

Pengaruh Konsumsi Manga terhadap Minat Membaca Generasi Z di Indonesia

by Muhammad Alif Vidi

Submission date: 29-May-2024 07:56AM (UTC+0700)

Submission ID: 2390364736

File name: VOL_JUNI_2024_HAL_74-85.pdf (642.11K)

Word count: 3400

Character count: 19953

Pengaruh Konsumsi Manga terhadap Minat Membaca Generasi Z di Indonesia

Muhammad Alif Vidi
Institut Pertanian Bogor

21 **Salman Al-Farisi**
Institut Pertanian Bogor

Tejo Mulyono
Institut Pertanian Bogor

Akhdan Ravi Andaman
Institut Pertanian Bogor

Pandu Wicaksono
Institut Pertanian Bogor

Abiyyu Umar Thoyyib
Institut Pertanian Bogor

Nanda Wijaya Putra
Institut Pertanian Bogor

Humannisa Rubina Lestari
Institut Pertanian Bogor

Jl. Raya Pajajaran, Kota Bogor, Jawa Barat 16128, Indonesia

Korespondensi penulis: muhammadalifvidi@gmail.com

18
Abstract. This study examines the impact of manga consumption on the reading interest of Generation Z in Indonesia. The research aims to provide insights into how manga reading habits influence overall reading behavior among Generation Z. Using survey methods and statistical analysis, the study employs a quantitative approach to assess the intensity of manga reading and its effect on reading interest. The findings indicate a positive but not significant relationship between manga reading intensity and reading interest. The regression equation $Y = 2.117 + 0.316x$ suggests a 31.6% increase in manga reading intensity for every unit increase in reading interest. However, the regression coefficient is not significant, and the correlation between the variables is weak, with a value of 0.285. These results imply that while there is a positive trend, manga reading intensity does not significantly influence reading interest among Generation Z in Indonesia. This study provides valuable insights for educators and policymakers to develop more effective literacy strategies tailored to Generation Z's reading habits.

Keywords: Generation Z, Indonesia, manga, reading interest, reading habits.

Abstrak. Penelitian ini mengkaji pengaruh konsumsi manga terhadap minat membaca Generasi Z di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan tentang bagaimana kebiasaan membaca manga memengaruhi perilaku membaca secara keseluruhan di kalangan Generasi Z. Menggunakan metode survei dan analisis statistik, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif untuk menilai intensitas membaca manga dan pengaruhnya terhadap minat baca. Temuan menunjukkan adanya hubungan positif namun tidak signifikan antara intensitas

1
Received Maret 29, 2024; Accepted April 25, 2024; Published Juni 31, 2024

* Muhammad Alif Vidi, muhammadalifvidi@gmail.com

membaca manga dan minat baca. Persamaan regresi $Y = 2.117 + 0.316x$ menunjukkan peningkatan intensitas membaca manga sebesar 31,6% untuk setiap peningkatan satu satuan dalam minat baca. Namun, koefisien regresi tidak signifikan, dan korelasi antara variabel lemah dengan nilai 0,285. Hasil ini mengindikasikan bahwa meskipun terdapat tren positif, intensitas membaca manga tidak berpengaruh signifikan terhadap minat baca Generasi Z di Indonesia. Penelitian ini memberikan wawasan berharga bagi pendidik dan pembuat kebijakan untuk mengembangkan strategi literasi yang lebih efektif yang sesuai dengan kebiasaan membaca Generasi Z.

Kata kunci: Generasi Z, Indonesia, kebiasaan membaca, manga, minat membaca.

LATAR BELAKANG

Keterampilan berbahasa yang perlu dimiliki oleh semua orang mencakup menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keempat keterampilan ini diperoleh secara bertahap. Dari semua keterampilan tersebut, membaca menjadi fokus penilaian internasional. Minat membaca adalah keinginan yang kuat untuk membaca buku yang mendorong seseorang untuk melakukannya. Orang dengan minat baca tinggi biasanya mengisi waktu luangnya dengan membaca dan selalu mencari bahan bacaan baru. Minat membaca menjadi kunci kemajuan bangsa karena penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dicapai melalui membaca. Menurut UNESCO, indeks membaca di Indonesia adalah 0,001, yang berarti hanya satu dari seribu orang yang memiliki minat baca tinggi (Rohmah et al. 2022).

