

Pengaruh Illegal Comic Reading Terhadap Popularitas Komik di Kalangan Mahasiswa

Cahya Kelvin, Fendy Gunawan, Hin Vi To, Leslie Febrian, William Nurdin Wijaya
Sistem Informasi, Ilmu Komputer, Universitas Internasional Batam, Indonesia

ABSTRAK

Membaca komik menjadi opsi hiburan yang bisa dipilih oleh kalangan mahasiswa. Dengan meningkatnya digitalisasi sebanding dengan pembajakan komik yang dimana membuat akses membaca komik semakin mudah dilakukan. Pada penelitian ini kami meneliti hubungan antara Illegal Comic Reading dengan tingkat popularitas suatu komik. Variabel independen dan dependen dianalisis menggunakan metode regresi dimana data terdiri dari Intention, Deficient Self Regulation, dan Habit terhadap variabel Illegal Comic Reading. Akses gratis dan mudah membuat mayoritas orang memilih untuk Illegal Comic Reading. Komik menjadi lebih populer tanpa disadari, meskipun hal ini ilegal. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah Membaca Komik Ilegal mempunyai dampak yang signifikan terhadap popularitas komik di kalangan mahasiswa di Indonesia. Metode yang kami gunakan ialah Kuantitatif. Hasil yang didapatkan dari penelitian ini menunjukkan kalau Illegal Comic Reading berpengaruh besar pada popularitas komik di kalangan mahasiswa. Manfaat dari penelitian ini untuk memberikan referensi kepada penerbit dan penulis, agar mengetahui bagaimana cara menyikapi fenomena komik ilegal dalam menyusun atau menyempurnakan strategi untuk keberlangsungan komik.

Kata Kunci: Komik; Mahasiswa; Popularitas; Ilegal

ABSTRACT

Reading comics has become an entertainment option that can be chosen by college students. With the increasing digitization, piracy of comics has also increased, making it easier to access and read them. In this study, we examined the relationship between Illegal Comic Reading and the level of popularity of a comic. The independent and dependent variables were analyzed using regression methods where the data consisted of Intention, Deficient Self Regulation, and Habit towards Illegal Comic Reading variable. Free and easy access makes most people choose Illegal Comic Reading. Comics become more popular without realizing it, even though this is illegal. The aim of this research is to determine whether reading illegal comics has a significant impact on the popularity of comics among college students in Indonesia. The method we used was Quantitative. The results obtained from this study showed that Illegal Comic Reading greatly influences the popularity of comics among university students. The benefits of this research are to provide references to publishers and writers, so they can know how to respond to the phenomenon of illegal comics in formulating or improving strategies for the sustainability of comics.

Keywords: Comics; Student; Popularity; Illegal

How to Cite:

Kelvin, Cahya. et.al (2023), Pengaruh Illegal Comic Reading Terhadap Popularitas Komik di Kalangan Mahasiswa. *Gestalt: Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 5(2), 76-82
<https://doi.org/10.33005/gestalt.v5i2.133>



PENDAHULUAN

Komik adalah media bergambar yang terdiri dari teks bacaan serta dialog singkat (Putra & Milenia, 2021). Di kehidupan sehari-hari masyarakat menikmati komik untuk menghilangkan kejenuhan. Saat ini, komik pada dasarnya untuk menghibur berbagai kalangan usia di seluruh dunia. Orang-orang menikmati komik dengan berbagai bentuk seperti digital dan juga fisik. Komik digital dapat ditemukan di media digital seperti media penerbit komik seperti Manga Plus, Webtoon, dan ComiXology. Banyak orang menemukan bahwa membaca komik adalah cara yang menggembirakan untuk membuang waktu luang mereka dan menghilangkan stres dari kehidupan sehari-hari (Putri, 2020).

Dengan begitu banyak cara untuk membaca komik, masih cukup banyak dari mereka yang membaca melalui cara ilegal. Komik ilegal bisa dalam bentuk konvensional, yaitu komik yang digandakan tanpa izin atau dalam bentuk modern, yaitu yang disebarluaskan secara digital tanpa izin (Rezy Tri Ardiansyah, 2021). Di zaman yang sudah diselimi oleh modernisasi, tentunya pembacaan secara digital menjadi pilihan nomor satu. Produk dan teknologi akan mengikuti perkembangan gaya hidup masyarakat dengan teknologi di era digital (Danuri et al., 2019). Dengan alasan tersebut, para industri komik mulai melebarkan sayap mereka ke dunia digital. Walau komik sudah tersedia secara digital, orang-orang masih ingin membaca secara ilegal. Hal tersebut biasa dikarenakan beban harga yang lumayan mahal dan ditambah dengan ketidaksediaan di negara mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh (Nandiansyah & Berlian, 2022) menyimpulkan bahwa kesadaran hukum masyarakat terhadap karya cipta sinematografi yang masih termuat rendah,

hal ini juga terjadi pada industri komik dimana mahasiswa di Indonesia terkhususnya mahasiswa di regional Batam yang masih belum sadar akan Hak Cipta dan perlindungannya. Kurangnya kesadaran untuk menghargai sebuah karya cipta menjadi hal yang lumrah dalam masyarakat. Meskipun telah banyak layanan legal namun banyak dari mereka lebih mementingkan kebutuhannya sendiri tanpa perlu untuk membayar sebuah layanan.

