

Pengaruh Motif Penggunaan Aplikasi Line Webtoon terhadap Kepuasan Khalayak Membaca Komik Digital

Lina Fardiana Wulandari Faisal *, Zulfebriges

Prodi Manajemen Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*Linafardianawf99@gmail.com, zulfebriges@gmail.com

Abstract. Technological advances are running very fast today and play an important role in communication practices. Comics were originally in the form of print media in the form of books. Comics are now starting to change in electronic form and are distributed over the internet. In using the Line Webtoon application, each user has a certain motive to fulfill their satisfaction or needs. The study, entitled "The Effect of Motives for Using Line Webtoon Applications on Audience Satisfaction Reading Digital Comics" aims to determine how much influence the motives for using Line Webtoon applications have on the satisfaction of digital audiences in reading komaca comics. This study uses quantitative research methods, with a quantitative descriptive approach. Data collection techniques using questionnaires and literature study. This research uses new media theory. The results of this study based on the results of hypothesis testing indicate that the value of sig. - all hypotheses has a value below 0.05, then H_0 is rejected and H_a is accepted, from these results the hypothesis has a significant effect. This study illustrates that audience satisfaction in reading digital comics is based on their motives for using the Line Webtoon application.

Keywords: *New Media, Motive, Satisfaction, Line Webtoon.*

Abstrak. Kemajuan teknologi berjalan dengan sangat cepat saat ini dan berperan penting dalam praktik komunikasi. Komik pada awalnya berupa media cetak dalam bentuk buku. Komik kini mulai berubah dalam bentuk elektronik dan didistribusikan melalui internet. Dalam penggunaan aplikasi Line Webtoon ini, setiap penggunaanya memiliki motif tertentu untuk memenuhi kepuasan atau kebutuhannya. Penelitian yang berjudul "Pengaruh Motif Penggunaan Aplikasi Line Webtoon terhadap Kepuasan Khalayak Membaca Komik Digital" bertujuan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh antara motif penggunaan aplikasi Line Webtoon terhadap kepuasan khalayak membaca komik digital. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif, dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner dan studi pustaka. Penelitian ini menggunakan teori new media. Hasil penelitian ini berdasarkan hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai sig.- semua hipotesis memiliki nilai dibawah 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima, dari hasil tersebut hipotesis berpengaruh signifikan. Penelitian ini menggambarkan bahwa kepuasan khalyak dalam membaca komik digital ini didasari oleh bagaimana motif mereka dalam menggunakan aplikasi Line Webtoon

Kata Kunci: *Media Baru, Motif, Kepuasan, Line Webtoon*

A. Pendahuluan

Masyarakat di Indonesia dalam minat membaca masih rendah. PISA (Programme for International Student Assessment) melakukan survei tentang minat baca di 72 negara di tahun 2015, dan menentukan bahwa interest membaca masyarakat di Indonesia berada pada urutan ke-64 (Pengelola Web Kemdikbud, 2016). Rendahnya minat membaca ini tidak berbanding lurus dengan fenomena semakin banyaknya sumber bacaan yang dapat dikonsumsi oleh masyarakat. Jenis-jenis bacaan tidak lagi hanya bersumber pada sumber-sumber bacaan manual seperti buku, cetakan, majalah, atau surat kabar tetapi juga dalam bentuk digital. Sudah sewajarnya kemajuan teknologi berjalan dengan sangat cepat saat ini dan berperan penting dalam praktik komunikasi.

Salah satu sumber bacaan yang sudah bertransformasi dari berupa buku ke dalam bentuk buku platform digital adalah komik. Komik pada awalnya berupa media cetak dalam bentuk buku. Komik kini mulai berubah dalam bentuk elektronik dan didistribusikan melalui internet. Pada awalnya komik dipublikasikan dalam media cetak seperti pada kolom surat kabar dan dalam bentuk buku .

