

BAB I

PENDAHULUAN

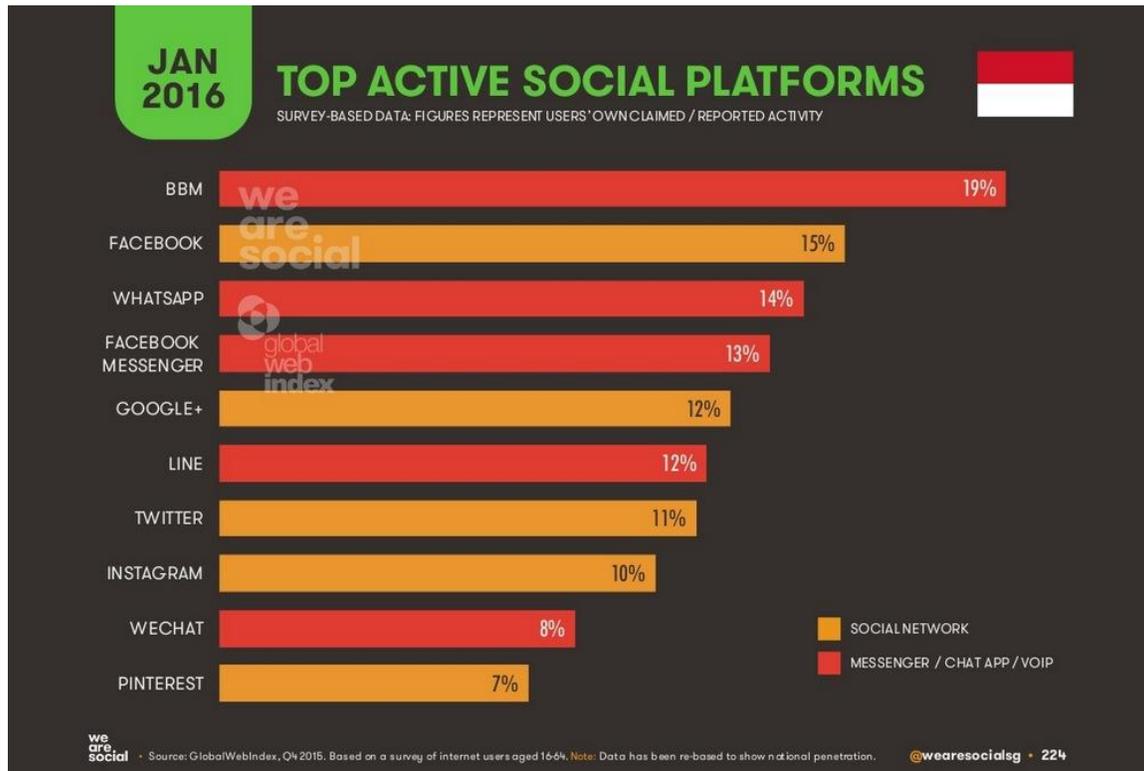
1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi ini didukung oleh adanya fasilitas internet yang dapat memudahkan masyarakat dalam proses berinteraksi, sampai dengan tukar-menukar informasi dan pesan. Internet memberi kemudahan penggunaannya dalam mengakses berbagai hal. Internet adalah suatu interkoneksi sebuah jaringan komputer yang dapat memberikan layanan informasi secara lengkap. Dan, terbukti bahwa internet dilihat sebagai media maya yang dapat menjadi rekan bisnis, politik, sampai hiburan. Semuanya tersaji lengkap di dalam media ini (Sidharta, 1996).

Seiring berkembangnya waktu dan teknologi, internet menyediakan beragam cara untuk menghubungkan masyarakat dari berbagai belahan dunia, salah satunya dengan adanya media sosial. Media sosial merupakan suatu media maya yang disediakan untuk memudahkan manusia di seluruh dunia saling berinteraksi dan membagi informasi dengan yang lainnya. Salah satu media sosial untuk berkomunikasi yang dikenal saat ini adalah media sosial LINE. Media sosial LINE merupakan sebuah media komunikasi dan informasi yang sangat diperlukan oleh semua kalangan, dari kalangan anak-anak hingga orang tua, pekerja dan pelajar. Banyak manfaat media sosial LINE bagi penggunaannya, diantaranya adalah sebagai sarana penyampaian pesan, diskusi di sesama pengguna media sosial LINE lebih cepat, mudah, ekonomis, akurat mudah dikelola serta nyaman. Sekarang ini, orang lebih banyak menggunakan media sosial LINE karena penggunaannya lebih mudah dan fiturnya pun beragam.