Komik kian populer sebagai media sebagai contoh dimana penelitian yang dilakukan oleh (Harismawan, 2020) menghasilkan kesimpulan yang dimana pemakaian media komik berbasis web atau komik digital online lebih baik apabila digunakan dalam pembelajaran sejarah. Hal ini didukung dengan adanya basis web yang menjadi kunci dari penyebaran mudahnya akses. Hal ini terjadi pula dalam mengakses secara ilegal. Dengan begitu banyak dan mudahnya dalam mengakses komik, maka komik dapat dikatakan menjadi semakin populer. Tidak dapat dipungkiri bahwa Illegal Comic Reading turut menyumbang kepopuleran dari industri komik tersebut.

Komik yang dijadikan oleh orang-orang sebagai hiburan nomor satu mereka masih dilakukan secara ilegal. Dengan begitu banyak jumlah yang membaca secara ilegal, tidak jarang memiliki alasan seperti harga yang mahal dan ketidaksediaan di negaranya. Kenaikan buatan brand atau pembajakan merek yang sebegitu tinggi secara garis besar diakibatkan tiga hal, yaitu inflasi yang tinggi, kenaikan permintaan barang yang memiliki brand palsu, dan penawaran barang tersebut yang semakin luas di masyarakat (Disemadi & Mustamin, 2020). Dengan jumlah yang banyak, tidak dapat dipungkiri bahwa komik bisa saja menjadi semakin terkenal karenanya. Tujuan dari penelitian ini untuk

memberikan referensi kepada penerbit dan penulis, agar mengetahui bagaimana cara menyikapi fenomena komik ilegal dalam menyusun atau menyempurnakan strategi untuk keberlangsungan komik. Oleh karena itu, kami ingin melakukan penelitian akan pengaruh dari Illegal Comic Reading terhadap kepopuleran komik di kalangan mahasiswa.

Penelitian yang kami lakukan juga berlandaskan pada penelitian yang dilakukan oleh (Vernando et al., 2020) mengenai pengaruh *illegal movie streaming* dapat mempengaruhi popularitas film di kalangan mahasiswa menjadi landasan penelitian kami. Tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini untuk mendapatkan jawaban tentang apakah *illegal movie streaming* memiliki pengaruh terhadap popularitas film di kalangan mahasiswa di Kota Batam. Penelitian yang mereka lakukan menggunakan pendekatan regresi yang dimana menggunakan metode Cluster Proportional Random Sampling. Penelitian ini memberikan suatu hasil yang membuktikan bahwa *illegal movie streaming* memiliki pengaruh terhadap popularitas film.

Penelitian lain yang kami jadikan sebagai referensi, yaitu penelitian milik (Dewi Yulandari & K Soedarsono, 2019). Penelitian yang dilakukan oleh mereka, yaitu mengenai bagaimana LINE Webtoon dapat mempengaruhi seseorang dalam minat membaca terhadap komik digital. Penelitian mereka memiliki tujuan untuk mengukur seberapa besar pengaruh dari LINE Webtoon terhadap minat seseorang dalam hal membaca komik digital. Metode yang diterapkan oleh mereka dalam penelitian yang dilakukannya, yaitu analisis deskriptif yang dikaji secara kuantitatif. Penelitian yang telah dilakukan membuahkan suatu hasil bahwa LINE Webtoon cukup memberikan pengaruh seseorang dalam hal minat membaca komik digital yang nilai sebesar 72.5%.

(Sosiawan, 2020) juga melakukan penelitian di kalangan mahasiswa. Penelitian tersebut mengenai suatu pemakaian dari situs jejaringan sosial yang memiliki tujuan untuk sebagai media hubungan dan komunikasi di kalangan mahasiswa. Penelitiannya memiliki tujuan untuk menunjukkan proses dari hubungan dan komunikasi dalam situs jejaring sosial beserta aspek psikologis. Penggunaan dari metode deskriptif kualitatif menjadi bagian dari penelitian tersebut dan memiliki sifat *descriptive analysis* dan tidak dilakukannya uji hipotesis. Penelitian memberikan hasil bahwa subjek pengguna memperoleh dukungan sosial yang didapatkan melalui informan penggunaan yang terdiri dari aspek rasa penghargaan melalui *links friends* mereka.

Penelitian yang dilakukan oleh (Mustomi et al., 2020). Tujuannya adalah walaupun konsumen telah mendapatkan berbagai macam keluasan dari penggunaan online dalam hal belanja, tentunya memiliki sejumlah resiko serta berbagai kekurangan seperti barang hendak dibeli tidak dapat dilihat langsung di tempat, penjual hanya memuat barang dalam bentuk suatu gambar yang sesuai dengan spesifikasi yang ditetapkan oleh penjual. Penelitian deskriptif dengan penggunaan dari metode survei dengan 150 total mahasiswa dari berbagai macam program studi sebagai tujuan pengimplementasian. Penulis mengharapkan agar sebagian besar mahasiswa mengurangi belanja online selama pandemi COVID-19. Berbelanja secara online dalam hal gaya hidup maupun kebutuhan hidup hanya dilakukan oleh beberapa orang saja. Kebanyak orang lebih mengutamakan untuk menyimpan uang mereka daripada mengeluarkan uang untuk berbelanja secara online, dan bila diharuskan untuk berbelanja secara online, maka tindakan tersebut hanya dilakukan untuk keperluan yang cukup mendesak.

