito, 1982), Hal 93

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

a. Favorebel (positif)

SS “Sangat Setuju”= dengan score 4,

S “Setuju” = dengan score 3

TS “Tidak Setuju ” = dengan score 2

STS “Sangat Tidak Setuju” = dengan score 1

b. Unfavorebel (Negatif)

SS “Sangat Setuju” = dengan Score 1

S “Setuju” = dengan score 2

TS “Tidak Setuju” = dengan score 3

STS “Sangat Tidak Setuju” = dengan score 1

2. Skala Minat Siswa SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada Pesan Dakwah

Pernyataan/ Pertanyaan :

a. Favorebel (positif)

SS “Sangat Setuju”= dengan score 4,

S “Setuju” = dengan score 3

TS “Tidak Setuju ” = dengan score 2

STS “Sangat Tidak Setuju” = dengan score 1

b. Unfavorebel (Negatif)

SS “Sangat Setuju” = dengan Score 1

S “Setuju” = dengan score 2

TS “Tidak Setuju” = dengan score 3

STS “Sangat Tidak Setuju” = dengan score 1

C. Analisis Data Dan Pengujian Hasil Hipotesis

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Jenis Penelitian ini adalah Kausal yakni hubungan yang bersifat sebab akibat. Jadi, disini ada variabel independen (variabel yang mempengaruhi) dan dependen (dipengaruhi).[162] Desain kausal berguna untuk mengukur hubungan-hubungan antar variabel riset atau berguna untuk menganalisis bagaimana suatu variabel mempengaruhi variabel yang lain. Maka penulis memilih teknik korelasi *product moment*. Teknik korelasi ini digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis hubungan dua variabel bila data kedua variabel berbentuk interval atau ratio, dan sumber data dari dua variabel atau lebih tersebut sama.[163] Namun sebelumnya peneliti melakukan uji linearitas. Uji linearitas dilakukan untuk menguji apakah pola sebaran variabel X dan Y membentuk garis linear atau tidak. Penelitian ini menganalisis Pengaruh media Webtoon Ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah. Maka peneliti menggunakan dengan bantuan program SPSS 16.0. *for windows.*

1. Uji Linearitas

Uji linearitas dilakukan untuk menguji apakah pola sebaran variabel X dan Y membentuk garis linear atau tidak. Uji linearitas dalam penelitian ini menggunakan nilai signifikan. Jika tidak linear maka analisis regresi tidak dapat dilanjutkan.[164] Untuk menguji linearitas tersebut, digunakan program SPSS 16.0. *for windows* kaidah yang digunakan untuk mengetahui linear atau tidaknya sebaran adalah nilai signifikan : diperoleh nilai signifikan hitung sebesar 0,565 lebih besar dari taraf signifikan yaitu 0,05. Maka dapat

[162] Ibid., hal 37
[163] Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2013), h. 228
[164] Ibid., h. 265

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang linear secara signifikan antara variabel media webtoon ramadhan 2017 dengan variabel minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah.

Penjelasan Uji Linearitas :

Dengan taraf signifikan (galat/p) = 0,05 (5%).

Ho diterima jika nilai Sig. Deviation From Linearity < 0,05

Ho ditolak jika nilai Sig. Deviation From Linearity > 0,05 [165]

Hipotesis

Ho : Tidak ada hubungan signifikan media ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah

Ha : Ada hubungan signifikan media ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah

Diperoleh nilai signifikan hitung sebesar 0,565 lebih besar dari taraf signifikan yaitu 0,05

Maka : 0,565 > 0.05

Jadi : Ha Diterima, Ho Ditolak

Jadi, terdapat hubungan signifikan Media webtoon ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah.

Tabel 4.14 Perhitungan Linearitas

	Jumlah Kuadrat	df	Rata-rata kuadrat	F	Nilai Signifikan
Hubungan (Kombinasi)	1952.713	23	84.901	2.225	0.006
Linearitas	1176.512	1	1176.512	30.836	0.000

[165] Abdul Muhid, *Analisis Statistik 5 langkah praktis analisis statistic dengan SPSS for Windows* (Sidoarjo: Zifatama, 2012), h. 120

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Deviasi Linearitas	776.201	22	35.282	.925	0.565
Kelompok	2594.450	68	38.154		
Total	4547.163	91			

2. Uji Hipotesis

Analisis korelasi Variabel X dengan Variabel Y

Tabel 4.15 Perhitungan Korelasi

Correlations

		media	Minat
Media	Pearson Correlation	1	.509**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	92	92
Minat	Pearson Correlation	.509**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	92	92

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Pengujian Hipotesis pada penelitian ini menggunakan metode kolerasi *product moment* untuk menguji hubungan antara vaiabel X, yaitu variabel Media Webtoon Ramadhan 2017 dengan variabel Y, yaitu variabel minat remaja pada pesan dakwah.