Gambar 1.1

Grafik Jenis Sosial Media Favorit di Indonesia Tahun 2016 (Dalam Jutaan)



(Sumber: <https://id.techinasia.com> diakses pada tanggal 20 April 2016 pukul 11.57 WIB)

Data diatas menunjukkan LINE berada pada peringkat ke-6 dengan akun kepemilikan sebanyak 12%. LINE adalah sebuah aplikasi pengirim pesan instan gratis yang dapat digunakan pada berbagai platform seperti smartphone, tablet, dan komputer. LINE difungsikan dengan menggunakan jaringan internet sehingga pengguna LINE dapat melakukan aktivitas seperti mengirim pesan teks, mengirim gambar, video, pesan suara, dan lain lain. Pendiri aplikasi LINE adalah Lee Hae Jin, seorang lulusan sarjana teknis di Seoul National University yang berkebangsaan Korea Selatan dan memulai karirnya di Samsung SDS, anak usaha dari Samsung Group. LINE dikembangkan oleh perusahaan Jepang bernama NHN Corporation atau yang biasa dikenal dengan Naver. LINE pertama kali dirilis pada Juni 2011 dan mulanya hanya dapat digunakan pada sistem iOS dan Android. Setelah sukses pada kedua sistem tersebut LINE masuk

dalam sistem operasi besutan BlackBerry. Lalu pada tahun 2012, LINE resmi meluncurkan aplikasi yang dapat digunakan pada perangkat Mac dan Windows.

Dan seiring berkembangnya kebutuhan masyarakat dunia yang sekarang menjadi lebih aktif daripada sebelumnya atau yang biasa dikenal dengan *mobile society* mendorong adanya banyak penemuan media baru yang dapat mendukung aktivitas atau kegiatan sehari-hari masyarakat dunia disela-sela padatnya waktu pekerjaan. Salah satunya adalah berkembangnya fitur yang disediakan oleh LINE pun menjadi semakin beragam. Pada awalnya LINE hanya mengizinkan penggunaannya untuk berkirim pesan, gambar, video dan panggilan melalui smartphone mereka, hingga berkembang menjadi sebuah sosial media yang memberi fasilitas sebagai media promosi bagi pengguna LINE yang menggunakan akunnya untuk berjualan.

Naver sebagai induk perusahaan LINE meluncurkan layanan terbaru tahun 2014 secara global yang dinamakan LINE *Webtoon*, yang sekarang sudah berkembang menjadi platform *webtoon* terbesar di Korea dengan pengguna yang mencapai lebih dari 6,2 juta setiap harinya. Layanan LINE *Webtoon* terjemahan yang gratis ini membawa *webtoons* menjadi sebuah bagian dari Korean Wave yang mendunia.

Hadirnya fitur ini membuat sebuah perbedaan yang sangat jelas terlihat, terutama dari perubahan kebiasaan yang terjadi disekitar kita dari segi pembaca komik. Jika pada 10 tahun yang lalu, manusia berbondong-bondong mendatangi toko buku untuk sekedar mencari buku komik favorit mereka yang baru saja mengeluarkan series terbarunya, sekarang hanya dengan gadget maka mereka sudah dapat mengakses bacaan apapun yang mereka suka. Perbedaan lain yang jelas terlihat adalah, jika dulu komik hanya bersifat satu arah yaitu pembaca tidak dapat mengomentari hasil yang ditulis oleh penulis komiknya, sekarang dengan menggunakan gadget saja, pembaca dapat memberi saran dan kritikan untuk penulisnya. Melihat fenomena seperti ini merupakan salah satu bukti kuat adanya perubahan yang terjadi akibat konvergensi media, dimana menurut Henry Jenkins dalam bukunya "Convergence Culture: Where Old Media and New Media Collide". NYU Press, New York. 2006 yang dikutip dalam Rico dan Fuady (2015:26), menyatakan bahwa konvergensi media adalah : " Aliran konten di platform beberapa media, kerja sama antara industri beberapa media, dan perilaku migrasi khalayak media."