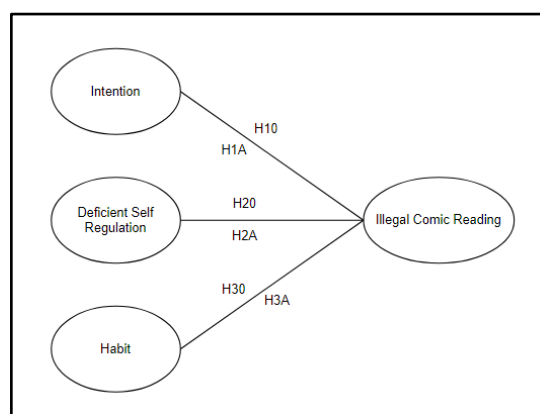
Penelitian lainnya dari (Eka Sutisna & Dirkareshza, 2022) juga meneliti mengenai situs komik ilegal. Mereka melakukan penelitian mengenai optimalisasi dan penegakan hukum dalam hal permasalahan pembajakan komik. Tujuan dari penelitian tersebut untuk mengetahui bentuk-bentuk dari pembajakan komik melalui situs komik scanlation, mengetahui seberapa efektif hukum hak cipta pada masing-masing negara, serta menawarkan konsep optimalisasi dan penegakan hukum untuk menghentikan pembajakan komik. Metode yang digunakan oleh mereka, yaitu yuridis normatif dengan wawancara sebagai pelengkap. Di Indonesia, diperlukan sebuah konsep peraturan perundang-undangan yang memberikan perlindungan terhadap karya komik secara digital, hal tersebut dikarenakan belum dijelaskan secara jelas mengenai metode dan penggunaan dalam hal pengamanan teknologi pada pengaturan hak cipta di ruang digital Indonesia.

Penelitian ini adalah penelitian yang berfokus pada pengaruh membaca komik secara ilegal terhadap popularitas komik di kalangan mahasiswa. Ide membaca komik secara ilegal seperti dengan penelitian (Vernando et al., 2020) yang menjadikan metode regresi sebagai pilihannya. Selanjutnya untuk Penelitian yang telah dibuat oleh (Dewi Yulandari & K Soedarsono, 2019) menunjukkan bahwasanya cukup besar minat dari membaca seseorang ternyata dipengaruhi oleh LINE Webtoon dalam ruang lingkup komik digital dengan nilai sebesar 72.5%. Hal tersebut dibuktikan dengan melakukan berbagai uji dan menggunakan regresi untuk menganalisa data statistik dengan menyebarkan angket kepada seratus orang. Selanjutnya di kalangan mahasiswa sesuai dengan penelitian (Sosiawan, 2020) membahas penggunaan situs jejaring sosial di kalangan mahasiswa dengan tujuan menunjukkan proses interaksi dan

komunikasi serta aspek psikologisnya, selanjutnya Penelitian (Mustomi et al., 2020). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa cenderung mengurangi belanja online selama pandemi COVID-19. Berbelanja dengan cara online untuk gaya hidup ataupun kebutuhan hidup hanya dilakukan oleh beberapa orang saja, sementara kebanyakan orang lebih mengutamakan untuk tidak mengeluarkan uang mereka daripada berbelanja secara online. Studi ini memberikan gambaran tentang perilaku mahasiswa selama pandemi dalam hal berbelanja yang dilakukan secara online dan yang terakhir Penelitian (Eka Sutisna & Dirkareshza, 2022) meneliti tentang pembajakan komik melalui situs komik scanlation dan menawarkan konsep optimalisasi dan penegakan hukum. Metode yang digunakan adalah yuridis normatif dengan wawancara sebagai pelengkap. Di Indonesia, perlu ada peraturan perundang-undangan yang memberikan perlindungan terhadap karya komik secara digital dan pengaturan hak cipta di ruang digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian kuantitatif menjadi suatu pilihan untuk pelaksanaan penelitian ini dengan model yang diadopsi dari (Vernando et al., 2020), sedangkan pada model ini memiliki suatu variabel dependen adalah Illegal Comic Reading. Model penelitian dapat dilihat secara rinci dengan melihat Gambar 1.



Gambar 1. Model

1. Intention

Intention adalah sesuatu yang merujuk pada keinginan orang untuk melakukan sesuatu. Seseorang dalam membaca komik secara ilegal tentunya berawal dari kemauan atau keinginan komik. Dengan berbagai situasi yang dialaminya membuat seseorang memutuskan membacanya secara ilegal.

2. Deficient Self Regulation

Deficient Self Regulation merujuk pada kesulitan seseorang dalam mengendalikan diri dan membuat keputusan yang baik. dalam penelitian ini, ini maksudnya bagaimana mahasiswa kesulitan dalam menghentikan dirinya dari membaca komik secara ilegal walaupun itu hal yang salah.

3. Habit

Habit mengacu pada tindakan atau perilaku yang sudah menjadi rutinitas dalam kehidupan sehari-hari seseorang. Kebiasaan yang dimaksud ialah bagaimana mahasiswa membaca komik secara ilegal secara otomatis dan tanpa pertimbangan.

4. Illegal Comic Reading

Illegal Comic Reading secara harfiah dapat diartikan sebagai membaca komik secara ilegal. Hal ini merupakan fokus

kami penelitian ini. Illegal Comic Reading pada penelitian ini dimaksudkan sebagai penyebab dugaan dari popularitas suatu komik.