Berdasarkan data dapat dilakukan pengujian hipotesis dengan membandingkan taraf signifikansi (*p*-value) dengan galatnya.

Jika Signifikansi > 0,05, maka Ho diterima

Jika Signifikansi < 0,05, maka Ho ditolak

Keputusan :

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pada kasus ini terlihat bahwa koefisien korelasi adalah 0,509 dengan signifikasi 0,000, karena signifikasi < 0,05.

Jadi : 0,000 < 0,05

Maka : Ho ditolak, berarti Ha diterima.

Artinya: Ada hubungan yang signifikan antara media webtoon ramadhan 2017 dengan minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah.

Apakah koefisien kolerasi hasil analisis kolerasi *product moment* tersebut signifikan (dapat digeneralisasikan) atau tidak maka perlu dibandingkan dengan r tabel.

Pengujian:

Jika r hitung > r tabel, maka ho ditolak

Jika r hitung < r tabel, maka ho diterima

Dengan taraf kepercayaan 0,05 (5%), maka dapat diperoleh harga r table 0,207.[166] Ternyata harga r hitung lebih besar dari pada r tabel.

Jadi : 0,509 > 0,207 sehingga Ho Ditolak dan Ha Diterima.

Artinya : Ada hubungan yang signifikan antara media webtoon ramadhan 2017 dengan minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah .

Data dan harga koefisien yang diperoleh dalam sampel diambil atau data tersebut dapat digeneralisasikan pada populasi dimana sampel diambil atau data tersebut mencerminkan keadaan populasi.

Berdasarkan hasil koefisien korelasi tersebut juga dapat dipahami bahwa korelasinya bersifat positif, artinya :

[166] Lihat pada daftar lampiran tabel 2, nilai-nilai r table *product moment* dengan taraf signifikan 0,5 (5%) dalam buku milik Abdul Muhid, *Analisis Statistik 5 langkah praktis analisis statistic dengan SPSS for* Windows (Sidoarjo: Zifatama, 2012), H. 337

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Semakin tinggi pengaruh Media Webtoon Ramadhan 2017 maka akan dibarengi dengan semakin tinggi pula minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya dalam mengakses pesan dakwah.

Dengan memperhatikan harga koefisien korelasi sebesar 0,509, berarti sifat korelasinya kuat sekali.

D. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Pengaruh media Webtoon Ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya dalam mengakses pesan dakwah

Remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya telah mengikuti kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi adalah sesuatu yang tidak bisa dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Teknologi juga memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia. Manusia juga sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi yang telah dihasilkan dalam dekade terakhir ini. kemajuan teknologi saat ini benar-benar telah diakui dan dirasakan memberikan banyak kemudahan dan kenya-manan bagi kehidupan umat manusia.[167]

LINE Webtoon kebanyakan diakses dan diminati oleh remaja hingga dewasa. Aspek-aspek penelitian dalam proposal ini adalah seputar

[167] Muhamad Ngafifi, *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya* (Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Pembangunan Pendidikan, Fondasi dan Aplikasi Volume 2, Nomor 1, 2014), h. 34

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

pengaruh media webtoon Ramadhan 2017 yang menceritakan berbagai cerita suasana pada bulan ramadhan dengan nilai keislaman, moral, motivasi dan edukasi sehingga membangun ketertarikan pada pesan dakwah yang disampaikan kepada mad'u. Isi penelitian meliputi seputar metodologi penelitian terhadap fenomena yang terjadi di tengah remaja siswa SMA Hang Tuah 1 Surabaya. Pada penelitian ini media webtoon Ramadhan 2017 menjadi bagian media dakwah dengan menyajikannya kebentuk sebuah cerita bergambar yang mempunyai nilai keislaman, moral, motivasi dan agama. Fenomena yang terjadi pada pembaca yakni dari tingkat konsumtif remaja dalam menggunakan aplikasi Line Webtoon. Karena aplikasi Line Webtoon dinilai praktis dan lebih efesien dalam memperoleh pesan dakwah yang dirancang semenarik mungkin oleh komikus/ pendakwah. Oleh karena itu, dari keaktifan remaja khususnya peneliti menuju pada remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya dalam mengakses Line Webtoon dapat dijadikan acuan mengenai pesan dakwah yang diperoleh pada bulan Ramadhan terlebih saat membaca genre komik *slice of life* pada Webtoon Ramadhan 2017. Jadi aspek yang melatarbelakangi penyusunan proposal penelitian ini adalah *Mad'u* remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya, yang telah minat mengakses pada pesan dakwah melalui media webtoon Ramadhan 2017, sehingga dapat memotivasi aktifitas remaja pada bulan Ramadhan.

