

# Korelasi Antara Aplikasi Komiku dan Wattpad dengan Minat Baca Masyarakat saat Pandemi

Ilmatius Sa'diyah<sup>1</sup>, Real Ananda Kristi<sup>2\*</sup>, Izzah Tazkiyah<sup>3</sup>

<sup>1</sup>(Program Studi Sains Data, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur)

<sup>1</sup>[ilmatius.sisfo@upnjatim.ac.id](mailto:ilmatius.sisfo@upnjatim.ac.id)

<sup>2,3</sup>(Program Studi Sistem Informasi, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur)

<sup>2</sup>[19082010003@student.upnjatim.ac.id](mailto:19082010003@student.upnjatim.ac.id)

<sup>3</sup>[19082010002@student.upnjatim.ac.id](mailto:19082010002@student.upnjatim.ac.id)

**Abstrak**— Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini terjadi dengan sangat pesat. Hal itu terbukti dari banyaknya inovasi yang ditawarkan melalui berbagai aplikasi. Bahkan, keberadaan aplikasi itu turut mengubah gaya hidup dan perilaku manusia. Satu di antara inovasi itu adalah adanya aplikasi bacaan daring yang dengan mudah dapat dibaca kapan pun dan di mana pun hanya dengan melalui gawai atau laptop beserta koneksi internet. Bacaan itu pun menjadi hiburan tersendiri bagi pengguna sekaligus mengisi waktu luang. Beberapa bacaan online yang sering digunakan antara lain yaitu aplikasi iPusnas, Google Play Book, Novelme, Webtoon, Komiku, dan Wattpad. Selama pandemi, masyarakat pun banyak mengakses aplikasi itu di samping media sosial. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengidentifikasi korelasi antara aplikasi Wattpad dan Komiku terhadap minat baca masyarakat, terutama saat pandemi. Pemilihan dua aplikasi itu berdasarkan tingkat penggunaan di masyarakat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa studi pustaka dan wawancara. Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi Komiku dan Wattpad memiliki korelasi dengan minat baca masyarakat selama Pandemi.

**Kata Kunci**— aplikasi baca, komiku, wattpad, minat baca, literasi

## I. PENDAHULUAN

Pada era sekarang membaca tidak hanya dapat dilakukan pada media cetak, tetapi juga dapat dilakukan pada media elektronik. Hal ini diakibatkan oleh perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang dengan sangat pesat serta memiliki pengaruh yang besar dalam kehidupan bermasyarakat. Adapun manfaat yang didapatkan dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang paling utama yaitu dapat memudahkan masyarakat dalam melakukan berbagai aktivitas sehari-hari. Adanya kemudahan menjadi sebuah kebutuhan bagi masyarakat di era sekarang yang ingin serba mudah dan cepat. Hal ini menuntut peran masyarakat untuk memiliki inovasi dalam mengembangkan teknologi informasi dan komunikasi pada berbagai aspek kehidupan.

Salah satu perkembangan teknologi komunikasi dan informasi yang sekarang sedang ramai dibicarakan adalah hadirnya situs maupun aplikasi bacaan daring dan menulis, yaitu Wattpad dan Komiku. Wattpad dan Komiku dapat diakses pada laman resminya atau dapat diunduh melalui toko aplikasi yang tersedia di smartphone. Aplikasi Wattpad memuat bermacam-macam cerita dengan berbagai genre

bacaan seperti thriller, romance, fanfiction, horror, humor dan masih banyak lagi. Berbagai jenis cerita dan genre yang disajikan pada aplikasi menyebabkan banyak dari masyarakat menghabiskan waktu luangnya hanya untuk sekadar membaca cerita dari aplikasi ini, tentunya hal ini dapat meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia yang tergolong rendah.

Sementara itu, aplikasi Komiku memuat komik dengan gambar dan cerita yang menarik dalam bentuk digital sehingga mulai disebut sebagai komik digital. Komik digital pada Korea Selatan bermula bertujuan untuk meningkatkan penjualan komik yang mulai menurun dalam hal penjualan karena maraknya *website* ilegal yang menyebarkan komik secara ilegal. Komik digital dinilai lebih interaktif karena di dalamnya terdapat gambar, teks, dan ada juga beberapa platform yang menggunakan audio sebagai fitur tambahan. Komik digital memiliki beberapa fitur yang interaktif sehingga membuat para pembaca tidak hanya berasal dari penikmat komik, tetapi juga orang awam. Komiku sendiri memiliki kelebihan fitur seperti tidak terdapat iklan, koleksi komik yang lengkap (terutama komik jepang), dan bisa diakses melalui perangkat yang kecil. Dengan adanya fitur tersebut diharapkan para pengguna bisa lebih nyaman dan bisa meningkatkan minat baca terutama masyarakat Indonesia.

