

# MOTIF MENGGUNAKAN APLIKASI *LINE WEBTOON* DI KALANGAN KOMUNITAS *COMICOTOPIA* BALI

Asriyanti Saputri Gesiradja<sup>1)</sup>, I Gusti Agung Alit Suryawati<sup>2)</sup>, Ni Luh Rasmawati Purnawan<sup>3)</sup>

<sup>1,2,3)</sup> Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email: [putriasriyanti427@gmail.com](mailto:putriasriyanti427@gmail.com)<sup>1</sup>, [igaaalitsuryawati@yahoo.com](mailto:igaaalitsuryawati@yahoo.com)<sup>2</sup>, [ramaswati.purnawan@unud.ac.id](mailto:ramaswati.purnawan@unud.ac.id)<sup>3</sup>

## ABSTRACT

*LINE Webtoon is a form of media convergence, which is the transformation of conventional comics into digital form using the Internet. Since the launch, LINE Webtoon has received positive response by the public, especially Indonesia. This research aims to find out the motives of comic lovers community satisfaction by using this application LINE Webtoon, reference by the categories motives proposed by McQuail which is motive of information, motives of personal identity, motive of integration and motive entertainment. The theory used in this study is the theory of Uses and. This research uses quantitative quantitative methods with descriptive research types. Data retrieval techniques are questionnaires. The results of the research show that the motives of entertainment are in the high category, while information motives are in the low category.*

**Keywords:** *Digital Comic, Motive, LINE Webtoon*

## 1. PENDAHULUAN

Dewasa ini perkembangan teknologi komunikasi semakin tak terelakkan. Munculnya internet dengan akses tanpa batasnya menjadi gerbang pembuka bagi media baru bermunculan. Salah satunya adalah bergesernya era komik cetak menuju era digital.. Komik digital merupakan jenis komik yang memiliki memiliki format komik cetak yang telah diubah menjadi digital dan dapat dibaca dengan menggunakan alat elektronik tertentu (Petersen,2011).

*LINE Webtoon* merupakan *platform* penerbitan digital gratis untuk para kreator komik baik amatir maupun profesional untuk menampilkan karya pada para penikmat koimik di seluruh penjuru dunia (tribunnews.com). *LINE Webtoon*

diluncurkan pada tahun 2004 di Korea Selatan oleh Naver dan secara resmi di rilis pada April 2015 di Indonesia. Sejak kemunculanya, *LINE Webtoon* cukup mendapat respon positif oleh khalayak. Di Indonesia pengguna aktif *LINE Webtoon* telah mencapai angka 6 Juta pengguna yang kemudian menjadi angka tertinggi pengguna aktif *LINE Webtoon* dibandingkan dengan negara lainnya (detiknews.com). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kehadiran *LINE Webtoon* memang cukup menarik minat publik Indonesia khususnya para pecinta komik tanah air.

*Comicotopia* merupakan salah satu komunitas pecinta komik yang berkembang di Indonesia tepatnya di provinsi Bali. Melalui riset yang dilakukan sebelumnya oleh peneliti, komunitas ini mengaku aktif

menggunakan *LINE Webtoon*, baik sebagai media baca maupun berkarya. Banyak anggota *Comicotopia* yang menerbitkan karya mereka di *LINE Webtoon* dan beberapa diantaranya pernah mendapat penghargaan. Hal berikut yang kemudian mendasari peneliti memilih komunitas *Comicotopia* Bali sebagai subyek dalam penelitian ini. Menurut survey oleh Asosiasi Pengguna Jasa Internet Indonesia (APJII) pada tahun 2017, Bali dan Nusra masuk kedalam keategori pengguna internet tertinggi ketiga di Indonesia yakni dengan presentase sebesar 54,23% (apjii.or.id). Hal ini menunjukkan bahwa masyarakat Bali memang cukup aktif dalam penggunaan internet maupun media sosial.

McQuail (2002:338) mengungkapkan bahwa ada empat motif individu dalam mengonsumsi media, yaitu motif informasi, motif identitas, motif integrasi serta motif diversifikasi atau kebutuhan akan hiburan. McQuail juga menganggap bahwa khalayak memiliki kekuatan dalam menentukan media mana yang memenuhi kebutuhan mereka sendiri. Khalayak akan bersikap selektif dalam mengonsumsi media, ini terjadi karena keinginan khalayak akan penyesuaian kebutuhan yang diinginkan. Terkait hal ini penulis tertarik untuk meneliti mengenai apakah motif komunitas *Comicotopia* Bali dalam menggunakan *LINE Webtoon*.

