

**PERANAN APLIKASI WATTPAD DALAM
MEMOTIVASI SISWA UNTUK MENULIS CERITA**
(Studi Deskriptif Kualitatif Pada Siswa SMA Muhammadiyah 01 Medan)

SKRIPSI

Oleh :

RIA ANANDA PUTRI
NPM : 1403110096

Program Studi Ilmu Komunikasi
Konsentrasi Penyiaran



FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
MEDAN
2018

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi oleh :

Nama : **RIA ANANDAPUTRI**

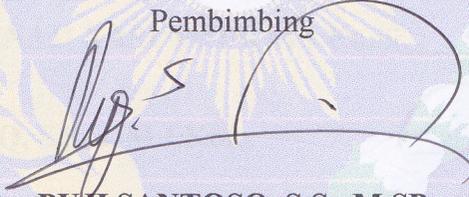
NPM : 1403110096

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : **PERANAN APLIKASI WATTPAD DALAM MEMOTIVASI SISWA UNTUK MENULIS CERITA (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Siswa SMA Muhammadiyah 01 Medan)**

Medan, 12 April 2018

Pembimbing


PUJI SANTOSO, S.S., M.SP

Disetujui Oleh
Ketua Program Studi


NURHASANAH NASUTION, S.Sos., M.I.Kom

Plt. Dekan


Dr. RUDIANTO, M.Si



BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama : **RIA ANANDA PUTRI**

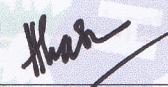
NPM : 1403110096

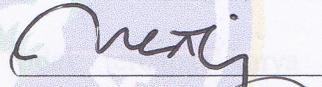
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Pada hari : Jum'at, 09 Maret 2018

Waktu : 08.00 s/d selesai

TIM PENGUJI

PENGUJI I : **NURHASANAH NASUTION, M.I.Kom** 

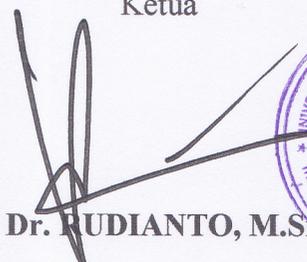
PENGUJI II : **M. THARIQ, S.Sos, M.I.Kom** 

PENGUJI III : **PUJI SANTOSO, S.S., M.SP** 

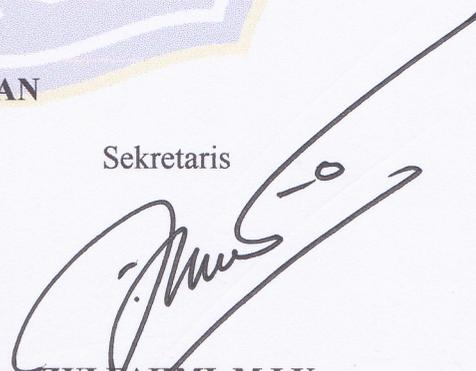
PANITIA UJIAN

Ketua

Sekretaris


Dr. RUDIANTO, M.Si




Drs, ZULFAHMI, M.I.Kom

PERNYATAAN



Bismillahirrahmanirrahim

Dengan ini saya **Ria Ananda Putri, NPM 1403110096**, menyatakan dengan sungguh-sungguhnya :

1. Saya menyadari bahwa karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang dalam undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah orang lain dengan satu imbalan atau menjiplak dan mengambil karya orang lain adalah tindakan kejahatan yang harus di hukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain atau karya plagiat dan jiplakan orang lain.
3. Bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh keserjanaan disuatu perguruan tinggi dan sepanjang sepengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

KATA PENGANTAR

Bila kemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia mengajukan banding dan menerima sanksi :

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah dan transkrip nilai yang saya terima.

Medan, 12 April 2018

Yang Menyatakan



Ria Ananda Putri

KATA PENGANTAR



Allhamdulillahirabbil'alamin, puji dan syukur tak lupa penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga mampu menyelesaikan penulisan skripsi dengan cukup baik. Salawat dan salam tak lupa pula penulis hadiratkan ke junjungan Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umat islam dari jaman yang gelap gulita ke jaman yang terang benderang seperti sekarang ini semoga senantiasa kita mendapat syafaatnya di akhirat kelak, Amin ya Robbal'Alamin.

Penulis telah menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peranan Aplikasi Wattpad Dalam Memotivasi Siswa Untuk Menulis Cerita (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Siswa SMA Muhammadiyah 01 Medan)”. Penulis sangat menyadari bahwa di dalam penulisan skripsi ini masih sangat banyak terdapat kekurangan dan masih sangat jauh dari kata sempurna. Maka dari itu penulis juga menerima saran dan nasehat dari pembaca guna perbaikan dan penyempurnaan isi dari skripsi ini. Melalui skripsi ini penulis menyampaikan rasa hormat dan cinta kepada orang tua yang telah mendukung selama proses penulisan skripsi ini, yang paling penulis sayangi dan penulis cintai adalah Ibu Kasmah dan Ayah (Alm) Asril Lazuardi yang telah membesarkan penulis hingga sekarang ini dan terimakasih atas dukungan abangda tercinta Rian Alamanda, ST dan Wahyu Himawan yang telah banyak mendukung memberikan semangat berkorban secara moril maupun materil kepada penulis demi menyelesaikan masa kuliah ini, terkhusus selama masa penulisan skripsi yang sangat melelahkan dan

membutuhkan banyak pengorbanan pula. Penulis berharap nantinya skripsi ini paling tidak bisa membuat bangga Ayah, Ibu, dan Abang tercinta. Semoga Allah SWT selalu mencurahkan rahmat dan kasih sayang-Nya kepada kita sekeluarga, Amin ya Robbal'alamin. Selanjutnya sudah menjadi keharusan rasanya penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Agussani, M.AP selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Bapak Dr. Rudianto, M.Si selaku Plt Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Nurhasanah Nasution, S.Sos. M.I.Kom selaku Ketua Prodi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara.
4. Bapak Puji Santoso, S.S., M.SP sebagai dosen pembimbing.
5. Kepada seluruh dosen Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, terimakasih telah banyak memberikan ilmu bagi penulis selama masa perkuliahan.
6. Kepada seluruh pegawai Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara yang telah mengarahkan penulis tentang proses perkuliahan selama masa perkuliahan ini berlangsung.
7. Seluruh Narasumber di SMA Muhammadiyah 01 Medan yang telah membantu untuk penyusunan skripsi.

8. Buat sahabat-sahabat penulis Armelia Putri Br Sirait, Diana Annisyah, Ekky Nusantari, Ratih Sri Utari, Tiara Sari Ningsih, Misdar Br Berutu, dan Fidya Rizky Amalia yang telah memberikan dukungan, semangat dan masukan selama perkuliahan hingga proses penulisan skripsi ini berlangsung.
9. Kepada seluruh teman-teman seperjuangan angkatan 2014, khususnya teman-teman satu kelas IKO E Sore (Penyiaran) yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu, tapi percayalah kalian semua sangat istimewa.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu proses penulisan skripsi ini. Penulis memohon maaf jika penulis belum mampu membalas jasa kalian.

Akhir kata penulis memohon maaf sekali lagi jika dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan baik dari penyampaian kata maupun dari kesalahan-kesalahan lainnya. Karena penulis hanyalah manusia biasa dan sangat jauh dari kesempurnaan, karena kesempurnaan hanyalah milik Allah semata.

Medan, 12 April 2018

Hormat Saya



Penulis

ABSTRAK

PERANAN APLIKASI WATTPAD DALAM MEMOTIVASI SISWA UNTUK MENULIS CERITA

(Studi Deskriptif Kualitatif Pada Siswa SMA Muhammadiyah 01 Medan)

Oleh :

RIA ANANDA PUTRI
NPM : 1403110096

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Saat ini, sudah banyak orang yang menggunakan media sosial terutama para remaja. Anak remaja di Indonesia kerap menggunakan media sosial untuk menyalurkan kreatifitasnya. Salah satunya yaitu kreatifitas menulis. Banyak sekali media sosial yang bisa digunakan untuk menyalurkan kreatifitas menulis. Pelaksanaan penelitian ini membutuhkan kerangka teori sebagai pedoman dasar berpikir dan berfungsi untuk mendukung analisa variabel-variabel yang diteliti. Sebelum melakukan penelitian yang lebih lanjut, seorang peneliti perlu menyusun kerangka teori sebagai landasan untuk menggambarkan dari segi mana peneliti menyorot masalah yang dipilihnya. Dalam penelitian ini, teori-teori yang dianggap relevan diantaranya adalah teori Laswell, dan teori konvergensi media. Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif, yaitu untuk menafsirkan bagaimana peranan aplikasi *Wattpad* dalam memotivasi siswa untuk menulis cerita dengan teknik pengumpulan data yang ada. Menghasilkan dan mengolah data yang sifatnya deskriptif, seperti wawancara dan catatan lapangan. Dari penelitian ini, diperoleh hasil bahwa rata-rata siswi yang di teliti oleh peneliti, pada umumnya punya motivasi dan keinginan untuk menulis di aplikasi *Wattpad*. Walaupun sebagian dari mereka belum berani melakukan hal itu dengan alasan kurang percaya diri. Namun, ada siswi yang posisinya tidak hanya sebagai pembaca, tetapi juga aktif sebagai penulis dan termotivasi untuk terus menulis.

Kata kunci : Wattpad, Motivasi, Siswa, dan Menulis.

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Pembatasan Masalah	5
1.3. Rumusan Masalah	5
1.4. Tujuan Penelitian	5
1.5. Manfaat Penelitian	6
1.6. Sistematika Penulisan	7
BAB II URAIAN TEORITIS	8
2.1. Komunikasi	8
2.1.1. Pengertian Komunikasi	8
2.1.2. Unsur-Unsur Komunikasi	9
2.1.3. Fungsi Komunikasi	11
2.2. Komunikasi Massa	12
2.2.1. Pengertian Komunikasi Massa	12

2.2.2. Ciri-Ciri Komunikasi Massa	14
2.2.3. Proses Komunikasi Massa.....	16
2.2.4. Fungsi Komunikasi Massa	19
2.3. Konvergensi Media.....	20
2.3.1. Pengertian Konvergensi Media.....	20
2.3.2. Sisi Positif dan Sisi Negatif Konvergensi Media.....	22
2.4. Internet	23
2.5. Media Sosial.....	26
2.6. Wattpad	28
2.7. Siswa dan Remaja	31
2.8. Motivasi	34
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	37
3.1. Jenis Penelitian.....	37
3.2. Kerangka Konsep.....	38
3.3. Definisi Konsep	38
3.4. Kategorisasi.....	40
3.5. Informan / Narasumber	40
3.6. Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.7. Teknik Analisis Data.....	41
3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian	42
3.9. Deskripsi Ringkas Objek Penelitian	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	46
4.1. Hasil Penelitian	46

4.2. Pembahasan.....	53
BAB V PENUTUP.....	61
5.1. Kesimpulan	61
5.2. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA.....	63
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	18
Gambar 2.2	29
Gambar 3.1	38

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan baik secara langsung (lisan) maupun tidak langsung (melalui media), yang disengaja maupun tidak sengaja, dengan tujuan membangun kebersamaan antara satu sama lainnya. Komunikasi di bagi atas 4 (empat) tipe yaitu komunikasi diri sendiri, komunikasi antar pribadi, komunikasi publik dan komunikasi massa.

Komunikasi massa diartikan sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonim melalui media cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat. Media massa memiliki peran yang sangat besar untuk mencukupi kebutuhan manusia yang semakin haus akan informasi. Individu membutuhkan beragam jenis informasi dari segala macam bidang dan selalu berusaha mendapatkannya di mana saja dan kapanpun. Media massa pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua kategori, yakni media massa cetak dan media elektronik. Media cetak yang dapat memenuhi kriteria sebagai media massa adalah surat kabar dan majalah. Sedangkan media elektronik yang memenuhi kriteria media massa adalah radio siaran, televisi, film, media *online* (internet) (Elvinaro, Lukiati, Siti, 2007: 103).

Munculnya internet dapat menghubungkan antar manusia dari berbagai belahan dunia yang tidak saling kenal sebelumnya dengan cara mengkoneksikan komputer dengan jaringan internet. Interaksi antar manusia tersebut bertujuan untuk

memenuhi kebutuhan hidup baik kebutuhan jasmani maupun rohani. Salah satunya adalah kebutuhan informasi. Sebagian besar masyarakat dunia kini menggunakan internet, bahkan bisa dikatakan hampir semua orang khususnya di perkotaan telah mengenyam akses internet. Seiring berjalannya waktu internet berkembang dengan sangatlah pesat. Bagaimana tidak, yang tadinya hanya bisa dinikmati orang-orang tertentu saja dan fungsinya pun terbatas, kini semua orang bisa menggunakannya tanpa terkecuali dengan akses informasi yang jauh lebih luas dan fungsi yang lebih beragam. Banyak orang yang sangat tergantung pada internet dalam kehidupan sehari-harinya, mulai dari pemakaian media sosial sebagai hiburan atau bisnis, membaca artikel menarik di website, hingga kegiatan chatting dengan kawan terdekat.

