

Analisis Pengaruh Informasi Konten Dan Visualisasi Laman Terhadap Minat Baca Pada Lampost.co

Nova Lidarni^{1a,*}, Novita Sari^{2b}

^a Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya

^b Institut Informatika dan Bisnis Darjamaya

^c novali2778@gmail.com

^d novi_a2g@darmajaya.ac.id

Abstract

This study aims to analyze the influence of content information and page visualization on reading behavior on the Lampost.co news portal. This study uses a quantitative approach with primary data obtained through distributing questionnaires to 100 respondents selected using probability sampling techniques. The collected data were analyzed using the Statistical Package for the Social Sciences (SPSS). The results of the study indicate that content information has a significant influence on reading behavior, as well as page visualization which also has a significant influence on reading behavior. Together, content information and page visualization are proven to influence reading behavior on the Lampost.co portal.

Keywords: Content Information; Page Visualization; Reading Behavior

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh informasi konten dan visualisasi laman terhadap perilaku membaca pada portal berita Lampost.co. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan data primer yang diperoleh melalui penyebaran kuisioner kepada 100 responden yang dipilih menggunakan teknik *probability sampling*. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Hasil penelitian menunjukkan bahwa informasi konten memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku membaca, demikian pula dengan visualisasi laman yang juga berpengaruh signifikan terhadap perilaku membaca. Secara bersama-sama, informasi konten dan visualisasi laman terbukti berpengaruh terhadap perilaku membaca pada portal Lampost.co.

Kata Kunci: Informasi Konten; Visualisasi Laman; Perilaku Membaca

1. Pendahuluan

Informasi menjadi kebutuhan penting dalam kehidupan. Manusia menggunakan berbagai sumber untuk mendapatkan informasi, bisa berasal dari orang terdekat, seperti keluarga ataupun sahabat. Namun tidak jarang juga untuk memperoleh informasi yang bersumber dari media massa maupun media online (Pratama & Gushevinaliti, 2021).

Membaca di era digital sangat penting karena dapat membantu terinformasi dan terhubung dengan dunia. Dalam era digital, informasi bergerak dengan kecepatan yang belum pernah terjadi sebelumnya. Oleh sebab itu, membaca secara teratur dapat membantu Masyarakat tetap *up-to-date* dengan perkembangan informasi terbaru. Selain itu, membaca juga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan analitis, yang sangat penting dalam era digital ini. Membaca juga dapat membantu memahami dan mengevaluasi berbagai sumber informasi yang tersedia di media online (Amri & Rochmah, 2021).

Kenyataannya, minat baca pada generasi muda di Indonesia saat ini sangat rendah. Berdasarkan data *Program for International Student Assessment* (PISA) yang diselenggarakan oleh *Organization for Economic Cooperation and Development* (OECD), negara Indonesia menjadi salah satu dari 10 negara yang memiliki tingkat literasi sangat rendah pada tahun 2019. Negara kita menempati peringkat 62 dari 70 negara di dunia. Rendahnya minat baca/literasi di Indonesia ini dapat memberikan dampak buruk di kemudian hari. Terlebih akan memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan bangsa Indonesia (Izza, 2022).

Sementara itu, perkembangan teknologi menjadi serba digital, ternyata membuat perilaku membaca masyarakat pun berubah (Permana, 2018). Ketika kita memegang gawai, maka dunia akan terasa berada dalam genggaman. Akses terhadap bacaan menjadi sangat mudah. Setiap saat kita membaca, baik itu membaca konten web, konten berita, *news feed* media sosial, *e-book*, email, dan sebagainya.

Di satu sisi, hal ini membuat membuat orang ingin serba cepat, membaca pesan dengan cepat, terkadang tidak terlalu mendalam serta membagi pesan tanpa memeriksa akurasinya. Semua orang seakan berlomba untuk menjadi

orang pertama yang tahu dan membagikan informasi kepada orang lain. Di sisi lain ini merupakan potensi bagi kebangkitan minat baca (Veronika & Aulia, 2022). Banyak orang mengaktualisasikan diri melalui media sosial, dimana kita bisa memanfaatkan hal tersebut untuk mempopulerkan budaya baca. Dengan perubahan perilaku membaca tersebut, minat baca tidak lagi hanya dilihat dari berapa banyak buku dibaca, tetapi juga berapa banyak sumber-sumber informasi atau bahan bacaan *online* di-klik, dibaca, dibagikan, diunduh, dan menjadi bahan diskusi.