Pada dasarnya, Organisation for Economic Co-Operation and Development (OECD) pada tahun 2015 merilis hasil penelitian Program for International Student Assessment (PISA) yang menyebutkan bahwa tingkat literasi masyarakat Indonesia berada pada posisi ranking ke-62 dari sebanyak 70 negara [1]. Sementara itu, dari survei yang dilakukan oleh CCSU World's Most Literate Nations pada Maret 2016 menyebutkan bahwa negara Indonesia berada pada urutan ke-60 dari sebanyak 61 negara [1]. Data ini menunjukkan bahwa tingkat literasi di Indonesia sangat rendah.

Oleh karena itu, fokus isi dari artikel ilmiah ini adalah bagaimana korelasi antara aplikasi Wattpad dan Komiku dengan minat baca masyarakat saat pandemi. Adapun manfaat yang dapat diambil dari artikel ilmiah ini bagi peneliti dapat memperoleh hasil dan temuan baru mengenai pengaruh aplikasi wattpad dan komiku dalam meningkatkan minat baca masyarakat dan faktor-faktor yang memengaruhinya, sedangkan bagi masyarakat nantinya akan memiliki pengetahuan tentang aplikasi bacaan daring Wattpad dan Komiku memengaruhi tingkat minat baca masyarakat itu sendiri. Bagi peneliti lain, penelitian ini harapannya dapat

memberikan ide bagi penelitian selanjutnya pada aplikasi yang sama atau aplikasi yang lain.

## II. KAJIAN PUSTAKA

Membaca merupakan bagian dari keterampilan berbahasa selain berbicara, menulis, dan mendengarkan. Membaca adalah suatu metode yang digunakan oleh pembaca untuk mendapatkan pesan yang ingin disampaikan oleh penulis melalui bahasa tulisan atau kata-kata. Pada hakikatnya membaca adalah suatu metode kegiatan yang dilakukan oleh pembaca untuk dapat menerjemahkan dan membangun makna dari pesan yang disampaikan oleh teks atau tulisan [2]). Dalam membaca diperlukan kemampuan untuk mengerti apa yang sedang dibaca dan memiliki keingintahuan dalam teks atau bacaan tersebut. Membaca merupakan suatu kapabilitas untuk meningkatkan daya kekuatan pikir seseorang yang memiliki arti dengan membaca seseorang akan mendapatkan informasi dan menambahawasannya.

Menurut Rahim [3], minat baca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Seseorang yang mempunyai minat membaca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapat bahan bacaan dan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri. Minat menjadi besar pengaruhnya karena dapat menjadi sumber motivasi bagi seseorang dan dilakukannya aktivitas tersebut dengan senang hati. Kesadaran minat baca seseorang akan datang dengan sendirinya jika dimulai dari kesadaran dalam membaca [4]. Minat yang muncul dari rasa suka dan ketertarikan seseorang dalam melakukan sesuatu [5]. Seiring dengan hal itu, perlahan-lahan minat yang muncul akan semakin besar selaras dengan rasa suka dan ketertarikan seseorang untuk melakukan sesuatu.

Oleh karena itu, pengertian dari minat membaca jika dilakukan pengambilan kesimpulan dari pengertian membaca dan minat yang sebelumnya dijelaskan adalah sebuah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi dari makna tulisan yang disampaikan penulis dalam media kata-kata atau tulisan dengan penuh kesadaran diri dan perasaan senang saat melakukannya. Minat membaca juga dapat diartikan keinginan kuat dari diri seseorang untuk membaca. Adapun berbagai faktor yang dapat memengaruhi minat baca masyarakat antara lain faktor lingkungan, adanya perkembangan teknologi, budaya salin dan tempel (*copy paste*), fasilitas dan bahan bacaan yang ada, serta adanya motivasi untuk membaca bacaan [6].