Media sosial adalah sebuah media *online*, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Ada banyak sekali manfaat dari media sosial, diantaranya untuk bersosialisasi, penyalur hobi, mencari informasi, dan masih banyak lagi termasuk menyalurkan kreativitas. Saat ini, sudah banyak orang yang menggunakan media sosial terutama para remaja. Anak remaja di Indonesia kerap menggunakan media sosial untuk menyalurkan kreatifitasnya. Salah satunya yaitu kreatifitas menulis. Banyak sekali media sosial yang bisa digunakan untuk menyalurkan kreatifitas menulis. Di media sosial kita bisa dengan bebas mengeluarkan kemampuan kita dalam hal menulis, seperti blog, facebook, line, *Wattpad*, dan masih banyak lagi. Pernahkah mendengar

kata *Wattpad*? Taukah apa itu *Wattpad*? Apa hubungannya *Wattpad* dengan kreatifitas menulis? Serta Bagaimana peranan *Wattpad* dalam memotivasi remaja untuk menulis? Sebelumnya penulis akan menjelaskan apa yang dimaksud dengan *Wattpad*.

Wattpad adalah salah satu situs *online* yang diperuntukan bagi penggunanya yang gemar menulis, baik itu menulis artikel, cerita pendek, cerita bersambung atau pun puisi. Diluncurkan tahun 2006, *Wattpad* yang didirikan dari hasil kolaborasi Allan Lau dan Ivan Yuen ini berbasis di Toronto, Kanada. Dalam perkembangannya secara perlahan tapi pasti *Wattpad* mulai menyebar ke beberapa Negara di antaranya Amerika, Inggris, Australia, Filipina, Rusia, Libya, Jamaika, Uni Emirat Arab dan tentu saja Indonesia dan beberapa Negara lain di penjuru dunia.

Dengan membuat akun gratis untuk mulai menulis di *Wattpad* atau sekedar membaca postingan-postingan di *Wattpad*, baik itu cerita pendek, cerita bersambung, artikel ataupun puisi. Juga dapat memberikan sebuah komentar dan vote pada setiap bacaan. *Wattpad* juga mempunyai kemampuan untuk di baca di komputer, telepon, atau tablet pembacanya.

Untuk yang hobi membaca terutama membaca cerita tapi tidak ingin dipusingkan dengan bawaan buku-buku yang berat. Maka, bisa mengandalkan *Wattpad*. Melalui *Wattpad* pengguna bisa membaca apa saja sesuai genre yang disukai, baik itu *fan-fiction*, *teen-fiction*, *romance*, *action* dan genre-genre lainnya, tanpa harus di pusingkan dengan bawaan buku - buku yang berat. Cukup dengan membuka alamat websitenya atau membuka aplikasi *Wattpad* dengan mudah dan bisa mengaksesnya kapanpun dan dimanapun.

Dan untuk yang hobi menulis, tapi tidak tahu harus menulis dimana. Pengguna bisa mencoba menulis di *Wattpad*. *Wattpad* bisa menjadi tempat untuk melatih kemampuan menulis. Melalui *Wattpad* juga bisa bertukar ide tentang sebuah tulisan ataupun tentang bacaan. Juga menambah pengetahuan tentang menulis dengan cara membaca cerita. Dan jika beruntung dan mempunyai *viewer* yang banyak di *Wattpad* serta banyak yang menyukai tulisan-tulisan pengguna di situs ini, hingga ada yang ingin tulisan-tulisan tersebut dibukukan, dengan kata lain pengguna bisa mendapatkan penghasilan dari buku yang dicetak untuk dijual. Bahkan cerita tersebut juga bisa sampai difilmkan.

Sudah banyak cerita *Wattpad* yang dilirik penerbit dan dijadikan buku. Salah satu cerita *Wattpad* yang sudah di bukukan dan menjadi Novel Best Seller karena cerita ini sudah dibaca oleh lebih dari 20 juta pengguna yaitu “Dear Nathan” karya Erisca Febriani. dan bahkan dari Novel Best Seller ada rumah produksi yang meminta Dear Nathan untuk diangkat menjadi sebuah film. Film yang tayang pada tahun 2017 ini sukses meraup 700.165 ribu penonton.

Seperti yang dijelaskan sebelumnya bahwa kebanyakan orang yang menggunakan media sosial adalah para remaja. Anak remaja yang menggunakan media sosial sebagai tempat untuk menyalurkan kreatifitas, salah satunya kreatifitas menulis. Dalam hal ini penulis ingin meneliti para remaja yang ada di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Penelitian dimulai dari mencari tahu berapa banyak siswa yang mengetahui tentang aplikasi *Wattpad*, berapa banyak siswa yang menjadi pengguna *Wattpad* baik yang posisinya sebagai pembaca maupun yang posisinya sebagai penulis, berapa lama menjadi pengguna *Wattpad*, bagi pengguna yang

posisinya sebagai penulis kenapa memilih *Wattpad* sebagai tempat untuk menyalurkan kreatifitas menulisnya, hingga mencari tahu point penting dari penelitian ini yaitu bagaimana peranan aplikasi *Wattpad* dalam memotivasi remaja untuk menulis cerita.

1.2. Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya membatasi peranan aplikasi *Wattpad* dalam memotivasi siswa untuk menulis cerita pada siswa kelas XI dan XII di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Siswa yang akan diteliti hanya siswa yang merupakan pengguna aplikasi *Wattpad*.

1.3. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Bagaimana peranan aplikasi *Wattpad* dalam memotivasi siswa untuk menulis cerita ?”

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan masalah dalam penelitian ini yaitu “Untuk mengetahui peranan aplikasi *Wattpad* dalam memotivasi siswa untuk menulis cerita.”

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah

a. Secara Akademis

1) Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah kasanah ilmu pengetahuan dalam bidang ilmu komunikasi terutama untuk prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

b. Secara Teoritis

1) Hasil Penelitian ini di harapkan dapat memperkaya penelitian khususnya dibidang ilmu komunikasi.

c. Secara Praktis

1) Untuk memberi masukan kepada para pengguna khususnya di kalangan remaja/siswa.

2) Untuk melatih remaja serta meningkatkan kreatifitas remaja dalam menulis cerita.

3) Untuk meraih gelar sarjana Ilmu Komunikasi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

1.6. Sistematika Penulisan

- BAB I Merupakan pendahuluan yang memaparkan latar belakang masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan
- BAB II Merupakan uraian teoritis yang menguraikan tentang komunikasi, komunikasi massa, konvergensi media, internet, media sosial, *Wattpad*, siswa dan remaja, serta motivasi.
- BAB III Merupakan persiapan dari pelaksanaan penelitian yang menguraikan tentang jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi, informan/narasumber, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, lokasi dan waktu penelitian, serta deskripsi singkat objek penelitian.
- BAB IV Merupakan pembahasan yang menguraikan tentang ilustrasi penelitian, sejarah *Wattpad*, hasil penelitian dan pembahasan.
- BAB V Merupakan penutup yang menguraikan tentang kesimpulan dan saran.

Daftar Pustaka

Lampiran-Lampiran

BAB II

URAIAN TEORITIS

2.1. Komunikasi

2.1.1. Pengertian Komunikasi

Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan, baik secara verbal maupun non verbal untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Cherry (1983), istilah komunikasi berpangkal pada perkataan latin *Communis* yang artinya membuat kebersamaan atau membangun kebersamaan antara dua orang atau lebih. Komunikasi juga berasal dari akar kata dalam bahasa latin *Communico* yang artinya membagi.

Menurut Onong Uchjana Effendy, komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh seseorang kepada orang lain untuk memberi tahu, mengubah sikap, pendapat atau perilaku, baik secara lisan (langsung) ataupun tidak langsung (melalui media).

Sebuah definisi singkat dibuat oleh Harold D. Lasswell bahwa cara yang tepat untuk menerangkan suatu tindakan komunikasi ialah menjawab pertanyaan “Siapa yang menyampaikan, apa yang disampaikan, melalui saluran apa, kepada siapa, dan apa pengaruhnya” (Cangara, 2014: 21).

Sebuah definisi yang dibuat oleh kelompok sarjana komunikasi yang mengkhususkan diri pada studi komunikasi antarmanusia (*human communication*) bahwa: “Komunikasi adalah suatu transaksi, proses simbolik yang menghendaki

orang-orang mengatur lingkungannya dengan (1) membangun hubungan antarsesama manusia; (2) melalui pertukaran informasi; (3) untuk menguatkan sikap dan tingkah laku orang lain; serta (4) berusaha mengubah sikap dan tingkah laku itu.”

Seorang pakar Sosiologi Pedesaan Amerika Everett M. Rogers mengungkapkan komunikasi adalah proses di mana suatu ide dialihkan dari sumber kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku mereka.

Menurut Shannon dan Weaver (1949), komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh memengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak disengaja. Tidak terbatas pada bentuk komunikasi menggunakan bahasa verbal, tetapi juga dalam hal ekspresi muka, lukisan, seni dan teknologi.

Dari definisi-definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan baik secara langsung (lisan) maupun tidak langsung (melalui media), yang disengaja maupun tidak sengaja, dengan tujuan membangun kebersamaan antara satu sama lainnya.

2.1.2. Unsur-Unsur Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari seseorang kepada pranglain dengan tujuan untuk memengaruhi pengetahuan atau perilaku seseorang. Dari pengertian komunikasi yang sederhana ini, maka kita bisa mengatakan bahwa suatu proses komunikasi tidak akan bisa berlangsung tanpa

didukung oleh unsur-unsur; pengirim (*source*), pesan (*message*), saluran/media (*channel*), penerima (*receiver*), akibat/pengaruh (*effect*) dan umpan balik/tanggapan (*feedback*). Unsur-unsur ini bisa juga disebut komponen atau elemen komunikasi.

Kalau unsur-unsur komunikasi yang dikemukakan di atas dilukiskan dalam gambar, kaitan antara satu unsur dengan unsur lainnya dapat dilihat sebagai berikut (Cangara, 2014: 27).

- a. Sumber; semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber sebagai pembuat atau pengirim informasi. Dalam komunikasi antarmanusia, sumber bisa terdiri dari satu orang, tetapi bisa juga dalam bentuk kelompok.
- b. Pesan; adalah sesuatu yang disampaikan pengirim kepada penerima. Pesan dapat disampaikan dengan cara tatap muka atau melalui media komunikasi.
- c. Media; adalah alat yang digunakan untuk memindahkan pesan dari sumber kepada penerima. Seperti, telepon, surat, telegram, radio, film, televisi, computer, dan sebagainya.
- d. Penerima; adalah pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber. Penerima bisa terdiri dari satu orang atau lebih, bisa dalam bentuk kelompok, partai atau negara.
- e. Pengaruh; adalah perbedaan antara apa yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan oleh penerima sebelum dan sesudah menerima pesan.

f. Tanggapan balik; adalah salah satu bentuk daripada pengaruh yang berasal dari penerima. Sebenarnya umpan balik bisa juga berasal dari unsur lain seperti pesan dan media, meski pesan belum sampai pada penerima.

2.1.3. Fungsi Komunikasi

Fungsi adalah potensi yang dapat digunakan untuk memenuhi tujuan-tujuan tertentu. Harold D. Lasswell mengemukakan bahwa fungsi komunikasi antara lain (1) manusia dapat mengontrol lingkungannya, (2) beradaptasi dengan lingkungan tempat mereka berada, serta (3) melakukan transformasi warisan sosial kepada generasi berikutnya (Cangara, 2014: 67).

Fungsi-fungsi komunikasi juga bisa ditelusuri dari tipe komunikasi itu sendiri. komunikasi dibagi atas empat macam tipe, yakni komunikasi dengan diri sendiri (*intrapersonal communication*), komunikasi antarpribadi (*interpersonal communication*), komunikasi publik (*public communication*), dan komunikasi massa (*mass communication*).

Komunikasi dengan diri sendiri berfungsi untuk mengembangkan kreativitas imajinasi, memahami dan mengendalikan diri serta meningkatkan kematangan berpikir sebelum mengambil keputusan.

Komunikasi antarpribadi berfungsi untuk meningkatkan hubungan insani (*human relations*), menghindari dan mengatasi konflik-konflik pribadi, mengurangi ketidakpastian sesuatu, serta berbagi pengetahuan dan pengalaman dengan orang lain.