Komik pada era digital, dibaca dengan cara baru dalam bentuk komik platform *online*. Dengan kata lain komik digital dapat mengubah cara khalayak membaca komik dalam beberapa tahun terakhir. Kim Jun Koo salah satu pencetus aplikasi *Line Webtoon* mempunyai sebuah tujuan ingin menghubungkan pecinta dan kreator komik di seluruh dunia lewat dunia internet maka dari itu ia membuat platform ini (Khoiri & Setyanti, 2016). Salah satu komik *online* yang dapat dinikmati dalam aplikasi *line* adalah *Line Webtoon* yang dikeluarkan *line*. Dalam laman *marketing.co.id* yang dirilis pada 21 Mei 2015 disebutkan, aplikasi *Line Webtoon* merupakan cara baru menikmati komik dengan menggunakan telepon seluler (ponsel) atau *smartphone* (Cecep Supriadi, 2015). Aplikasi ini dapat diunduh gratis dengan pilihan komik dari berbagai genre romantic, horror, drama, fantasi, dan lainnya. Asosiasi Penyelenggaraan Jasa Internet atau APJI melakukan sebuah survei yang dirilis detik.com 16 Mei 2019 menunjukkan, jumlah pengguna internet terbanyak sepanjang tahun 2018 adalah generasi milenial. Generasi adalah segmen umur 15-19 tahun mencapai 91% dan usia 20-24 tahun mencapai 88,5% (Haryanto, 2019).

Dalam penggunaan aplikasi *Line Webtoon* ini, setiap penggunanya memiliki motif tertentu untuk memenuhi kepuasan atau kebutuhannya. Menurut Palmgreen seperti pada teori *uses and gratification*, konsep ini disebut GS (*Gratification Sought*) yaitu kepuasan saat mengonsumsi suatu media yang juga yang artinya individu ingin mencapai sebuah kepuasan pada obyek tertentu dan GO (*Gratification Obtained*) merupakan sebuah kepuasan yang didapatkan sesudah mengonsumsi suatu media (Kriyantono, 2010).

Terdapat 4 motif penggunaan media (McQuail, 2002) yaitu terdapat motif informasi berkenaan akan kebutuhan individu akan sebuah informasi, motif integrasi dan interaksi sosial yakni motif yang mendorong jalinan antara individu dengan orang lain atau kegunaan sosial, motif identitas pribadi berkenaan untuk memacu seseorang untuk meyakinkan suatu hal penting dalam keadaan khalayak yang berkaitan atau kehidupannya, dan motif hiburan mencakup kebutuhan akan hiburan. Namun demikian, untuk mengetahui adakah pengaruh antara motif dan kepuasan dalam penggunaan aplikasi komik digital, perlu dilakukan penelitian. Untuk mengetahui hal tersebut, peneliti mencoba melakukan penelitian “Pengaruh Motif Penggunaan Aplikasi *Line Webtoon* terhadap Kepuasan Khalayak Membaca Komik Digital. Berdasarkan latar belakang di atas, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Pengaruh Motif Penggunaan *Line Webtoon* terhadap Kepuasan Khalayak Membaca Komik Digital?”

B. Metodologi Penelitian

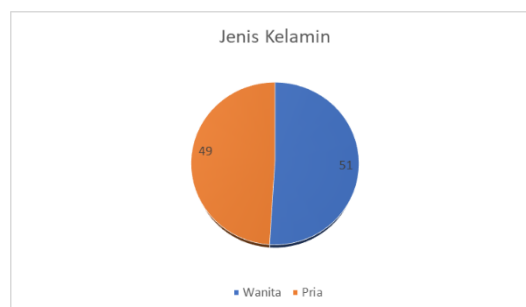
Penelitian ini peneliti memakai metode kuantitatif dalam studi deskriptif. Metode ini digambarkan sebagai studi yang berdasarkan sampel filsafat positivisme. Metode ini untuk meneliti populasi dan sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, dan analisis data bersifat statistik, maka peneliti menggunakan metode ini (Sugiyono, 2016). Penelitian deskriptif kuantitatif bermaksud menggambarkan secara terstruktur dan kredibel mengenai sebuah permasalahan atau menemukan informasi lebih mendalam tentang suatu

masalah dengan menggunakan langkah-langkah penelitian dengan pendekatan kuantitatif (Yusuf, 2014).