### **Rumusan Masalah**

Berikut rumusan masalah pada penelitian ini yakni: Apakah motif penggunaan *LINE Webtoon* di kalangan

komunitas pecinta komik berdasarkan kategori motif McQuail.

### **Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah motif penggunaan *LINE Webtoon* di kalangan pecinta komik khususnya *Comicotopia* Bali.

### **Pengertian Motif**

Motif berasal dari kata latin yakni *move* yang berarti bergerak. Motif merupakan hal-hal yang berhubungan dengan hal-hal mengenai alasan, ataupun dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan manusia melakukan sesuatu (Ardiyanto, 2005: 87).

### **Motif Penggunaan Media.**

Dennis McQuail (2002:388) menjelaskan terdapat empat kategori motif individu maupun khalayak dalam menggunakan media, yaitu: <sup>1</sup>Motif Informasi, yaitu mengenai kebutuhan akan informasi tentang lingkungan sekitar dan eksplorasi sosial. <sup>2</sup>Motif Identitas Personal, yaitu motivasi seseorang dalam mengonsumsi media untuk mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai, serta meningkatkan pemahaman perihal diri sendiri. <sup>3</sup>Motif Integrasi Sosial, merupakan bagaimana seseorang mengonsumsi media untuk kelangsungan hubungannya dengan orang lain. <sup>4</sup>Motif Diversifikasi atau Hiburan, yaitu bagaimana seseorang mengonsumsi media untuk memenuhi keinginan untuk melepaskan diri dari ketegangan dan memenuhi keinginan akan hiburan atau sekedar untuk mengisi waktu luang.

## LINE Webtoon Sebagai Media Baru

Secara fundamental, istilah New Media atau Media Baru merujuk pada sebuah teknologi tertentu yang spesifik. Istilah ini lebih bersifat kolektif dengan kondisi *new media* dewasa ini tidak dapat dipisahkan dari internet (Davey dalam Sahar, 2014: 8). *LINE Webtoon* merupakan salah satu bentuk komik digital untuk *smartphone* dengan basis android dan iOS. Selain berbentuk aplikasi, pengguna platform lain juga dapat menikmatinya melalui *browser* dengan menggunakan alamat URL *m.webtoons.com/id*. Penggunaanya yang yang memang memerlukan internet, membuat *LINE Webtoon* di anggap sebagai salah satu terobosan dari media baru saat ini.

## Teori Uses and Gratifications

*Uses and Gratifications* diprkenakan olhe Herbert Blumer dan Elihu Katz pada tahn 1974. Teori ini menyebutkan bahwa penggna media memaiinkan peran aktif dalam memilih dan menggnakan media. Dngn kata lainn, pngguna dianggap memiliki wewenang untuk memilih media dalam memenuhi kebutuhanya.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini berupa penelitian kuantitatif dengan tipe penelitian deskriptif serta instrumen pengumpulan data berupa kuesioner. Anslisis data mnegggunakan teknik analisis deskriptif, dengan pengolaha data mnggunakan SPSS.

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### Profil Responden

Responden merupakan anggota dari komunitas *Comicotopia* Bali yang

menggunakan aplikasi *LINE Webtoon* dengan jumlah responden 113 orang

## Uji Validitas

### Uji Validitas Motif Informasi (X1)

No Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$ 5% (30)	Keterangan
Item 1	0,832	0,361	Valid
Item 2	0,874	0,361	Valid
Item 3	0,878	0,361	Valid
Item 4	0,879	0,361	Valid

### Hasil Uji Validitas Motif Identitas Pribadi (X2)

No Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$ 5% (30)	Keterangan
Item 1	0,880	0,361	Valid
Item 2	0,899	0,361	Valid
Item 3	0,895	0,361	Valid

Sumber: Olah Data, 2019

### Hasil Uji Validitas Motif Integrasi Sosial (X3)

No Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$ 5% (30)	Keterangan
Item 1	0,897	0,361	Valid
Item 2	0,866	0,361	Valid
Item 3	0,814	0,361	Valid

### Hasil Uji Validitas Motif Diversi (X4)

No Item	$r_{hitung}$	$r_{tabel}$ 5% (30)	Keterangan
Item 1	0,927	0,361	Valid
Item 2	0,894	0,361	Valid

Sumber: Olah Data, 2019

Metode yang dignakan dlam uji validitas ini adalah metode kolerasi Pearson, dngn dasar pengambilan keputusan jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , maka di katakan valid, sedangkan jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$ , dikatakan tidak valid. Jumlah responden utnuk uji validitas menggunakan sampel 30 responden berdasarkan ketentuan jumlah sampel oleh Arikunto (2010). Dari keempat tabel yang dijabarkan dapat dilihat bahwa hasil dari uji validitas pada instrumen dalam penelitian ini menunjukkan bahwa instrument penelitian memiliki nilai keofisien lebih besar dari 0,361 yang kemudian dinyatakan valid

serta dapat digunakan sebagai alat ukur pada penelitian ini .