Informasi atau konten berita sangat diperlukan untuk meningkatkan perilaku membaca, terutama pada generasi milenial yang cenderung kurang menyukai membaca secara konvensional, dimana tulisan dinilai membosankan. Generasi milenial lebih suka melihat gambar, apalagi bila kontennya berwarna. *Lampost.co* juga menjadi tempat untuk milenial berekspresi, semua orang akan membaca apa yang tertulis mengenai itu. Jadi, konten yang berwarna dan menarik akan menjadi daya tarik tersendiri untuk generasi milenial dalam meningkatkan perilaku membaca serta keinginan untuk membaca informasi lebih lanjut (Setiyanigrum, 2020).

Informasi/konten berita berkaitan hasil konten yang menarik untuk dilihat. Konten yang menarik adalah konten yang mempunyai daya tarik. Daya tarik sendiri mengacu pada pendekatan yang digunakan untuk mendapatkan perhatian masyarakat dan membuat pengaruh terhadap perilaku mereka akan suatu produk atau jasa yang ditawarkan (Nuning Kristiani, 2021).

Visual telah menjadi satu medium dalam proses komunikasi manusia. Proses informasi yang dipelajari melalui berbagai sumber belajar yang didominasi oleh layar dan visual ini memerlukan bimbingan, agar para pembelajar juga turut merasakan pelibatan secara langsung dari apa yang mereka lihat dengan kenyataan. Visual sebagai modal yang mendominasi sumber belajar perlu diperdalam lebih lanjut tentang bagaimana penggunaannya dalam proses pembelajaran. Sebagai sarana untuk menyediakan atau memberikan refensi yang konkret tentang sebuah ide, kata-kata tidak dapat mewakili dan menyuarakan benda. Visual bersifat ikonik (tanpa kata sudah menunjukkan arti), oleh karena itu setiap kata memiliki kesamaan dengan benda yang ditampilkan (Amalia et al., 2024).

Grand masalah dari teks ini adalah bagaimana pengaruh informasi konten dan visualisasi laman terhadap perilaku membaca pada generasi milenial, terutama dalam konteks portal berita *online* seperti *Lampost.co*. Meskipun fenomena konsumsi informasi saat ini cenderung cepat dan *superficial* (terburu-buru), terdapat potensi untuk meningkatkan minat baca melalui konten yang menarik dan relevan. Selain itu, perubahan perilaku membaca yang terjadi akibat dominasi media sosial dan cara orang mengakses informasi, menuntut adanya pendekatan baru dalam merancang konten yang dapat mendorong generasi milenial untuk lebih tertarik membaca.

Sedangkan fenomena yang muncul dalam penelitian ini mencakup beberapa poin penting yakni: Perubahan Perilaku Membaca: Generasi milenial lebih cenderung mengonsumsi informasi secara cepat dan sekilas, seringkali tanpa memeriksa akurasi atau mendalami konten secara menyeluruh. Hal ini didorong oleh kecenderungan untuk berbagi informasi dengan cepat dan menjadi yang pertama menyebarkan berita; Potensi Kebangkitan Minat Baca: Meskipun ada kecenderungan untuk konsumsi informasi yang cepat, ada juga peluang untuk menghidupkan minat baca melalui media digital. Media sosial dapat digunakan untuk mempopulerkan budaya baca, dan perilaku membaca kini tidak hanya diukur dari buku yang dibaca, tetapi juga dari bagaimana seseorang mengakses, membagikan, atau berdiskusi tentang informasi *online*; dan Preferensi Visual pada Generasi Milenial: Generasi milenial lebih menyukai konten yang berbasis visual, terutama yang berwarna dan menarik. Ini menjadi tantangan bagi media *online* seperti *Lampost.co* untuk menciptakan konten yang tidak hanya informatif tetapi juga visual menarik agar dapat menarik perhatian dan memotivasi pembaca untuk lebih mendalam dalam mengakses informasi; serta Peran Konten Berkualitas dalam Meningkatkan Perilaku Membaca: Konten berita yang positif, menarik, dan sehat dapat meningkatkan kualitas membaca serta membantu melatih pembaca agar lebih cerdas dan berpengetahuan, yang pada akhirnya dapat membentuk generasi yang lebih intelektual dan berkarakter.

