

MOTIF PENGGUNA APLIKASI LINE *WEBTOON* (STUDI DESKRIPTIF KUANTITATIF  
PADA PENGIKUT AKUN *OFFICIAL LINE WEBTOON ID*)

*MOTIVE OF LINE WEBTOON APP USERS (DESCRIPTIVE QUANTITATIVE STUDY OF  
OFFICIAL ACCOUNT LINE WEBTOON ID FOLLOWERS)*

Zahra Medina<sup>1</sup>, Maylanny Christin<sup>2</sup>, Ruth Mei Ulina Malau<sup>3</sup>

Program Studi *SI Ilmu Komunikasi*, Fakultas *Komunikasi Dan Bisnis*, Universitas *Telkom*<sup>123</sup>  
[zhamedina@gmail.com](mailto:zhamedina@gmail.com)<sup>1</sup>, [maylannychristin@gmail.com](mailto:maylannychristin@gmail.com)<sup>2</sup>, [ruthmeimalau@gmail.com](mailto:ruthmeimalau@gmail.com)<sup>3</sup>

---

**Abstrak**

Penelitian ini dilakukan terkait dengan perubahan pola hidup di masyarakat akibat dari adanya perkembangan atau konvergensi media. Salah satunya perubahan pola membaca komik yang pada mulanya komik hanya bisa didapatkan di toko buku terdekat, kini sudah dapat diakses secara *mobile* dalam bentuk sebuah perangkat aplikasi yang berasal dari Korea Selatan dan dinamakan *LINE Webtoon*. Peneliti memilih *LINE Webtoon* karena kepopuleran *Webtoon* di Indonesia sudah tidak dapat diragukan lagi melihat banyaknya bermunculan penulis *webtoon* Indonesia yang bekerjasama dengan perusahaan *LINE* untuk mengembangkan kreatifitas mereka. Penelitian ini menggunakan Teori kajian motif dari McQuail. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan analisis deskriptif dan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motif informasi, motif identitas pribadi, dan motif integrasi/interaksi sosial berada dalam kategori tinggi. Sedangkan motif diversi/hiburan berada dalam kategori sangat tinggi.

Kata Kunci: Konvergensi media, *Webtoon*, Motif