### Uji Reliabilitas

Standar dalam menentukan reliable dan tidaknya suatu instrument adalah nilai Alpha Cronbach harus lebih besar dari 0.6 (Siregar, 2010:175). Berikut rekapitulasi dari hasil uji reliabilitas yang diolah oleh peneliti:

#### Rekapitulasi Hasil Uji Reliabilitas Kuesioner Penelitian

Variabel	Alpha Cronbach	r (0,6)	Keterangan
Motif Informasi (X1)	0,887	0,6	Reliabel
Motif Identitas Personal (X2)	0,871	0,6	Reliabel
Motif Interaksi Sosial (X3)	0,823	0,6	Reliabel
Motif Diversi/Hiburan (X4)	0,788	0,6	Reliabel

### Pembahasan

Dalam Teori *Uses and Gratifications* dikatakan bahwa peggngnan media memainkan peran aktif untuk memilh dan menggnakan media. Dengan kata lain, pengguna dianggap memiliki wewenang untuk memilih media dalam memenuhi kebutuhanya.

Kategori motif yang dikemukakan oleh MCQuail dengan empat kategori motif yang meliputi motif informasi, motif identitas personal, motif interasksi sosial dan motif hiburan akan digunakan pada penlitian ini. Keempat kategori tersebut kemudian akan dikaitkan dengan teori *Uses and Gratification*. Dengan pengambilan keputusan dilihat pada jumlah presentase presentase responden pada jawaban

Sangat Setuju atau Setuju di masing-masing item pernyataan pada kategori “Motif menggunakan aplikasi *LINE Webtoon*”. Berikut rincian dari masing-masing presentase tersebut :

#### Motif Informasi

Hasil olah data pada item pernyataan “Dengan menggunakan aplikasi *LINE Webtoon*, saya dapat mencari informasi mengenai berbagai peristiwa yang berkaitan dengan lingkungan sekitar” mendapat presentase Setuju dan Sangat Setuju sebesar 50%, lalu item pernyataan “Dengan menggunakan aplikasi *LINE Webtoon*, saya dapat bertukar informasi dengan teman/kerabat saya” mendapat jumlah presentase Setuju dan Sangat Setuju sbesar 61% lalu item pernyataan “Dengan menggunakan aplikasi *LINE Webtoon* saya dapat memperoleh penambahan pengetahuan” mendapat jumlah presentase sebesar 67%. serta yang terakhir mengenai item pernyataan “Dengan menggunakan aplikasi *LINE Webtoon*, saya dapat mencari bimbingan menyangkut berbagai masalah.” mendapat presentase Setuju dan Sangat Setuju sebesar 40%.

#### Motif Identitas Personal

Berdasarkan hasil olah data tanggapan Setuju dan Sangat Setuju responden pada peryantaan “Dengan menggunakan aplikasi *LINE Webtoon*, saya dpat mebentuk identitas diri dengan melihat atau menciptakan karya di Webtoon adalah sebesar 58%, kemudian mengenai pernyataan “Dengan menggunakan aplikasi *LINE Webtoon*, saya berharap untuk dapat memperoleh nilai

sebagai khalayak dengan cara menunjukkan eksistensi saya dengan meninggalkan jejak melalui karya yang saya baca” mendapat presentase sebesar 60% dan yang terakhir untuk item pernyataan mengenai “Dengan menggunakan aplikasi LINE *Webtoon*, saya memperoleh nilai sebagai khalayak dengan menunjukkan eksistensi melalui karya yang saya buat” mendapat respon Setuju dan Sangat Setuju sebesar 55%.

### Motif Integrasi dan Interaksi Sosial.

Berdasarkan hasil data mengenai item pernyataan “Dengan menggunakan *LINE Webtoon*, saya menemukan banyak teman dengan kegemaran yang sama” mendapat jumlah respon Setuju dan Sangat Setuju sebesar 76%, untuk item pernyataan “Dengan menggunakan aplikasi *LINE Webtoon* saya dapat dengan mudah menemukan bahan perbincangan dengan orang lain” mendapat presentase sebesar 62%, kemudian mengenai item pernyataan “Dengan aplikasi *LINE Webtoon*, saya berkeinginan agar dihargai orang lain” mendapat presentase sebesar 44%.