Webtoon adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan *webcomics* Korea Selatan atau manhwa yang dipublikasikan secara *online*. Di Indonesia sendiri, penikmat komik *online* dapat menikmati *webtoons* melalui aplikasi *LINE Webtoon* yang dapat diunduh secara gratis baik melalui perangkat android maupun iOS. Di Korea sendiri, *webtoon* telah ada sejak tahun 2003 yang pertama kali dibuat oleh web portal Daum, lalu disusul oleh Naver pada tahun 2004. Pada Juli 2014, Naver telah menerbitkan 520 *webtoons* sementara Daum telah menerbitkan 434 buah. Sejak awal 2010, layanan seperti Tapastic dan *LINE Webtoon* mulai resmi menerjemahkan *webtoons* ke dalam bahasa Inggris. Contoh *webtoons* populer yang telah diterjemahkan ke dalam bahasa Inggris adalah *The Breaker*, *Girls of the Wild's*, *The Gamer*, *Noblesse*, and *Tower of God*. Dalam beberapa tahun terakhir, *webtoons* ini telah mendapatkan popularitas di pasar Barat, menyaingi manga Jepang.

Alasan peneliti memilih *LINE Webtoon* adalah antara lain karena hanya dengan memiliki akun jejaring social LINE, pengguna sudah dapat menikmati *webtoons* di *LINE Webtoon* secara gratis.. Saat ini *LINE Webtoon* dapat diakses melalui semua perangkat android, dan juga iOS. *LINE Webtoon* memberikan *update* komiknya secara berkala dengan memberikan fitur komik berwarna (full-color) yang membuat *webtoon*-nya lebih nyaman dibaca. *Webtoon* yang disediakan pun memiliki genre yang beragam.

Gambar 1.2
Tampilan LINE Webtoon



(Sumber: LINE Webtoon diakses pada tanggal 18 April 2016 pukul
12.50 WIB)

Alasan kedua adalah menurut artikel yang dikutip dari *iibf.id* dan *detikhot.com* kepopuleran *webtoon* di Indonesia membuat para penulis dan penerbit Korea diundang dalam acara Indonesia International Book Fair (IIBF) 2015. Indonesia International Book Fair (IIBF) adalah pameran tahunan yang diselenggarakan oleh Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI). Tahun 2015 lalu, IIBF digelar di Cendrawasih Room Jakarta Convention Center (JCC). Alasan Korea diundang sebagai bintang tamu di tahun 2015 sendiri disebabkan karena pada acara IIBF tahun 2014 lalu, stand Korea sangat ramai oleh pengunjung, serta meraih predikat sebagai stand favorit pada acara tersebut. Dalam acara yang diselenggarakan pada 2-6 September 2015 ini terdapat beragam kegiatan yang berhubungan dengan budaya Korea, seperti menampilkan Korean Traditional Handwriting (Calligraphy), Korean Musical, Festival Puisi Korea, hingga berbagai macam Talkshow yang menginspirasi yang menjadikan penerbit asal Korea sebagai narasumber.

Tidak hanya itu, menurut artikel yang dikutip dari *tekno.kompas.com*, LINE mengadakan sayembara untuk menambah jumlah komikus lokal Indonesia yang bekerjasama dengan mereka. Caranya adalah dengan mengadakan sayembara komik serta mendekati kreator-kektor komik yang ceritanya dinilai cocok untuk bergabung dengannya. Sayembara ini diadakan pada tanggal 15 September hingga 15 Oktober 2015 lalu dan pemenangnya adalah Annisa Nisfihani yang berhak menerima kontrak menjadi komikus tetap *Webtoon* dan mengantongi Rp 50 juta rupiah. Annisa sendiri hingga saat ini sudah bekerja sama dengan komikus Indonesia terkenal lainnya seperti Sweta Kartika yang terkenal dengan cerita *webtoon*nya yang berjudul Piraku X Piraku.

