

MOTIF DAN KEPUASAN MEMBACA NOVEL PADA APLIKASI WATTPAD DI KALANGAN PEMUDA KOTA DENPASAR

Prima Sriparta Wahyuni¹⁾, I Gusti Agung Alit Suryawati²⁾, Ade Devia Pradipta³⁾
^{1,2,3)}Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email: primaswahyuni8@gmail.com¹⁾, igaaalitsuryawati@yahoo.co.id²⁾, deviapradipta88@gmail.com³⁾

ABSTRACT

Wattpad is an online platform that provides varieties of prose essays, such as novels. The presence of Wattpad makes it easy for novel connoisseurs to be able to read novels in digital form. This research aims to find out the motives and the satisfaction of youth in Denpasar City in reading novels on Wattpad. In this study combining motives put forward by Dennis McQuail and Zizi Papacharissi and Alan M. Rubin. The theory used is The Theory Uses and Gratifications. This research is descriptive quantitative method with purposive sampling as the technique. Data obtained by using Likert scale in questionnaire. The result shows five of the seven motives that could be satisfied are entertainment motive, convenience motive, pass time motive, information motive and utility motive. Motives that have not been able to be satisfied are personal identity motive and integration and social interaction motive.

Keywords: Denpasar, Motives, Satisfaction, Wattpad, Youth

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kini memungkinkan orang-orang untuk menggunakan media dimanapun bahkan tanpa kehadiran kabel. Dengan kata lain, media massa dan penggunaannya benar-benar mobile. Perkembangan teknologi juga mempengaruhi bidang penerbitan buku, seluruh proses percetakan dan sirkulasi buku akan membutuhkan biaya yang rendah, dengan adanya teknologi buku cetak dapat berevolusi menjadi buku elektronik atau *e-book* (Biagi,2005 dalam Contreras,2015). *E-book* adalah versi digital dari buku yang umumnya terdiri dari kumpulan kertas berisi teks atau gambar. *E-book* masuk ke Indonesia seiring dengan perkembangan teknologi, khususnya Internet. Internet lahir sebagai sebuah media baru yang memiliki kekuatan lebih dari media massa lainnya. Internet hadir dengan berbagai penawaran

yang dapat membuat penggunanya ketergantungan (Sari,2017).

Novel adalah salah satu media konvensional yang dapat memberikan hiburan. Novel adalah karangan prosa yang mengandung rangkaian cerita kehidupan seseorang dengan orang di sekelilingnya dengan menonjolkan watak dan sifat setiap pelaku. Kini, novel telah bertransformasi mengikuti arus perubahan teknologi. Terdapat beberapa situs internet yang menyediakan novel-novel *online* untuk pembaca, salah satunya adalah *Wattpad*. *Wattpad* adalah situs *website* dan aplikasi *smartphone* yang menyediakan wadah bagi pembaca untuk membaca berbagai karya dalam bentuk artikel, cerita pendek, novel dan sejenisnya. *Wattpad* juga dapat dikatakan sebagai media sosial karena memungkinkan adanya interaksi antara pembaca dan penulis melalui fitur komentar dan *messages*.

Wattpad menyediakan berbagai cerita dengan berbagai genre, dikutip dari *websites* resmi *Wattpad*, genre yang disediakan antara lain romantis, horor, fantasi, misteri, paranormal, humor, dan lainnya. *The Winnower*, *Wattpad* memiliki dua pasar terbesar yakni millenials berusia 18-30 tahun dan remaja berusia 13 tahun sampai 17 (Miller, 2015). Berdasarkan data tersebut, peneliti mengambil subyek penelitian yang akan diteliti adalah pemuda berusia 16 sampai 30 tahun, melihat bahwa usia pengguna *Wattpad* termasuk dalam usia pemuda menurut Undang-Undang. Penelitian mengenai motif dan kepuasan membaca novel pada *Wattpad* akan dilakukan di Kota Denpasar. Kota Denpasar adalah daerah terbanyak pengguna internet di Bali yakni 54,2%.

1.1. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena di atas, maka menjadi menarik untuk melihat apa motif pemuda Kota Denpasar membaca novel pada aplikasi *Wattpad* dan bagaimana kepuasan yang di dapat pemuda Kota Denpasar membaca novel pada aplikasi *Wattpad*.

1.2. Batasan Masalah

Peneliti membatasi penelitian ini hanya melihat apa motif pemuda Kota Denpasar yang berusia 16-30 tahun dalam membaca novel pada aplikasi dan juga melihat bagaimana kepuasan yang didapatkan.