Generasi muda saat ini dikenal sebagai generasi Z atau Gen-Z. Gen-Z adalah generasi yang sejak lahir sudah terbiasa dengan kemajuan teknologi. Pengasuhan mereka juga banyak dibantu oleh teknologi dan internet. Terlahir antara tahun 1995 hingga 2012, generasi ini tidak pernah merasakan hidup tanpa teknologi dan internet. Ciri khas utama Gen-Z adalah menyukai hal-hal yang instan dan sangat bergantung pada internet serta teknologi, karena sejak lahir mereka sudah terbiasa hidup dengan teknologi (Nabila et al., 2023). Keterampilan membaca pada Generasi Z sangat penting dalam menghadapi era reformasi digital. Oleh karena itu, kemampuan membaca tidak hanya terbatas pada memahami teks tertulis, tetapi juga melibatkan kemampuan menafsirkan dan menyaring informasi dari berbagai sumber online. Dengan pesatnya pertumbuhan teknologi, keterampilan membaca perlu disesuaikan agar Gen-Z dapat mengelola informasi yang besar dan kompleks yang mereka hadapi setiap hari (Belvar et al. 2024)

Salah satu bentuk bacaan yang disukai oleh generasi Z saat ini adalah komik, khususnya manga dari Jepang. Manga menjadi favorit bagi banyak generasi Z karena cara penyajiannya berbeda dari buku bergambar lainnya. Komik atau manga adalah bacaan yang dapat membantu membentuk imajinasi karena disajikan dalam bentuk gambar dalam kotak yang dilengkapi dengan

teks. Manga sebagai komik dari Jepang, memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan dengan komik lainnya. Dari cara penggambarannya, tokoh-tokoh manga biasanya digambarkan dengan mata besar, wajah mungil, badan langsing, dan kaki panjang. Manga juga sering menampilkan cerita sederhana tentang kehidupan sehari-hari, seperti kehidupan sekolah, kebiasaan masyarakat Jepang, atau festival kebudayaan Jepang (Sutarti 2014). Terkait hal itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan mengetahui, menganalisis, dan memahami bagaimana minat baca generasi Z terhadap manga.

Penelitian ini berfokus pada dampak konsumsi manga terhadap minat membaca Generasi Z di Indonesia. Generasi Z, yang juga dikenal sebagai generasi digital, adalah kelompok yang lahir antara tahun 1995 hingga 2010 (Rachmawati, 2019). Mereka tumbuh dalam era teknologi informasi yang cepat berkembang, yang menghadirkan akses yang luas terhadap berbagai bentuk hiburan digital, termasuk manga, yang merupakan bentuk komik Jepang yang sangat populer di seluruh dunia.

Secara arti dasar manga dan komik memiliki arti yang cukup sama. Arti dari manga adalah komik atau novel grafis yang berasal atau dibuat dari Jepang dan menggunakan bahasa jepang (Mulangjoyo, 2024). Istilah manga di Jepang merujuk pada komik dan kartun. Untuk di luar Jepang, manga merujuk pada komik yang dibuat atau diterbitkan di Jepang. Penyebaran manga sendiri sudah berjalan cukup jauh dimulai sejak tahun 2000 hingga saat ini, manga telah banyak dikenal dan digemari oleh masyarakat di luar Jepang (Erwindo, 2018). Ditambah setelah hadirnya internet, penyuka manga menjadi lebih mudah untuk mengakses produk-produk tersebut dalam versi asli bahasa Jepang tak terkecuali di Indonesia (Wahidati, 2018)

Meningkatnya popularitas manga di kalangan remaja, terdapat kebutuhan yang mendesak untuk memahami pengaruhnya terhadap kebiasaan membaca mereka. Tingkatan literasi Generasi Z terhitung cukup rendah jika dibandingkan dengan waktu mereka menggunakan gadget (Erlianti, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini memiliki potensi untuk memberikan wawasan baru tentang bagaimana kebiasaan membaca manga memengaruhi perilaku membaca secara keseluruhan di kalangan Generasi Z. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat membantu dalam merancang strategi pendidikan dan budaya literasi yang lebih efektif bagi Generasi Z, dengan memperhitungkan dampak positif dan negatif dari konsumsi manga terhadap minat membaca mereka.