Komunikasi publik berfungsi untuk menumbuhkan semangat kebersamaan (*solidaritas*), memengaruhi orang lain, memberi informasi, mendidik, dan menghibur.

Komunikasi massa berfungsi untuk menyebarkan informasi, meratakan pendidikan, merangsang pertumbuhan ekonomi, dan menciptakan kegembiraan dalam hidup seseorang.

2.2. Komunikasi Massa

2.2.1. Pengertian Komunikasi Massa

Definisi komunikasi massa yang paling sederhana dikemukakan oleh Bittner (Rakhmat, 2003: 188), yakni: komunikasi massa adalah pesan yang dikomunikasikan melalui media massa pada sejumlah besar orang. Dari definisi tersebut dapat diketahui bahwa komunikasi massa itu harus menggunakan media massa. Jadi, sekalipun komunikasi itu disampaikan kepada khalayak banyak, seperti rapat akbar di lapangan luas yang dihadiri oleh ribuan, bahkan puluhan ribu orang, jika tidak menggunakan media massa, maka itu bukan komunikasi massa. Media komunikasi yang termasuk massa adalah: radio siaran dan televisi (media elektronik), surat kabar dan majalah (media cetak) serta media film. Film sebagai media komunikasi massa adalah film bioskop.

Definisi komunikasi massa yang lebih perinci dikemukakan oleh ahli komunikasi lain, yaitu Gerbner. Menurut Gerbner (1967) yakni: komunikasi massa adalah produksi dan distribusi yang berlandaskan teknologi dan lembaga dari arus pesan yang kontinyu serta paling luas dimiliki orang dalam masyarakat

industri (Rakhmat, 2003:188). Dari definisi Gerbner tergambar bahwa komunikasi massa itu menghasilkan suatu produk berupa pesan-pesan komunikasi. Produk tersebut disebar, didistribusikan kepada khalayak luas secara terus menerus dalam jarak waktu yang tetap. Proses memproduksi pesan tidak dapat dilakukan oleh perorangan, melainkan harus oleh lembaga, dan membutuhkan suatu teknologi tertentu, sehingga komunikasi massa akan banyak dilakukan oleh masyarakat industri.

Definisi komunikasi massa menurut Freidson dibedakan dari jenis komunikasi lainnya dengan suatu kenyataan bahwa komunikasi massa dialamatkan kepada sejumlah populasi dari berbagai kelompok, dan bukan hanya satu atau beberapa individu atau sebagian khusus populasi. Komunikasi massa juga mempunyai anggapan tersirat akan adanya alat-alat khusus untuk menyampaikan komunikasi agar komunikasi itu dapat mencapai pada saat yang sama semua orang yang mewakili berbagai lapisan masyarakat (Rakhmat, 2003: 188).

Komunikasi massa merupakan suatu proses yang melukiskan bagaimana komunikator menggunakan teknologi media massa secara proporsional guna menyebarkan pesannya melampaui jarak untuk memengaruhi khalayak dalam jumlah yang banyak (Elvinaro, Lukiati, Siti, 2007: 28).

Rakhmat merangkum definisi-definisi komunikasi massa tersebut menjadi: “komunikasi massa diartikan sebagai jenis komunikasi yang ditujukan kepada sejumlah khalayak yang tersebar, heterogen, dan anonym melalui media

cetak atau elektronik sehingga pesan yang sama dapat diterima secara serentak dan sesaat (Rakhmat, 2003: 189).

Media massa pada dasarnya dapat dibagi menjadi dua kategori, yakni media massa cetak dan media elektronik. Media cetak yang dapat memenuhi kriteria sebagai media massa adalah surat kabar dan majalah. Sedangkan media elektronik yang memenuhi kriteria media massa adalah radio siaran, televisi, film, media on-line (internet) (Elvinaro, 2007: 103).

Masyarakat banyak menghabiskan waktu dengan berbagai bentuk komunikasi massa. Komunikasi melalui media massa dapat menghembus kehidupan. Dengan mendengarkan Radio siaran ketika mengendarai mobil atau tinggal dirumah, membaca surat kabar pada pagi hari dan sore hari, menonton televisi pada malam hari, walaupun motif kita menerpakan diri pada isi media massa yang dapat meningkatkan kualitas profesinya, disamping membaca berita-berita atau artikel ringan dan santai di tengah kegiatan rutinnnya yang sangat padat dan melelahkan (Elvinari, Lukiati, Siti, 2007: 13).

2.2.2. Ciri-Ciri Komunikasi Massa

Ciri-ciri komunikasi massa adalah komunikasi yang menggunakan media massa, baik media audio visual maupun media cetak. Komunikasi massa selalu melibatkan lembaga, dan komunikatornya bergerak dalam organisasi yang kompleks. Apabila pesan itu disampaikan melalui media pertelevisian maka prosesnya komunikator melakukan suatu penyampaian pesan melalui teknologi

audio visual secara verbal maupun nonverbal dan nyata. Adapun beberapa ciri-ciri komunikasi massa sebagai berikut (Romli, 2016: 4).

a. Pesan Bersifat Umum

Komunikasi massa bersifat terbuka, artinya komunikasi massa itu ditunjukkan untuk semua orang dan tidak ditunjukkan untuk sekelompok orang tertentu. Oleh karena itu, komunikasi massa bersifat umum. Pesan komunikasi massa dapat berupa fakta, peristiwa, atau opini.

b. Komunikannya Anonim dan Heterogen

Pada komunikasi antarpersona, komunikator akan mengenal komunikannya dan mengetahui identitasnya. Sedangkan dalam komunikasi massa, komunikator tidak mengenai komunikan (anonym), karena komunikasinya menggunakan media dan tidak tatap muka secara langsung. Di samping anonim, komunikan komunikasi massa adalah heterogen, karena terdiri dari berbagai lapisan masyarakat yang berbeda, yang dapat dikelompokkan berdasarkan faktor usia, faktor jenis kelamin, pendidikan, pekerjaan, latar belakang budaya, agama, dan tingkat ekonomi.

c. Media Massa Menimbulkan Kesempakan

Kelebihan komunikasi massa dibandingkan dengan komunikasi lainnya adalah jumlah sasaran khalayak atau komunikan yang dicapainya relative banyak dan tidak terbatas, bahkan lebih dari itu, komunikan yang banyak tersebut secara serempak pada waktu yang bersamaan pesan yang sama.

d. Komunikasi Lebih Mengutamakan Isi dari pada Hubungan

Menurut Mulyana (2000) Salah satu prinsip komunikasi mempunyai dimensi isi dan dimensi hubungan. dimensi isi menunjukkan muatan atau isi komunikasi. Yaitu apa yang dikatakan dan apa yang dilakukan, sedangkan dimensi hubungan menunjukkan bagaimana cara mengatakannya, yang juga mengisyaratkan bagaimana hubungan para peserta komunikasi itu.

e. Komunikasi Massa Yang Bersifat Satu Arah

Selain ada ciri yang merupakan keunggulan komunikasi massa, ada juga ciri komunikasi massa yang merupakan kelemahannya. Karena komunikasinya melalu media massa, yang bersifat satu arah, maka komunikatornya dan komunikasinya tidak dapat melakukan kontak secara langsung.

f. Umpan Balik Tertunda dan Tidak Langsung

Dalam dunia komunikasi komponen umpan balik atau yang lebih populer disebut dengan *feedback* merupakan faktor penting dalam proses komunikasi. Begitu pula dengan komunikasi seringkali dibutuhkan guna mendapatkan *feedback* yang disampaikan oleh komunikasinya.

2.2.3. Proses Komunikasi Massa

Suatu proses komunikasi tidak hanya berupa memberitahukan dan mendengarkan saja, namun di dalam suatu proses komunikasi harus mengandung

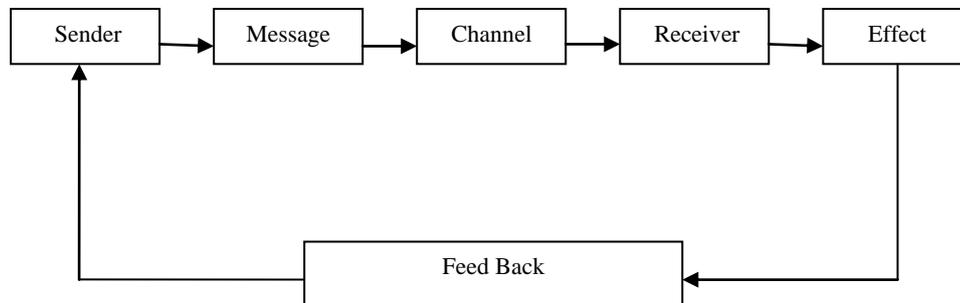
pembagian ide, pikiran, fakta, atau pun pendapat dari satu orang kepada orang lain.

Untuk memahami pengertian komunikasi sehingga dapat dilancarkan secara efektif dapat dijelaskan dengan menjawab pertanyaan dari paradigma Lasswell yang dikemukakan oleh Harold D. Lasswell, yaitu: *Who says what in which channel to whom with what effect?* Paradigma Lasswell ini menunjukkan bahwa ada lima unsur dasar dalam komunikasi, yakni:

- a. *Who* (Siapa): komunikator, orang yang menyampaikan pesan dalam proses komunikasi massa, bisa perorangan atau mewakili suatu lembaga, organisasi maupun instansi.
- b. *Says What* (apa yang dikatakan): pernyataan umum, dapat berupa ide, informasi, opini, pesan, dan sikap, yang sangat erat kaitannya dengan masalah analisis pesan.
- c. *In Which Channel* (melalui saluran apa): media komunikasi atau saluran yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan komunikasi.
- d. *To Whom* (kepada siapa): komunikan atau audience yang menjadi sasaran komunikasi. Kepada siapa pernyataan tersebut di tujukan, berkaitan dengan masalah penerima pesan.
- e. *With What Effect* (dengan efek apa): hasil yang dicapai dari usaha penyampaian pernyataan umum itu pada sasaran yang dituju.

Berdasarkan paradigma Laswell tersebut dapat dikaji model komunikasi

yaitu:



Gambar 2.1

Sender : Komunikator (pengirim informasi) yang menyampaikan pesan kepada seseorang atau sejumlah orang.

Message : Saluran komunikasi tempat berlalunya pesan dari komunikator kepada komunikan.

Channel : Media yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan.

Receiver : Komunikan (orang) yang menerima pesan dari komunikator.

Effect : Perbedaan antar apa yang dipikirkan, dirasakan dan dilakukan oleh komunikan sebelum dan sesudah menerima pesan.

Feed back: Umpan balik, yakni tanggapan komunikan apabila tersampaikan atau disampaikan kepada komunikator.

2.2.4. Fungsi Komunikasi Massa

Menurut Sean MacBride, ketua komisi masalah-masalah komunikasi UNESCO (1980) komunikasi tidak bisa diartikan sebagai pertukaran berita dan pesan, tetapi juga sebagai kegiatan individu dan kelompok mengenai pertukaran data, fakta, dan ide. Oleh karena itu, komunikasi massa dapat berfungsi sebagai berikut:

- a. Informasi, yakni kegiatan untuk mengumpulkan, menyimpan data, fakta dan pesan, opini dan komentar, sehingga orang bisa mengetahui keadaan yang terjadi di luar dirinya, apakah itu dalam lingkungan daerah, nasional atau internasional.
- b. Sosialisasi, yakni menyediakan dan mengajarkan ilmu pengetahuan bagaimana orang bersikap sesuai nilai-nilai yang ada, serta bertindak sebagai anggota masyarakat secara efektif.
- c. Motivasi, yakni mendorong orang untuk mengikuti kemajuan orang lain melalui apa yang mereka baca, lihat, dan dengar lewat media massa.
- d. Bahan diskusi, menyediakan informasi sebagai bahan diskusi untuk mencapai persetujuan dalam hal perbedaan pendapat mengenai hal-hal yang menyangkut orang banyak.
- e. Pendidikan, yakni membuka kesempatan untuk memperoleh pendidikan secara luas, baik untuk pendidikan formal di sekolah maupun di luar sekolah.

f. Hiburan, media massa telah menyita banyak waktu luang untuk semua golongan usia dengan difungsikannya sebagai alat hiburan dalam rumah tangga.

2.3. Konvergensi Media

2.3.1. Pengertian Konvergensi Media

Perkembangan teknologi komunikasi yang sangat pesat saat ini, maka diperkirakan pabrik teknologi komunikasi memproduksi berbagai varian teknologi komunikasi setiap hari di pabrik mereka. Saat ini setiap hari, setiap minggu masyarakat dapat menyaksikan berbagai produk teknologi komunikasi baru sebagai hasil konvergensi dari berbagai teknologi komunikasi yang sebelumnya telah dikembangkan, sehingga kadang masyarakat kebingungan dan tercengang dengan temuan baru itu (Bungin, 2013:141).