Penelitian memiliki hipotesis yang dapat dilihat dibawah ini:

- H10: Intention akan mempengaruhi pengguna dalam menggunakan Illegal Comic Reading
- H1A: Intention tidak akan mempengaruhi pengguna dalam menggunakan Illegal Comic Reading
- H20: Deficient self-regulation akan berdampak positif terhadap niatan penyebaran informasi antar pengguna
- H2A: Deficient self-regulation tidak akan mempengaruhi niatan penyebaran informasi antar pengguna
- H30: Habit akan mempengaruhi pengguna dalam menggunakan Illegal Comic Reading
- H3A: Habit tidak akan mempengaruhi pengguna dalam menggunakan Illegal Comic Reading

Tabel 1. Definisi operasional variabel yang digunakan untuk mengembangkan pada tabel

Variabel	Indikator	Sumber
Intention	<ul style="list-style-type: none"> • Saya berminat membaca komik/manga di website ilegal ketimbang website legal • Saya berencana membaca komik/manga di website ilegal ketimbang website legal • Saya berharap membaca komik/manga di website ilegal ketimbang website legal 	(Vernando et al., 2020)
Deficient Self Regulation	<ul style="list-style-type: none"> • Saya kesulitan untuk menahan keinginan untuk tidak membaca komik/manga di website ilegal • Saya terus menerus memikirkan untuk membaca komik/manga di website ilegal 	(Vernando et al., 2020)

	<ul style="list-style-type: none"> • Jika sudah lama tidak membaca komik/manga di website ilegal. Saya akan terus memikirkan untuk melakukannya • Saya merasa sulit untuk mengontrol perilaku untuk tidak membaca komik/manga ilegal 	
Habit	<ul style="list-style-type: none"> • Saya membaca komik/manga di website ilegal telah menjadi kebiasaan saya • Saya membaca komik/manga di website ilegal telah menjadi kepribadian saya • Saya membaca komik/manga di website ilegal telah menjadi rutinitas yang saya lakukan di waktu kosong 	(Vernando et al., 2020)
Illegal Comic Reading	<ul style="list-style-type: none"> • Saya membaca komik/manga di website ilegal telah menjadi kebiasaan saya • Saya membaca komik/manga di website ilegal telah menjadi kepribadian saya • Saya membaca komik/manga di website ilegal telah menjadi rutinitas yang saya lakukan di waktu kosong 	(Vernando et al., 2020)

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Indonesia yang pernah membaca komik secara online. Sampling method yang digunakan adalah cluster disproportionate random sampling, dengan jumlah sekitar 385 Samples yang kami dapatkan menggunakan Slovin Rule. Penelitian ini akan menggunakan metode analisis regression dengan memanfaatkan SPSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskriptif Responden

Data penelitian yang kami lakukan meliputi 403 siswa yang diwawancarai di Indonesia. Kami menjalankan tes outlier yang menemukan outlier, yaitu 0 data. Di bawah ini adalah deskripsi tanggapan yang kami terima:

1. Persebaran Usia

Hasil responden yang kami dapatkan, yaitu sebanyak 76.4% atau 308 responden berusia sekitar 17-20 tahun, sebanyak 18.4% atau 74

responden, sebanyak 3.7% atau 15 responden berusia dibawah 17 tahun, sebanyak 1% atau 4 responden berusia 24-27 tahun, dan sebanyak 0.5% atau 2 responden berusia lebih dari 30 tahun.

2. Persebaran Jenis Kelamin

Hasil responden yang kami dapatkan, yaitu sebanyak 65.3% atau 263 responden merupakan seorang laki-laki dan sebanyak 34.7% atau 140 responden merupakan seorang wanita.

3. Persebaran Tingkatan Pendidikan Yang Sedang Ditempuh

Hasil responden yang kami dapatkan, yaitu sebanyak 94.3% atau 380 responden sedang menempuh sarjana S1, sebanyak 4.7% atau 19 responden sedang menempuh sarjana S2, dan sebanyak 1% atau 4 orang sedang menempuh sarjana S3

4. Persebaran Jenis Pendidikan

Hasil responden yang kami dapatkan, yaitu sebanyak 53.1% atau 214 responden sedang menjalankan

pendidikan Eksakta dan sebanyak 46.9% atau 189 responden sedang

menjalankan pendidikan Non Eksakta.

Tabel 2. Karakteristik Responden

No	Profil Responden	Jumlah	%
1	Jenis Kelamin	Pria	263
		Wanita	140
2	Tingkat Pendidikan Yang Sedang Ditempuh	S1	380
		S2	19
		S3	4
3	Jenis Pendidikan	Eksakta	214
		Non Eksakta	189
4	Usia	< 17 Tahun	15
		17-20 Tahun	308
		21-23 Tahun	74
		24-27 Tahun	4
		28-30 Tahun	0
		> 30 Tahun	2

Uji Validitas dan Reliabilitas

Validitas ukuran penelitian diperiksa menggunakan korelasi Pearson. Tes diterapkan pada setiap definisi operasi dari variabel. Didapatkan nilai dengan hasil kurang dari 0,05 untuk nilai signifikansi dan mendapat hasil penilaian yang lebih besar dari 0,05 dalam hal koefisien korelasi Pearson dalam memvalidasi definisi operasional variabel. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, semua definisi operasi variabel diketahui memiliki hasil lebih rendah dari 0,05 dalam hal penilaian signifikansi dan mendapatkan hasil yang lebih tinggi dari 0,05 dalam penelitian koefisien korelasi Pearson, sehingga dinyatakan valid. Uji reliabilitas terhadap

Cronbunch Alpha dijadikan sebagai Instrumen pada penelitian telah dilakukan. Tes diterapkan untuk setiap metrik. Instrumen penelitian dikatakan reliabel jika koefisien Cromban's alpha memiliki hasil penilaian yang melebihi nilai 0,5. Berdasarkan hasil tes tersebut,

semua instrumen penelitian ditemukan skor 0,6 atau lebih tinggi dan dianggap reliabel.