Tidak hanya Sweta Kartika, melalui *webtoon* ‘Si Juki’ yang dibuat oleh komikus Faza Meonk berhasil menjadikan Faza Meonk sebagai komikus *webtoon* terkenal di Indonesia. Si Juki sendiri merupakan sebuah komik yang bercerita tentang tokoh Juki, seorang pemuda yang

tinggal di rumah kos dan menjalani kesehariannya dengan banyak humor sehingga mudah dimengerti oleh para pembaca muda di perkotaan.

Gambar 1.3

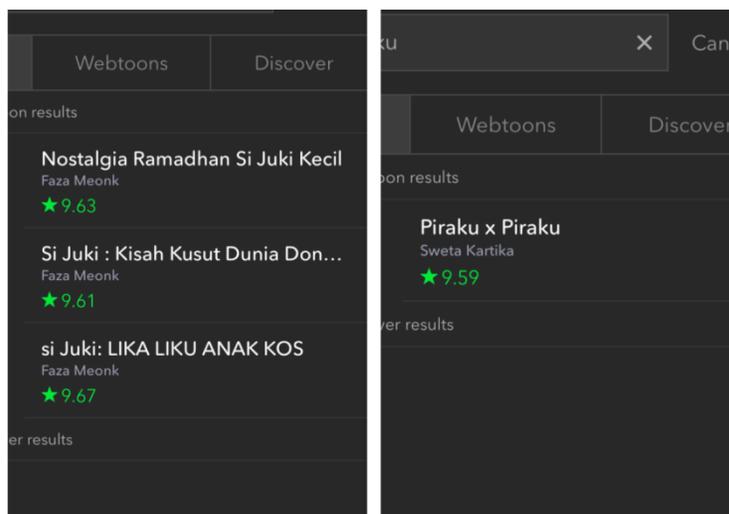
Webtoon Si Juki dan Piraku X Piraku



(Sumber: <http://marketplus.co.id/> diakses pada tanggal 18 April 2016 pukul 13.33 WIB)