KAJIAN TEORITIS

Kerangka teoritis penelitian ini menggunakan Teori Psikologi dan Sosiologi dalam Konsumsi Media. Psikologi media mencakup penelitian dan aplikasi yang berhubungan dengan semua bentuk teknologi media: media tradisional dan massa, seperti radio, televisi, film, video, kertas koran, majalah, musik, dan seni serta teknologi dan aplikasi baru dan yang sedang berkembang, seperti media sosial, media seluler, desain antarmuka (interface design), teknologi pendidikan, teknologi media interaktif, dan lingkungan augmented, virtual dan blended. (Harimurti, 2022)

Berdasar hasil tinjauan literatur awal, Generasi Z merupakan generasi yang mengkonsumsi media digital dalam tingkat yang cukup tinggi. Gen Z cenderung lebih menyukai media yang berhubungan dengan kepentingan mereka. Umumnya, ketika Gen Z menyukai suatu hal, maka mereka akan menelusuri bidang tersebut beserta bidang lainnya yang berhubungan.

Umumnya, jumlah teks yang ada pada manga tidak sebanyak bacaan yang ada pada buku. Gambar ataupun ilustrasi lah yang menjadi daya tarik utama dari suatu manga. Daya tarik visual itulah yang berkorelasi dengan tingginya tingkat penggunaan media digital oleh Generasi Z. di mana pada media digital, berisikan konten-konten visual yang menarik disertai jumlah bacaan yang minim. Hal tersebut menjadi alasan kami membentuk penelitian ini. Untuk melihat apakah Generasi Z yang senang membaca manga, akan mempengaruhi preferensi membaca dan kebiasaan membaca mereka.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, kami akan menggunakan metode survei dan analisis statistik untuk menyelidiki pengaruh konsumsi manga terhadap minat membaca Generasi Z di Indonesia. Karakteristik masalah pokok penelitian yang digunakan adalah strategi asosiatif. Penelitian asosiatif adalah penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh dua variabel atau lebih (Sugiyono, 2018). Dimana dalam penelitian ingin mengetahui konsumsi manga (X1) dan minat baca generasi Z (X2). Tujuan dari pemakaian asosiatif adalah agar dapat mengetahui pengaruh konsumsi manga terhadap minat baca generasi Z di Indonesia.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey. Dimana penelitian ini memilih pada analisis kuantitatif. Penelitian ini juga menggunakan kuesioner sebagai alat

pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2018) metode survei adalah metode penelitian kuantitatif yang digunakan untuk mendapatkan data yang terjadi pada masa lampau atau saat ini.

a. Metode Survei

Pertama-tama, kami akan merancang survei daring melalui Google Form yang akan disebarakan kepada sampel representatif dari Generasi Z di berbagai wilayah Indonesia. Survei ini akan mencakup pertanyaan tentang pola konsumsi manga, frekuensi membaca, minat membaca terhadap manga dan buku lainnya, serta faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku membaca mereka.

b. Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2018) terdapat tiga hal utama yang mempengaruhi kualitas data hasil penelitian, yaitu, kualitas instrumen penelitian, kualitas pengumpulan data dan analisis data. Kualitas instrumen penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas instrumen dan kualitas pengumpulan data berkenaan dengan ketepatan cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data. Oleh karena itu instrumen yang teruji validitas dan reliabilitasnya, belum tentu dapat menghasilkan data yang valid dan reliabel, apabila instrumen tersebut tidak digunakan secara tepat dalam pengumpulan datanya.

Data kuesioner akan dikumpulkan dari hasil pengisian oleh responden melalui platform online. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden. Maka untuk mengetahui sikap dan persepsi responden. Dalam penelitian ini menggunakan skala Likert. Menurut Sugiyono (2018) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenome sosial.

Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pernyataan atau pertanyaan.

c. Analisis Statistik

Hasil survei akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif untuk merangkum distribusi variabel dan karakteristik sampel. Selanjutnya, analisis regresi linier

dapat digunakan untuk menguji hubungan antara konsumsi manga (variabel independen) dan minat membaca (variabel dependen). Jika nilai b positif (+) maka artinya terhadap hubungan yang searah antara variabel bebas dengan variabel terikat dan jika nilai b (-) maka artinya terdapat hubungan yang tidak searah dan berlawanan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Berikut ini adalah model persamaan pada regresi linier berganda :

$$Y = a + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2$$

Keterangan :

Y = Keputusan Pembelian

X1 = Konsumsi Manga

X2 = Minat Baca

a = Konstanta

b = Koefisien Regresi

Analisis ini akan membantu kami dalam memahami sejauh mana konsumsi manga berkontribusi terhadap minat membaca Generasi Z di Indonesia. Model regresi linear berganda yang sudah memenuhi syarat asumsi klasik akan digunakan untuk pengujian hipotesis dengan menggunakan uji T dan uji F.

Metode kuantitatif digunakan dalam penelitian ini yang bertujuan untuk menguji tingkat intensitas membaca manga terhadap minat baca Generasi Z. Penelitian dilakukan terhadap Remaja Generasi Z melalui form online yang disebarakan 16-22 Mei 2024. Responden mengisi kuesioner berbentuk skala likert mengenai pengaruh membaca manga dalam meningkatkan minat baca. Skala likert dipilih karena merupakan psikometrik yang paling umum digunakan dalam kuesioner. Selain itu, ini adalah skala yang paling sering digunakan dalam penelitian survei. (Taluke et al., 2019) Dalam penelitian ini menggunakan analisis regresi bertujuan untuk mengukur kekuatan hubungan antara dua variabel, serta menunjukkan arah hubungan antara variabel dependen dengan variabel independen. (Imran, 2019) Selain itu menggunakan uji signifikansi dan uji korelasi juga dengan bantuan software microsoft excel 2019.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 berikut adalah skor intensitas membaca manga (X) dan skor minat baca (Y) pada Kuesioner Pengaruh Konsumsi Manga terhadap Minat Membaca Generasi Z di Indonesia.

Tabel 1. Data Koresponden

x	y	x ²	y ²	xy
5	5	25	25	25
2	1	4	1	2
5	3	25	9	15
2	1	4	1	2
4	4	16	16	16
4	4	16	16	16
4	3	16	9	12
3	3	9	9	9
2	4	4	16	8
4	4	16	16	16
4	4	16	16	16
4	4	16	16	16
3	3	9	9	9
3	4	9	16	12
4	3	16	9	12
2	2	4	4	4
4	4	16	16	16
4	4	16	16	16
3	1	9	1	3
1	1	1	1	1
4	1	16	1	4
5	3	25	9	15
5	2	25	4	10
5	1	25	1	5
4	4	16	16	16
4	4	16	16	16
4	4	16	16	16
4	4	16	16	16
2	4	4	16	8
3	4	9	16	12
4	5	16	25	20
5	4	25	16	20
2	4	4	16	8
3	4	9	16	12
2	3	4	9	6

1) Persamaan Regresi

14 Analisis regresi adalah perhitungan statistik yang digunakan untuk mengetahui seberapa erat hubungan antara dua variabel. (Trianggan, 2020) Analisis regresi melibatkan satu variabel terikat disebut dan satu variabel bebas atau lebih disebut X. (Almumtazah et al., 2021) Untuk menemukan intercept dan koefisien dari variabel a dan b, persamaan berikut digunakan:

$$b = \frac{n(\sum XY) - (\sum X)(\sum Y)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2} \text{ (Yudha et al., 2020)}$$

$$b = \frac{35(410) - (123)(113)}{35(473) - (123^2)} = 0,316$$

$$a = \frac{(\sum X^2)(\sum Y) - (\sum XY)(\sum X)}{n(\sum X^2) - (\sum X)^2} \text{ (Afkarina, 2019)}$$

$$a = \frac{(473)(113) - (410)(123)}{35(473) - (123^2)} = 2.117_y$$

Sehingga persamaan regresi menjadi:

$$Y = a + bX \text{ (Afkarina, 2019)}$$

$$Y = 2.117 + 0.316x$$

Persamaan regresi menjelaskan bahwa Skor intensitas membaca manga dapat diprediksi akan meningkat sebesar 0,316 (31,6%) jika skor minat baca meningkat satu satuan.