Media yang menjadi objek penelitian untuk melihat pengaruh informasi konten dan visualisasi laman terhadap perilaku membaca generasi milenial adalah website *Lampost.co*. Dengan mengkonsumsi berita positif dan sehat akan membentuk dan melatih publik menjadi lebih cerdas, lebih berpengetahuan, dan berwawasan luas oleh karena itu akan melahirkan generasi yang cerdas secara intelektual, berkarakter serta mampu membawa dampak positif bagi masyarakat luas. Maka, konten yang dihasilkan di *Lampost.co* pasti memiliki nilai positif itu sendiri. Tidak seperti pada media sosial, yang terkadang menonjolkan sisi negatif untuk menarik perhatian pembaca.



2. Kerangka Teori

2.1 Theory of Reasoned Action (TRA)

Model *Theory of Reasoned Action* (TRA) digunakan untuk mempelajari perilaku manusia. Penelitian dalam psikolog sosial menunjukkan bahwa niat perilaku seseorang terhadap perilaku tertentu merupakan faktor penentu apakah iya atau tidaknya individu dalam melakukan perilaku tersebut (Ajzen dan Fishbein, 1975). TRA menjelaskan bahwa keyakinan dapat mempengaruhi sikap dan norma sosial yang mana akan merubah bentuk keinginan berperilaku baik dipandu ataupun terjadi begitu saja dalam sebuah perilaku individu (Nuning Kurniasih, 2019). Teori ini menegaskan peran dari “niat” seseorang dalam menentukan apakah sebuah perilaku akan terjadi. TRA memiliki dua konstruk utama dari *intention* : (1) sikap terhadap perilaku (*attitude toward behavior*) dan (2) *Subjective norm* berasosiasi dengan perilaku tersebut.

2.2 Teori Media Baru (New Media)

Teori new media merupakan sebuah teori yang dikembangkan oleh Pierre Levy (1990) yang mengemukakan bahwa media baru merupakan teori yang membahas mengenai perkembangan media konvensional ke arah digital. Dalam teori new media, terdapat dua pandangan yang dikemukakan oleh Pierre Levy, pertama yaitu pandangan interaksi sosial, yang membedakan media menurut kedekatannya dengan interaksi tatap muka. *World Wide Web* (WWW) sebagai sebuah lingkungan informasi yang terbuka, fleksibel, dan dinamis, yang memungkinkan manusia mengembangkan orientasi pengetahuan yang baru dan juga terlibat dalam dunia demokratis tentang pembagian mutual dan pemberian kuasa yang lebih interaktif. Kedua, Pandangan integrasi sosial, yang merupakan gambaran media bukan dalam bentuk informasi, interaksi, atau penyebarannya, tetapi dalam bentuk ritual, atau bagaimana manusia menggunakan media sebagai cara menciptakan masyarakat (Prawesti, 2019).

2.3 Perilaku Membaca

Literasi pada hakikatnya merupakan suatu proses, pembelajaran membaca, baik pembelajaran membaca lanjut hingga pembelajaran membaca permulaan dilakukan supaya siswa menguasai proses membaca. Arah pokok dari pelajaran membaca dalam pembelajaran bahasa ialah kemampuan memahami isi bacaan. Tanpa memahami isi bacaan, ibanya informasi yang tidak dapat diserap dengan tepat dan dengan mudah menjadikan orang ketinggalan zaman (Nuning Kurniasih, 2019).