Pengertian *Convergence* atau Konvergensi secara harfiah adalah dua benda atau lebih bertemu/bersatu di suatu titik; pemusatan pandangan mata ke suatu tempat yang amat dekat. Secara umum, konvergensi adalah penyatuan berbagai layanan dan teknologi komunikasi serta informasi (ICTS- *Information and Communication Technology and Services*). Dalam arti paling umum, konvergensi berarti runtuhnya penghalang lama yang sebelumnya memisahkan ICTS antara industri dan industri, antara aplikasi dan aplikasi, antara prosedur dan konsumen, antara negara dan negara. Masing-masing mempengaruhi kepemilikan minoritas, penggunaan dan akses teknologi informasi (IT) dengan berbagai cara (Romli, 2016: 131).

Secara struktural konvergensi media berarti integrasi dari tiga aspek, yakni telekomunikasi, data komunikasi, dan komunikasi massa dalam satu medium. Dalam tataran praktis, konvergensi media bisa terjadi melalui beberapa level: (1) level struktural seperti kombinasi transmisi data maupun perangkat antara telepon dan computer; (4) level pelayanan (*service*) seperti penyatuan layanan informasi dan komunikasi di internet; dan (5) level tipe data seperti menyatukan data, teks, suara, maupun gambar (Nasrullah, 2014: 15).

Menurut Preston (2001) teknologi informasi mutakhir telah berhasil menggabungkan sifat-sifat teknologi konvensional yang bersifat masif dengan teknologi komputer yang bersifat interaktif. Fenomena ini lazim disebut dengan konvergensi, yakni bergabungnya media telekomunikasi tradisional dengan internet sekaligus. Konvergensi menyebabkan perubahan radikal dalam penanganan, penyediaan, distribusi dan pemrosesan seluruh bentuk informasi, baik visual, audio, data, dan sebagainya. Kunci dari konvergensi adalah digitalisasi karena seluruh bentuk informasi maupun data diubah dari format digital sehingga dikirim ke dalam satuan bit (*binary digit*). Karena informasi yang dikirim merupakan format digital, konvergensi mengarah pada penciptaan produk-produk aplikatif yang mampu melakukan fungsi audiovisual sekaligus komputasi. Maka jangan heran jika sekarang ini komputer dapat difungsinya sebagai pesawat televisi, atau telepon genggam dapat menerima suara, tulisan, data maupun gambar tiga dimensi (3D).

2.3.2. Sisi Positif dan Negatif Konvergensi Media

Konvergensi media juga memiliki sisi positif dan negatif yaitu :

a. Sisi Positifnya, yaitu:

- 1) Konvergensi media memperkaya informasi secara meluas tentang seluruh dunia karena ada akses internet;
- 2) Konvergensi menjadi lebih personal;
- 3) Lebih mudah, praktis, dan efisien karena tidak perlu punya dua media klu ternyata bisa punya satu media, yang multi-fungsi;
- 4) Tantangan kebutuhan baru konsumen serta persaingan yang ketat;
- 5) Masyarakat mendapatkan informasi lebih cepat.

b. Sisi Negatifnya, yaitu:

- 1) Perubahan gaya hidup masyarakat yang menjadi kecanduan teknologi (*cybermedia* dan *cybersociety*). Adanya ketergantungan dengan segala sesuatu menjadi serba praktis dan otomatis;
- 2) Munculnya masyarakat digital/masyarakat maya. Kemajuan teknologi konvergensi yang maju telah mempersempit jarak dan mempersingkat waktu;
- 3) Media cetak/media tradisional/media konvensional mulai kalah dengan modern atau media baru/online.

2.4. Internet

Sebagian besar masyarakat dunia kini menggunakan internet, bahkan bisa dikatakan hampir semua orang khususnya di perkotaan telah mengenyam akses internet. Apa itu internet ?

Menurut Suyanto (2010) Internet merupakan singkatan dari *interconnection networking*. Internet dapat diartikan sebagai sebuah jaringan komputer yang sangat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung, menjangkau seluruh dunia.

Internet merupakan hubungan antar berbagai jenis computer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya dimana hubungan tersebut memanfaatkan kemajuan dunia media komunikasi (telepon dan satelit) yang menggunakan protokol standar dalam berkomunikasi yaitu protokol TCP/IP.

Menurut Laquey (1997), internet merupakan jaringan longgar dari ribuan komputer yang menjangkau jutaan orang di seluruh dunia. Misi awalnya adalah menyediakan sarana bagi para peneliti untuk mengakses data dari sejumlah sumber daya perangkat keras komputer yang mahal (Elvinaro, Lukiati, 2004: 140).

Internet merupakan produk teknologi yang banyak dimanfaatkan oleh masyarakat. Sebagai produk teknologi, maka internet dapat memunculkan jenis interaksi sosial baru yang berbeda dengan interaksi sosial sebelumnya. Jika pada masa lalu, masyarakat berinteraksi secara *face to face communication*, maka dewasa ini masyarakat berinteraksi di dalam dunia maya atau melalui interaksi

sosial online. Melalui kecanggihan teknologi informasi, maka masyarakat memiliki alternative lain untuk berinteraksi sosial (Alyusi, 2016: 1).

Pertama kali jaringan internet dikembangkan pada tahun 1969 oleh US Departement of Defense dalam proyek ARPANet (Advance Research Project Network) (Ardial, 2014: 362)

Arpanet merupakan suatu proyek eksperimen DARPA (Departement od Defense Advanced Research Project Agency). Misi awalnya sederhana, yaitu mencoba menggali teknologi jaringan yang dapat menghubungkan para peneliti dengan berbagai sumber daya jauh seperti sistem komputer dan data yang besar. Arpanet berhasil membantu membudidayakan sejumlah jaringan lainnya, yang kemudian saling berhubungan. 25 tahun kemudian sistem ini bervolusi menjadi suatu “organisme” yang semakin luas perkembangannya, yang mencakup puluhan juta orang dan ribuan jaringan (Elvinaro, Lukiati, 2004: 142).

Semenjak itu, perkembangan internet berlangsung sangat pesat. Bagaimana tidak, yang tadinya hanya bisa dinikmati orang-orang tertentu saja dan fungsinya pun terbatas, kini semua orang bisa menggunakannya tanpa terkecuali dengan akses informasi yang jauh lebih luas dan fungsi yang lebih beragam. Hal itu tentunya ditenggarai oleh penemuan-penemuan hebat yang ada di internet itu sendiri. Mungkin hanya masyarakat daerah pedesaan di Indonesia saja yang belum terdapat akses internet, karena pembangunan jaringan internet di Indonesia tidak merata. Memang mungkin cukup sulit mengembangkan internet di Indonesia ketimbang di negara lain, karena negara kita adalah negara kepulauan yang setiap pulau berpisah-pisah.

Munculnya internet dapat menghubungkan antar manusia dari berbagai belahan dunia yang tidak saling kenal sebelumnya dengan cara mengkoneksikan komputer dengan jaringan internet. Interaksi antar manusia tersebut bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup baik kebutuhan jasmani maupun rohani. Salah satunya adalah kebutuhan informasi. Setiap orang membutuhkan informasi sebagai bagian dari tuntutan kehidupan dan sebagai penunjang kegiatan. Internet sangat bermanfaat bagi pemenuhan informasi tersebut.

Banyak orang yang sangat tergantung pada internet dalam kehidupan sehari-harinya, mulai dari pemakaian sosial media sebagai hiburan atau bisnis, membaca artikel menarik di website, hingga kegiatan chatting dengan kawan terdekat.

Internet sebagai media interaksi sosial telah terjadi di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Perkembangan pengguna internet juga terus bertambah. Jumlah pengguna internet di Indonesia pun juga berkembang sangat pesat. Dalam waktu yang relatif singkat jumlah internet di Indonesia meningkat secara signifikan. Banyak pengguna internet yang memanfaatkan chatting untuk berkomunikasi dengan orang lain maka semakin banyak pula terbentuknya komunitas-komunitas online, selain itu juga semakin banyak yang bergabung ke dalam komunitas online (Alyusi, 2016: 5).

Menurut Quarterman dan Mitchell membagi manfaat internet kedalam 4 kategori, yaitu:

- a. Internet sebagai media komunikasi, merupakan manfaat internet yang paling banyak digunakan dimana setiap pengguna internet dapat berkomunikasi dengan pengguna lainnya dari seluruh dunia.
- b. Media pertukaran data, dengan menggunakan email, newsgroup, FTP dan www (*World Wide Web* – jaringan situs-situs web) para pengguna internet di seluruh dunia saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.
- c. Media untuk mencari informasi atau data, perkembangan internet pesat, menjadikan www sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.
- d. Manfaat komunitas, internet membentuk masyarakat baru yang beranggotakan para pengguna internet dari seluruh dunia. Dalam komunitas ini pengguna internet dapat berkomunikasi, mencari informasi, berbelanja, melakukan transaksi bisnis, dan sebagainya.

2.5. Media Sosial

Menurut Lisa Buyer media sosial adalah bentuk hubungan masyarakat (humas) yang paling transparan, menarik dan interaktif pada saat ini. Sedangkan menurut Chris Garrett Media sosial adalah alat, jasa, dan komunikasi yang memfasilitasi hubungan antara orang satu dengan yang lain serta memiliki kepentingan atau ketertarikan yang sama.

Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring

sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.

Secara garis besar, media sosial atau jejaring sosial adalah sebuah platform dan teknologi yang memungkinkan dibuatnya konten interaktif, kolaborasi, dan pertukaran informasi antara para penggunanya serta semua itu berbasis internet. Ada banyak sekali manfaat dari media sosial, diantaranya untuk bersosialisasi, penyalur hobi, mencari informasi, dan masih banyak lagi termasuk menyalurkan kreativitas.

Saat ini, sudah banyak orang yang menggunakan media sosial terutama para remaja. Anak remaja di Indonesia yang menyalurkan kreatifitasnya melalui media sosial. Salah satunya yaitu kreatifitas menulis. Banyak sekali media sosial yang bisa digunakan untuk menyalurkan kreatifitas menulis. Di media sosial kita bisa dengan bebas mengeluarkan kemampuan kita dalam menulis. Tidak ada batasan umur untuk menulis di media sosial, siapa saja bisa menyalurkan kreatifitas menulisnya, baik anak-anak, remaja, maupun orang dewasa. Kita dapat dengan mudah mempublikasikan hasil kreatifitas menulis kita kepada masyarakat. Kita juga bisa menemukan banyak sekali cerita karya remaja Indonesia di media sosial.

Tak jarang cerita-cerita karya remaja Indonesia di media sosial ini diangkat menjadi novel. Banyak sekali remaja Indonesia yang belum terlalu mahir dalam menulis, tetapi mereka terus menyalurkan kreatifitas menulisnya di media sosial sehingga menjadi mahir. Dengan membaca cerita hasil karya orang lainpun

dapat belajar bagaimana cara menulis dengan benar. Banyak juga remaja Indonesia yang senang membaca cerita di media sosial dan akhirnya tertarik untuk membuat cerita di media sosial.

Selain itu, kita juga dapat dengan mudah bersosialisasi dengan siapapun di media sosial, baik dalam negeri maupun luar negeri. Kita dapat meminta pendapat kepada para pembaca tentang karya kita. Kita juga bisa mengetahui keinginan para pembaca untuk cerita selanjutnya. Menambah pengetahuan tentang menulis pun bisa kita lakukan dengan cara membaca cerita atau kita saling berbagi pengetahuan dengan penulis yang sudah mahir. Banyak juga remaja Indonesia yang diminta untuk menerjemahkan cerita-cerita hasil karya penulis asing di media sosial.

2.6. Wattpad

Wattpad adalah salah satu situs online yang diperuntukan bagi penggunanya yang gemar menulis, baik itu menulis artikel, cerita pendek, cerita bersambung atau pun puisi. Tidak jauh dengan fungsi situs menulis lain yang lebih dulu dikenal seperti *Blog*, *Wattpad* hadir dengan lebih memudahkan untuk penggunanya. Bukan hanya tampilan situs yang nyaman untuk menulis melalui perangkat komputer, *Wattpad* juga menyediakan aplikasi yang dapat diakses melalui telepon genggam untuk memudahkan penggunanya menyalurkan hobi mereka kapan pun dan di mana pun. Diluncurkan tahun 2006, *Wattpad* yang didirikan dari hasil kolaborasi Allan Lau dan Ivan Yuen ini berbasis di Toronto, Kanada. Dalam perkembangannya secara perlahan tapi pasti *Wattpad* mulai

menyebarkan ke beberapa Negara di antaranya Amerika, Inggris, Australia, Filipina, Rusia, Libya, Jamaika, Uni Emirat Arab dan tentu saja Indonesia dan beberapa Negara lain di penjuru dunia.