Untuk penggalian data peneliti menggunakan skala likert yang disusun atas indikator pada variabel X dan indikator variabel Y yang dibuat oleh

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

peneliti. Dari Varibel X bahwa pengaruh media webtoon ramadhan 2017 terdiri atas pengetahuan tentang kompilasi dari para webtoonist *official* dan webtoonist *challenge*, pengetahuan tentang komik digital yang diakses secara online, dan pengetahuan tentang pesan dakwah di webtoon ramadhan 2017. Sedangkan indikator variabel Y dari minat siswa SMA Hang Tuah 1 pada pesan dakwah yakni sumber motivasi sebagai proses membangkitkan, sumber motivasi sebagai proses mengarahkan, dan kecendrungan disertai dengan rasa senang. Berdasarkan indikator pada judul yang peneliti angkat dapat dijelaskan bawah hasil penelitian menurut perhitungan menggunakan bantuan SPSS. 16 *for Windows.* Hasil penelitian yang diperoleh yakni peneliti yang dilakukan pada remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya menunjukkan bahwa ada pengaruh antara Media webtoon ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah. Hal ini dapat dilihat dari r hitung = 0,509 dan *p* signifikasi 0,000, t tabel 0,207 maka rhitung > rtabel dan p<0,05 artinya semakin tinggi pengaruh media webtoon ramadhan 2017 maka akan dibarengi dengan semakin tinggi pula minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah.

2. Besar pengaruh media Webtoon Ramadhan 2017 terhadap minat siswa SMA Hang Tuah 1 Surabaya dalam mengakses pesan dakwah

Bedasarkan nilai R hitung, dapat diketahui bahwa besarnya koefisien regresi antara X dengan Y adalah sebesar 0,509 dan *p* signifikasi 0,000. Meski demikian, variabel X hanya memberikan kontribusi dalam mempengaruhi

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

variabel Y adalah sebesar 50,9%. Hal ini ditunjukan dengan nilai R hitung sebesar 0,509. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya sumbangan atau kontribusi variabel X dalam mempengaruhi Y adalah sebesar 50,9%, sedangkan sisanya 49,1% dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian ini membuktikan bahwa ada hubungan yang signifikan antara media webtoon ramadhan 2017 dengan minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya dalam mengakses pesan dakwah. Hal ini berarti bahwa media webtoon ramadhan 2017 itu sangat berhubungan dengan minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah. Berdasarkan harta koefisien korelasi sebesar 0,509, dimana harga korelasinya bersifat positif, artinya semakin tinggi pengaruh media webtoon ramadhan 2017 maka akan dibarengi dengan semakin tinggi pula minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah.

Besarnya pengaruh Media Webtoon Ramadhan 2017 terhadap minat remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada pesan dakwah dapat dilihat bedasarkan nilai R hitung, dapat diketahui bahwa besarnya koefisien regresi antara X dengan Y adalah sebesar 0,509 dan *p* signifikasi 0,000. Meski demikian, variabel X hanya memberikan kontribusi dalam mempengaruhi variabel Y adalah sebesar 50,9%. Hal ini ditunjukan dengan nilai R hitung sebesar 0,509. Hal ini menunjukkan bahwa besarnya sumbangan atau kontribusi variabel X dalam mempengaruhi Y adalah sebesar 50,9%, sedangkan sisanya 49,1% dipengaruhi oleh variabel atau faktor lain.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi responden

Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat siswa SMA Hang Tuah 1 Surabaya dalam mengakses pesan dakwah tergolong tinggi sehingga diharapkan kepada responden untuk lebih menambah refrensi dalam mencari ilmu dan informasi pesan dakwah di berbagai media dakwah agar memperluas wawasan pada pesan dakwah dan diimplementasikan di kehidupan nyata mereka.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Pada penelitian ini peneliti hanya meneliti tentang minat mengakses atau efek kognitif pada remaja SMA Hang Tuah 1 Surabaya pada media webtoon ramadhan 2017. Sehingga diharapkan untuk peneliti selanjutnya dapat meneliti efek perilaku yang terdapat pada remaja apabila mengakses media online yang di dalamnya terkandung pesan dakwah.