Gambar 1.4

Rating Webtoon Si Juki dan Piraku X Piraku

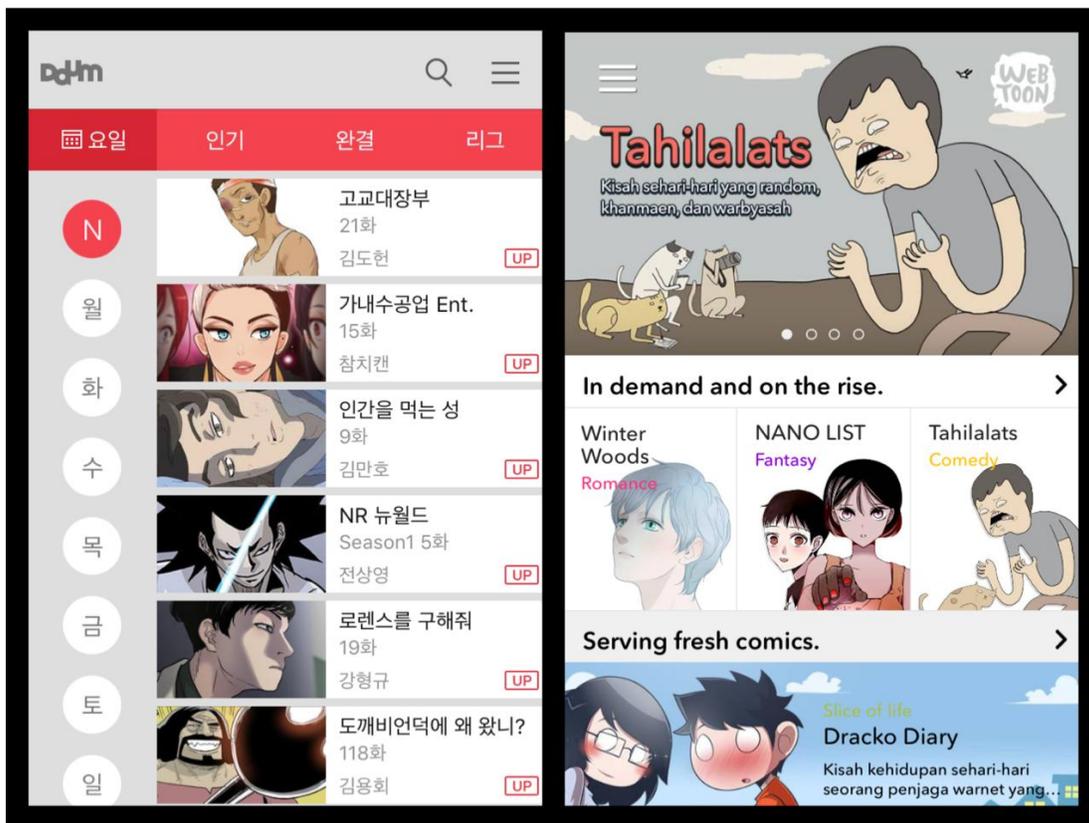


(Sumber: LINE Webtoon diakses pada tanggal 18 April 2016 pukul 13.35 WIB)

Selain itu, alasan peneliti memilih *LINE Webtoon* adalah karena perbedaan yang jelas dirasakan peneliti saat mengakses *LINE Webtoon* yaitu dari segi bahasa yang disediakan. Tidak seperti penyedia *Webtoon* asli Korea Selatan lainnya seperti *DAUM Webtoon* yang hanya menyediakan *webtoon* berbasis bahasa asli korea, *LINE Webtoon* dapat dinikmati oleh setiap orang dengan lima bahasa yang tersedia, yaitu bahasa Korea, Jepang, Thailand, Inggris, dan juga bahasa Indonesia.

Gambar 1.5

Tampilan *DAUM Webtoon* (kiri) dan *LINE Webtoon* (kanan)



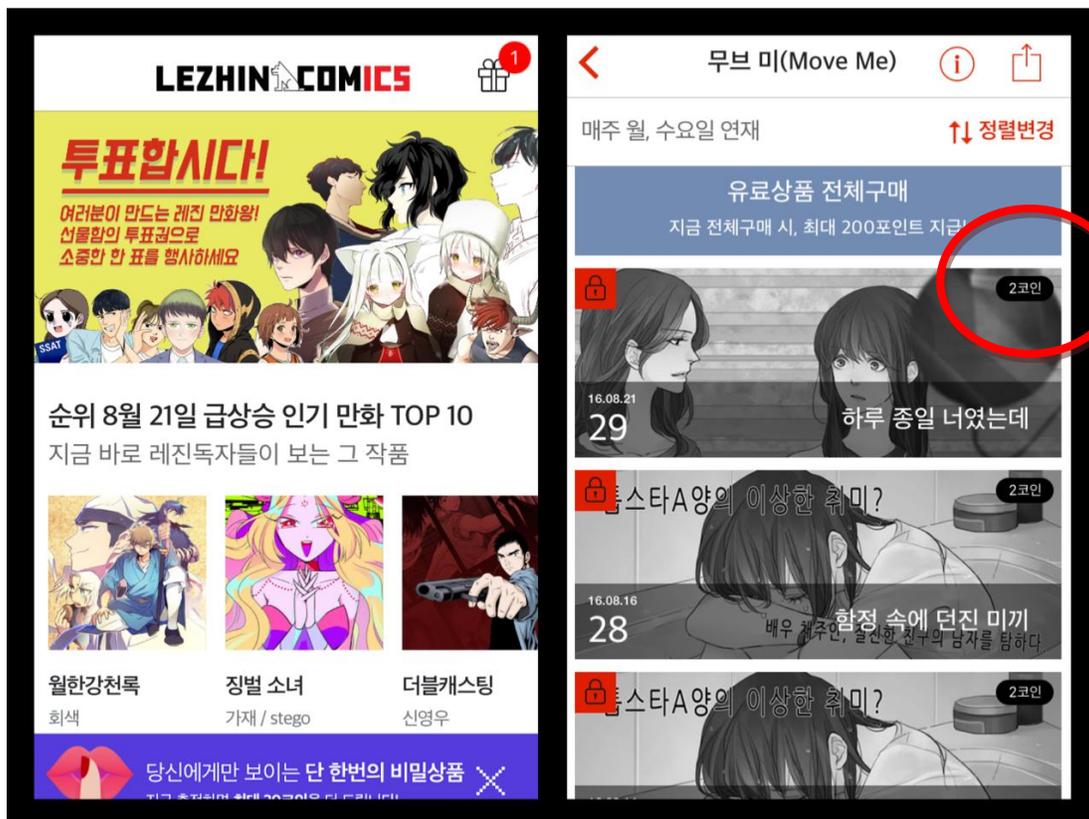
(Sumber: *DAUM Webtoon* dan *LINE Webtoon* diakses pada tanggal 19 Agustus 2016 pukul 06.52 WIB)