2) Uji Signifikansi Persamaan Regresi

Dalam konsep regresi linier, pengujian dilakukan untuk menentukan validitas model regresi yang dihasilkan. Tujuan uji signifikansi regresi adalah untuk menentukan apakah benar-benar terdapat hubungan linier antara variabel bebas X dan variabel terikat Y, atau setidaknya antara salah satu variabel X dan variabel terikat Y. (Refiantoro et al., 2022) untuk pengujian signifikansi regresi, hipotesis yang berlaku: (Fatmawati & Lubis, 2020)

H0 = Koefisien persamaan tidak signifikan

H1 = Koefisien Persamaan signifikan

Sehingga uji regresi diperoleh nilai F sebesar 2, dengan nilai *Significance F*. 0,001 berdasarkan Tabel 2 . Kriteria dalam uji linearitas adalah apabila nilai signifikansi pada *linearity* < 0,05.(Prasetyo & Efendi, 2021) terima H0 tolak H1 karena nilai *Significance F* lebih besar dari 0,05. Karena itu koefisien persamaan regresi adalah tidak signifikan.

Tabel 2. Uji regresi

	df	SS	MS	F	Significance F
Regression	1	4.075356	4.075356	2.917531	0.097014006
Residual	33	46.09607	1.396851		
Total	34	50.17143			

3) Uji Tingkat Korelasi

Uji korelasi digunakan Untuk mengetahui seberapa erat hubungan antara variabel X dan variabel Y.(Hidayanti & Mandalika, 2023) pada tabel 3 *regression statistic*, Untuk menghitung tingkat (keeratan) hubungan linear antara variabel terikat dan semua variabel bebas secara bersama-sama, digunakan *multiple R*. Oleh karena itu, nilai korelasi antara X dan Y adalah 0,285, yang menunjukkan tingkat korelasi menunjukkan kategori lemah berdasarkan tabel 4.

Tabel 3. *regression statistic*

<i>Regression Statistics</i>	
Multiple R	0.285006
R Square	0.081229
Adjusted R Square	0.053387
Standard Error	1.181884
Observations	35

Tabel 4. Pedoman Derajat Hubungan (Jabnabillah & Margina, 2022)

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Lemah
0,20 – 0,399	Lemah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

KESIMPULAN

Dengan demikian, Hasil analisis terdapat hubungan positif yang tidak signifikan antara tingkat intensitas membaca manga terhadap minat baca Generasi Z. dengan koefisien korelasi sebesar 0,316 (31,6%), persamaan regresi $Y = 2.117 + 0.316x$, menjelaskan jika Skor intensitas membaca manga dapat diprediksi akan meningkat sebesar 0,316 (31,6%) jika skor minat baca meningkat satu satuan. Tingkat intensitas membaca manga berpengaruh tidak signifikan terhadap minat baca pada Pengaruh Konsumsi Manga terhadap Minat Membaca Generasi Z di Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan nilai signifikansi sebesar 0,09 lebih dari 0,05 ($0,09 > 0,05$). Hubungan antara intensitas membaca manga dan minat baca termasuk dalam kategori lemah karena nilai korelasi antara X dan Y adalah 0.285.