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

DAFTAR PUSTAKA

Dari Buku dan Jurnal

10 Departemen agama RI. 1990. *Al-Quran dan terjemahnnaya*. Surabaya : Mahkota

Abror, Rachman, Abd, 1993. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: PT. Tiara Wacana Yogyakarta

Akdon, Riduwan, 2007. *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika.* Bandung: Alfabeta

Amin, Muliaty, 2013. *Information Technology (It) Dan Urgensinya Sebagai Media Dakwah Era Kontemporer*. Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Alauddin Makassar. Vol 14, No 2

Amrozi, Yusuf. November 2014. *Dakwah Media Dan Teknologi, Buku Perkuliahan Program S-1 Fakultas Dakwah Dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya*. Surabaya: UIN Sunan Ampel Surabaya Press. Cet Pertama

Arifin. Anwar 2011. *Dakwah Kontemporer Sebuah Studi Komunikasi.* Yogyakarta. Graha Ilmu. Cetakan pertama

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Edisi Revisi.* Jakarta: Rineka Cipta

Astrid, Susanto. 1997. *Komunikasi Dalam Teori Dan Praktek.* Bandung: BinaCipta

Asyhar, Beni, Dan Muniri. Juli 2017. *"Matematika Sebagai Alternatif Media Dakwah"*. **Prosiding SI MaNis (Seminar Nasional Integrasi Matematika dan Nilai-Nilai Islami). Tulungagung:** Jurusan Tadris Matematika Institute Agama Islam Negeri Tulungagung. Vol 1 No 1

Aziz, Ali, Moh. 2012. *Ilmu Dakwah Edisi Revisi.* Jakarta: Kencana

Azwar, Saifuddin. 1997. *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Azwar, Syaifuddin. 2006. *Penyusunan Skala Psikologi* . Yogyakarta : Pustaka

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Pelajar

Azwar, Syaifuddin. 2014. *Penyusunan Skala Psikologi edisi* . Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Basit, Abdul. 2013. *Filsafat Dakwah*. Jakarta: Rajawali Pers

Bachtiar, Wardi. 1997. *Metodologi Penelitian Ilmu Dakwah*. Jakarta: Logos

Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana prenada media group

Bungin, Burhan. 2013. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana prenada media group. Edisi kedua

Cangara, Hafied. 1998. *Pengertian Ilmu Komunikasi*. Jakarta: Raja GrafindoPersada

Dariyo, Agoes. 2003. *Psikologi Perkembangan Dewasa Muda*. Jakarta: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia

Djaali. 2015. *Psikologi Pendidikan*. Cet. 9. Jakarta: Bumi Aksara

Effendy, Uchjana, Onong. 2005. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Hukmat, M, Mahi. 2011. *Metode Penelitian Dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra.* Yogyakarta. Graha Ilmu

Hurlock, B, Elizabeth. 1978. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: PT. Erlangga

Ilaihi, Wahyu. 2010. *Komunikasi Dakwah.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Islamiyah, Anisatul. Juni 2015. *Pesan Dakwah dalam Novel Negeri Lima Menara*. Jurnal Komunikasi Islam. UIN Sunan Ampel Surabaya . Volume 05, Nomor 01

Ismail. 2000. *Menjelajah atas dunia Islam*. Bandung : mizan

Jamaris, Martini. 2013. *Orientasi Baru Dalam Psikologi Pendidikan*. Cet.1. Bogor: Ghalia Indonesia

Kafi, Jamaludin. 1997. *Psikologi dakwah*. Surabaya : Indah

Mubarak, Achmad. 2001. *Psikologi Dakwah*. Jakarta: Pustaka Firdaus

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Muhid, Abdul. 2012. *Analisis Statistik 5 langkah praktis analisis statistic dengan SPSS for Windows.* Sidoarjo: Zifatama

Muhyidin, Asep. 2002. *Metode Pengembangan Dakwah.* Bandung: cv. Pustaka Setia

Munir, M, dkk 2009. *Menejemen dakwah*. Jakarta: Kencana

Morissan, 2013. *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa.* Kencana. Jakarta. Edisi Pertama

Ngafifi, Muhamad. 2014. *Kemajuan Teknologi Dan Pola Hidup Manusia Dalam Perspektif Sosial Budaya*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. Jurnal Pembangunan Pendidikan, Fondasi dan Aplikasi Volume 2, No.1

Narbuko, Cholid, dan Achmadi, Abu. 2010. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Bumi Aksara

Natsir, Moh. 1999, *Metode Penelitian.* Jakarta : Ghalis Indonesia

Nuris, Syaifurriza M, dan Yani, Rahman, Aditya. Januari 2014. *Komik Hadits Pokok Ajaran Islam.* Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. Createvitas Vol. 3, No 1 Gumelar. MS. 2011. *Comic Making.* Jakarta : PT. Indeks