Lain halnya dengan *Lezhin Comics* yang juga merupakan kompetitor *LINE Webtoon* sebagai portal bacaan komik online dari Korea Selatan, beberapa *webtoons* yang terdapat di dalam portal komik online *Lezhin Comics* tidak bersifat free-access (menggunakan sistem koin

yang dapat dibeli menggunakan sistem transfer) dan mengharuskan penggunaanya untuk berdomisili di Korea Selatan untuk dapat mengakses *webtoon*-nya. Berbeda dengan *LINE Webtoon* yang bersifat free-access dan tidak mengharuskan pengguna berdomisili Korea Selatan saja yang dapat menggunakan aplikasinya.

Gambar 1.6

Lezhin Comics tidak free-access



(Sumber: *Lezhin Comics* diakses pada tanggal 19 Agustus 2016 pukul 08.52 WIB)

Pengguna khususnya pembaca, terutama pembaca yang baru menggunakan aplikasi *LINE Webtoon* ini diberikan akses yang mudah untuk menggunakannya dengan beberapa kategori yang disediakan, seperti:

1. *Daily Featured*

Pada *Daily Featured* ini ditampilkan jadwal update setiap komik, mulai dari Senin hingga Minggu akan diisi oleh komik-komik yang update pada hari tersebut. Terdapat juga kolom

Komplit yang memuat komik-komik yang telah selesai penerbitannya. Pembaca dapat menyortir Fitur Harian ini berdasarkan tanggal, rating ataupun tingkat populeritasnya.

2. *Hot and New*

Komik-komik baru dan komik yang sedang sangat naik daun akan diulas didalam kategori ini. Dengan mudah akan pembaca temui komik yang saat ini sedang digemari orang-orang dan komik yang terbaru, jadi pembaca tidak akan ketinggalan membaca komik yang lagi hits.

3. *Popular dan Genres*

Komik yang sedang banyak dibaca oleh orang-orang akan secara otomatis masuk ke dalam kategori Populer dan diklasifikasikan berdasarkan jumlah pembaca ataupun pengunduhnya. Urutan peringkat dimulai dari komik yang paling populer dibaca oleh penggunanya. Selain itu terdapat macam-macam genre ada pada aplikasi ini, seperti komik yang bergenre drama, fantasy, komedi, romantis, thriller, dan horror. Pembaca bisa bebas menikmati membaca komik sesuai dengan selera.

Pada *LINE Webtoon*, komunikasi yang terjadi bersifat dua arah. Dalam artian, pembaca tidak menjadi *silent reader*, karena pembaca dapat ikut berpartisipasi dalam kolom komentar yang disediakan. Pembaca dapat meninggalkan komentar berupa saran maupun kritikan, tentunya yang dapat membangun semangat para penulis *webtoon* dalam mengembangkan karyanya.

Gambar 1.7

Contoh Komentar Pembaca *Webtoon*

The image shows a screenshot of a comment thread on a webtoon platform. It features three comments, each with a user profile, a timestamp, and a 'Report' button. The first comment is from 'Syafira' (Jun 8, 2015) with 1808 likes and 86 replies. The second is from 'like an animal' (1 day ago) with 0 likes and 0 replies. The third is from 'sherly' (1 day ago) with 0 likes and 0 replies. Each comment also has a 'Reply' button and a small icon for reporting.