Hasil Uji

Kami menguji validitas data menggunakan korelasi Pearson dan menemukan bahwa semua pertanyaan yang telah diberikan dalam kuesioner dalam penelitian menghasilkan penilaian yang valid. Uji reliabilitas dengan Cronbach Alpha untuk mendapatkan hasil yang sangat reliabel. Hal ini dikarenakan hasil yang diperoleh melebihi angka 0,6.

Uji R Square yang kami lakukan menghasilkan skor 0,489 dan skor 127,254 untuk uji-F. Hal ini menunjukkan bahwa fenomena penelitian sesuai dengan model. Kami menerima skor Durbin Watson 1.959.

Metode regresi linear menjadi pilihan dalam penelitian ini dengan dilakukannya suatu uji validitas dan reliabilitas, uji F, uji R2, uji T, uji normalitas, uji multikolinearitas, uji

heteroskedastisitas, dan uji autokorelasi untuk menganalisis data.

Uji F dilakukan pengujiannya dengan tujuan untuk mengetahui apakah variabel dari dependen dipengaruhi oleh suatu variabel dari independent (Muttaqin & Srihartini, 2022). H_0 dapat dikatakan diterima dan H_a dikatakan ditolak bahwa bila signifikansi f memiliki nilai yang lebih rendah dari 0,05. H_a dapat dikatakan diterima dan H_0 sebaliknya, jika

signifikansi f memiliki nilai yang lebih rendah dari 0,05.

Uji R² atau Koefisien determinasi dibuat untuk mendapatkan suatu pengetahuan atau pertanyaan mengenai kesesuaian dari model dengan data yang telah digunakan (Hadi Saputro, 2022). Semakin tinggi nilai R^2 , semakin baik model menjelaskan data.

Uji T

Tabel 3. Hasil Uji T

Variabel Independen	T	Signifikasi
Intention	5.317	0.000
Deficient Self Regulation	5.606	0.000
Habit	5.174	0.000

Variabel *Intention*

Pada variabel *Intention* dilakukan suatu pengujian pada nilai t yang menunjukkan hasil yang signifikan yang memiliki nilai sebesar 0,000b dengan begitu nilai signifikansi telah terpenuhi persyaratannya yang dimana nilai yang lebih rendah dari 0,05 menjadi syaratnya. Pengujian ini membenarkan pernyataan bahwasanya variabel *Intention* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel *Illegal Comic Reading*.

Variabel *Deficient Self Regulation*

Pada variabel *Deficient Self Regulation* dilakukan suatu pengujian pada nilai t yang menunjukkan hasil yang signifikan yang memiliki nilai sebesar 0,000b dengan begitu nilai signifikansi telah terpenuhi persyaratannya yang

dimana nilai yang lebih rendah dari 0,05 menjadi syaratnya. Pengujian ini membenarkan pernyataan bahwasanya variabel *Deficient Self Regulation* yang buruk memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel *Illegal Comic Reading*.

Variabel *Habit*

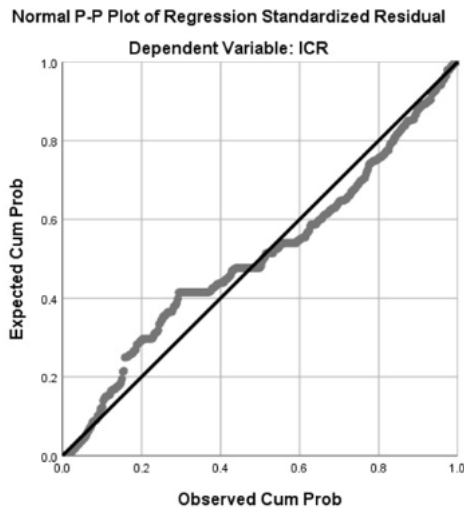
Pada variabel *Habit* dilakukan suatu pengujian pada nilai t menunjukkan hasil yang signifikan yang memiliki nilai sebesar 0,000b dengan begitu nilai signifikansi telah terpenuhi persyaratannya yang dimana nilai yang rendah dari 0,05 menjadi syaratnya. Pengujian ini membenarkan pernyataan bahwasanya variabel kebiasaan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap variabel *Illegal Comic Reading*.

$$CA = 0.526 + 0.324 * I + 0.283 * DSR + 0.272 * H W$$

Uji Asumsi Klasik

Uji Normalitas

Kolmogorov-Smirnov digunakan sebagai metode untuk mengukur hasil dari uji suatu normalitas, nilai signifikansi asimtotik dua sisi memiliki nilai yang lebih tinggi dari nilai 0,05. Dengan hasil tersebut, bahwa dapat disimpulkan data yang digunakan berdistribusi dengan normal.