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif pemuda di Kota Denpasar membaca novel pada aplikasi *Wattpad* dan

bagaimana kepuasan yang didapatkan pemuda berusia 16-30 tahun di Kota Denpasar membaca novel pada aplikasi *Wattpad*.

1.4. Manfaat Penelitian

Secara teoritis, penulis berharap penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dan memperkaya kajian Ilmu Komunikasi dalam mengetahui motif dan kepuasan dalam menggunakan suatu media khususnya novel pada aplikasi *Wattpad*. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi masyarakat umum dan juga *writer* pada *Wattpad* untuk mengetahui motif yang mendasari penggunaan *Wattpad* dan kepuasan yang diharapkan pembaca.

2. KAJIAN PUSTAKA

2.1. *New Media*

New media yang dalam sejarahnya telah memperluas jangkauan komunikasi manusia. Namun disamping itu *new media* akan secara konsisten terus berubah dan berkembang. Ronal Rice berpendapat bahwa *new media* sebagai teknologi komunikasi yang memungkinkan terjadinya interaktifitas antar pengguna serta interaktifitas antara pengguna dan informasi karena hal tersebut khalayak dapat berinteraksi langsung dengan konten dan dapat memberikan *feedback* terhadap konten tersebut secara langsung. Pada penelitian ini *new media* yang dimaksud adalah *Wattpad*. *Wattpad* adalah aplikasi bentuk media baru atau digitalisasi dari karangan prosa khususnya novel.

2.2. Motif dan Kepuasan dalam Menggunakan Media

Media efektif adalah media mampu memnuhi segala kebutuhan khalayak dan khalayak tidak akan menggunakan media

yang tidak mampu memberikan kepuasan terhadap kebutuhannya (Adiandirgantoro,2017). Menurut McQuail (2011) khalayak menggunakan media karena dipengaruhi oleh keinginan atau motif baik dalam memilih media ataupun kontennya. Motif dalam bahasa Latin berarti kekuatan yang menjadi alasan-alasan manusia berbuat sesuatu atau motif juga disebut *driving force* atau penggerak yang menggerakkan khalayak dalam hal ini pengguna *Wattpad* untuk melakukan sesuatu dengan tujuan tertentu. Motif atau *Gratifications Sought* menurut McQuail dibagi menjadi empat yaitu Motif Informasi, Motif Identitas Personal, Motif Integritas dan Interaksi Sosial, dan Motif Hiburan. Sedangkan menurut Papacharissi dan Alan M. Rubin membagi motif menjadi lima bagian yakni Motif Kegunaan (*Utility*), Motif Melewatkan Waktu (*Pass Time*), Motif Mencari Informasi (*Seeking Information*), Motif Kenyamanan (*Convenience*), dan Motif Hiburan (*Entertainment*).

2.3. Wattpad

Wattpad menyediakan berbagai jenis genre novel yang tersedia di *Wattpad* seperti romantic, horror, misteri, komedia, fantasi, *fan fiction*, dan sebagainya. Untuk dapat membaca novel secara gratis di *Wattpad*, pengguna harus memiliki akun terlebih dahulu.

2.4. Teori Uses and Gratifications

Uses and Gratifications adalah pendekatan yang berfokus pada khalayak disbanding pesan yang media sampaikan. Khalayak dilihat sebagai pengguna yang aktif. Khalayak dipandang sebagai audiens yang selektif sehingga fokus utama dalam teori ini ialah melihat bagaimana media dapat memberikan kepuasan terhadap kebutuhan khalayak.

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan tipe penelitian deskriptif. Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari hasil kuesioner yang dijawab oleh responden dan buku-buku serta penelitian sebelumnya (Bungin, 2005:44). Penelitian ini meneliti pemuda berusia 16-30 tahun yang berdomisili di Kota Denpasar yang aktif membaca novel pada *Wattpad*. Sampel yang ditarik dalam penelitian berjumlah 170 orang. Penelitian ini dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif.

4. Hasil dan Pembahasan

Wattpad adalah sebuah layanan situs *websites* dan juga aplikasi *smartphone* dimana pengguna dapat membaca atau mengunggah karya tulisannya dalam bentuk cerpen atau cerita pendek, novel dan karangan prosa lainnya. Berbagai jenis genre dapat dinikmati pembaca dalam *Wattpad*. Penulis akan mengunggah karyanya secara berkala sehingga pembaca dapat menikmati cerita dalam bentuk *per-chapter*, atau pada novel disebut bab. Pembaca juga dapat berinteraksi dengan sesama pembaca atau dengan penulis dengan fitur komentar dan *message*.