### Motif Diversi/Hiburan

Hasil data pada pernyataan “Dengan menggunakan aplikasi *LINE Webtoon*, saya dapat bersantai dan mengisi waktu luang” mendapat persetujuan responden sebesar 86%, kemudian pada pernyataan “Dengan menggunakan aplikasi *LINE Webtoon*, saya mendapat hiburan” mendapat presentase Setuju dan Sangat Setuju sebesar 91%.

Dari hasil presentase diatas, kemudian dibagi menurut rumus rata-rata untuk

mendapatkan jumlah presentase tertinggi. Hasil dari presentase tertinggi lalu disimpulkan sebagai jawaban atas penelitian ini. Hasil rekapitulasi dari kategori motif tersebut dapat dilihat pada table berikut:

### Rekapitulasi Rata-rata dari Empat Kategori Motif

Kategori Motif	Presentase (Sangat Setuju/Setuju)	Skor Rata-rata
<b>Motif Informasi (X1)</b>		
Item 1	50%	56%
Item 2	61%	
Item 3	67%	
Item 4	40%	
<b>Motif Identitas Pribadi (X2)</b>		
Item 1	58%	58%
Item 2	60%	
Item 3	55%	
<b>Motif Integrasi dan Interaksi Sosial</b>		
Item 1	76%	61%
Item 2	62%	
Item 3	44%	
<b>Motif Diversi/Hiburan</b>		
Item 1	86%	88%
Item 2	91%	

Berdasarkan hasil rekapitulasi data rata-rata kategori motif di atas. Dari keempat kategori motif tersebut, motif diversi/hiburan menempati presentase rata-rata paling tinggi yakni sebesar 88% sedangkan untuk kategori motif dengan presentase rata-rata terendah adalah kategori motif informasi, yakni dengan jumlah presentase sebesar 56%. Hasil keempat kategori motif diatas jika dikaitkan dengan teori *Uses and Gratification*, maka dapat terlihat bahwa komunitas pecinta komik *Comicotopia* Bali memutuskan menggunakan aplikasi *LINE Webtoon* didasari dengan alasan karena terdapat empat motif yang memenuhi kebutuhan mereka ketika menggunakan media tersebut.

Pertama adalah motif informasi. Menurut Severin dan Tankard (2008:353) *Uses and Gratifications* memiliki fungsi untuk melihat kebutuhan manusia secara psikologis dan sosial, sehingga memunculkan harapan tertentu dari suatu media akan pemenuhan kebutuhan, salah satunya pemenuhan kebutuhan akan informasi. Dalam teori ini khalayak memiliki peran aktif dalam memenuhi kebutuhannya akan informasi melalui media apapun. *Comicotopia* Bali, yang merupakan salah satu komunitas pecinta komik ini, menggunakan aplikasi *LINE Webtoon* dengan maksud untuk mencari informasi tentang berbagai peristiwa yang terjadi di lingkungan sekitar, berbagi informasi mengenai berbagai hal dengan kerabat serta menambah pengetahuan.

Berikutnya, motif identitas personal, kaitannya adaah dalam teori *Uses and Gratification* terdapat penjelasan mengenai individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan yang berkaitan dengan penegasan kredibilitas, kepercayaan, stabilitas dan pengakuan diri. Dengan kata lain, media dapat membantu seseorang dalam menunjukkan eksistensi dirinya pada orang lain baik secara langsung maupun tidak. Dalam hal ini, berarti dengan menggunakan aplikasi *LINE Webtoon*, responden merasa dapat menunjukkan eksistensi dirinya dengan cara membuat sebuah karya di *LINE Webtoon*, maupun meninggalkan jejak pada karya yang mereka baca, yakni dengan meninggalkan komentar ataupun meninggalkan tanda suka pada karya tersebut.

Ketiga, motif integrasi sosial, jika dihubungkan dengan teori *Uses and Gratification* ialah pada teori tersebut terdapat salah satu kategori kebutuhan yakni integrasi sosial, yaitu kebutuhan yang berhubungan dengan membangun hubungan dengan keluarga, teman dan lingkungan. Hasil presentase pada kategori motif integrasi dan interaksi sosial menunjukkan angka yang cukup tinggi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa responden atau komunitas *Comicotopia* Bali menggunakan aplikasi *LINE Webtoon* dengan maksud untuk memenuhi kebutuhan integrasi sosialnya, yakni menjalin hubungan dengan orang lain melalui media tersebut.