Gambar 2.2

Logo Wattpad

Wattpad mempunyai banyak kategori. Ada kategori romantis, fiksi ilmiah, fantasi, humor, paranormal, misteri/getaran, horor, petualangan, fiksi sejarah, fiksi remaja, fiksi penggemar, puisi, cerita pendek, fiksi umum, chiklit, laga, vampir, manusia serigala, spiritual, non-fiksi, klasik atau acak. Pengguna bisa dengan bebas memilih kategori atau genre bacaan yang ingin dibaca atau yang disukai dan juga bisa memilih genre tulisan yang akan diposting di *Wattpad*.

Bagi yang hobi membaca terutama membaca cerita tapi tidak ingin dipusingkan dengan bawaan buku-buku yang berat. Maka, bisa mengandalkan *Wattpad*. Melalui *Wattpad* pengguna bisa membaca apa saja sesuai genre yang disukai, baik itu *fan-fiction*, *teen-fiction*, *romance*, *action*, *horror*, *mystery* dan genre-genre lainnya, tanpa harus di pusingkan dengan bawaan buku - buku yang berat. Pengguna cukup membuka alamat websitenya atau membuka aplikasi *Wattpad* dengan mudah dan pengguna bisa mengaksesnya kapan saja dan dimana saja. Dengan membaca cerita hasil karya orang lainpun pengguna dapat belajar

bagaimana cara menulis dengan benar. Melalui *Wattpad* juga pengguna bisa bertukar ide tentang sebuah tulisan ataupun tentang bacaan.

Dan untuk yang hobi menulis, dan tidak tahu harus menulis dimana. Pengguna bisa mencoba menulis di *Wattpad*. *Wattpad* bisa menjadi tempat menulis cerita karangan sendiri tanpa perlu takut tulisan pengguna akan di copas oleh orang lain, karna *Wattpad* di lengkapi 'Hak Cipta'.

Lebih jauh, *Wattpad* telah membentuk hubungan dengan penerbit untuk mencoba dan membantu para penulis *Wattpad* menerima kompensasi atas karya mereka. Cabang baru, *Wattpad Studios*, dikembangkan untuk menghubungkan penulis populer ke industri penerbitan dan film. *Wattpad* sebelumnya telah bekerja sama dengan kelompok penerbitan seperti *Sourcebook* untuk membantu penulis *Wattpad* menerima penawaran penerbitan, dan menjadikan karya mereka dalam bentuk cetak. Rumah penerbitan seperti *Random House* dan *HarperCollins* telah mendekati penulis *Wattpad* yang populer untuk menegosiasikan kesepakatan penerbitan, yang memungkinkan situs web tersebut berfungsi sebagai batu loncatan ke industri penerbitan yang lebih profesional.

Pada bulan Maret 2014, *Wattpad* menandatangani kontrak dengan *Pop Fiction*, sebuah anak perusahaan dari Summit Media, untuk mencetak cerita-cerita *Wattpad* di Filipina dalam bentuk buku atau novel.

Salah satu cerita *Wattpad* yang sudah di bukukan dan menjadi Novel Best Seller karena sudah dibaca oleh lebih dari 20 juta orang yaitu “Dear Nathan” karya Erisca Febriani, dan bahkan dari Novel Best Seller ada rumah produksi yang meminta Dear Nathan untuk diangkat menjadi sebuah film.

Wattpad juga memberi penghargaan tiap tahunnya bagi para penulis yang tulisannya mendapat vote terbanyak atau yang paling di sukai atau digemari oleh pembaca. Penghargaan ini biasa disebut 'Watty Awards'. Dengan klik tombol atau ikon Vote untuk mem-Vote cerita yang kalian sukai agar cerita tersebut bisa memenangi penghargaan Watty Awards.

2.7. Siswa dan Remaja

Menurut Arifin (2000) siswa adalah manusia didik sebagai makhluk yang sedang berada dalam proses perkembangan atau pertumbuhan menurut fitrah masing-masing yang memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju kearah titik optimal yakni kemampuan fitrahnya.

Menurut Dryfoos & Barkin (2006) masa remaja (*adolescence*) adalah masa perkembangan yang merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Masa ini dimulai sekitar pada usia 10 hingga 12 tahun dan berakhir pada usia 18 hingga 21 tahun. Dalam menelusuri remaja, kita harus tetap mengingat bahwa semua remaja sama (King, 2007: 188).

Menurut Deswita (2006) Batasan Usia Remaja yang umum digunakan oleh para ahli adalah antara 12 hingga 21 tahun. Rentang waktu usia remaja ini biasanya dibedakan atas tiga, yaitu 12 – 15 tahun = masa remaja awal, 15 – 18 tahun = masa remaja pertengahan, dan 18 – 21 tahun = masa remaja akhir. Tetapi Monks, Knoers, dan Haditono membedakan masa remaja menjadi empat bagian, yaitu masa pra-remaja 10 – 12 tahun, masa remaja awal 12 – 15 tahun, masa remaja pertengahan 15 – 18 tahun, dan masa remaja akhir 18 – 21 tahun.

Menurut Widyastuti (2009) Perkembangan remaja terlihat pada ciri-ciri sebagai berikut :

a. Perkembangan Biologis

Perubahan fisik pada pubertas merupakan hasil aktifitas hormonal dibawah pengaruh sistem saraf pusat. Perubahan fisik yang sangat jelas tampak pada pertumbuhan peningkatan fisik dan pada penampakan serta perkembangan karakteristik seks sekunder.

b. Perkembangan Psikologis

Teori psikososial tradisional menganggap bahwa kritis perkembangan pada masa remaja menghasilkan terbentuknya identitas. Pada masa remaja mereka mulai melihat dirinya sebagai individu yang lain.

c. Perkembangan Kognitif

Berfikir kognitif mencapai puncaknya pada kemampuan berfikir abstrak. Remaja tidak lagi dibatasi dengan kenyataan dan aktual yang merupakan ciri periode konkret, remaja juga memerhatikan terhadap kemungkinan yang akan terjadi.

d. Perkembangan Moral

Anak yang lebih muda hanya dapat menerima keputusan atau sudut pandang orang dewasa, sedangkan remaja, untuk memperoleh autonomi dari orang dewasa mereka harus menggantikan seperangkat moral dan nilai mereka sendiri.

e. Perkembangan Spiritual

Remaja mampu memahami konsep abstrak dan menginterpretasikan analogi serta simbol-simbol. Mereka mampu berempati, berfilosofi dan berfikir secara logis.

f. Perkembangan Sosial

Remaja harus membebaskan diri mereka dari dominasi keluarga dan menetapkan sebuah identitas yang mandiri dari kewenangan keluarga. Masa remaja adalah masa dengan kemampuan bersosialisasi yang kuat terhadap teman dekat dan teman sebaya.

Menurut Carballo (1978) ada enam penyesuaian diri yang harus dilakukan remaja terhadap masyarakat yaitu (Sarwono, 2012: 19):

- a. Menerima dan mengintegrasikan pertumbuhan badannya dalam kepribadiannya.
- b. Menentukan peran dan fungsi seksualnya yang adekuat (memenuhi syarat) dalam kebudayaan di mana ia berada.
- c. Mencapai kedewasaan dengan kemandirian, kepercayaan diri, dan kemampuan untuk menghadapi kehidupan.
- d. Mencapai posisi yang di terima oleh masyarakat.
- e. Mengembangkan hati nurani, tanggung jawab, moralitas, dan nilai-nilai yang sesuai dengan lingkungan dan kebudayaan.
- f. Memecahkan problem-problem nyata dalam pengalaman sendiri dan dalam kaitannya dengan lingkungan.

2.8. Motivasi

Kata “motif” diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melaksanakan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan di dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Bahkan dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (*kesiapsiagaan*). Berawal dari kata “Motif” itu, maka *motivasi* dapat diartikan sebagai gaya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat dirasakan/mendesak (Sardiman, 2014: 73).

Menurut Mc. Donald, motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “feeling” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Menurut Sumadi Suryabrata, Motivasi adalah keadaan yang terdapat dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan aktifitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Sementara itu Gates dan kawan-kawan mengemukakan bahwa motivasi adalah suatu kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri seseorang yang mengatur tindakannya dengan cara tertentu. Adapun Greenberg menyebutkan bahwa motivasi adalah proses membangkitkan, mengarahkan, dan memantapkan perilaku arah suatu tujuan (Djaali, 2013: 101).

Menurut Weiner (1990) motivasi didefinisikan sebagai kondisi internal yang membangkitkan kita untuk bertindak, mendorong kita mencapai tujuan tertentu, dan membuat kita tetap tertarik dalam kegiatan tertentu. Menurut Uno (2007), motivasi dapat diartikan sebagai dorongan internal dan eksternal dalam

diri seseorang yang diindikasikan dengan adanya; hasrat dan minat; dorongan dan kebutuhan; harapan dan cita-cita; penghargaan dan penghormatan. Sedangkan Imron (1966) menjelaskan bahwa motivasi berasal dari bahasa Inggris "*motivation*" yang berarti dorongan atau pengalasan untuk melakukan suatu aktifitas hingga mencapai tujuan.

Dari serangkain pengertian para ahli diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Motivasi adalah suatu kondisi fisiologis dan psikologis yang terdapat dalam diri sesorang yang mendorongnya untuk melakukan; menyelesaikan; menghentikan; dsb, suatu aktifitas guna mencapai tujuan tertentu yang diinginkan dari motivasi tersebut.

Tujuan-tujuan yang mendasari motivasi ditentukan sendiri oleh individu yang melakukannya, individu dianggap tergerak untuk mencapai tujuan karena motivasi intrinsik (keinginan beraktivitas atau meraih pencapaian tertentu semata-mata demi kesenangan atau kepuasan dari melakukan aktivitas tersebut), atau karena motivasi ekstrinsik, yakni keinginan untuk mengejar suatu tujuan yang diakibatkan oleh imbalan-imbalan eksternal.

Secara umum dapat dikatakan bahwa tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauannya untuk melakukan sesuatu sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu (Purwanto, 2007: 73).

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu,

dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu. Jadi motivasi itu dapat dirangsang oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh di dalam diri seseorang (Sardiman, 2014: 75).

Jenis-jenis motivasi dapat dikelompokkan menjadi dua jenis menurut Hasibuan (2006) yaitu:

- a. Motivasi positif (insentif positif), manajer memotivasi bawahan dengan memberikan hadiah kepada mereka yang berprestasi baik. Dengan motivasi positif ini semangat kerja bawahan akan meningkat, karena manusia pada umumnya senang menerima yang baik-baik saja.
- b. Motivasi negatif (insentif negatif), manajer memotivasi bawahan dengan memberikan hukuman kepada mereka yang pekerjaannya kurang baik (prestasi rendah). Dengan memotivasi negatif ini semangat kerja bawahan dalam waktu pendek akan meningkat, karena takut dihukum.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Metode ialah suatu prosedur atau cara untuk mengetahui sesuatu yang mempunyai langkah-langkah sistematis. Sedangkan metodologi ialah suatu pengkajian dalam mempelajari peraturan-peraturan yang terdapat dalam penelitian. Ditinjau dari sudut filsafat, metodologi penelitian merupakan epistemology penelitian. Yaitu yang menyangkut bagaimana kita mengada penelitian (Usman, 2009: 41).

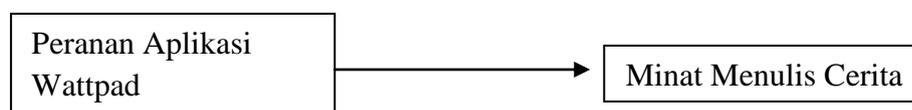
Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati (Moleong, 2014: 4).

Penelitian kualitatif merupakan suatu strategi inquiry yang menekankan pencairan makna, pengertian, konsep, karakteristik, gejala, simbol, maupun deskripsi tentang suatu fenomena, fokus, dan multimetode, bersifat alami dan holistic, megutamakan kualitas, menggunakan beberapa cara, serta disajikan secara naratif. Dari sisi lain dan secara sederhana dapat dikatakan bahwa tujuan penelitian kualitatif adalah untuk menemukan jawaban terhadap suatu fenomena atau pertanyaan melalui aplikasi prosedur ilmiah secara sistematis dengan menggunakan pendekatan kualitatif (Yusuf, 2014: 329).

3.2. Kerangka Konsep

Untuk memudahkan pendeskripsian terhadap masalah yang akan diteliti, peneliti akan menggambarkan masalah tersebut melalui kerangka konsep. Kerangka konsep penelitian adalah hubungan konsep-konsep yang ingin diamati melalui penelitian yang dilakukan.