Membaca tidak hanya dapat dilakukan pada buku cetak, namun juga dapat dilakukan pada media bacaan daring. Bacaan online merupakan kumpulan dari bahasa tulisan atau kata-kata dalam sebuah buku dan sebagainya, dibaca dalam bentuk buku digital, laman, maupun aplikasi yang membutuhkan jaringan internet untuk membacanya. Salah satu contoh bacaan daring dalam media laman maupun aplikasi adalah Wattpad. Wattpad merupakan layanan melalui situs web maupun aplikasi yang dapat diunduh pada toko

aplikasi di *smartphone*. Wattpad mewadahi penggunanya untuk dapat melakukan publikasi karya tulisnya dalam bentuk cerita pendek atau bersambung dan juga menjadi wadah bagi para pembaca untuk menikmati cerita yang ada. Wattpad sendiri pada situs resminya mengklaim "*Wattpad is the world's largest community for readers and writers*" yang berarti bahwa aplikasi Wattpad merupakan komunitas paling besar bagi penulis dan pembaca di dunia. Pada aplikasi Wattpad, pembaca dapat berinteraksi dengan penulis cerita melalui komentar pada tiap tulisan dan dapat memberikan 'vote' untuk mendukung penulisnya. Selain itu, aplikasi Wattpad juga terdapat fitur untuk menyimpan koleksi-koleksi buku dan fitur Daftar Bacaan yang digunakan untuk membuat sebuah daftar buku yang telah dibaca.

Perkembangan teknologi dan informasi (TIK) yang semakin pesat membawa dampak perubahan kepada perkembangan komik. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Dewi & Yulandari [4] tentang beralihnya komik berbentuk cetak kini beralih menjadi komik digital. Komik yang dahulu hanya didistribusikan dalam bentuk cetak kini telah beralih didistribusikan melalui internet secara digital [5].

Pada penelitian yang sudah ada dan telah dilakukan oleh beberapa peneliti terdahulu. Berdasarkan penelitian Putri & Lubis [5] telah terbukti adanya pengaruh media sosial komik digital terhadap minat baca. Peneliti menyimpulkan adanya dampak positif terhadap minat baca seseorang dengan adanya komik digital. Hal tersebut ditunjukkan dengan metode yang dilakukan dengan menggunakan analisis kuantitatif dan menguji teori antar variabel, hasil yang diperoleh nilai R sebesar 0,705 dengan diketahui nilai (Rsquare) sebesar 0,497 yang artinya komik digital sebesar 49,7% sangat berpengaruh terhadap minat baca seseorang. Selain itu, berdasarkan penelitian Dewi & Yulandari [4] juga telah terbukti keberadaan komik digital membawa dampak positif terhadap minat baca seseorang. Hal tersebut dibuktikan dengan metode yang dilakukan dengan menggunakan analisis kuantitatif dengan sumber data yang dikumpulkan dengan melakukan survey penyebaran kuesioner, hasil yang diperoleh persentase sebesar 83% dari skor total 5401 yang artinya hasil tersebut masuk kedalam kategori baik.

## III. METODE PENELITIAN

Penelitian dalam artikel ilmiah ini menggunakan penelitian kualitatif yang bersifat studi pustaka (*research*) dengan berdasar dari sumber data seperti makalah, artikel ilmiah, dan jurnal dan wawancara. Metode studi pustaka dipilih karena tujuan dari penelitian ini adalah melakukan pembaruan terkait penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa aplikasi bacaan daring Wattpad dan Komiku memiliki pengaruh dalam meningkatkan minat baca masyarakat. Selain itu, studi pustaka dipilih sebagai dasar dalam menentukan landasan teori mengenai topik, konteks berpikir, dan dalam menentukan hipotesis atau asumsi sementara penelitian [7]. Oleh karena itu, nantinya peneliti akan mampu untuk

menggabungkan dan menggunakan ragam pustaka yang ada sesuai pada bidang yang diampuhnya.

Wawancara memiliki tujuan untuk mencari informasi yang dibutuhkan dari narasumber atau responden yang memiliki keterkaitan dengan judul atau topik. Dalam melakukan wawancara ini seorang peneliti harus memperhatikan beberapa hal seperti menyesuaikan tinggi nada saat berbicara, menggunakan artikulasi yang jelas hingga seberapa sensitif pertanyaan tersebut bagi para narasumber atau responden. Pada karya tulis ini kriteria yang akan digunakan untuk menentukan narasumber adalah pengguna atau pembaca yang menggunakan Wattpad dan Komiku untuk media membaca.