Populasi yang digunakan peneliti adalah pengguna dari aplikasi Line Webtoon yaitu followers official account Line Webtoon Id yang memiliki pengikut sebanyak 8.303.350 (per September 2021). Teknik penentuan sampel yang digunakan peneliti ialah non-probability sampling atau lebih tepatnya menggunakan purposive sampling. Purposive sampling ialah metode penentuan sampel dengan peninjauan tertentu (Sugiyono, 2016). Dalam penelitian ini, langkah-langkah dalam menentukan ukuran sampel adalah sebagai berikut, pertama peneliti menentukan populasi terlebih dahulu. Populasinya adalah followers official account Line Webtoon ID. Karena jumlah populasinya yang tidak dapat dihitung maka jumlah sampel dalam penelitian ini, peneliti memakai rumus Lemeshow dan didapatkan hasil 100 responden. Pengumpulan data ini dilaksanakan dengan menyebarkan angket kepada sampel dari populasi yang dipilih. Peneliti menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data, yaitu dengan membagikan beberapa pertanyaan kepada responden. Angket ini melakukan survei via Google Forms kemudian diisi oleh responden dari sampel yang dipilih, kemudian diolah sedemikian rupa sesuai kebutuhan penelitian. Isi dari angket yang disebarkan tersebut berupa pertanyaan-pertanyaan yang terikat pada judul penelitian yang dioperasikan oleh variabel-variabel dalam penelitian. Jenis kuesioner atau angket pada penelitian ini adalah kuesioner tertutup yang telah disediakan memakai skala likert. Skala likert diaplikasikan untuk menghitung sikap seseorang terhadap suatu objek sikap (Kriyantono, 2010).

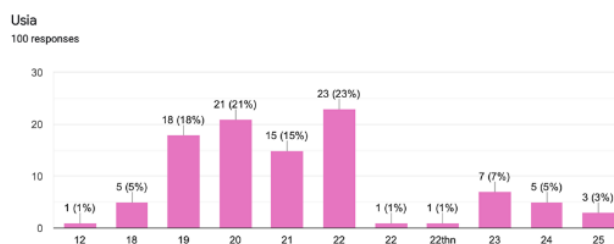
C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Karakteristik Responden



Gambar 1. Jenis Kelamin Responden

Gambar 1 di atas menunjukkan bahwa mayoritas responden berjenis kelamin pria sebesar 51% sedangkan sisanya 49% responden berjenis kelamin wanita. Hasil ini mengindikasikan bahwa pengguna dari aplikasi *Line Webtoon* yaitu *followers official account Line Webtoon Id* cenderung seimbang antara pria dan wanita. Dalam penelitian ini, usia responden berkisar dari usia 12 tahun hingga 25 tahun. Usia responden dalam penelitian ini dapat dijelaskan secara grafik pada gambar 2



Gambar 2. Usia Responden

Gambar di atas menunjukkan pada usia tersebut dapat dikatakan sebagai usia remaja hingga menjelang dewasa yang di kalangan pelajar, mahasiswa, sampai yang sudah bekerja. Usia tersebut memiliki banyak kebutuhan dan keinginan melakukan akses terhadap aplikasi *Line Webtoon* untuk kebutuhan membaca dan hiburan.

B. Uji Validitas & Reliabilitas

Dengan bantuan *software SPSS versi 22 for windows* ditampilkan hasil analisis validitas instrumen. Ringkasan uji validitas instrumen dengan uji signifikansi sebesar 0.05 atau 5%. Semua indikator variable X adalah valid, hal ini ditunjukkan dengan nilai *Total Correlation* > 0.195. Bukti ini menunjukkan bahwa semua indikator variable X layak digunakan dalam penelitian ini. Begitu pula dengan variabel Y adalah valid, hal ini ditunjukkan dengan nilai *Total Correlation* > 0.195. Bukti ini menunjukkan bahwa semua indikator variable Y layak digunakan dalam penelitian ini.

Sebuah variabel dapat memenuhi syarat atau reliabel dengan *cronbach's alpha* dengan kriteria uji yang diharapkan adalah sebesar > 0.7 untuk seluruh konstruk (Hair et al., 2014). Berikut ini adalah nilai *cronbach's alpha* dari masing-masing variabel yang digunakan :

Tabel 1. Cronbach's Alpha

Motif (X)	Kepuasan (Y)
0.877	0.893

Seluruh variabel memiliki nilai *Cronbach's Alpha* di atas 0.7, sehingga dapat dinyatakan bahwa model sudah memiliki reliabilitas yang cukup dan dapat dilakukan pengujian selanjutnya.

Analisis Korelasional Data Penelitian

Tabel 2. Analisis Korelasional Data Penelitian

Standardized Coefficients	Standard Error	Sig.	R-Square	Explanation
0.734	0.065	<0.001	0.539	Ha Diterima

Pengujian hipotesis adalah ukuran parameter populasi berdasarkan data yang telah dikumpulkan dari sampel penelitian. Pentingnya menguji apakah data sampel yang dianalisis dapat digeneralisasikan ke populasi. Jika parameter sampel yang telah melalui pengujian tidak signifikan, maka hasil penelitian tersebut tidak dapat dipakai secara umum pada penelitian sejenis. Hasil uji hipotesis di atas menunjukkan bahwa nilai sig. - semua hipotesis memiliki nilai dibawah 0,05 (Ho ditolak dan Ha diterima). Dari hasil tersebut hipotesis berpengaruh signifikan.