Maka masalah tersebut digambarkan melalui kerangka konsep sebagai berikut:



Gambar 3.1

Kerangka Konsep

3.3. Definisi Konsep

Konsep merupakan bentuk abstraksi dari suatu penelitian. Konsep adalah unsur penelitian yang terpenting dan merupakan definisi yang digunakan untuk menggambarkan secara abstrak suatu fenomena sosial (Singarimbun, 2005: 333).

Konsep-konsep yang berkaitan dengan penelitian ini adalah:

- a. Media adalah alat atau perantara yang mengantarkan pesan dari sumber informasi kepada penerima pesan.
- b. Media sosial adalah adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.

- c. *Wattpad* adalah layanan situs web dan aplikasi telepon pintar asal Toronto, Kanada, yang memungkinkan penggunanya untuk membaca ataupun mengirimkan karya dalam bentuk artikel, cerita pendek, novel, puisi, atau sejenisnya.
- d. Siswa adalah manusia didik sebagai makhluk yang sedang berada dalam proses perkembangan atau pertumbuhan menurut fitrah masing-masing yang memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju kearah titik optimal yakni kemampuan fitrahnya. Sedangkan Remaja adalah masa perkembangan yang merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa.
- e. Motivasi adalah sesuatu alasan yang mendorong seseorang untuk melakukan, menyelesaikan, menghentikan, suatu aktifitas guna mencapai tujuan tertentu yang diinginkan dari motivasi tersebut.
- f. Peranan adalah aktifitas yang diharapkan dari suatu kegiatan, yang menentukan suatu proses keberlangsungan.

3.4. Kategorisasi

Tabel 3.1
Kategorisasi

Konsep Teoritis	Indikator
1. Peranan Aplikasi <i>Wattpad</i>	a. Minat untuk menulis b. Motivasi untuk menulis c. Menyalurkan kreatifitas menulis d. Melatih kemampuan dalam menulis e. Meningkatkan kreatifitas dalam menulis

3.5. Informan atau Narasumber

Dalam penelitian ini peneliti memilih informan berdasarkan teknik *purpose sampling*, yaitu dilandasi tujuan atau pertimbangan tertentu terlebih dahulu, pengambilan sumber informasi (informan) didasarkan pada maksud yang telah ditetapkan sebelumnya (Yusuf, 2014: 369).

Berdasarkan teknik *purposive sampling*, peneliti akan memilih informan yang menjadi pengguna pada aplikasi *Wattpad*, baik pengguna dengan posisi sebagai pembaca pasif maupun pengguna dengan posisi sebagai penulis.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dan informasi yang dapat dijadikan bahan penelitian ini, maka peneliti mengumpulkan data melalui:

a. Wawancara

Adalah percakapan tatap muka antara pewawancara dengan narasumber informasi, di mana pewawancara bertanya langsung tentang sesuatu objek yang diteliti.

b. Observasi

Didefinisikan sebagai suatu proses melihat, mengamati, dan mencermati serta merekam perilaku secara sistematis untuk suatu tujuan tertentu (Herdiansyah, 2015: 131).

c. Penelitian Kepustakaan

Dengan cara mempelajari dan mengumpulkan data melalui literature dan sumber bacaan yang relevan dan mendukung penelitian. Dalam hal ini kepustakaan dilakukan dengan membaca buku-buku, website serta artikel yang berkaitan dengan masalah yang dibahas.

3.7. Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif Seiddel (Moleong, 2014: 248), prosesnya berjalan sebagai berikut:

a. Mencatat yang menghasilkan catatan lapangan, dengan hal itu diberi kode agar sumber datanya tetap dapat ditelusuri.

- b. Mengumpulkan, memilah-milah, mengklarifikasikan, mensistensikan, membuat ikhtisar, dan membuat indeksinya.
- c. Berpikir, dengan membuat jalan agar kategori data itu mempunyai makna, mencari dan menemukan pola dan hubungan-hubungan, dan membuat temuan-temuan umum.

3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian

a. Lokasi Penelitian

Peneliti melakukan penelitian di SMA Muhammadiyah 01 Medan, Jalan Utama No. 170 , Kelurahan Kota Matsum II, Kecamatan Medan Area, Kota Medan, Sumatera Utara, 20215.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan selama 1 bulan, terhitung dari awal Februari 2018 hingga akhir Februari 2018.

3.9. Deskripsi Ringkas Objek Penelitian

Berdirinya SMA Muhammadiyah 01 Medan sudah merupakan kebutuhan warga persyarikatan sebagai wujud dari peran Muhammadiyah dalam mencerdaskan kehidupan bangsa untuk melahirkan kader persyarikatan agama dan negara. SMA Muhammadiyah 01 Medan didirikan tanggal 1 Januari 1976. Dahulunya sekolah ini berada di Jalan Sutrisno No 55 Medan. Karena terjadi pelebaran jalan, maka gedung ini tidak layak lagi sebagai tempat proses belajar

mengajar. Akhirnya tanah tersebut dijual dan dialihkan ke lokasi baru di JL. Utama No 170 Medan.

Pada tahun 1983 tanah ini selesai dibangun dengan Ketua Pembangunannya oleh H. Arbie. Gedung ini juga mendapat sumbangan dua lokal oleh P dan K. Pada kesempatan itu telah pula diresmikan pemakaiannya oleh Pimpinan Muhammadiyah yang pada masa itu dijabat oleh ND Pane. Areal tempat berdirinya SMA Muhammadiyah 01 Medan ini mempunyai luas areal 21 x 100 m. Dalam usaha untuk membuat agar sekolah aman dari gangguan yang datang dari luar, maka pihak sekolah membuat pagar disekeliling sekolah dalam ruangan dimana dengan adanya pagar ini murid tidak dapat pulang sembarangan sebelum jam pelajaran selesai.

SMA Muhammadiyah 01 Medan ini terletak di tempat strategis dan baik serta dan baik serta mudah hubungan transportasi dan komunikasi. Transportasi yang lancar dilihat dari adanya angkutan umum yang lintas di depan sekolah ini. Sedang sarana komunikasi terletak tidak jauh dari lokasi SMA Muhammadiyah 01 Medan ini.

Halaman sekolah yang senantiasa terawat dan bersih menjadikan orang yang masuk ataupun yang ada di dalam akan enggan untuk meninggalkan halaman sekolah ini. Baik dalam halaman muka maupun halaman yang di dalam selallu terawat rapi dan bersih, dikarenakan usaha dan upaya yang dilakukan oleh murid bersama guru.

a. Visi

“Menjadi SMA Islami, Terpercaya dan Pilihan Utama dalam Pembinaan Insan Berkepribadian Anggun serta Berprestasi Unggul.”

b. Misi

1) Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif sesuai dengan kurikulum Nasional dan Muhammadiyah.

2) Meningkatkan semangat belajar dalam rangka mencerdaskan Intelektual, Emosional dan Spritual.

3) Menanamkan sikap disiplin dalam beribadah dan belajar.

4) Menumbuhkembangkan kreatifitas dan prestasi Ilmiah, Seni dan Olahraga serta kemampuan berorganisasi dan bermasyarakat.

5) Memberikan Pelatihan Teknologi Informasi, Komputer, Keterampilan hidup dan bahasa asing (Inggris dan Arab).

6) Melengkapi sarana pembelajaran dan fasilitas yang representatif.

c. Tujuan

1) Terbinanya peserta didik yang memiliki disiplin yang tinggi dalam belajar dan beribadah serta bersih lahir dan bathin dengan semangat cinta Ilmu dan Siap berkompetensi dalam meraih prestasi.

2) Terwujudnya suasana belajar yang kondusif dan mandiri dan siap bersaing dalam melanjutkan pendidikannya kejenjang yang lebih tinggi.

- 3) Meningkatnya pencapaian pembelajaran yang efektif dan inovatif melalui pengembangan bahan ajar dan media pembelajaran dalam rangka meningkatkan prestasi akademik dan non akademik
- 4) Meningkatkan penguasaan teknologi informasi dalam pengembangan pelayanan administrasi sekolah, perpustakaan dan media pembelajaran berbasis TIK.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi yang peneliti lakukan terhadap 13 siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan di SMA Muhammadiyah 01 Medan. Berikut ini peneliti memaparkan hasil wawancara dengan 13 siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan yang merupakan pengguna aplikasi *Wattpad*.

1. Lisa Anggraini siswi kelas XII IPA 2 (17 tahun)

Siswi yang memiliki nama pengguna “Fasa” pada aplikasi *Wattpad* ini mengaku sudah menggunakan *Wattpad* sejak setahun belakangan. Dengan mengandalkan android Vivo Y53 yang dia miliki banyak cerita-cerita *Wattpad* yang telah di bacanya, baik itu genre fiksi, romantis, horror dan lain-lain. Dari seluruh genre cerita yang ada, dia lebih menyukai genre “*Romance*” menurutnya, pada genre ini banyak cerita yang menunjukkan kisah-kisah romansa anak remaja. Salah satu judulnya adalah “Rebound” yang menceritakan tentang seorang anak yang berasal dari keluarga broken home, dimana ibunya berselingkuh dengan lelaki lain.

2. Dea Ananda siswi kelas XII IPA 2 (17 Tahun)

Cerita dengan genre “*Romance*” kerap menjadi pilihan para remaja untuk dikonsumsi, seperti cerita berjudul “Posesif Pilot” yang menceritakan tentang

seorang cowok yang jatuh cinta kepada sahabatnya tetapi sahabatnya tidak tahu akan perasaan si cowok terhadapnya. Cerita ini menjadi salah satu cerita favorit dari pemilik nama pengguna “Deanda” ini. Pengguna yang posisinya sebagai pembaca pasif ini menggunakan android Lenovo A7700 untuk tetap aktif membaca cerita-cerita yang terdapat di *Wattpad*. Menurutnya, *Wattpad* menjadi tempat menyalurkan hobinya yang suka membaca, dan membuatnya lebih mudah dalam mencari cerita, serta dapat menghilangkan rasa penat setelah belajar seharian di sekolah.

3. Zahra Annisa siswi kelas XII IPA 2 (17 Tahun)

Sejak menggunakan *Wattpad* setahun yang lalu, siswi yang aktif menggunakan seluruh media sosial ini kerap mengisi waktu luangnya dengan membaca cerita-cerita yang tersedia di *Wattpad*. Pemilik nama lengkap Zahra Annisa ini memiliki pendapat yang berbeda dari pengguna lainnya dalam mengkonsumsi sebuah cerita, jika kebanyakan pengguna melihat dari genre tertentu, pemilik nama pengguna “Oktaannisa” ini justru melihat dari banyaknya jumlah *viewer* pada cerita tersebut. Pengguna android LG ini berasumsi jika *viewernya* banyak berarti cerita itu bagus dan menarik jadi dia membaca cerita yang memiliki banyak *viewer*.

4. Tasya Dewi Syahputri siswi kelas XII IPS 2 (17 Tahun)

Remaja yang sangat menyukai hal-hal berhubungan dengan K-Pop ini mengungkapkan, *Wattpad* adalah aplikasi berupa buku online yang memiliki banyak capture disetiap ceritanya. Berbagai genre cerita telah dia nikmati. Namun, genre "*Teen Fiction*" yang menjadi favoritnya. Pemilik nama pengguna "Tata" ini mengatakan, pada genre "*Teen Fiction*" ini banyak cerita-cerita yang berhubungan dengan K-Pop. Sejauh ini dia hanya menikmati cerita-cerita di *Wattpad*, namun, dia kerap memberikan komentar pada cerita yang dibacanya hingga juga pernah mendapat respon dari penulis cerita tersebut, ada yang memberikan respon positif tetapi ada juga yang memberikan respon negatif, yang terkadang membuatnya kesal saat membaca respon negatif itu.

5. Annisa Hidayati Putri siswi kelas XII IPA 2 (17 Tahun)

Siswi yang menggunakan handphone BlackBerry untuk mengakses media sosial miliknya ini, mengaku sudah menggunakan aplikasi *Wattpad* sejak 6 bulan yang lalu, dengan alasan karena dia ingin membaca cerita-cerita yang terdapat didalamnya. Remaja yang mengambil jurusan IPA ini menggemari cerita yang bergenre "*Teen Fiction*" seperti cerita yang berjudul "Milan" yang memiliki kisah tentang seorang cewek bernama Milan dengan sikap dingin yang dimilikinya membuat siswa bernama Damar tertarik hingga melakukan apapun demi mendapatkan perhatian dan cinta dari Milan.

6. Siti Fadillah siswi kelas XII IPA 2 (17 Tahun)

Remaja yang memiliki hobi membaca ini kerap menikmati cerita-cerita yang tersedia di aplikasi *Wattpad*. Siswi yang memiliki nama pengguna “DillaDilla519” ini lebih sering mengunjungi cerita dengan genre “*Teen Fiction*”. Dia mengaku, pada genre ini banyak cerita yang sering di alaminya. Salah satunya cerita dengan judul “MeloDylan” dimana kisah ini menceritakan tentang seorang siswi baru bernama Melody yang di sukai oleh kakak kelasnya bernama Dylan yang merupakan idola di sekolah.