Kategori motif keempat yaitu motif hiburan, kaitannya dengan *Uses and Gratification* adalah, pada teori ini terdapat pernyataan bahwa salah satu alasan seseorang menggunakan sebuah media adalah untuk memenuhi kebutuhan akan pelepasan, atau pelarian akan sesuatu, menghindari tekanan, menghilangkan ketegangan, atau sekedar mencari hiburan. Dari hasil penelitian, motif hiburan memiliki rata-rata presentase tertinggi yaitu mencapai 88%, yang artinya sebagian besar responden setuju bahwa alasan mereka menggunakan *LINE Webtoon* adalah sebagai hiburan. Indikator pada sub variabel ini diantaranya yaitu melepaskan diri dari masalah yang dihadapi, bersantai dan mengisi waktu luang, penyaluran emosi, mendapatkan hiburan dan kesenangan. Hal ini didukung dengan konten yang ada dalam *LINE Webtoon* itu sendiri yang berisikan cerita-cerita webtoon yang

merupakan suatu hiburan yang memiliki nilai unsur-unsur di atas. Selain itu pada item pertanyaan mengenai fungsi *LINE Webtoon* menunjukkan bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa fungsi utama *LINE Webtoon* bagi responden adalah sebagai media hiburan.

## 5. Kesimpulan

Adapun kesimpulan pada penelitian ini adalah:

1. Responden dalam penelitian ini merupakan anggota dari komunitas *Comicotopia* Bali yang berjumlah 113 yng terbagi atas 64 respnden perempuan dan 49 respnden laki-laki.
2. Hasil analisis menunjukkan bahwa motif hiburan merupakan motif dengan jumlah presentase tertinggi yakni sebesar 88% dan motif informasi menempati jumlah presentase terendah diantara jumlah presentase kategori motif lainnya yakni dengan jumlah presentase sebesar 56%.
3. Alasan motif hiburan menjadi motif dengan presentase tertinggi dalam motif menggunakan aplikasi *LINE Webtoon* dapatt terlihat pada pernyataan responden yang menyatakan bahwa dengan menggunakan aplikasi *LINE Webtoon* responden merasa dpat menghilangkankebosanan, mengisi waktu luang dan mendapatkan hiburan. Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa motif terbesar yang dimiliki oleh responden

menggunakan aplikasi *LINE Webtoon* adalah untuk mencari hiburan, menghilangkan kebosanan, mengisi waktu luang serta mendapatkan hiburan.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku:

- Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana. Edisi ke-2
- Kriyantono, R. 2006. *Teknis Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Littlejohn, Stephen W. & Foss, Karen A. 2016. *ENSIKLOPEDIA TEORI KOMUNIKASI JILID 1*. Jakarta: Kencana. Edisi 1
- McQuail, Dennis. 2002. *Teori Komunikasi Massa Edisi Keempat*. Jakarta: Erlangga
- Morissan,dkk. 2010. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Rakhmat, J & Ibrahim, I. S. 2016. *Metode Penelitian Komunikasi Edisi Revisi Kedua*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media
- Severin, W. J. 2001. *Teori Komunikasi*. Jakarta: KENCANA PRENADA MEDIA GROUP
- Severin, W. J. & Tankard, J. W. 2008. *Teori Komunikasi, Sejarah Metode, dan Terapan di dalam Media Massa*. Jakarta: Prenada Media
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta
- West, Richard & Turner, Lynn H. 2010. *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika

### Jurnal dan Skripsi:

Drestya, Dyane A. 2014. *Motif Menggunakan Social Media Path Pada Mahasiswa di Surabaya*. Skripsi. Surabaya: UNIVERSITAS AIRLANGGA.  
(<http://repository.unair.ac.id/id/eprint/15826>  
di akses pada 10 Desember 2018)

Medina, Zahra dkk. 2016. *Motif Pengguna Aplikasi Line Webtoon (Studi Deskriptif Kuantitatif Pada Pengikut Akun Official LINE Webtoon ID)*. Skripsi Bandung; Universitas Telkom (<https://openlibrary.telkomuniversitiy.ac.id/pustaka/121810/motif-pengguna-aplikasi-line-webtoon-studi-deskriptif-kuantitatif-pada-pengikut-akun-official-line-webtoon-id>  
Diakses pada 10 Desember 2018)

Pratiwi, Ni Komang Adi. 2018. *Motivasi Remaja di SMA Negeri 1 Mengwi Menggunakan Aplikasi Line Webtoon Sebagai media Komunikasi*. Skripsi Denpasar; Universitas Udayana