Literasi membaca didefinisikan sebagai suatu kemampuan dalam penggunaan suatu bahasa dan karya untuk dapat dibaca, ditulis, berbicara, didengar, memaparkan, melihat, dan mampu dalam berpikir logis akan sesuatu. Sejalan dengan definisi tersebut literasi membaca merupakan kemampuan untuk memaknai atau mengetahui suatu pemikiran yang disampaikan sesuai dengan apa yang dilihat, misalnya sebuah tayangan video, yang artinya pembaca mampu memahami apa makna yang dilihat dari video atau gambar tersebut. Oleh karena itu, pengetahuan yang didapatkan pembaca bisa diinformasikan dan dibagikan kepada orang lain agar pengetahuan yang didapatkan bermanfaat bagi orang lain (Prawesti, 2019).

2.4 Informasi (Konten) Digital

Konten digital adalah konten yang telah dibuat dalam berbagai bentuk atau format seperti tulisan, video, gambar, audio atau kombinasi dari semua itu dan dapat disimpan, dibaca, diaplikasikan ke dalam mesin digital dan dengan mudah dibagikan ke dalam media digital dan media online melalui proses digitalisasi. Konten digital digunakan sebagai sarana untuk mengomunikasikan ide dan pemikiran secara terstruktur terhadap pengguna dan melibatkan pengembangan berita, sebuah bahan pendidikan dan hiburan untuk disalurkan melalui internet atau media elektronik lainnya (Izza, 2022). Pembuatan konten digital melibatkan banyak langkah, mulai pengembangan ide hingga implementasi ide dan pengemasan hingga penyimpanan konten yang sudah jadi. Kreativitas dalam industri konten digital tidak hanya bergantung pada keterampilan individu, tetapi juga pada integrasi keterampilan individu ke dalam proses kerja yang interaktif (Fauziah, 2024).

2.5 Visualisasi Laman

Visualisasi informasi adalah sebuah teknik penyajian informasi dari data abstrak dan terstruktur dengan cara representasi visual yang efisien untuk mempermudah pengguna dalam memahami informasi serta memiliki kemampuan interaktif terhadap pengguna agar mempermudah dalam melakukan analisa informasi yang disajikan.

Visualisasi adalah suatu metode menggunakan teknologi komputer untuk menentukan metode terbaik dalam menampilkan data visual yang interaktif untuk memperkuat pengamatan. Teknik visualisasi merujuk pada konsep terintegrasi, interaktif, dinamis dan menarik, artinya penyajian data berbasis web yang dapat diakses oleh publik. Data tidak hanya ditampilkan dalam bentuk tabel dan grafik, tetapi juga memiliki kaidah interaksi dengan pengguna, dimana setiap pengguna dapat memilih, memodifikasi dan menampilkan data sesuai kebutuhannya (Permana, 2018).

3. Metodologi

Fokus penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh informasi (konten) dan visualisasi laman terhadap perilaku membaca. Penelitian kausal digunakan untuk melihat hubungan sebab-akibat antar variabel. Penelitian ini terdiri dari tiga variabel utama, yaitu:

1. Informasi/konten (X1): Konten digital digunakan sebagai sarana untuk mengkomunikasikan ide dan pemikiran secara terstruktur. Informasi/konten diukur melalui indikator: 1. Relevansi 2. Akurasi 3. Bernilai 4. Mudah dipahami 5. Mudah ditemukan 6. Konsisten.
2. Visualisasi Laman (X2): Merupakan teknik penggunaan komputer untuk menemukan metode terbaik menampilkan data. Visualisasi Laman diukur melalui indikator: terintegrasi, interaktif, dinamis dan menarik.
3. Perilaku Membaca (Y): Perilaku membaca adalah tingkat kesadaran konsumen terhadap berita online. Perilaku membaca diukur melalui indikator: Faktor personal (intelelegensi, sikap dan kebutuhan psikolog) dan Faktor Institusional (status sosial, pengaruh orang tua, teman dan sejawat).

Populasi dalam penelitian ini adalah audiens yang mengakses laman *Lampost.co*. Sampel diambil dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, di mana responden yang dipilih adalah mereka yang aktif membaca laman *Lampost.co* minimal tiga kali dalam sebulan dan masuk ke dalam generasi Z. Jumlah sampel yang diambil sebanyak 100 responden. Jumlah ini dianggap cukup untuk mewakili populasi dan menghasilkan hasil yang valid dan reliabel. Skala pengukuran penelitian ini menggunakan skala Likert dengan skor antara sangat tidak setuju dan sangat setuju (Ihsan Mu and Setiawan Slamet, 2019).