7. Wulan Sari siswi kelas XII IPA 2 (17 Tahun)

Pemilik nama lengkap Wulan Sari mengatakan, *Wattpad* adalah sebuah cerita yang memiliki banyak genre. Genre cerita “*Teen Fiction*” dengan judul “MeloDylan” menarik perhatian siswi yang bersekolah di SMA Muhammadiyah 01 Medan ini untuk mengisi waktu luangnya. Pemilik nama pengguna “Wulansari” pada aplikasi *Wattpad* ini menggunakan beberapa media sosial seperti, Instagram, WhatsApp dan *Wattpad*.

8. Khairunnisa siswi kelas XII IPA 2 (17 Tahun)

Pemilik nama pengguna “Nischai” ini mengatakan, *Wattpad* adalah sebuah aplikasi yang memudahkan kita dalam menceritakan kehidupan yang di alami semua orang tanpa harus keluar uang yang banyak tetapi hanya bermodal nulis, upload dan keberanian, sehingga tulisan dapat dinikmati oleh orang lain. Pengguna smartphone Samsung J3 ini mengaku, sudah 4 tahun menggunakan aplikasi ini. Dia mengatakan alasannya menggunakan *Wattpad*, karena ingin tahu

bagaimana penulis-penulis baru itu dan tidak semua penulis baru ceritanya tidak menarik. Setelah membaca banyak cerita dan menjalin komunikasi dengan penulis-penulisnya, dia justru menemukan banyak penulis baru yang sangat berbakat, cerita yang mereka tulis sama bagusnya dengan penulis-penulis yang berbakat lainnya.

9. Fira Aulia Nadia siswi kela XI IPA 2 (16 Tahun)

Menurutnya, *Wattpad* adalah kumpulan cerita-cerita seperti cerpen maupun novel yang di publish oleh salah satu pengguna. Pemilik nama pengguna “Firaaulianadia174” ini mengaku, menggunakan *Wattpad* sejak setahun lalu, sudah banyak cerita yang dinikmatinya salah satu judulnya adalah “My Kampret Boy Friend” pada genre “Romance” yang menceritakan tentang dua orang anak remaja yang belajar di sekolah yang sama namun berbeda jurusan. Dimana remaja Cewek merupakan jurusan IPS, dan remaja cowok merupakan jurusan IPA juga pemenang olimpiade di sekolahnya. Pengguna handphone EverCoss ini mengatakan, walau sudah setahun menggunakan *Wattpad*, dia masih berperan sebagai pembaca saja dan memberi komentar jika dia terkesan dengan cerita tersebut.

10. Nadya Ulfa siswi kelas XI IPA 2 (16 Tahun)

Wattpad sudah digunakan pemilik nama pengguna “Nadyaulfa730” sejak 6 bulan terakhir, dia mengatakan cerita-cerita di *Wattpad* dapat menghadirkan inspirasi saat dia membacanya. Remaja penyuka genre “Misteri” ini memiliki satu judul cerita yang menjadi favoritnya yaitu “Love With Out Word” dimana menceritakan tentang seorang anak remaja yang dikenal bukan sebagai dirinya tetapi sebagai saudara kembarnya yang telah meninggal pada kecelakaan pesawat. Kisah ini bermula dari sang kakak kembarnya yang salah mengambil tiket pesawat, hingga kecelakaan itu terjadi penumpang yang tercatat sebagai korban atas nama dirinya tetapi yang meninggal sesungguhnya adalah sang kakak kembarnya. Sejak peristiwa naas itu terjadi dia mulai menutup diri dari semua orang. Siswi kelas XI ini mengatakan, karena pada genre ini banyak cerita-cerita yang susah di tebak jalan ceritanya hingga membuat sang pembaca jadi penasaran dengan lanjutan cerita tersebut.

11. Siti Nurdiana siswi kelas XI IPA 2 (17 Tahun)

Nama pengguna “Sitinurdiana” sudah aktif pada aplikasi *Wattpad* sejak 2 tahun belakangan ini dengan alasan karena banyak cerita-cerita seru tentang anak remaja yang membuatnya tertarik membaca cerita-cerita yang di publish di *Wattpad*, salah satunya adalah cerita dengan judul “Pangeran Kelas”. Cerita dengan genre “*Teen Fiction*” ini mengisahkan tentang seorang cowok yang menjadi idola kelas juga merupakan cowok yang dikagumi para siswi-siswi

disekolahnya. Pemilik nama asli Siti Nurdiana ini mengatakan *Wattpad* adalah sekumpulan cerita yang jika cerita tersebut banyak *viewernya* akan di jadikan sebuah novel.

12. Dina Nadila siswi kelas XI IPA 2 (16 Tahun)

Dina Nadila adalah seorang siswi yang kurang suka membaca, namun sejak menggunakan *Wattpad*, *Wattpad* menjadi tempatnya untuk melatih diri agar lebih rajin membaca karena banyak cerita yang menarik, terutama pada genre “*Romance*” yang menjadi favoritnya. Menurut pemilik nama pengguna “Dinanadila204” ini *Wattpad* adalah kumpulan cerita seperti novel yang di publikasikan secara online. Dengan menggunakan I-Pad yang di milikinya, dia membaca cerita *Wattpad* yang berjudul “*Talia*” dimana menceritakan tentang seorang cowok yang merupakan kapten basket. Dan cewek merupakan siswi yang pintar dalam bidang vokal. Pada suatu hari si cowok melakukan taruhan dengan teman-temannya untuk mendapat si cewek. Demi menjalankan misinya si cowok melakukan berbagai cara agar membuat si cewek jatuh cinta padanya.

13. Sandra Karin siswi kelas XII IPA 2 (16 Tahun)

Pemilik nama pengguna “*Karhadid*” ini mengaku sudah 3 tahun belakangan menggunakan aplikasi *Wattpad*, namun baru 3 bulan belakangan ini dia memasuki posisi baru yang tidak hanya menempati posisi sebagai seorang pembaca tetapi juga menempati posisi sebagai seorang penulis pada aplikasi

Wattpad. Menurutnya, *Wattpad* adalah sarana untuk menuangkan imajinasi dalam bentuk tulisan. Karena dengan aplikasi *Wattpad* ini dia bisa membaca novel-novel secara gratis dan bisa menuangkan imajinasi saat membaca cerita. Cerita yang ditulisnya merupakan cerita bergenre “*Teen Fiction*” yang berjudul “The Stupid Girl” yang mengisahkan tentang seorang cewek yang bodoh dalam hal pelajaran, kemudian bertemu dengan seorang cowok yang sangat pintar namun memiliki sifat sombong dan selalu merendahkan si cewek.

4.2. Pembahasan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada bulan Februari 2018. Ternyata *Wattpad* ini memiliki kelebihan, terutama dalam membangkitkan minat membaca melalui media *online* di kalangan pelajar SMA Muhammadiyah 01 Medan. Pelajar yang diteliti sebanyak 13 siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan, 13 siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan ini mengaku sangat menyukai cerita-cerita atau novel *online* yang di publish di aplikasi *Wattpad* berbasis Android. Mereka memilih android karena dianggap lebih praktis dan mudah dibawa kemana pun, daripada harus membawa laptop / PC yang berbasis internet.

13 siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan yang merupakan seorang pelajar ini mengaku selain menggunakan aplikasi *Wattpad*, mereka juga akrab dengan aplikasi-aplikasi pada media sosial lainnya seperti, Bbm, Line, WhatsApp, Instagram, dan Facebook. Mereka mengaku sering mengakses aplikasi-aplikasi

tersebut untuk mencari informasi terkini atau hanya untuk sekedar memberi kabar pada keluarga, saudara maupun sahabat.

Para siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan yang di teliti memiliki berbagai jenis android yang digunakan saat mengakses aplikasi *Wattpad* ini antara lain, ada android Vivo, EverCoss, Samsung, dan Oppo. Selain android, pelajar juga ada yang menggunakan IOS BlackBerry, dan I-Pad berbentuk tablet.

Dari 13 siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan yang diteliti, umumnya menikmati cerita-cerita atau novel yang dipublish di *Wattpad*. Bahkan 3 dari 13 siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan yang di teliti merasa menyatu saat membaca cerita-cerita / novel yang dipublish di *Wattpad*. Mereka mengaku saat membaca sebuah cerita / novel yang di publish di *Wattpad* ini merasa bahwa, mereka merupakan pemeran dari cerita tersebut, bahkan terbawa suasana pada saat membaca cerita tersebut. Berbagai ekspresi mereka tunjukkan, ada yang tertawa saat membaca cerita yang lucu, ada yang menangis saat membaca cerita yang menyentuh hati, sampai ada yang kesal atau marah saat membaca alur cerita yang tidak seuai dengan apa yang ada dibenak masing-masing pembaca.

Dari 13 siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan yang di teliti rata-rata mereka mengaku sudah lebih dari 6 (enam) bulan menggunakan aplikasi *Wattpad* ini. Sudah lebih dari 20 cerita yang mereka baca dengan berbagai genre yang tersedia pada aplikasi *Wattpad*. Mereka menganggap cerita-cerita / novel yang di publish di *Wattpad* lebih efektif dari pada membaca sebuah novel bebentuk fisik (buku). Mereka mengaku, dengan menggunakan aplikasi *Wattpad* lebih mudah dan praktis, cukup menggunakan internet saat mencari berbagai cerita yang di

inginkan, setelah cerita di masukan ke *Library* pada akun *Wattpad* mereka sudah bisa membaca seluruh isi cerita tersebut walaupun sedang offline. Karena, jika membeli novel buat kalangan remaja adalah suatu hal yang relatif sulit untuk dibeli.

Dari 13 siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan yang di teliti, 12 siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan mengaku posisinya hanya sebagai pembaca pasif. Siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan yang posisi mereka sebagai pembaca pasif adalah sebagai berikut:

- 1) Lisa Anggraini siswi kelas XII IPA 2 (17 tahun)
- 2) Dea Ananda siswi kelas XII IPA 2 (17 Tahun)
- 3) Zahra Annisa siswi kelas XII IPA 2 (17 Tahun)
- 4) Tasya Dewi Syahputri siswi kelas XII IPS 2 (17 Tahun)
- 5) Annisa Hidayati Putri siswi kelas XII IPA 2 (17 Tahun)
- 6) Siti Fadillah siswi kelas XII IPA 2 (17 Tahun)
- 7) Wulan Sari siswi kelas XII IPA 2 (17 Tahun)
- 8) Khairunnisa siswi kelas XII IPA 2 (17 Tahun)
- 9) Fira Aulia Nadia siswi kela XI IPA 2 (16 Tahun)
- 10) Nadya Ulfa siswi kelas XI IPA 2 (16 Tahun)
- 11) Siti Nurdiana siswi kelas XI IPA 2 (17 Tahun)
- 12) Dina Nadila siswi kelas XI IPA 2 (16 Tahun)

12 siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan di atas sangat antusias saat membahas mengenai aplikasi *Wattpad* ini, apalagi saat peneliti meminta mereka

untuk menceritakan cerita-cerita atau novel yang menjadi favorit mereka untuk dibaca. Banyak judul dan genre yang menjadi favorit untuk mereka konsumsi, untuk mengisi waktu luang serta menghilangkan rasa bosan.

Dari 12 siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan yang posisi mereka sebagai pembaca pasif di atas, ada 4 siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan yang mengaku memiliki niat untuk menulis di *Wattpad* setelah membaca cerita-cerita yang tersedia di *Wattpad*. Berikut peneliti memaparkan jawaban dari 4 siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan saat ditanya keinginan untuk menulis cerita di *Wattpad*.

1. Siti Fadillah (17 Tahun)

“Saya pernah berniat untuk menulis cerita di *Wattpad*, namun dikarenakan sudah banyak penulis-penulis yang lebih berbakat, saya merasa minder gitu” pungkasnya.

2. Nadya Ulfa (16 Tahun)

“Saya pernah menulis, tapi tidak pernah saya publish. Karena saya masih ragu, takut orang-orang tidak menyukai tulisan saya, dan masih banyak lagi yang saya pikirkan setiap saya mau mempublish tulisan saya. Dan saya masih bingung untuk menghubungkan antara judul cerita dan alur cerita serta isi ceritanya, takut tidak menarik dan berenti ditengah jalan.” Ungkap remaja penyuka genre “*Misthery*” ini.

