

**MOTIF PUBLIKASI CERITA MELALUI APLIKASI  
WATTPAD BAGI PENULIS PEMULA**

**SKRIPSI**

**Oleh :**

**SRI WAHYUNI**

**NPM 1503110095**

**Program Studi Ilmu Komunikasi**



**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2018/2019**

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

*Bismillahirrohmanirrohim*

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

Nama : Sri Wahyuni  
N P M : 1503110095  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Motif Publikasi Cerita Melalui AplikASI Wattpad Bagi Penulis Pemula

Medan, 13 Maret 2019

~~PEMBIMBING~~

Dr. Leylia Khairani, M.Si.

Disetujui Oleh

**KETUA PROGRAM STUDI**

Nurhasanah Nasution, S.Sos., M.I.Kom.

**DEKAN**



Dr. Arifin Saleh, S.Sos., M.SP.

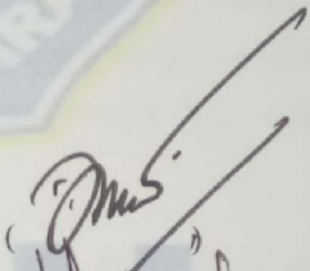

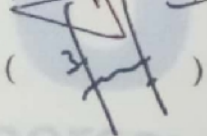
# PENGESAHAN

*Bismillahirrohmanirrohim*

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

Nama : Sri Wahyuni  
N P M : 1503110095  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Pada hari, tanggal : Rabu, 13 Maret 2019  
Waktu : Pukul 07.45 s/d 16.30 WIB

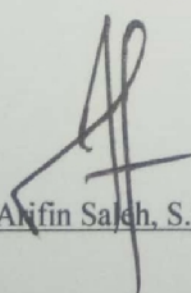
## TIM PENGUJI

PENGUJI I : Drs. Zulfahmi, M.I.Kom. (  )  
PENGUJI II : Drs. Bahrum Jamil, MAP. (  )  
PENGUJI III : Dr. Leylia Khairani, M.Si. (  )

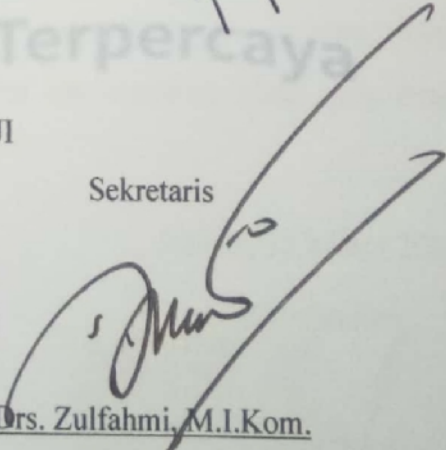
## PANITIA PENGUJI

Ketua

Sekretaris

  
Dr. Anifin Saleh, S.Sos., M.SP.



  
Drs. Zulfahmi, M.I.Kom.

## PERNYATAAN

*Bismillahirrohmanirrohim*

Dengan ini saya, Sri Wahyuni, NPM 1503110095, menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang oleh undang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah oleh orang lain dengan sesuatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain, adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum menurut undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa di dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh keserjaanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan 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.

Bila dikemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

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

Medan, 13 Maret 2019

Yang menyatakan,  
  
Sri Wahyuni



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6610450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474  
 Website: <http://www.umsu.ac.id> E-mail: [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)

*Unggul, Cerdas & Terpercaya*  
 Bila menjawab surat ini agar disebutkan nomor dan tanggalnya

Sk-5

**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**

Nama lengkap : Sri Wahyuni  
 N P M : 1503110095  
 Jurusan : Ilmu Komunikasi  
 Judul Skripsi : Mohf Publikasi Cerita Melalui Aplikasi Wattpad Bagi Penulis Pemula

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	27/12-2018	Bimbingan ini dimulai dari latar belakang rumusan masalah, uraian teoritis, anggap-pem dasar, dan aktual penelitian.	
2	02/01-2019	Bimbingan ini merupakan penambahan daftar pustaka khusus pada buku dan juga pada jenis penelitian.	
3	10/01-2019	Bimbingan ini keefektif pada teori yang akan digunakan pada saat penelitian dan juga penambahan pada bagian kategorisasi.	
4	22/01-2019	Bimbingan ini berisi kegiatan pembuatan draft wawancara beserta mencari siapa saja narasumber yang akan diwawancarai.	
5	30/01-2019	Bimbingan ini memperlihatkan hasil draft wawancara dan juga memutuskan pelaksanaan kegiatan untuk wawancara.	
6	31/01-2019	Bimbingan ini memperbaiki hasil draft wawancara.	
7	18/02-2019	Bimbingan ini berisi kegiatan pembuatan pada Bab IV dan juga pemeriksaan data pada Bab III	
8	01/03-2019	Bimbingan ini berisi kegiatan penyusunan pada Bab <u>V</u>	

Medan, Jumat 01 Maret 2019.....

Dekan,

Ketua Program Studi,

Pembimbing ke : .....

(Dr. Arifin Saleh, S.S., MSP)

(Murtasari Masitah, S.Sos., M.I.Kom)

(Dr. Leylia Khairani, M.Si)

## KATA PENGANTAR



*Assalamua'laikum Wr. Wb.*

*Alhamdulillah* rabbil'alamin, segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis. sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini sebagaimana mestinya dengan segala kekurangan dan kelebihannya. Shalawat dan salam penulis curahkan kepada junjungan Nabi Besar Muhammad SAW beserta keluarganya, para sahabatnya dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Hambatan dan kesulitan yang dihadapi dalam penyusunan skripsi ini telah dilewati sebagai suatu tantangan yang seharusnya dijalani, di samping sebagai pemenuhan kewajiban yang memang semestinya dilaksanakan.