Untuk membahas penelitian ini peneliti menggunakan peralatan analisis data yang sudah dikumpulkan sebelumnya. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode regresi linear berganda dengan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS).

3.1 Uji Validitas

Untuk mengukur validitas kuesioner yang diberikan kepada responden maka digunakan rumus korelasi Produk Moment. Teknik korelasinya memakai *Pearson Correlation*, dihitung dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS. Item pertanyaan dinyatakan valid apabila memiliki r hitung $>$ r tabel. Hasil Uji Validitas ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas

Variabel	Item	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Informasi Konten	IK.1	0.754	0.197	Valid
	IK.2	0.680	0.197	Valid
	IK.3	0.786	0.197	Valid

	IK.4	0.749	0.197	Valid
	IK.5	0.786	0.197	Valid
Visualisasi Laman	VL.1	0.629	0.197	Valid
	VL.2	0.771	0.197	Valid
	VL.3	0.756	0.197	Valid
	VL.4	0.767	0.197	Valid
	VL.5	0.602	0.197	Valid
Perilaku Membaca	PM1	0.753	0.197	Valid
	PM2	0.823	0.197	Valid
	PM3	0.604	0.197	Valid
	PM4	0.716	0.197	Valid
	PM5	0.739	0.197	Valid
	PM6	0.794	0.197	Valid

Berdasarkan Tabel 1 ini, menunjukkan besarnya nilai r hitung seluruh butir pertanyaan nilainya lebih besar dari r table 0,197. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh butir dinyatakan valid.

3.2 Uji Reliabilitas

Teknik yang digunakan untuk mengukur konsistensi internal dalam penelitian ini dengan teknik Cronbach's alpha. Apabila nilai *Cronbach's Coefficient Alpha* lebih besar dari 0,6, maka kuisioner sebagai alat pengukur dinilai dinyatakan *reliabel*. Jika nilai *Cronbach's Coefficient Alpha* lebih kecil 0,6, maka kuisioner sebagai alat pengukur dinilai dinyatakan tidak *reliabel*. Hasil pengujian reliabilitas dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Batas	Keterangan
Informasi Konten	0.807	> 0.6	Reliabel
Visualisasi Laman	0.748	> 0.6	Reliabel
Perilaku Membaca	0.830	> 0.6	Reliabel

Berdasarkan ringkasan hasil uji reliabilitas seperti yang terangkum dalam tabel 2, dapat diketahui bahwa nilai koefisien *Cronbach Alpha* seluruh variabel penelitian lebih besar dari 0,6, maka semua butir pertanyaan dalam variabel penelitian adalah handal.

3.3 Analisis Statistik Deskriptif

Analisis Statistik Deskriptif adalah metode yang dipakai untuk meringkas dan menggambarkan data yang telah dikumpulkan.

Tabel 3. Analisis Statistik Deskriptif

Variabel	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
Informasi Konten	100	8	25	20.13	3.561
Visulasiasi Laman	100	8	25	20.02	3.330
Perilaku Membaca	100	10	30	25.15	3.732

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai rata-rata variabel Informasi Konten sebesar 20,13, variabel Visualisasi Laman sebesar 20,02 dan variabel Perilaku Membaca sebesar 25,15.

3.4 Analisis Asumsi Klasik

3.4.1 Uji Normalitas

Uji ini adalah untuk menguji apakah pengamatan berdistribusi secara normal atau tidak, uji ini menggunakan *kolmogorov smirnov*. Hasil uji Normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. Uji Normalitas

Unstandar_residual	Batas	Keterangan
0,613	0,05	Normal

Berdasarkan Tabel dapat diketahui nilai *asymp.sig* sebesar $0,613 > 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

3.4.2 Uji Multikolineartias

Uji multikolinieritas bertujuan untuk mengetahui apakah dalam model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel bebas. Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi antar variabel bebas. Untuk mengetahui ada atau tidaknya multikolinieritas maka dapat dilihat dari nilai *Varians Inflation Factor* (VIF) dan *tolerance* (α).