DAFTAR PUSTAKA

Sutarti F. 2014. Minat baca anak terhadap komik terjemahan jepang “mangan”:studi kasus pada rimba baca Jakarta [Skripsi]. Jakarta : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah. <http://repository.uinjkt.ac.id/dspace/handle/123456789/29881>

Rohmah N, Karim MB, Saputro SD. 2023. Pengaruh pembelajaran proyek berbasis konten video terhadap minat baca generasi Z di kabupaten Bangkalan. Jurnal Riset Pedagogik. 7(1): 38 - 48. <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i1.68148>

Nabila LN, Utama FP, Habibi AA, Hidayah I. 2023. Aksentuasi literasi pada gen-z untuk menyiapkan generasi progresif era revolusi industri 4.0. *Journal of Education Research*. 4(1): 27-36. <https://doi.org/10.37985/jer.v4i1.113>

Belvar AN, Lestari RVA, Diba FF, Mahmudah FZA. 2024. Problematika keterampilan membaca pada generasi Z. *Jurnal Sosial dan Humaniora*. 1(3): 195-204.

Afkarina, N. K. , W. A. W. and F. M. T. (2019). *Implementasi Linear Berganda Untuk Prediksi Jumlah Peminat Mata Kuliah Pilihan*.

Almumtazah, N., Azizah, N., Putri, Y., & Novitasari CR. (2021). Prediksi Jumlah Mahasiswa Baru Menggunakan Metode Regresi Linier Sederhana. *JURNAL ILMIAH MATEMATIKA DAN TERAPAN*, 18(1), 31–40. <https://doi.org/10.22487/2540766x.2021.v18.i1.15465>

Fatmawati, F., & Lubis, A. S. (2020). PENGARUH PERILAKU KEWIRAUSAHAAN TERHADAP KEMAMPUAN MANAJERIAL PADA PEDAGANG PAKAIAN PUSAT PASAR KOTA MEDAN. *Jurnal Muhammadiyah Manajemen Bisnis*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.24853/jmmb.1.1.1-10>

Hidayanti, A. A., & Mandalika, E. N. D. (2023). PEARSON CORRELATION ANALYSIS OF PRODUCTION COSTS ON THE LAND AREA OF SALT FARMERS IN BOLO SUB-DISTRICT, BIMA DISTRICT. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Sains*, 4(1), 5–10.

Imran, M. I. A. (2018). PENGARUH KEPUASAN PELANGGAN TERHADAP MINAT BELI ULANG MAKANAN DI RUMAH MAKAN AYAM BAKAR WONG SOLO ALAUDDIN KOTA MAKASSAR MOCH IRZAD ADITYA IMRAN. In *Jurnal Profitability Fakultas Ekonomi Dan Bisnis* (Vol. 2). <https://journal.unismuh.ac.id/index.php/profitability>

Jabnabillah, F., & Margina, N. (2022). ANALISIS KORELASI PEARSON DALAM MENENTUKAN HUBUNGAN ANTARA MOTIVASI BELAJAR DENGAN KEMANDIRIAN BELAJAR PADA PEMBELAJARAN DARING. In *Jurnal Sintak* (Vol. 1, Issue 1). <https://doi.org/>

Prasetyo, S. A., & Efendi, R. (2021). *Pengaruh Penggunaan Learning Management System Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Daring SMK Negeri 3 Salatiga* (Vol. 8, Issue 3). <http://jurnal.mdp.ac.id>

Refiantoro, R. F., Nugroho, C. R., & Hapsari, Y. T. (2022). Analisis Regresi Sederhana Pada Data Nilai UAS Menggunakan Microsoft Excel Dan IBM SPSS Analisis Regresi Sederhana Pada Nilai UAS Menggunakan Microsoft Excel Dan IBM SPSS. *Jurnal ARTI: Aplikasi Rancangan Teknik Industri*, 17(2).

Taluke, D., Lakat, R. S. M., & Sembel, A. (2019). ANALISIS PREFERENSI MASYARAKAT DALAM PENGELOLAAN EKOSISTEM MANGROVE DI PESISIR PANTAI KECAMATAN LOLODA KABUPATEN HALMAHERA BARAT. *Jurnal Spasial*, 6(2).

Trianggan, D. A. (2020). PERAMALAN JUMLAH SISWA-SISWI MELALUI PENDEKATAN METODE REGRESI LINEAR. In *Jurnal Media Infotama* (Vol. 16, Issue 2).