3. Tasya Dewi Syahputri (17 Tahun)

“Saya pernah kepikiran buat nulis dan saya juga punya teman yang sudah menulis juga. Dan dia mengajak saya untuk menulis cerita juga seperti dia. Tapi saya masih ragu dan bingung genre apa yang cocok sama jalan cerita yang ingin saya tulis. Dan setiap saya ingin menulis, saya masih terfokus sama sifat dan karakter tokohnya saja, sementara untuk memaparkannya menjadi sebuah cerita saya belum bisa atau belum mengerti untuk menyusun kata-katanya.” Tutur remaja peyuka K-Pop ini.

4. Khairunnisa (17 Tahun)

“Saya pernah nulis, tapi belum saya publish karena baru 2 part (bagian) yang saya tulis. Karena, saya sudah kelas 3 juga, jadi akhir-akhir ini saya terus disibukkan dengan *Try Out*, simulasi dan ujian praktik lainnya. Cerita yang saya tulis, semuanya masih saya simpan di folder pribadi saya, nanti saat cerita tersebut sudah selesai hingga *ending*, baru saya publish di *Wattpad*, jadi pembaca tidak terlalu lama menunggu kelanjutan cerita yang saya tulis. Saya juga tidak suka menggantungkan pembaca dan membuat pembaca terlalu lama menunggu.” Pungkas remaja 17 tahun ini.

Dari jawaban 4 siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan di atas, menunjukkan adanya ketertarikan mereka pada dunia menulis. Mereka sudah mencoba untuk menulis namun belum berani atau masih takut untuk mempublish cerita yang mereka tulis. Banyak faktor yang membuat mereka belum mau mencoba untuk mempublish tulisan mereka agar dapat dinikmati oleh pengguna yang lain.

Dari 13 siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan yang diteliti, ada 1 (satu) siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan yang mengaku tidak hanya sebagai pembaca tetapi juga aktif sebagai penulis. Siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan yang aktif sebagai penulis pada aplikasi *Wattpad* ini bernama Sandra Karin. Siswi ini merupakan siswi yang sangat aktif dan sering memberikan respon tentang cerita-cerita yang dipublish di *Wattpad*. Cerita yang ditulisnya memiliki judul “The Stupid Girl”, cerita ini sudah memiliki 1520 *viewer* dan sudah mempublish sebanyak 21 (dua puluh satu) part (bagian) cerita dalam 3 (tiga) bulan terakhir.

Berikut ini peneliti memaparkan hasil wawancara dengan siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan yang posisinya tidak hanya sebagai pembaca namun juga sebagai penulis.

1. Sandra Karin siswi kelas XII IPA 2 (16 Tahun)

Pemilik nama pengguna “Karhadid” ini mengaku sudah 3 tahun belakangan menggunakan aplikasi *Wattpad*, namun baru 3 bulan belakangan ini dia memasuki posisi baru yang tidak hanya menempati posisi sebagai seorang pembaca tetapi juga menempati posisi sebagai seorang penulis pada aplikasi *Wattpad*. Menurutnya, *Wattpad* adalah sarana untuk menuangkan imajinasi dalam bentuk tulisan. Karena dengan aplikasi *Wattpad* ini, pengguna bisa membaca cerita-cerita / novel secara gratis dan bisa menuangkan imajinasi saat membaca cerita. Cerita yang ditulisnya merupakan cerita bergenre “*Teen Fiction*” yang berjudul “The Stupid Girl” yang mengisahkan tentang seorang cewek yang bodoh

dalam hal pelajaran, kemudian bertemu dengan seorang cowok yang sangat pintar namun memiliki sifat sombong dan selalu merendahkan si cewek.

Peneliti sendiri merasa bahwa, siswi berusia 16 tahun ini, benar-benar menikmati manfaat dari cerita-cerita yang dibacanya. Bahkan seorang penulis yang bernama Sandra Karin ini, meminta peneliti untuk turut membaca dan memberikan komentar terhadap cerita yang dia tulis di *Wattpad*. Hal ini menunjukkan bahwa, Sandra Karin benar-benar sangat aktif dalam memanfaatkan aplikasi *Wattpad* sebagai sarana untuk melatih kreatifitas menulisnya. Segala komentar dan masukan yang diberikan oleh pengguna lain melalui kolom komentar yang tersedia dalam cerita yang di publishnya di *Wattpad*, dapat terimanya dengan baik dan dijadikan motivasi untuk terus belajar dan melatih kreatifitas menulisnya, agar pembaca suka dan dapat merasakan makna/pesan yang disampaikannya dalam cerita yang siswi ini publish di aplikasi *Wattpad*.

Maka, melihat hasil yang telah dijabarkan di atas, penelitian ini erat kaitannya dengan teori konvergensi media, dimana terciptanya aplikasi baru yang membuat masyarakat lebih mudah, praktis, dan efisien dalam memperoleh sebuah informasi. Dalam hal ini, para pengguna *Wattpad* menjadikan internet dan aplikasi *Wattpad* sebagai sarana untuk menyampaikan pesan mereka. Pesan-pesan tersebut adalah berupa cerita-cerita yang mereka tulis atau baca, kemudian disebarakan untuk menarik atensi pengguna *Wattpad*, yang mana aplikasi ini sendiri diperuntukkan bagi masyarakat dunia maya yang hobi dalam membaca maupun menulis.

Dengan adanya salah satu faktor pendukung yang mendasari terjadinya komunikasi antara pengguna yang satu dengan yang lainnya seperti berada di tempat dalam bidang yang sama. Dalam hal ini, ketertarikan pengguna dengan dunia membaca dan menulis membuat para pengguna *Wattpad* lebih mudah untuk menjalin hubungan satu sama lain. Konvergensi juga membuat suatu hubungan yang lebih personal, dimana tidak hanya membaca atau pun menulis cerita, para pengguna juga dapat berkomunikasi satu sama lain dalam aplikasi *Wattpad* ini melalui komentar yang pembaca cantumkan dalam sebuah cerita yang di publish oleh penulis.

Dunia tulisan dan bacaan tentu dunia yang luas, aplikasi *Wattpad* menggolongkan cerita sesuai dengan genre tertentu, agar para pembaca lebih mudah dalam mencari suatu cerita yang di sukai. Begitu pula dengan para penulis yang menulis tulisan mereka, dan menggolongkannya dalam genre tertentu pula. Dengan adanya pengalaman dan dasar pengetahuan menjadi salah satu faktor untuk menarik minat pengguna lain yang memiliki pengalaman dan dasar pengetahuan yang sama menjadi sasaran tersampainya pesan-pesan dibalik cerita-cerita yang konsumsi.

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa rata-rata siswi di SMA Muhammadiyah 01 Medan yang di teliti oleh peneliti, pada umumnya memiliki motivasi dan keinginan untuk menulis di aplikasi *Wattpad*. Walaupun sebagian dari mereka belum berani melakukan hal itu dengan alasan kurang percaya diri. Namun, ada siswi di SMA Muhammadiyah 01 Medan yang posisinya tidak hanya membaca, tetapi siswi ini juga aktif menulis dan termotivasi untuk terus menulis. Ini dibuktikan dengan adanya siswi SMA Muhammadiyah 01 Medan yang menghasilkan beberapa part (bagian) cerita di aplikasi *Wattpad*. bahkan tulisan itu sudah dibaca ribuan kali dan mendapat ratusan dukungan suara (komentar) dari pengguna lain.

5.2. Saran

Adapun beberapa saran yang ingin peneliti sampaikan yaitu:

1. Agar para orang tua, lebih memperhatikan kemampuan anaknya dalam menggali bakat tulis menulis terutama di media *online*.

2. Agar para guru-guru, lebih melatih para siswa/siswi dalam menulis karya tulis populer, untuk melatih kreatifitas menulis mereka dengan mengadakan pelatihan secara periodik dan program.
3. Agar para siswa/siswi memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti android (smartphone) ke arah yang lebih positif antara lain menggali bakat membaca dan menulis.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

- Alyusi, Shiefti Dyah. 2016. *Media Sosial: Interaksi, Identitas dan Modal Sosial Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana
- A.M, Sardiman. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Ardial. 2014. *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala. 2004. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung. Simbiosis Rekatama Media.
- Ardianto, Elvinaro, dkk. 2007. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Bungin, Burhan. 2001. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- _____. 2013. *Sosiologi Komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Cangara, Hafied. 2014. *Pengantar Ilmu Komunikasi Edisi Kedua*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Djaali, H. 2013. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Emzir. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif Analisa Data*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Herdiansyah, Haris. 2015. *Wawancara, Observasi, dan Focus Groups Sebagai Instrumen Penggalan Data Kualitatif*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- King, Laura A. 2007. *Psikologi Umum*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Moleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. 2014. *Teori dan Riset Media Siber (Cyber Media)*. Jakarta: Kencana
- Purwanto, Ngalim M. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Rakhmat, Jalaluddin. 1996. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Romli, Khomsahrial. 2016. *Komunikasi Massa*. Jakarta: Grasindo.

Sarwono, Sarlito W. 2012. *Psikologi Remaja*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Singarimbun, Masri. 2005. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.

Sudaryono. 2017. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Usman, Husaini. 2009. *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: Bumi Aksara.

Yunus, Syarifudin. 2010. *Jurnalistik Terapan*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Yusuf, A. Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Jakarta: Kencana.

Website:

<http://digilib.mercubuana.ac.id/> (diakses pada Senin, 27 Nov 2017 pukul 14.52 WIB)

<https://id.wikipedia.org/wiki/Wattpad> (diakses pada Senin, 27 Nov 2017 pukul 20.38 WIB)

<http://venesas2.blogspot.co.id/> (diakses pada Senin, 27 Nov 2017 pukul 21.38 WIB)

https://www.kompasiana.com/elkiaaulia/wattpad-aplikasi-keren-bagi-para-penulis-dan-pembaca_55547d8c73977331149054eb (diakses pada Senin, 27 Nov 2017 pukul 22.40 WIB)

<http://infodanpengertian.blogspot.co.id/2016/02/pengertian-siswa-menurut-para-ahli.html#> (diakses pada Senin, 27 Nov 2017 pukul 23.46 WIB)

<http://www.trendilmu.com/2015/08/pengertian-tujuan-dan-contoh-motivasi.html> (diakses pada Selasa, 28 Nov 2017 pukul 22.28 WIB)

<http://www.trendilmu.com/2015/09/pengertian-tahapan-ciri-ciri-remaja.html> (diakses pada Selasa, 28 Nov 2017 pukul 22.37 WIB)

<http://harmi-kaka.blogspot.co.id/> (diakses pada Sabtu, 24 Feb 2018 pukul 09.57 WIB)

<http://ashygfsgasfdage4.blogspot.co.id/2016/09/sma-muhammadiyah-1-medan.html> (diakses pada Sabtu, 24 Feb 2018 pukul 09.59 WIB)

DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Peranan Aplikasi Wattpad Dalam Memotivasi Siswa Untuk Menulis Cerita (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Siswa Sma Muhammadiyah 01 Medan)

1. Apakah kamu pengguna Smartphone ?
2. Smartphone merek dan tipe apa yang kamu gunakan ?
3. Apakah kamu pengguna media sosial ?
4. Media sosial apa saja yang sering kamu gunakan ?
5. Apakah kamu mengenal aplikasi Wattpad ?
6. Apakah kamu salah satu pengguna Wattpad ?
7. Apa nama penggunamu di akun Wattpad ?
8. Menurut kamu apakah Wattpad itu ?
9. Apa alasanmu menggunakan aplikasi Wattpad ini ?
10. Sudah berapa lama kamu menggunakan aplikasi Wattpad ini ?
11. Sejauh mana peranmu dalam menggunakan aplikasi Wattpad ini ?
12. Jika menjadi pengguna yang berposisi sebagai pembaca, genre, judul serta karya tulis siapa yang menjadi favorit kamu ? serta apa alasannya ?
13. Jika menjadi pengguna yang berposisi sebagai penulis, judul dan genre cerita apa yang kamu tulis ? dan berikan sinopsis singkat tulisanmu.

LAMPIRAN FOTO



Foto Bersama Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 01 Medan



Foto Bersama Narasumber/Informan

LAMPIRAN FOTO



Foto Bersama Narasumber/Informan



Foto Bersama Narasumber/Informan

LAMPIRAN FOTO



Foto Bersama Narasumber/Informan



Foto Bersama Narasumber/Informan

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Data Pribadi

Nama : RIA ANANDA PUTRI

Tempat, Tanggal lahir: Medan, 21 Januari 1997

Jenis Kelamin : Perempuan

Agama : Islam

Alamat : Jalan Utama Gang Semerah Padi No. 17/13 E Medan

Latar Belakang Pendidikan

1. SD : SD Negeri 060814 dari Tahun 2002 s.d. Tahun 2008

2. SMP : SMP Muhammadiyah 01 dari Tahun 2008 s.d. Tahun
2011

3. SMA : SMK Negeri 1 dari Tahun 2011 s.d. Tahun 2014