Tabel 5. Uji Multikolineartias

Variabel	Tolerance	VIF	Keterangan
Informasi Konten	0.731	1.368	Tidak terjadi multikolinieritas
Visulasiasi Laman	0.731	1.368	Tidak terjadi multikolinieritas

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai *tolerance value* $> 0,10$ atau nilai VIF < 10 maka tidak terjadi multikolinieritas.

3.4.3 Uji Heteroskedastisitas

Hasil uji Heteroskedastisitas dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 6. Uji Heteroskedastisitas

Variabel	Sig	batas	Keterangan
Informasi Konten	0.212	$>0,05$	Tidak terjadi heterokedastisitas
Visulasiasi Laman	0.186	$>0,05$	Tidak terjadi heterokedastisitas

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai probabilitas lebih besar dari 0,05, dengan demikian variabel yang diajukan dalam penelitian tidak terjadi heterokedastisitas.

3.4.4 Uji Autokorelasi

Hasil uji Autokorelasi dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 7. Uji Autokorelasi

DU	DW	(4-DU)	Keterangan
1,715	1,973	2,285	Tidak terjadi autokorelasi

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa nilai Du $<$ DW $<$ (4-DU) atau $1,715 < 1,973 < 2,285$, dengan demikian variabel yang diajukan dalam penelitian tidak terjadi autokorelasi.

4. Hasil Dan Pembahasan

4.1 Hasil Regresi Linier Berganda

Dalam penelitian ini, dalam menganalisis regresi linear berganda peneliti menggunakan seri program statistik SPSS. SPSS adalah suatu program *software* komputer yang digunakan untuk mengolah data baik parametrik maupun nonparametrik, seperti ditunjukkan pada tabel berikut ini:

Tabel 8. Hasil Uji Regresi Linear Berganda

Variabel	B	beta	t hitung	Sig t	Keterangan
----------	---	------	----------	-------	------------

(Constant)	11.326				
Informasi Konten	0.366	0.350	3.542	0.001	Signifikan
Visulasiasi Laman	0.322	0.287	2.912	0.004	Signifikan
F hitung	21.696				
Sig F	0.000				
R square	0.309				
Variabel Dependent			:	Perilaku Membaca	

Berdasarkan tabel diatas perhitungan regresi linear berganda dengan menggunakan program SPSS didapat hasil sebagai berikut: $PM = 11,326 + 0,366IK + 0,322VL$

Tabel 9. Hasil Uji t

Coefficients^a		<i>Unstandardized Coefficients</i>		<i>Standardized Coefficients</i>	<i>t</i>	<i>Sig.</i>
	Model	B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	11.326	2.134		5.306	.000
	Informasi Konten	.366	.103	.350	3.542	.001
	Visulasiasi Laman	.322	.111	.287	2.912	.004
a. Dependent Variable: Perilaku Membaca						

4.2 Temuan Penelitian:

Pengaruh Informasi Konten terhadap Perilaku Membaca: Hasil analisis regresi linear berganda menunjukkan bahwa Informasi Konten memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Membaca. Hal ini dibuktikan dengan nilai koefisien B sebesar 0,366 dan nilai t hitung sebesar 3,542, serta nilai signifikansi 0,001 (lebih kecil dari 0,05). Ini menunjukkan bahwa semakin baik informasi konten yang disajikan, semakin tinggi perilaku membaca yang ditunjukkan oleh responden. Dengan kata lain, konten yang menarik dan relevan mendorong peningkatan minat baca; dan Pengaruh Visualisasi Laman terhadap Perilaku Membaca: Hasil pengujian juga menunjukkan bahwa Visualisasi Laman berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Membaca. Nilai koefisien B sebesar 0,322 dan nilai t hitung 2,912, dengan nilai signifikansi 0,004 (juga lebih kecil dari 0,05), menunjukkan bahwa semakin baik dan menarik visualisasi laman, semakin tinggi perilaku membaca yang ditunjukkan. Visualisasi laman yang menarik dapat meningkatkan ketertarikan pembaca untuk mengakses informasi lebih lanjut.