Gambar 2. Uji Normalitas Melalui SPSS

Uji Multikolinearitas

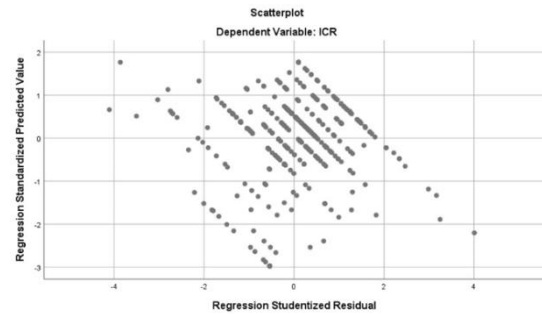
Uji Multikolinearitas dilakukan dengan suatu tujuan untuk mengetahui apakah model regresi ditemukan adanya suatu relasi antara variabel bebas (Ardatiya et al., 2022). Berdasarkan hasil uji multikolinearitas yang ada di tabel 5 memperlihatkan nilai VIF yang dimana seluruh variabel independen yang memiliki penilaian lebih rendah dari 10 dan lebih tinggi dari nilai 0,1 untuk penilaian tolerance. Relasi antara multikolinearitas dengan variabel independen yang terkait tidak memiliki suatu hubungan.

Tabel 5. Uji Multikolinearitas

Variabel Dependen	Variabel Independen	Nilai Tolerance	Nilai VIF
Illegal Comic Reading	Intention	0,505	1,980
	Deficient Self Regulation	0,566	1,768
	Habit	0,461	2,169

Uji Heteroskedastisitas

Pada scatterplot yang berdasarkan hasil uji dari heteroskedastisitas dengan melihat gambar yang ada di bawah ini. Titik-titik tersebut terdistribusi secara merata, hal ini menunjukkan tidak terjadi heteroskedastisitas.



Gambar 3. Uji Heterokedastisitas

Uji Autokorelasi

Dilihat tabel dibawah ini yang didasarkan dengan hasil dari uji autokorelasi, didapatkan bahwa semua nilai Durbin-Watson lebih besar dari nilai batas atas.

Tabel 6. Uji Autokorelasi

Variabel Dependen	Variabel Independen	Nilai Batas Bawah	Nilai Batas Atas	Nilai Durbin Watson
Illegal Comic Reading	Intention	1.7382	1.7990	1.959
	Deficient Self Regulation			
	Habit			

Discussion

Komik, salah satu bentuk hiburan yang paling populer, terutama mahasiswa, menjadi sasaran pembajakan. Oleh karena itu, tingkat pembajakan yang tinggi menyebabkan jumlah pembaca komik semakin meningkat dari hari ke hari. Pertumbuhan pembaca komik ini memberikan peluang bagi komik untuk menjadi lebih populer. Oleh karena itu, kami melakukan penelitian tentang pengaruh membaca komik ilegal terhadap popularitas suatu komik. Dalam penelitian kami, terdapat empat variabel, yaitu Niat (Intention), Kurangnya Pengaturan Diri (Deficient Self Regulation), dan Kebiasaan (Habit) untuk variabel independen, dan Membaca Komik Ilegal (Illegal Comic Reading) untuk variabel dependen. Dengan menggunakan variabel-variabel tersebut, kami melakukan penelitian untuk mendapatkan hasil pengujian hipotesis.

Hasil pengujian hipotesis pertama menunjukkan bahwa Niat (Intention)

mempengaruhi pengguna dalam membaca komik ilegal. Hal ini terjadi karena banyaknya penyedia layanan komik ilegal di Indonesia. Akibatnya, banyak komik yang beredar di internet berasal dari situs-situs ilegal seperti Komikcast, Kiryuu, Mangaku, dan lain-lain. Tidak sedikit dari situs-situs ini menempatkan tanda air (watermark) pada setiap komik mereka sebagai bukti bahwa mereka adalah penyedia komik tersebut. Penempatan tanda air ini bertujuan untuk mendapatkan hak kepemilikan atas karya digital dan meningkatkan keamanan dokumen digital, seperti yang dijelaskan oleh (Begum & Uddin, 2020). Tidak heran bahwa penyedia-penyedia ini bertahan hingga saat ini, karena mereka mendapatkan sedikit perhatian ketika potongan komik yang tersebar memiliki tanda air mereka.

Hasil uji hipotesis pertama sesuai dengan penelitian (Vernando et al., 2020) yang juga mempelajari variabel Niat (Intention). Pada variabel Niat (Intention), didapatkan nilai konstanta 0,324 dan nilai signifikansi 0,000.

Artinya, hipotesis H10 memberikan hasil yang valid, sedangkan H1A tidak valid. Hal ini menunjukkan bahwa adanya niat dari pengguna mempengaruhi pembacaan komik ilegal, karena memiliki nilai signifikansi di bawah 0,005. Niat ini menjadi faktor penting dalam tindakan membaca komik ilegal. Dengan adanya niat sejak awal, tindakan tersebut tidak dapat dihindari. Penelitian (Vernando et al., 2020) juga menyatakan bahwa mahasiswa memiliki niat untuk melakukan tindakan ilegal ini.