Prasetyo, Bambang dan Jannah, Miftahul, Lina. 2005. *Metode Penelitian Kuantitatif Teori dan Aplikasi.* Jakarta: PT Rajagrafindo persada

Saefulloh, Arif. 2012. *Cyberdakwah sebagai media alternative dakwah*. Surabaya: Islamica Vol 7 no 1

Singarimbun, M, dan Effendi, S. 1998. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES

Suhandang, Kustadi. 2013. *Ilmu Dakwah Perspektif Komunikasi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya

Suharyat, Yayat. Juni 2009. *Hubungan Antara Sikap, Minat, Dan Perilaku Manusia*. Universitas Islam 45 Bekasi. Region Volume I. No.2.

Susilo, M, Joko. 2006. *Gaya Belajar Menjadikan Makin Pintar.* Yogjakarta: Pinus

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R dan D,* Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian,* Bandung: Alfabeta

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

Sugiyono. 2016.*Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D.* Bandung. Alfabeta

Tanzeh, Ahmad. 2011. *Metodologi Penelitian* Yogyakarta: Teras.

Tasmoro, Toto. 1997. *Komunikasi Dakwah.* Jakarta: Gaya Media Pratama

Turmudi, dan Harini, Sri, 2008. *Metode Statistika Pendekatan Teoritis dan Aplikatif.* Malang: UIN – Malang Press

Widjaja, A.W. 1986. *Komunikasi Dan Hubungan Masyarakat*. Jakarta: Bina Aksara

Winarno, Suharmad. 1982. *Pengantar Penelitian Ilmiah.* Bandung: Transito

Dari Website

http://teknologi.metrotvnews.com/read/2015/07/08/411102/line-webtoon-telah-diunduh-1-5-juta-kali

http://www.artsy.net/show/charles-b-wang-center-webtoon-the-evolution-Of-Korean-digital-comics.

http://www.kaorinusantara.or.id/newsline//77275/sambut-ramadhan-line-webtoon-indonesia-luncurkan-webtoon-ramadhan-2017

https://duniagames.co.id/news/2800-bingung-mengisi-waktu-ngabuburit-baca-webtoon-edisi-ramadhan-yuk

M.webtoon.com/id/slice-of-life/webtoon-ramadhan-2017/list?title_no=1038

http://smahangtuah1sby.sch.id

www.pengertianku.net/2015/01/pengertian-online-dan-offline-secara -lebih-jelas-.html

m.webtoons.com/id/terms#privacyPolicy

http://www.kaorinusantara.or.id/newsline//77275/sambut-ramadhan-line-webtoon-indonesia-luncurkan-webtoon-ramadhan-2017

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

http://ejournal.psikologi.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2015/02/JURNAL%20IMAH%20(02-12-15-05-25-40).pdf.

https://www.NAVERcorp.com/en/ir/annualReport.nhn

http://www.pengusaha.us/2015/03/siapa-pendiri-line-aplikasi.html

http://www.navercorp.com/en/service/featured.nhn

www.duniaku.net/2017/02/04/komikus-webtoon-indonesia-terbaik/

http://serdadukakilangit.tumblr.com/post/135976911636/santai-diary-catatan-kecil-dari-perjalanan-ke

http://www.webtoons.com/id/notice/detail?noticeNo=392&page=1

Green-universetien.blogspot.co.id/2013/11/webtoon-reasons-behind-phenomenon.html?m=1

https://en.oxforddictionaries.com/definition/Webtoon

http://KoreanWebtoons.wikia.com/wiki/Webtoon

http://studentjournal.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewfile/5518/5045

www.duniaku.net/2017/02/04/komikus-webtoon-indonesia-terbaik/

http://www.antaranews.com/berita/495706/LINE-hadirkan-Webtoon-platform-digital-bagi-pecinta-komik

http://www.kompasiana.com/rikkai/Webtoon-dan-kualitas-komentar-remaja-kita_570475b4f67e618705ebceb7

m.webtoons.com/id/terms#privacyPolicy

https://www.artsy.net/show/charles-b-wang-center-Webtoon-the-evolution-of-Korean-digital-comics

http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/5517/5044

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id

http://publication.petra.ac.id/index.php/dkv/article/viewFile/4333/3974

https://www.academia.edu/1721061/Kenapa_Komik_Digital

http://IlmuKomputer.org

http://www.ilmusaudara.com/2015/10/dalil-al-quran-dan-hadit-tentang.html

digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id digilib.uinsby.ac.id