Syafira Jun 8, 2015 | Report
TOP Yaelah gan. Kamu kira buat nya ITU semudah lipat kertas APA? Susah tau buat komik kayak gtu. Imajinasi nya harus tinggi. Untuk penggambaran tokoh. Latar nya. Suasana nya. ITU susah gan. Jadi jangan perotes. Jalanin aja cerita nya. Nanti juga tau. Kenapa blsa. Tiba-tiba kayak gtu alur nya. ;). #yangprotesaja
Replies (10) ▾ 1808 86

nurul 19 hours ago | Report
ini komik yang dibikin drama koreanya itu kan yah ?
Reply ▾ 0 0

like an animal 1 days ago | Report
ini ada filmnya,gambar aktor aktornya juga mirip sekali
Reply ▾ 0 0

Diah Indah Sari H Jun 8, 2015 | Report
TOP Sorry mau sedikit mmemberitahu ilmu aja, komen bukan untuk membanding bandingkan bahkan menjelek jelekkan karya orang, komen untuk mengasih saran, mengkritik, dan memberi masukan, mengkritik beda loh ya sama menjelek jelekkan. Makasih
Lebih cepet updatenya lagi ya min ;)
Replies (2) ▾ 1525 148

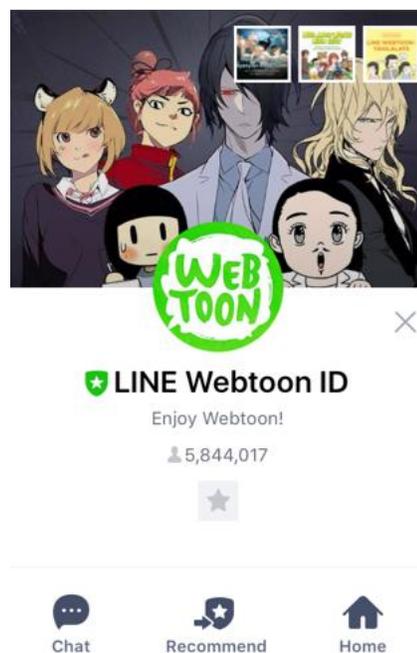
sherly 1 days ago | Report
huwaaaaa bagus banget kak komiknya!! KERENNN >.< *heboh*
Reply ▾ 0 0

sherly 1 days ago | Report
huwaaaaa bagus banget kak komiknya!! KERENNN >.< *heboh*

(Sumber: LINE Webtoon diakses pada tanggal 20 April 2016 pukul 13.51 WIB)

Banyaknya peminat LINE *Webtoon* dapat terlihat dari pengikut akun *Official LINE Webtoon* yang ada pada aplikasi LINE. Akun *Official LINE Webtoon* Indonesia dibuat khusus oleh Perusahaan LINE di Indonesia agar pengikutnya dapat mengetahui informasi terbaru baik itu berupa berita tentang cerita *webtoon* terbaru hingga berita tentang *update* fitur terbaru yang ditambahkan LINE untuk memanjakan pembacanya.

Gambar 1.8
Akun *Official LINE Webtoon* ID



(Sumber: LINE diakses pada tanggal 8 Mei 2016 pukul 00.18 WIB)

Gambar 1.9
Isi Timeline Akun *Official LINE Webtoon ID*



(Sumber: LINE diakses pada tanggal 8 Mei 2016 pukul 01.19 WIB)

Akun *Official LINE Webtoon* ID ini sangat rutin memberikan segala macam informasi yang berkaitan dengan *Webtoon* melalui pesan *broadcast* yang dikirim secara berkala dan serentak kepada seluruh pengikut akun *Officialnya*. Informasi yang dimaksud disini adalah seperti *update webtoon* terbaru, atau berita persuasi seperti ajakan *voting* untuk *webtoon* terfavorit agar *webtoon* yang menang dapat dijadikan *rising star webtoon* setiap bulannya.

Pada dasarnya khalayak menggunakan media ini karena berdasarkan motif-motif tertentu. Dan adanya motif tersebut merupakan awal dari mengapa seseorang menggunakan media tersebut. Hingga akhirnya motif yang dimiliki untuk menggunakan media tersebut berbeda-beda dalam setiap penggunaannya dan motif tersebut dapat dioperasikan dengan banyak cara.