Pada penelitian ini terdapat rangkaian kegiatan yang berkaitan dengan pengumpulan data studi pustaka, membaca sumber data, serta dilakukannya pencatatan untuk proses pengolahan informasi yang sesuai dan yang diperlukan dalam menjawab rumusan masalah. Prosedur yang digunakan dalam studi pustaka ini antara lain melakukan penggalian ide-ide umum mengenai penelitian, pencarian informasi untuk mendukung topik penelitian, penguatan arah penelitian, menemukan sumber data berupa sumber pustaka utama (artikel ilmiah, makalah, dan jurnal) yang relevan, melakukan pencatatan ide dan bagian-bagian yang esensial dari sumber data, menata kembali data yang relevan dari sumber data, melakukan peninjauan ulang informasi yang telah dianalisis untuk didiskusikan dan digunakan dalam menjawab pertanyaan penelitian atau rumusan masalah, serta dapat menyimpulkan hasil penelitian [7].

Selanjutnya setelah mendapatkan informasi atau data dari studi literatur dan wawancara kemudian akan dianalisis secara deskriptif lalu akan mendapatkan hasil kesimpulan dari penggunaan aplikasi dalam meningkatkan minat baca.

#### IV. ISI DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uraian rumusan masalah pada subbab sebelumnya, hasil dari penelitian ini diuraikan menjadi dua secara garis besar, yaitu sebagai berikut.

##### A. Korelasi Wattpad dengan Minat Membaca

Berdasarkan pengumpulan sumber data dari berbagai makalah dan artikel penelitian ilmiah sebelumnya didapatkan bahwa masyarakat Indonesia masih rendah dalam hal tingkat minat membacanya dikarenakan masyarakat di negara berkembang seperti Indonesia ini masih kental dengan budaya berbicara dengan orang lain dibandingkan dengan budaya membaca [8]. Hal ini dibuktikan pada kebanyakan masyarakat Indonesia akan menghabiskan waktu luangnya hanya untuk mengobrol dengan orang lain daripada membaca, misalkan pada saat menunggu dalam sebuah antrian rumah sakit atau pada ruang tunggu tempat umum lainnya. Bahkan terdapat masyarakat yang hanya duduk diam melamun atau tidak melakukan kegiatan apapun. Budaya lisan atau berbicara ini sudah turun temurun dilakukan oleh masyarakat yang menjadi pengaruh dalam kegiatan sehari-hari hingga sekarang.

Kurangnya fasilitas dan media buku bacaan juga menjadi penyebab rendahnya minat baca masyarakat di Indonesia. Wadah atau fasilitas dalam menampung kegiatan untuk meningkatkan minat baca seperti perpustakaan hanya sekitar 2.585 tempat di Indonesia, jumlah ini dinilai masih sangat rendah dibandingkan dengan 200 juta penduduk di Indonesia. Disebutkan juga bahwa hanya terdapat 5.000-10.000 buku yang diterbitkan tiap tahunnya, padahal ada sekitar 4,8 juta angka kelahiran tiap tahun. Angka ini juga sangat kecil jika dibandingkan dengan negara tetangga Malaysia sebanyak 15.000 buku terbit per tahunnya dan negara Inggris yang mencapai angka 100.000 buku per tahun [8].

Faktor lingkungan dan kurangnya fasilitas yang dapat mempengaruhi minat baca masyarakat di Indonesia tersebut dinilai masih kurang, maka perlu dilakukannya upaya peningkatan minat baca ini dengan cara memperbaiki pada faktor lainnya seperti pada faktor perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi ini memiliki pengaruh untuk meningkatkan minat baca di berbagai hal misalnya dalam hal ekonomi. Masyarakat di Indonesia tidak semua memiliki status ekonomi yang baik dan stabil untuk membeli sebuah buku bercetak tebal dengan harga yang lumayan tinggi. Selain itu, dengan adanya buku digital dan aplikasi bacaan online dari perkembangan teknologi ini akan memudahkan masyarakat untuk memperluas bacaannya.

Situs bacaan online Wattpad memiliki pengunjung dari Indonesia sebesar 6,9% dan menempati posisi kedua setelah pengunjung dari Amerika dengan persentase 10,7% (Estina Waty Lubis, n.d.). Pada Play Store aplikasi Wattpad menempati posisi ketiga sebagai aplikasi terpopuler dalam kategori buku dan referensi dengan jumlah unduhan pengguna sebanyak 100 juta lebih. Adanya data ini membuktikan bahwa situs maupun aplikasi bacaan online Wattpad amat berpengaruh dalam peningkatan minat baca masyarakat di Indonesia. Walaupun bacaan yang ada di Wattpad kebanyakan berupa cerita fiksi, namun cerita fiksi ini dianggap mampu untuk menambah kemampuan daya kognitif pembaca.