4.2 Kebaruan:

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada dua hal penting: Kontribusi Informasi Konten terhadap Perilaku Membaca di Platform Digital: Penelitian ini menegaskan bahwa informasi konten yang disajikan dalam portal berita *online* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku membaca, khususnya pada generasi milenial yang cenderung lebih cepat dalam mengonsumsi informasi. Ini memberikan bukti empiris bahwa konten yang baik, baik dari sisi kualitas maupun relevansi, mendorong pembaca untuk lebih tertarik membaca dan mendalami informasi; dan Peran Visualisasi Laman dalam Meningkatkan Minat Membaca: Penelitian ini juga mengungkapkan pentingnya visualisasi laman sebagai faktor yang signifikan dalam menarik perhatian pembaca dan meningkatkan perilaku membaca. Ini menjadi kebaruan karena memberikan bukti konkret bahwa desain visual yang menarik dan informatif dapat meningkatkan interaksi pembaca dengan konten, mendukung pemahaman yang lebih baik, dan mendorong mereka untuk melanjutkan membaca.

Penelitian ini mendukung studi-studi sebelumnya, tetapi dengan menekankan pentingnya kedua faktor—informasi konten dan visualisasi laman—dalam konteks portal berita *online*, memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana elemen-elemen tersebut memengaruhi perilaku membaca generasi milenial di era digital.

4.3 Pengujian Hipotesis Simultan (Uji f)

Tabel 10. Hasil Uji F

ANOVA ^a		df	Mean Square	F	Sig.
Model	Sum of Squares				
1	Regression	426.144	213.072	21.696	.000 ^b
	Residual	952.606	9.821		
	Total	1378.750	99		

a. Dependent Variable: Perilaku Membaca
b. Predictors: (Constant), Visualisasi Laman, Informasi Konten

Hasil Uji F diperoleh nilai F Hitung sebesar 21,696 dan nilai signifikansi sebesar 0,000 (sig. 0,000 < 0,05) yang berarti bahwa terdapat pengaruh secara simultan. Sehingga hipotesis yang menyatakan Informasi Konten dan Visualisasi Laman secara bersama-sama berpengaruh positif dan signifikan terhadap Perilaku Membaca diterima.

4.4 Koefisien Determinasi (r^2)

Tabel 11. Hasil Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary ^b		R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
Model	R			
1	.556 ^a	.309	.295	3.134

a. Predictors: (Constant), Visualisasi Laman, Informasi Konten
b. Dependent Variable: Perilaku Membaca

4.5 Temuan:

Hasil uji Koefisien Determinasi (r^2) menunjukkan bahwa variabel-variabel bebas yang dianalisis bersama-sama mempengaruhi variabel tidak bebas sebesar **30,9%**. Ini berarti bahwa 30,9% dari variasi dalam variabel tidak bebas dapat dijelaskan oleh variabel bebas yang digunakan dalam model penelitian. Sementara itu, sisanya **69,1%** dari variasi tersebut dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak tercakup dalam model penelitian ini.

4.6 Kebaruan:

Kebaruan yang dapat ditemukan dalam temuan ini adalah bagaimana pengaruh variabel-variabel bebas yang dianalisis dalam penelitian ini memberikan kontribusi signifikan terhadap variabel yang tidak bebas, meskipun kontribusinya hanya sebesar 30,9%. Hal ini menunjukkan adanya pengaruh yang dapat diukur, namun juga mengindikasikan bahwa faktor lain yang tidak tercakup dalam penelitian ini memiliki pengaruh yang lebih besar terhadap variabel yang diteliti (69,1%). Kebaruan ini memberikan wawasan mengenai pentingnya mempertimbangkan variabel-variabel tambahan yang dapat memperjelas pengaruh yang terjadi.