Media merupakan salah satu bentuk kebutuhan yang selalu dikonsumsi oleh setiap individu. Media digunakan dengan beragam motif yang berbeda. Motif memiliki empat indikator, diantaranya adalah informasi, identitas pribadi, integrasi dan interaksi sosial serta motif hiburan (McQuail, 1987:73). Motif orang menggunakan media juga dipengaruhi oleh tingkat kepuasan dan kegunaan media yang digunakan.

Berdasarkan paparan diatas, motif pengguna *LINE Webtoon* dalam menggunakan aplikasi *LINE Webtoon* sebagai aplikasi bacaan komik *online* atau *webtoon* merupakan fenomena yang layak untuk diteliti. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “MOTIF PENGGUNA APLIKASI *LINE WEBTOON* (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Pengikut Akun *LINE Official Webtoon ID*)”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, terdapat identifikasi masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana motif informasi pengikut akun *LINE Official Webtoon ID* dalam menggunakan aplikasi *LINE Webtoon*?

2. Bagaimana motif identitas personal pengikut akun LINE *Official Webtoon* ID dalam menggunakan aplikasi LINE *Webtoon*?
3. Bagaimana motif integratif dan interaksi sosial pengikut akun LINE *Official Webtoon* ID dalam menggunakan aplikasi LINE *Webtoon*?
4. Bagaimana motif hiburan pengikut akun LINE *Official Webtoon* ID dalam menggunakan aplikasi LINE *Webtoon*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mendeskripsikan motif informasi pengikut akun LINE *Official Webtoon* ID dalam menggunakan aplikasi LINE *Webtoon*.
2. Untuk mendeskripsikan motif identitas personal pengikut akun LINE *Official Webtoon* ID dalam menggunakan aplikasi LINE *Webtoon*.
3. Untuk mendeskripsikan motif integratif dan interaksi social pengikut akun LINE *Official Webtoon* ID dalam menggunakan aplikasi LINE *Webtoon*.
4. Untuk mendeskripsikan motif hiburan pengikut akun LINE *Official Webtoon* ID dalam menggunakan aplikasi LINE *Webtoon*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki beragam kegunaan penelitian. Adapun kegunaan dalam penelitian ini diantaranya:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Secara akademis penelitian ini memiliki kajian baru tentang keberadaan *social networking sites* sebagai salah satu *tools* dalam komunikasi massa yang dapat digunakan sebagai fasilitas bacaan komik *online* atau *webtoon*. Untuk itu diharapkan penelitian ini dapat menguraikan teori-teori *new media* dan komunikasi untuk memperluas wawasan mengenai *new media*.

2. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai tambahan untuk memperkaya penelitian di bidang ilmu komunikasi khususnya kajian tentang motif.
3. Disamping itu, penelitian ini diharapkan bisa dijadikan literatur untuk penelitian berikutnya yang meneliti tentang motif suatu khalayak.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam memahami fenomena merebaknya kegemaran khalayak akan bacaan komik *online* atau *webtoon* yang merupakan budaya yang berasal dari Korea Selatan.
2. Penelitian ini dapat digunakan sebagai sarana bentuk pemanfaatan *new media* dan internet sebagai sumber informasi dan media komunikasi yang bermanfaat.
3. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan atau referensi untuk penelitian/studi lanjutan di masa yang akan datang.

1.5 Tahapan Penelitian

Tahapan-tahapan penelitian memberi arahan bagi peneliti agar penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah serta memberi panduan bagaimana metode berpikir yang harus dimiliki peneliti pada saat melakukan penelitian (Suharsaputra, 2012:24)

Berikut adalah tahapan penelitian yang dilakukan oleh peneliti:

1. Persiapan dengan melakukan pencarian ide, menentukan topik dan judul penelitian.
2. Mengidentifikasi masalah yang ada, menentukan tujuan penelitian dan variabel serta subjek penelitian.
3. Mencari kajian penelitian terdahulu, mengumpulkan data sekunder berupa informasi dan literature lainnya.
4. Mengumpulkan data primer melalui teknik pengumpulan data melalui kuesionerawal (untuk 30 orang) untuk menguji keabsahan data dari unit analisis yang ditentukan.
5. Penyusunan dan melengkapi BAB 1-3 proposal penelitian.