Dibalik banyaknya pengguna Wattpad di Indonesia, pastinya ada alasan tersendiri bagaimana aplikasi bacaan online tersebut mampu untuk menarik masyarakat agar menggunakannya. Faktor yang pertama adalah terkadang isi cerita yang dibuat penulis sesuai dengan kehidupan dari pembaca. Pembaca yang merasa kehidupannya diceritakan akan tertarik dalam alur yang dibuat penulis dan terus menerus membaca cerita tersebut hingga akhir. Faktor selanjutnya adalah faktor sosial yang dipengaruhi oleh seseorang atau mendapatkan motivasi dari lingkungannya. Seseorang terkadang mendapatkan rekomendasi untuk membaca cerita di Wattpad dari teman atau beranda media sosial yang menyajikan kutipan dari tulisan yang ada di cerita. Jika menurutnya kutipan dari cerita tersebut menarik, tak segan ia mengunduh dan mulai untuk membaca cerita tersebut.

Bahkan, hingga menghabiskan waktu luang juga dapat menjadi faktor mengapa aplikasi Wattpad ini dapat

meningkatkan minat baca masyarakat di Indonesia. Pada hari libur atau waktu sendiri terkadang masyarakat akan berselancar di media sosial, namun ada sebagian orang yang malah menghabiskan waktunya untuk sekadar membaca cerita yang ada di Wattpad. Faktor yang terakhir ini biasanya digemari oleh anak muda karena cerita yang ada di Wattpad kebanyakan berisi cerita fiksi penggemar atau sering disebut dengan fanfiction. Fanfiction merupakan cerita fiksi dari imajinasi seorang penggemar tentang idola mereka yang digambarkan melalui bagaimana kehidupan di balik layarnya [9]. Anak muda yang menjadi seorang penggemar dari idola yang diceritakan akan sangat tertarik untuk membaca cerita tersebut.

Berikut hasil wawancara yang telah dilaksanakan dengan narasumber berjumlah ganjil sebanyak 3 orang dengan masing-masing diberi 5 butir pertanyaan agar mempermudah peneliti dalam memenuhi analisis data hasil wawancara. Kode N adalah narasumber.

TABEL 1  
HASIL WAWANCARA APLIKASI WATTPAD

Pertanyaan	N 1	N 2	N 3
1. Apakah Anda gemar membaca di aplikasi Wattpad?	Ya	Ya	Ya
2. Apakah Anda sudah aktif menggunakan aplikasi Wattpad selama >1 tahun?	Ya	Tidak	Ya
3. Apa alasan Anda memilih menggunakan aplikasi ini daripada aplikasi lainnya?	Menarik dan banyak pilihan cerita	Saya gunakan untuk mengisi waktu luang di sela-sela kuliah saat pandemik	Aplikasi ini termasuk aplikasi yang pertama kali ada. Saya pun bisa menulis di dalamnya.
4. Apa dengan adanya platform ini Anda menjadi lebih sering membaca?	Ya	Ya	Ya
5. Apakah anda akan merekomendasikan Wattpad kepada orang lain?	Ya	Ya	Ya

Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti, telah didapatkan hasil wawancara seperti pada uraian diatas. Alasan tiap narasumber dalam menggunakan Wattpad menunjukkan korelasi yang erat dengan studi pustaka yang sebelumnya dilakukan. Selain itu, jawaban pada pertanyaan pertama dan kedua menunjukkan bahwa Wattpad sangat berkorelasi dalam meningkatkan minat baca masyarakat saat pandemik.

#### B. Korelasi Komiku dengan Minat Membaca

Setelah mengumpulkan beberapa sumber data yang sesuai dan dibutuhkan dari beberapa makalah dan jurnal ilmiah ditemukan bahwa komik sekarang ini telah termasuk salah satu konten yang telah memasuki konvergensi media. Komik yang dahulu pada awalnya berbentuk media cetak sekarang ini berubah menjadi media digital yang disebarkan melalui media internet hal itu mengubah budaya industri buku dan penjualan buku tersebut [5]. Dari penelitian tersebut bisa ditarik kesimpulan bahwasannya budaya komik yang dahulu dalam pembuatan hingga pendistribusian yang masih konvensional dengan menggunakan media cetak telah berubah dengan seiring perkembangan zaman yang sekarang ini telah didominasi oleh media elektronik dan internet.