4.1. Profil Responden

Responden penelitian ini berjumlah 170 orang, dengan rentang usia antara 16 sampai dengan 30 tahun. Responden berusia 16-20 tahun sebanyak 27,6%, responden berusia 21 sampai 25 tahun sebanyak 70,0% dan responden yang berusia 26 sampai 30 tahun sebanyak 2,4%. Dilihat dari jenis kelamin, responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 46,5% dan responden perempuan sebanyak 53,5%.

Berdasarkan pendidikan terakhir, responden dengan pendidikan terakhir SMP/Sederajat sebanyak 2,9%, pendidikan terakhir SMA/Sederajat sebanyak 47,1%, dan responden dengan pendidikan terakhir Diploma/Sarjana sebanyak 50,0%. Berdasarkan kategori pekerjaan, responden dengan profesi atau pekerjaan sebagai Wiraswasta sebanyak 1,2%, pekerjaan sebagai PNS sebanyak 2,9%, responden dengan pekerjaan lainnya sebanyak 14,7%, pekerjaan sebagai Karyawan Swasta sebanyak 20,6% dan responden dengan pekerjaan sebagai Siswa/Mahasiswa dengan presentase 60,6%.

4.2. Uji Validitas

Hasil uji validitas terhadap 24 butir pertanyaan motif menghasilkan nilai terbesar 0,605 dan terendah 0,374. Hasil uji validitas terhadap 24 butir pertanyaan kepuasan menghasilkan nilai terbesar 0,677 dan terendah 0,384.

4.3. Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas terhadap 24 butir pertanyaan motif menghasilkan nilai sebesar 0,890 dan hasil uji reliabilitas terhadap 24 butir pertanyaan kepuasan menghasilkan nilai sebesar 0,922.

4.4. Deskripsi Hasil Uji Motif dan Kepuasan Membaca Novel pada *Wattpad*

Pada penelitian ini, hasil uji motif dan kepuasan membaca novel pada *Wattpad* dibagi menjadi tujuh yakni informasi, identitas personal, integrasi dan interaksi social, kegunaan (*utility*), kenyamanan (*convenience*), melewati waktu (*pass time*) dan hiburan.

Tabel 1
Akumulasi Skor Rata-rata Motif dan Kepuasan Membaca Novel pada *Wattpad*

Jenis Motif	<i>Gratifications Sought (GS)</i>	<i>Gratifications Obtained (GO)</i>
Informasi	3,64	3,86
Identitas Personal	3,66	3,54
Integrasi & Interaksi Sosial	4,06	3,83
Kegunaan (<i>utility</i>)	3,53	3,53
Kenyamanan (<i>convenience</i>)	4,28	4,35
Melewatkan Waktu (<i>pass time</i>)	4,25	4,32
Hiburan	4,39	4,39
Rata-rata	3,97	3,97

Tabel akumulasi skor rata-rata diatas, aspek informasi menunjukkan terjadi kepuasan antara motif dan kepuasan dalam membaca novel pada *Wattpad*. Hal ini dapat dilihat dari nilai *Gratifications Sought (GS)* lebih kecil yakni 3,64 dari nilai *Gratifications Obtained (GO)* yakni 3,86.

Pada aspek identitas personal terjadi ketidakpuasan antara motif dan kepuasan. Hal ini ditunjukkan dalam peroleh nilai *Gratifications Sought (GS)* lebih besar yakni 3,66 dari pada nilai *Gratifications Obtained (GO)* yakni sebesar 3,54.

Pada aspek integritas dan interaksi sosial menunjukkan terjadinya ketidakpuasan antara motif dan kepuasan, hal ini disebabkan karena nilai *Gratifications Sought (GS)* lebih besar yakni 4,06 dibandingkan dengan nilai *Gratifications Obtained (GO)* yang lebih kecil yakni 3,53. Dalam aspek kegunaan (*utility*) terjadi kepuasan antara motif dan kepuasan, dimana *Gratificationns Sought* dan

Gratificationns Obtained memiliki nilai yang sama yakni 3,53.

Pada motif kenyamanan (*convenience*) menunjukkan terjadi kepuasan antara motif terhadap kepuasan. Hal itu terlihat dari nilai *Gratifications Sougt* (GS) yakni 4,28 lebih kecil dari *Gratifications Obtained* (GO) sebesar 4,35. Dalam aspek melewati waktu (*pass time*) menunjukkan terjadi kepuasan antara motif dan kepuasan membaca novel pada *Wattpad*. Hal ini ditunjukkan dalam perolehan nilai *Gratifications Obtained* (GO) yakni 4,32 lebih besar dari pada nilai *Gratifications Sought* (GS) yakni 4,25.