Hipotesis kedua menunjukkan adanya pengaruh positif dari variabel Kurangnya Pengaturan Diri (Deficient Self Regulation) terhadap membaca komik ilegal. Pada variabel Kurangnya Pengaturan Diri (Deficient Self Regulation), ada nilai signifikansi 0,000 dan nilai konstanta 0,283, yang berada di bawah 0,005. Ini menunjukkan bahwa hipotesis H10 memberikan hasil yang valid, sedangkan H1A tidak valid. Mahasiswa merasa kesulitan mengontrol diri mereka untuk tidak membaca atau memikirkan komik ilegal, karena kurang memperhatikan aturan hak cipta yang melindungi industri komik. Hal ini tidak sejalan dengan penelitian (Vernando et al., 2020) yang menunjukkan hasil yang berbeda. Penelitian mereka menyatakan bahwa kegiatan ilegal menjadi hal yang biasa dilakukan.

Hipotesis ketiga, yaitu variabel Kebiasaan (Habit), memberikan hasil yang serupa dengan dua hipotesis sebelumnya. Variabel Kebiasaan (Habit) memiliki konstanta 0,272 serta nilai signifikansi 0,000. Oleh karena itu, hipotesis H10 terbukti valid dan H1A tidak valid. Ini menunjukkan bahwa Kebiasaan (Habit) berpengaruh pada Illegal Comic Reading, karena koefisien nilainya berada di bawah 0,005. Pada hipotesis ini, sejalan dengan penelitian (Vernando et al., 2020), diketahui bahwa melakukan tindakan ilegal menjadi kebiasaan yang dilakukan secara konsisten.

Ini dapat terjadi karena kegiatan yang diulang-ulang membentuk kebiasaan dan cenderung menimbulkan ketergantungan, seperti yang juga

ditemukan dalam penelitian (Cahya, 2021). Adanya kebiasaan ini membuat membaca komik ilegal semakin marak di mana-mana.

KESIMPULAN

Tujuan dari penelitian ini untuk menguji pengaruh membaca situs Komik Ilegal dan efeknya terhadap kepuasan mahasiswa di Indonesia maupun di Kota Batam. 403 total responden diteliti pada penelitian ini yang dilakukan dengan cara kuantitatif, di luar Kota Batam maupun di Kota Batam. Melalui penelitian ini, kami berharap agar pelaku industri komik dapat mengetahui perilaku dan alasan dibalik para mahasiswa dalam Illegal Comic Reading yang dapat digunakan untuk menyusun strategi baru dalam industri komik. Selain itu, dapat dijadikan dasar untuk digunakan peneliti lain dalam melakukan penelitian selanjutnya.

Penelitian ini memberikan suatu hasil bahwa Illegal Comic Reading sudah semakin banyak dilakukan oleh hampir seluruh mahasiswa yang berada di Indonesia yang tentunya termasuk di Kota Batam dan mereka menjadi semakin tahu berbagai macam situs ilegal. Berdasarkan dari tiga variabel yang kami gunakan pada penelitian ini yang terdiri dari, variabel Habit, Intention, dan Deficient Self Regulation menunjukkan pengaruh yang sangat besar terhadap pernyataan tersebut. Pada variabel Habit bisa terjadi karena sesuatu yang hal yang dilakukan berulang-ulang akan menimbulkan sifat ketergantungan. Pada variabel Intention memberikan pengaruh yang besar dikarenakan dengan niat awal yang sudah ada, maka akan susah untuk dihindari. Dan yang terakhir pada variabel Deficient Self Regulation bisa memberikan pengaruh yang besar pula karena mahasiswa kesulitan dalam mengontrol diri untuk memikirkan komik ilegal.

Program SPSS membantu kami dalam melakukan pengujian pada penelitian yang telah dilakukan. Dalam melakukan pengujian pada hipotesis yang kami berikan menggunakan SPSS,

memberikan hasil bahwa pada hipotesis pertama (H10) memberikan hasil positif atau valid yang menunjukkan Intention mempengaruhi kegiatan Illegal Comic Reading. Pada hipotesis kedua (H20) juga memberikan hasil yang valid yang membenarkan bahwa Deficient Self Regulation berpengaruh pada niatan dalam penyebaran informasi antar pengguna. Dan yang terakhir pada hipotesis ketiga (H30) yang memberikan hasil yang serupa pada kedua hipotesis sebelumnya, yaitu valid. Hal ini menunjukkan bahwa Habit berpengaruh positif terhadap penggunaan Illegal Comic Reading. Penggunaan Illegal Comic Reading. Pengujian hipotesis-hipotesis tersebut dilakukan terhadap mahasiswa yang berada di Indonesia terkhususnya yang ada di Batam.

Persamaan regresi yang kami lakukan mendapatkan hasil $(0.526) + (Intention * 0.324) + (Deficient\ Self\ Regulation * 0.283) + (Habit * 0.272)$ dan mendapatkan hasil sebesar 1.405 yang mendapatkan semula bernilai 0.526. Variabel Intention, Deficient Self Regulation, dan Habit membuktikan sudah terdapat mayoritas mahasiswa yang melakukan suatu tindakan Illegal Comic Reading di kalangan mahasiswa di Indonesia sejak saat itu, popularitas komik meningkat karena rendahnya tingkat regulasi diri dan kebiasaan yang sudah melekat dalam diri. Karena semakin meningkat arus penyebaran informasi mengenai komik dari seorang individu ke individu ataupun melalui mulut ke mulut ataupun secara digital.