Sifat industri komik yang dahulu menggunakan media cetak dirasa kurang efektif karena membutuhkan biaya yang tidak sedikit seperti dari segi cara penerbit untuk mencetak yang membutuhkan biaya yang lebih dari pada menggunakan media digital, dari segi bahan baku yang dibutuhkan yaitu kertas yang dimana kita ketahui bahwasannya sekarang bahan baku pembuatan yaitu pohon yang semakin hari semakin menurun populasinya karena terus menerus diambil sumber dayanya digunakan untuk berbagai kebutuhan manusia. Selain itu dalam hal pendistribusian jika menggunakan media cetak tidak semudah menggunakan media digital. Dalam hal pendistribusian para penerbit membutuhkan suatu media seperti toko buku atau swalayan untuk menyebarkan hasil dari cetakan komik tersebut. Ketika pendistribusian dan memasarkan komik tersebut juga tidak bisa tersebar secara cepat dan tersalur rata dari toko ke toko. Hal-hal tersebut juga yang membuat para pembuat dan ilustrator komik tidak bisa membuat dan memasarkan komik secara mandiri karena hal tersebut membutuhkan sumber daya yang mahal maka dari itu pada era media cetak membutuhkan penerbit sebagai partner dalam pembuatan komik.

Dengan berubahnya budaya industri buku dan penjualan buku terutama komik yang menjadi digital membuat semua permasalahan yang menghambat menjadi lebih mudah dan hilang. Dengan adanya digitalisasi komik para pembuat komik dan ilustrator komik tidak bergantung lagi pada penerbit karena kita bisa membuat komik kapanpun dan dimanapun hingga bisa menyebarluaskan hasil komik tersebut dengan cepat dan merata serta menekan ongkos biaya produksi dan marketing. Hal-hal tersebutlah akhirnya memicu munculnya bibit baru pembuat komik dan ilustrator komik karena

kemudahan dalam hal pembuatannya sehingga menyebabkan ekosistem dunia komik menjadi lebih hidup dan kreatif.

Adanya digitalisasi komik ini tidak hanya para pembuat komik dan ilustrator komik yang mendapatkan kemudahannya para penikmat komik pun juga merasakan dampaknya. Jika kita tarik ke era media cetak dahulu para penikmat komik harus merogoh biaya yang tidak sedikit untuk menikmati komik tersebut. Selain dari segi biaya para penikmat komik harus menuju ke toko atau swalayan yang menjual komik tersebut tidak bisa mendapatkannya secara instan seperti era digital. Ketika para penikmat komik tersebut tiba pada toko atau swalayan tersebut belum tentu komik yang mereka cari itu ada sehingga mereka harus berkeliling untuk mencari komik yang mereka inginkan.

Hal-hal tersebutlah yang menyebabkan hilangnya minat untuk membaca komik. Dengan adanya digitalisasi komik sekarang ini para penikmat komik lebih bisa mudah mendapatkan komik yang mereka mau. Tidak takut komik yang mereka inginkan stok nya telah habis atau sudah tidak terbit lagi mereka bisa memilih komik yang mereka mau hanya melalui genggamannya saja. Tidak hanya komik dalam negeri saja komik dari luar negeri pun mereka bisa dapatkan dengan mudah dan cepat tidak membutuhkan biaya yang mahal. Kemudahan-kemudahan itulah yang membuat para pembaca komik merasakan kenyamanan sehingga mereka yang dahulu malas membaca komik bisa kembali tumbuh semangat untuk menikmati sebuah komik.

Komiku adalah sebuah platform baca komik digital gratis yang dimana mempunyai lebih dari 1000 judul komik seperti Manwa, Manhwa, Manga, dll. Platform ini merilis komik komik tersebut dalam versi menggunakan bahasa Indonesia. Komik yang berada pada platform ini memiliki gambar yang jernih dan kualitas tinggi sehingga membuat para pembacanya nyaman ketika menikmati komik-komik yang tersedia. Komiku ini memiliki fitur-fitur unggulan yang dapat menarik minat baca pengguna.