5. Kesimpulan

Saran: Peningkatan Informasi Konten dan Visualisasi Laman: Portal berita *Lampost.co* sebaiknya terus berfokus untuk meningkatkan kualitas informasi konten dan visualisasi laman. Hal ini penting untuk menarik perhatian pembaca dan mendorong mereka untuk lebih banyak membaca. Informasi yang lebih menarik, relevan, dan mudah dipahami, serta tampilan laman yang visual menarik, dapat meningkatkan keterlibatan pembaca, terutama generasi milenial yang cenderung mengutamakan kecepatan dan daya tarik visual dalam mengakses informasi; Pengembangan Fitur dan Desain: Selain itu, portal berita dapat mempertimbangkan untuk terus memperbarui dan mengembangkan fitur-fitur visual dan interaktif, seperti grafik, infografis, atau multimedia lainnya, guna memperkaya pengalaman membaca dan meningkatkan interaksi pembaca dengan konten yang disajikan; Penambahan Variabel Penelitian: Penelitian selanjutnya sebaiknya memperluas variabel yang diteliti, misalnya dengan menambahkan faktor-faktor seperti iklan atau media komunikasi yang dapat mempengaruhi perilaku membaca. Dengan menambah variasi variabel, penelitian dapat memberikan gambaran yang lebih komprehensif tentang faktor-faktor yang berkontribusi terhadap perubahan perilaku membaca. Peningkatan Jumlah Sampel: Agar hasil penelitian lebih representatif dan dapat digeneralisasi, disarankan untuk meningkatkan jumlah sampel yang diteliti. Sampel yang lebih besar akan memberikan hasil yang lebih akurat dan dapat memperkuat validitas temuan penelitian.

Implikasi: Implikasi Praktis untuk Pengelola Portal Berita: Bagi pengelola portal berita seperti *Lampost.co*, temuan penelitian ini memiliki implikasi penting untuk merancang dan menyajikan konten yang lebih menarik, dengan

memperhatikan elemen visual dan kualitas informasi. Hal ini dapat meningkatkan keterlibatan pembaca, yang pada gilirannya akan membantu portal berita dalam meningkatkan jumlah pembaca dan loyalitas pengguna. Implikasi untuk Pengembangan Media Digital: Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi pengembangan strategi komunikasi dan pemasaran di media digital. Mengingat pentingnya visualisasi dan konten yang relevan, media digital perlu fokus pada dua elemen ini untuk meraih audiens yang lebih besar dan meningkatkan efektivitas penyampaian informasi. Implikasi Akademik: Dari perspektif akademik, penelitian ini membuka peluang untuk penelitian lebih lanjut mengenai faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi perilaku membaca, seperti iklan, faktor sosial, atau budaya digital. Hasil penelitian ini dapat memperkaya literatur tentang perilaku pengguna media digital dan memberikan panduan bagi penelitian selanjutnya yang dapat memperluas pemahaman tentang faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku membaca.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih pada PT Suara Nada Alam Indah sebagai perusahaan penerbit media Lampost.co yang telah menyediakan tempat dan bekerja sama sehingga dapat terlaksananya penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Amri, S., & Rochmah, E. (2021). Pengaruh Kemampuan Literasi Membaca Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar*, 13(1), 52–58. <https://doi.org/10.17509/eh.v13i1.25916>
- Angel Nasya Yahzunka, S. A. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Pop Up Book Berbasis Literasi Digital terhadap Kemampuan Membaca Dongeng Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3(2), 524–532. <https://journal.uii.ac.id/ajie/article/view/971>
- Fauziah, A. (2024). Pentingnya Kemampuan Membaca Kritis Di Era Informasi Digital. *Jurnal Citra Pendidikan*, 4(2), 1685–1689. <https://doi.org/10.38048/jcp.v4i2.3527>
- Ramadhan Efendi, & Maryani. (2021). Komunikasi Pengaruh Media Komunikasi Besoksenin.co terhadap Perilaku Membaca Masyarakat Kabupaten Majalengka. *Manajemen Komunikasi*, 7(1), 180–185. <http://dx.doi.org/10.29313/v7i1.26120>
- Veronika, R., & Aulia, S. (2022). Pengaruh Daya Tarik Konten Media Sosial @akutahu terhadap Minat Baca Generasi Milenial. *Koneksi*, 6(2), 295–304. <https://doi.org/10.24912/kn.v6i2.15677>