Dengan melakukan penelitian ini, tentunya kami memiliki saran yang diharapkan dapat berguna ataupun layak untuk dijadikan sebagai referensi. Saran kami kepada penerbit komik ialah membangun strategi seperti meningkatkan pendidikan dan kesadaran media tentang edukasi hak cipta ataupun etika penggunaan media. Kami juga berharap penerbit komik legal juga mencari cara untuk menjadikan akses komik mereka lebih terjangkau bagi mahasiswa. Untuk penelitian selanjutnya mungkin dapat memperbesar target dari penelitian ini. Dengan tidak hanya

meneliti pada mahasiswa, maka terdapat kemungkinan besar untuk mendapatkan hasil yang lebih luas dan akurat. Peneliti juga dapat menambahkan variabel independen yang sekiranya dapat turut untuk meningkatkan keakuratan dapat melakukan penelitian.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada Universitas Internasional Batam atas dukungan dan bimbingan atas penelitian. Penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada semua saudara saudari sepekerjaan teman seperjuangan yang telah membantu mendukung penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardatiya, E., Kalsum, U., & Kosim, B. (2022). Pengaruh Keputusan Investasi, Keputusan Pendanaan, dan Kebijakan Dividen Terhadap Nilai Perusahaan. *Jurnal Manajemen Bisnis Dan Keuangan*, 3(2), 71–82. <https://doi.org/10.51805/jmbk.v3i2.61>
- Begum, M., & Uddin, M. S. (2020). Digital image watermarking techniques: A review. In *Information (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 2). MDPI AG. <https://doi.org/10.3390/info11020110>
- Cahya, K. (2021). *Early Childhood Education and Development Journal LITERATURE STUDY OF MODELING TECHNIQUES IN THE PROCESS OF CHANGING SMARTPHONE ADDICTIVE BEHAVIOR IN EARLY CHILDREN*. <https://jurnal.uns.ac.id/ecedj>
- Danuri, M., Informatika, M., Teknologi, J., & Semarang, C. (2019). *PERKEMBANGAN DAN TRANSFORMASI TEKNOLOGI DIGITAL*.
- Dewi Yulandari, Z., & K Soedarsono, D. (2019). *Pengaruh LINE Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Digital*.

- Disemadi, H. S., & Mustamin, W. (2020). *PEMBAJAKAN MEREK DALAM TATANAN HUKUM KEKAYAAN INTELEKTUAL DI INDONESIA*. 6(1), 2356–4164.
- Eka Sutisna, A., & Dirkareshza, R. (2022). *OPTIMALISASI MITIGASI DAN PENEGAKAN HUKUM HAK CIPTA TERKAIT PEMBAJAKAN KOMIK PADA WEBSITE ILLEGAL* (Alberto Eka Sutisna, Rianda Dirkareshza). <https://economy.okezone.com/read/2016/06/09/320/1410336/akibat-pembajakan->
- Hadi Saputro, M. (2022). Analisis Pengaruh Tingkat Kemiskinan Terhadap Indeks Pembangunan Manusia (IPM) Dengan Model Regresi Linier (Studi Kasus Di Kabupaten Bengkulu Utara Pada Tahun 2010-2021). *Jurnal Ekombis Review*, 10(2), 809–816. <https://doi.org/10.37676/ekombis.v10i2>
- Harismawan, W. (2020). Penggunaan Komik Berbasis Web pada Pelajaran Sejarah Siswa SMA. In *Indonesian Journal of Instructional Media and Model* (Vol. 2). www.journal.univetbantara.ac.id/index.php/ijimm
- Mustomi, D., Aprilia, P., Azizah, A., & Diah, W. (2020). *ANALISIS BELANJA ONLINE DI KALANGAN MAHASISWA PADA MASA PANDEMI COVID 19*.
- Muttaqin, Z., & Srihartini, E. (2022). *PENERAPAN METODE REGRESI LINIER SEDERHANA UNTUK PREDIKSI PERSEDIAAN OBAT JENIS TABLET*. *Sistem Informasi* /, 9(1), 12–16.
- Nandiansyah, A., & Berlian, C. (2022). *KESADARAN HUKUM PERLINDUNGAN HAK CIPTA BAGI PENGGUNA KARYA CIPTA SINEMATOGRAFI PADA MEDIA INTERNET*. <https://doi.org/10.55681/seikat.v1i1.235>
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. In *MATHEMA JOURNAL E-ISSN* (Vol. 3, Issue 1).
- Putri, V. (2020). *NILAI KASIH SAYANG DALAM KOMIK DIGITAL “BINGKAI TITIK.”*
- Rezy Tri Ardiansyah, M. (2021). *ANALISIS HUKUM EKONOMI SYARI’AH TERHADAP SCANLATION KARYA CIPTA KOMIK DI INTERNET*. Springer.
- Sosiawan, E. A. (2020). *Penggunaan Situs Jejaring Sosial sebagai Media Interaksi dan Komunikasi di Kalangan Mahasiswa*. www.december.com/cmc/mag//jan/ferri/html
- Vernando, W., Ellysinta, V., Kurniawan, K., & Junifer. (2020). Pengaruh Illegal Movie Streaming Terhadap Popularitas Film Bagi Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6. <http://ejournal.urindo.ac.id/index.php/TI>