Fitur pertama yaitu tema gelap yang dapat menghemat konsumsi daya baterai serta penglihatan penikmat komik yang nyaman dan terjaga. Fitur selanjutnya adalah history bacaan yang dapat membantu penikmat komik tidak perlu khawatir lupa dengan bacaan terakhirnya karena terdapat fitur *history* bacaan yang terdapat jejak chapter. Selanjutnya terdapat fitur favorit bacaan yang dapat memudahkan penikmat komik agar tidak perlu khawatir jika komik favoritnya akan hilang jika pengguna melakukan log out akun, hal tersebut dikarenakan adanya fitur favorit. Selain itu, terdapat fitur *download* komik yang dapat membantu pengguna mengunduh komik yang ingin dibaca secara offline tanpa menggunakan jaringan internet. Selanjutnya terdapat fitur kolom komentar yang dapat digunakan oleh penikmat komik untuk memberi tanggapan, komentar maupun berdiskusi dengan penulis tentang komik yang sedang dibahas. Terakhir terdapat fitur notifikasi yang terdiri dari notifikasi rilis, notifikasi balasan, dan notifikasi unduhan yang dapat dikustomisasi oleh pengguna. Walaupun telah memiliki beberapa fitur unggulan,

komiku tetap mengembangkan fitur-fiturnya lebih luas lagi baik dalam aspek pemeliharaan maupun pembaharuan.

Berikut hasil wawancara yang telah dilaksanakan untuk aplikasi komiku. N adalah narasumber

TABEL 2  
HASIL WAWANCARA APLIKASI KOMIKU

Pertanyaan	N1	N2	N3
1. Apakah Anda gemar membaca komik menggunakan Komiku?	Ya	Ya	Ya
2. Apakah Anda sudah aktif menggunakan Komiku selama >1 tahun?	Ya	Ya	Ya
3. Apa alasan Anda memilih menggunakan platform ini dibanding platform lain ?	Fiturnya lengkap	Ceritanya menarik dan selalu update. Menurut saya platform ini lebih unggul dibanding platform lain	Kalau sama webtoon 11 11 lah y. Saya suka membacanya gantikan. mudah untuk diakses terutama bagi pengguna awal atau pemilik akun baru
4. Apa dengan adanya platform ini anda menjadi lebih sering membaca komik ?	Ya	Ya	Ya
5. Apakah anda akan merekomendasikan platform Komiku kepada orang lain ?	Ya	Ya	Ya

Berdasarkan wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti, telah didapatkan hasil wawancara seperti pada uraian diatas. Pada poin pertama sebanyak 3 dari 3 narasumber merupakan penggemar atau penikmat komik digital Komiku. Berdasarkan hasil wawancara poin pertama, seluruh pengguna gemar menggunakan platform Komiku untuk membaca komik

melalui digital. Pada poin kedua sebanyak 3 narasumber telah aktif menggunakan platform Komiku. Pada poin ketiga masing-masing narasumber memberikan alasan mengapa mereka lebih memilih menggunakan platform Komiku dibanding lainnya. Berdasarkan hasil wawancara poin ketiga, seluruh pengguna memberikan alasan yang positif terhadap penggunaan platform Komiku. Pada poin keempat sebanyak 3 dari 3 narasumber memiliki minat membaca komik yang lebih meningkat dibandingkan sebelumnya. Berdasarkan hasil wawancara poin keempat, platform Komiku telah membantu dalam meningkatkan minat baca komik secara digital. Pada poin terakhir atau poin kelima sebanyak 3 dari 3 narasumber akan merekomendasikan platform Komiku kepada pengguna lain. Berdasarkan hasil wawancara poin kelima, platform Komiku dapat menarik minat pengguna lain untuk membaca komik secara digital dengan fitur-fitur, keunggulan, dan berdasar pengalaman pengguna Komiku.

#### V. SIMPULAN

Dari hasil penelitian ini didapatkan bahwa situs web maupun aplikasi Wattpad dapat mempengaruhi minat baca masyarakat di Indonesia dengan dibuktikannya melalui persentase data yakni sebesar 6,9% pengguna atau pengunjung situs Wattpad berasal dari Indonesia. Adapun beberapa faktor yang membuat Wattpad dapat menarik pengguna antara lain yaitu isi cerita dari penulis memiliki kesamaan dengan pembaca, adanya faktor sosial yang mempengaruhinya, digunakan untuk menghabiskan waktu di hari libur atau waktu luangnya, dan cerita fiksi yang ada di Wattpad kebanyakan merupakan cerita dari kehidupan di balik layar idola mereka.