Berdasarkan tabel, aspek terakhir yang menjadi bagian dari uji motif dan kepuasan yaitu aspek hiburan. Aspek ini adalah aspek yang memiliki nilai paling besar diantara aspek lainnya. Nilai *Gratificationns Sought* dan nilai *Gratificationns Obtained* memiliki nilai yang sama yakni 4,39. Hal itu berarti terjadi kepuasan motif terhadap kepuasan membaca novel pada *Wattpad* untuk aspek hiburan.

4.5. Analisis Data

Terdapat lima motif yang terpuaskan dalam hasil penelitian ini yakni motif informasi, motif kegunaan, motif kenyamanan, motif melewati waktu dan motif hiburan. Pada motif informasi, diharapkan mampu memberikan informasi kepada pembaca dengan cara baru. Dilihat dari *Grratification Sought* lebih kecil dari *Gratification Obtained* sehingga keinginan responden untuk memperoleh informasi dengan cara baru saat membaca novel pada *Wattpad* dapat dipuaskan oleh *Wattpad*.

Pada motif kegunaan diharapkan mampu memberikan kebutuhan mengenai hal-hal penting untuk diri sendiri dan dapat berbagai pendapat dengan orang lain. Dilihat dari nilai *Gratifications Sought* dan *Gratifications Obatined* memiliki nilai yang sama besar. Sehingga keinginan responden mendapatkan kegunaan dari *Wattpad* untuk memperkaya diri sendiri dan berbagai pendapat dengan orang lain terpenuhi.

Selanjutnya, pada motif kenyamanan, diharapkan mampu memberikan kemudahan dan nyaman kepada pembaca. Dilihat dari Dilihat dari nilai *Gratifications Sought* memiliki nilai lebih kecil dari *Gratifications Obtained*, sehingga keinginan responden menggunakan *Wattpad* sebagai media membaca novel dengan nyaman dan mudah dapat terpenuhi.

Motif melewati waktu diharapkan mampu membuat kebutuhan responden terpenuhi untuk mengisi waktu luang. Dilihat dari nilai *Gratifications Sought* lebih kecil dari *Gratifications Obtained*, sehingga kebutuhan responden untuk mengisi waktu senggang. Motif hiburan, diharapkan mampu memberikan rasa senang, dan menghibur untuk responden. Dilihat dari nilai *Gratifications Sought* dan *Gratification Obtained* memiliki nilai yang sama besarnya. Sehingga keinginan responden memperoleh hiburan sesuai dengn hasil yang didapat.

Motif yang paling banyak melatarbelakangi responden membaca novel pada *Wattpad* adalah motif mencari hiburan sedangkan motif yang paling sedikit melatarbelakngi responden membaca novel pada *Wattpad* adalah motif mencari pada *Wattpad* kegunaan.

Motif identitas personal dan motif integrasi dan interaksi social menjadi motif yang belum mampu dipuaskan oleh *Wattpad*. Dilihat dari nilai *Gratifications Sought* lebih besar dari *Gratifications Obtained*. Sehingga keinginan responden untuk memperkuat nilai personal dan keinginan untuk mempertahankan nilai-nilai yang dianut belum dapat terpuaskan dalam membaca novel pada *Wattpad*.

5. Penutup

Kesimpulan

Kesimpulan dalam penelitian ini adalah yang pertama, ada lima motif yang mendasari responden dalam menggunakan *Wattpad* sebagai media membaca novel, yaitu motif informasi, motif kegunaan, motif kenyamanan, motif melewatkan waktu dan motif hiburan. Kebutuhan responden akan informasi dapat dipenuhi dalam membaca novel pada *Wattpad*. Responden juga memperoleh kegunaan dari *Wattpad* dan dapat memperkaya diri serta dapat berbagi pendapat dengan orang lain dengan membaca novel pada *Wattpad*. *Wattpad* sebagai media membaca novel juga mampu memberikan kepuasan dalam memenuhi kenyamanan dan kemudahan dalam membaca novel. *Wattpad* juga mampu membantu responden mengisi waktu senggang dengan membaca novel. Kebutuhan responden akan hiburan juga dapat dipuaskan oleh *Wattpad*, responden juga memperoleh rasa senang dengan membaca novel pada *Wattpad*.