Yudha, S. B., Kusdinar, A. B., & Sunarto, A. A. (2020). Model Peramalan Penerimaan Calon Mahasiswa Menggunakan Metode Regresi. *Jurnal Ilmiah Komputer*, 16(2). <https://doi.org/10.35889/progresif.v16i2.515>

Rachmawati, D. (2019). Welcoming Gen Z in Job World (Selamat Datang Generasi Z di dunia kerja). *Proceeding Indonesian Carrier Center Network (ICCN) Summit 2019*, 1(1), 21–24.(deskripsi Gen Z)

Mulangjoyo, M. Y., & Ariyanto, M. S. (2024). HUBUNGAN ANTARA FANATISME DENGAN PERILAKU KONSUMTIF PADA PENGGEMAR MANGA ONE PIECE. *SENTRI: Jurnal Riset Ilmiah*, 3(3), 1360–1368. <https://doi.org/10.55681/sentri.v3i3.2458>

Caraka, W.E., 071411233026 (2018) *EFEKTIFITAS DIPLOMASI BUDAYA DALAM PENYEBARAN ANIME DAN MANGA SEBAGAI NATION BRANDING JEPANG*. *Jurnal Analisis Hubungan Internasional*, 7 (2). pp. 66-78. ISSN 2302-8777

Kompasiana (2023). Mengapa "Manga" Karya Negara Jepang Begitu Digemari Remaja Indonesia?

<https://www.kompasiana.com/ardibagusprasetyo/654e0418ee794a16074a0a52/mengapa-manga-karya-negara-jepang-begitu-digemari-remaja-indonesia>

YANTI, NOVRIA, D. (2020) *PENGARUH DAYA TARIK IKLAN DAN CITRA MEREK TERHADAP KEPUTUSAN KONSUMEN MENGGUNAKAN JASA TRANSPORTASI OJEK ONLINE (GO-RIDE)*. Skripsi thesis, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Indonesia (STEI) Jakarta. Retrieved from <http://repository.stei.ac.id/id/eprint/2948>

Pengaruh Konsumsi Manga terhadap Minat Membaca Generasi Z di Indonesia

ORIGINALITY REPORT

23%

SIMILARITY INDEX

22%

INTERNET SOURCES

13%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	journal.amikveteran.ac.id Internet Source	4%
2	repository.unbari.ac.id Internet Source	3%
3	anyflip.com Internet Source	2%
4	jurnal.uns.ac.id Internet Source	1%
5	repository.uinbanten.ac.id Internet Source	1%
6	repository.fe.unj.ac.id Internet Source	1%
7	Submitted to Universitas Singaperbangsa Karawang Student Paper	1%
8	download.garuda.ristekdikti.go.id Internet Source	1%

Submitted to Keimyung University

9	Student Paper	1 %
10	journal.unair.ac.id Internet Source	1 %
11	repositori.usu.ac.id Internet Source	1 %
12	repository.uniba.ac.id Internet Source	1 %
13	www.smartstat.info Internet Source	1 %
14	journal.uin-alauddin.ac.id Internet Source	1 %
15	Saepul Reza Alparizi, Sutarman Sutarman. "Aplikasi Media Pembelajaran Tumbuhan Langka Indonesia menggunakan Augmented Reality berbasis Android", Edumatic: Jurnal Pendidikan Informatika, 2023 Publication	1 %
16	Submitted to Universitas Musamus Merauke Student Paper	1 %
17	prin.or.id Internet Source	1 %
18	Lia Taruiap Troncarelli. "Percepção das mudanças climáticas em populações de pequena escala: mapeamento sistemático da	1 %

literatura e a perspectiva do povo indígena
Khsêjtjê", Universidade de Sao Paulo, Agencia
USP de Gestao da Informacao Academica
(AGUIA), 2023

Publication

19

Submitted to Universitas Muhammadiyah
Tangerang

Student Paper

1 %

20

journal.um.ac.id

Internet Source

1 %

21

journal.widyakarya.ac.id

Internet Source

1 %

22

journal.uc.ac.id

Internet Source

1 %

23

jurnal.ucy.ac.id

Internet Source

1 %

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Pengaruh Konsumsi Manga terhadap Minat Membaca Generasi Z di Indonesia

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12