Kehadiran Komiku juga memberi dampak dan pengaruh yang positif kepada penggunanya. Peralihan dunia komik yang semula masih menggunakan cara konvensional baik dalam hal percetakan, penerbitan, dan pendistribusian komik yang menghabiskan uang, usaha, waktu, dan tenaga kini telah beralih dengan menggunakan cara digital. Komik digital hadir untuk memudahkan baik penulis komik maupun penikmat komik. Komiku ada dengan dilengkapi fitur-fitur unggulan yang dapat memudahkan penulis komik dalam menyebarkan hasil karyanya serta memudahkan penikmat komik dalam mengakses untuk membaca komik. Sedangkan, pada hasil wawancara yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya telah menunjukkan keberadaan platform Komiku sebagai komik digital dapat meningkatkan minat baca penggunanya. Komiku menunjukkan bahwa adanya dampak positif yang mempengaruhi penggunanya. Komiku mampu memberi pengaruh baik terhadap minat baca pengguna.

Dengan adanya fitur-fitur unggulan pada Komiku dan Wattpad diharapkan dapat meningkatkan minat baca baik untuk pengguna baru maupun pengguna lama. Kehadiran Komiku dan Wattpad juga dapat memudahkan para penikmat komik dan cerita di era perkembangan teknologi saat ini, yang mulanya disajikan dalam bentuk cetakan kini telah beralih ke digital.

#### REFERENSI

- [1] Kemdikbud, "Peringkat dan Capaian PISA Indonesia Mengalami Peningkatan," Kemdikbud, 6 Desember 2016. [Online]. Available: <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2016/12/peringkat-dan-capaian-pisa-indonesia-mengalami-peningkatan>. [Accessed 7 Juli 2021].
- [2] L. Tahmidaten and W. Krismanto, "Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika dan Solusinya)," *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, vol. 10, no. 1, pp. 22-33, 2020.
- [3] F. Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, Jakarta: Bumi Aksara, 2008.
- [4] Z. D. Yulandari and D. K. Soedarsono, "Pengaruh LINE Webtoon terhadap Minat Membaca Komik Digital," in *eProceedings of Management*, Jakarta, 2019.
- [5] D. M. Putri and E. E. Lubis, "Pengaruh Media Sosial Line Webtoon terhadap Minat Membaca Komik pada Mahasiswa Universitas Riau," *JOM FISIP*, vol. 5, no. 1, pp. 1-15, 2018.
- [6] B. A. Yassin, "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Membaca," Perpustakaan Universitas Andalas, 10 Januari 2019. [Online]. Available: <https://pustaka.unand.ac.id/component/k2/item/193-faktor-faktor-yang-mempengaruhi-minat-membaca>. [Accessed 7 Juli 2021].
- [7] A. Manzilati, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Malang: Universitas Brawijaya Press, 2017.
- [8] A. Nafisah, "Arti Penting Perpustakaan bagi Upaya Peningkatan Minat Baca Masyarakat," *Jurnal Perpustakaan Libraria*, vol. 2, no. 2, pp. 69-81, 2014.
- [9] N. Syaharani and A. B. Mahadian, "Perilaku Menulis Fanfiction oleh Penggemar KPOP di Wattpad," *Komunikasi Global*, vol. 6, no. 2, pp. 200-219, 2017.
- [10] I. E. W. Lubis, "The Effect of Wattpad Social Media As Online Reading Media on Increasing Interest in Reading Fiction in Adolescents in Indonesia," *JOM FISIP*, vol. 7, no. 1, pp. 1-12, 2020.
- [11] Komiku, "Komiku Baca komik, manga, manhua dan Webtoon," Komiku, 18 Februari 2021. [Online]. Available: <https://apkpure.com/id/komiku-baca-komik-manga-manhua-dan-webtoon/id.co.komiku>. [Accessed 7 Juli 2021].
- [12] V. N. Nursidik, "Perkembangan Komik di Indonesia dari Era Cetak sampai Digital," *Good News from Indonesia*, 31 Agustus 2020. [Online]. Available: <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2020/08/31/perkembangan-komik-di-%20indonesia-dari-era-cetak-sampai-digital>. [Accessed 7 Juli 2021].
- [13] R. Pratama, "Komiku: Situs Baca Manga Online, Gratis, & Terupdate," *kabargames.id*, 19 Februari 2021. [Online]. Available: <https://www.kabargames.id/komiku-situs-baca-manga-online-gratis-dan-terupdate/>. [Accessed 7 Juli 2021].