Namun, responden tidak mendapatkan kepuasan pada aspek identitas personal mengenai keinginan mendapatkan *role model*

yang dapat ditiru dan aspek integrasi dan interaksi social mengenai keinginan untuk mendapatkan ajaran-ajaran yang baik yang dapat diaplikasikan pada kehidupan responden belum mampu dipuaskan saat membaca novel pada *Wattpad*.

Saran

Berdasarkan hasil data penelitian dan penjabaran yang telah dipaparkan, maka saran yang dapat penulis diberikan adalah yang pertama bagi para pembaca novel pada *Wattpad* disarankan untuk dapat memilih dengan baik novel yang dibaca agar sesuai dengan usia para pembaca sehingga dapat memberikan manfaat dan hiburan. Serta pengetahuan yang didapatkan dapat berguna bagi diri sendiri dan lingkungan sekitar.

Bagi *Wattpad* disarankan untuk menyisipkan ajaran-ajaran baik melalui cerita atau penokohan dalam novel, agar pembaca dapat mempelajari dan meniru hal-hal baik dari tokoh pada novel. Serta membuat fitur parental guidance atau age limit, melihat cukup banyak remaja dibawah umur yang juga membaca novel pada *Wattpad*.

Bagi peneliti yang inginnya ingin meneliti atau melanjutkan penelitian ini, agar dapat meneruskan penelitian ini dengan mencari variabel –variabel lainnya misalnya tingkat ketergantungan atau dependensi membaca novel pada *Wattpad*, komparasi membaca novel cetak dengan novel digital seperti *Wattpad* atau variabel-variabel lainnya yang dapat membantu memperkuat, menambahkan dan mengoreksi hasil penelitian sebelumnya.

Daftar Pustaka

Sumber Buku :

Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana

Littlejohn, Stephen W & Karen A. Foss. 2009. *Teori Komunikasi Edisi Ke 9*. Jakarta: Salemba Humanika.

McQuail, Dennis. 1994. *Teori Komunikasi Massa Edisi Ke 3*. Jakarta: Erlangga.

Scolari, Carlos A. 2018. *Teens, Media and Collaborative Culture, Exploiting Teens Transmedia Skills In The Classroom Edisi Ke 1*. Barcelona: Transliteracy.

Sumber Jurnal :

Anissa, Fitra. 2017. *Pengaruh Motif Penggunaan Media Line Today Terhadap Kepuasan Pengguna Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Riau*. JOM FISIP. Vol 4. (Online) <https://media.neliti.com/media/publications/198532-none.pdf> ((diakses pada 9 April 2019)

Bekti, Bagus Kharisma. 2018. *Motif dan Kepuasan Menggunakan Jejaring Sosial Instagram*. Fakultas Ilmu Komunikasi dan Informatika, Universitas Muhammadiyah Surakarta. (Online) <https://core.ac.uk/download/pdf/159823457.pdf> (diakses pada 22 April 2019)

Simangunsang, Benedictus Arnold. 2012. *Motif dan Kepuasan Mahasiswa/i FISIP UPH Dalam Menggunakan Internet Sebagai Media Berkomunikasi*. *Communication Research Conference Proceeding*. (Online) https://books.google.co.id/books?id=fyj35c6ZfuAC&pg=PA4&lpg=PA4&dq=pacharissi+and+rubin+motif&source=bl&ots=kk_O0BCr_R&sig=ACfU3U1o_tWLemYAKW2jAinf5OHniHFZYg&hl=id&sa=X&ved=2ahUKEwiEvJDz3cTiAhXW63MBHWEDDXA4ChDoATACegQIAxAB#v=onepage&q&f=true (diakses pada 31 Mei 2019)

Sumber Internet :

Alexa Internet, Inc. 2019. *Wattpad.com Competitive Analysis, marketing Mix*

and Traffic. (Online) (<https://www.alexa.com/siteinfo/wattpad.com>) diakses pada 12 Februari 2019

Herman, Barbara. 2014. *What is Wattpad? The 'Youtube for Stories' is Transforming Book Publishing*. (Online) (<https://www.ibtimes.com/what-wattpad-youtube-stories-transforming-book-publishing-1710151>) diakses pada 18 Februari 2019

Kaushik, Avinash. 2011. *Best Social Media Metrics: Conversation, Amplification, Applause, Economic Value*. (Online) (<https://www.kaushik.net/avinash/best-social-media-metrics-conversation-amplification-applause-economic-value/>) diakses pada 18 September 2019