R-Square digunakan untuk mengukur seberapa besar variabel endogen dipengaruhi oleh variabel lain. Menurut skala Guilford pada tabel 4.4 menunjukkan nilai *R-square* dengan nilai 0.40 – 0.70 adalah termasuk nilai yang menunjukkan hubungan korelasi yang sedang. Oleh karena itu, pengaruh motif penggunaan aplikasi *Line Webtoon* terhadap kepuasan khalayak membaca komik digital dengan nilai *R-square* sebesar 0.539 termasuk dalam kategori hubungan yang sedang. Pernyataan ini didukung pula oleh Chin (dalam Ghazali, 2012) yang menyatakan bahwa koefisien determinasi sebesar 0,67 ke atas untuk variabel laten endogen dalam model struktural menunjukkan bahwa pengaruh variabel eksogen (yang mempengaruhi) terhadap variabel endogen (yang dipengaruhi) berada pada kategori baik. Sedangkan jika hasilnya 0,33 - 0,67 termasuk dalam kategori sedang, dan jika hasilnya 0,19 - 0,33 maka termasuk dalam kategori lemah. Maka hal ini menyatakan hal yang sama dengan Skala Guilford yang dikutip dari Rakhmat (2004), bahwa hasil korelasi dari penelitian ini yaitu motif penggunaan aplikasi *Line Webtoon* terhadap kepuasan khalayak membaca komik digital dengan nilai *R-square* 0.539 termasuk dalam kategori hubungan yang sedang.

Penelitian ini memiliki hasil yang menunjukkan bahwa dalam penggunaan aplikasi *Line Webtoon*, setiap penggunanya memiliki motif tertentu untuk menggunakan atau membuka *Line*

Webtoon pada aplikasi pelanggan memenuhi kepuasan dari khalayak penggunaan *Line Webtoon* pada aplikasi *Line*. Hal ini menggambarkan bahwa Kepuasan khalayak dalam membaca komik *digital* dari pengguna didasari oleh bagaimana motif mereka dalam menggunakan aplikasi.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan hasil penelitian sebagai berikut:

Terdapat hubungan positif antara *motif penggunaan aplikasi Line Webtoon terhadap kepuasan khalayak membaca komik digital* termasuk kategori sedang menurut tabel kriteria Guilford. Artinya motif pengguna aplikasi *Line Webtoon* mampu memunculkan kepuasan pengguna aplikasi *Line Webtoon* yang disebabkan motif pengguna tersebut sesuai dengan motif dalam menggunakan aplikasi tersebut di Kota Bandung.

Daftar Pustaka

- [1] Effendy, O. U. (2000). Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi. Citra Aditya Bakti.
- [2] Ghozali. (2012). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 20. Universitas Diponegoro.
- [3] Gerungan. (1996). Psikologi Sosial. PT Eresco.
- [4] Hair, J. F., Sarstedt, M., Ringle, C. M., & Hult, G. T. M. (2014). A primer on partial least squares structural equation modeling (PLS-SEM). SAGE Publications.
- [5] Kriyantono, R. (2006). Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran. Kencana.
- [6] Kriyantono, R. (2010). Teknik Praktis Riset Komunikasi: Disertai Contoh Praktis Riset Media, Public Relation, Advertising, Komunikasi Organisasi, Komunikasi Pemasaran. Kencana.
- [7] Khoiri, A., & Setyanti, C. A. (2016). Era Komik Digital, Bagaimana Nasib Komik Cetak? Cnnindonesia.Com. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20160813141831-241-151145/era-komik-digital-bagaimana-nasib-komik-cetak>
- [8] Littlejohn, S. W., & Karen A. (2009). Teori Komunikasi. Salemba Humanika.
- [9] McQuail, D. (2002). Teori Komunikasi Massa. Erlangga.
- [10] Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. PT Alfabeta.
- [11] Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kualitatif. PT. Alfabet.
- [12] West, R., & Turner, L. H. (2010). Pengantar Teori Komunikasi Analisis dan Aplikasi. Salemba Humanika.
- [13] Anisha, Trias Intan. Anne Ratnasari. (2021). *Promosi Penjualan Produk Luberground di Instagram @LUBERGROUN.ID*. Jurnal Riset Manajemen Komunikasi Unuversitas Islam Bandung. 1 (2). 102-106