Dalam penyusunan skripsi yang telah dilalui ini, penulis tidak sendirian. Penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan dan bantuan segenap pihak, banyak pihak yang membantu. Oleh karena itu, penulis berterima kasih dengan segala ketulusan hati atas keikhlasan pihak-pihak tersebut. Untuk itu dalam kesempatan ini, dan penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang tersayang, ayah dan mamak yang telah memberi motivasi lahir dan bathin. Kalian yang terhebat, terima kasih kepercayaannya selama ini.

2. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos., MSP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Bapak Drs. Zulfahmi, M.I.Kom selaku Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak Abrar Adhani, S.Sos., M.I.Kom selaku Wakil Dekan III Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Ibu Dr. Leylia Khairani, M.Si selaku Dosen Pembimbing Skripsi. Terima kasih kepada ibu yang paling baik atas segala bentuk dukungan, ilmu, arahan, teguran dalam memberi solusi terbaik untuk karya kecil ini.
6. Ibu Nurhasanah Nasution, S.Sos, M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Terima kasih telah membantu dalam pembuatan judul Skripsi ini.
7. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos, M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Kakak sulungku Nur Aisyah, S.Pd. Terima kasih atas segala dukungan dan motivasinya dalam penyusunan skripsi ini.
9. Dwi Fajarwati yang telah membawa saya ke kampus ini, hingga saya dapat menimba ilmu dan menempuh pendidikan Strata 1 di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

10. Sahabat-sahabat terhebatku Intan Ali, Nindy Asyari, dan Rifa Julia.

Terima kasih telah memberikan dukungan dan juga hiburan dalam penyusunan skripsi ini.

11. Serta rekan-rekan Masda Harahap, Syarifah Hanum Harahap, dan Wardiana Putri yang telah membantu penulis dalam penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam mengerjakan skripsi ini. Jerih payah yang tak ternilai ini akan penulis jadikan sebagai motivasi di masa yang akan datang.

Guna penyempurnaan skripsi ini, penulis selalu terbuka untuk kritik dan saran, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin.

Medan, 28 Februari 2019

Penulis



# Motif Publikasi Cerita Melalui Aplikasi Wattpad Bagi Penulis Pemula

SRI WAHYUNI  
NPM 1503110095

## Abstrak

Pengguna internet saat ini semakin berkembang, semua hal yang dilakukan manusia terhubung oleh internet. Salah satunya aplikasi Wattpad, yang menyediakan novel secara digital. Wattpad muncul di Indonesia sudah cukup lama, namun masih eksis sampai saat ini. Hal ini terbukti dari dicetaknya novel-novel yang menjadi *best seller* di aplikasi Wattpad, serta diangkat menjadi sebuah film. Di sisi lain, kemunculan Wattpad menjadi inovasi terbaru di Indonesia untuk memunculkan ide-ide kreatif penulis pemula tanpa memerlukan biaya yang lebih untuk menyalurkan karyanya. Tujuan dari penelitian ini untuk menjawab pertanyaan tentang, Motif apa yang mendasari penulis pemula mempublikasikan cerita pada aplikasi Wattpad? Mengapa penulis pemula menggunakan Wattpad dalam mempublikasikan tulisannya?.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tipe eksplanatif. Jenis data berupa wawancara kepada informan yaitu penulis pemula dan penikmat baca novel di dalam aplikasi Wattpad. Teori yang digunakan adalah teori *uses and gratification* milik Blumler dan Katz. Teori ini menganggap khalayak aktif dan selektif. Khalayak pada dasarnya menggunakan media massa berdasarkan motif-motif tertentu. Media dianggap berusaha memenuhi motif khalayak. Jika motif ini terpenuhi maka kebutuhan khalayak akan terpenuhi. Pada akhirnya, media yang mampu memenuhi kebutuhan khalayak disebut media yang efektif.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui motif apa yang mendasari penulis pemula menggunakan aplikasi Wattpad. Hasil penelitian ini menemukan beberapa motif-motif yang mendasari penulis pemula mempublikasikan ceritanya pada aplikasi Wattpad.

Kata Kunci: **Aplikasi Wattpad, Motif Publikasi, dan Penulis Pemula.**

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>i</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Rumusan Masalah .....	3
1.3. Tujuan Penelitian .....	3
1.4. Manfaat Penelitian .....	3
1.5. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II URAIAN TEORITIS .....</b>	<b>6</b>
2.1. Media Sosial dan Peningkatan Literasi .....	6
2.1.1. Wattpad Sebagai Media Baru dan Sarana Komunikasi .....	6
2.1.2. Peningkatan Literasi .....	19
2.2. Landasan Teori Uses And Gratification .....	23
2.3. Anggapan Dasar .....	25
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>27</b>
3.1. Jenis Penelitian .....	27
3.2. Kerangka Konsep .....	27

3.3. Defenisi Konsep .....	28
3.4. Kategorisasi .....	29
3.5. Informan atau Narasumber .....	29
3.6. Teknik Pengumpulan Data .....	30
3.7. Teknis Analisis Data .....	30
3.8. Lokasi dan Waktu Penelitian .....	31
3.9. Deskripsi Ringkas Objek Penelitian .....	33
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>41</b>
4.1. Hasil Penelitian .....	41
4.1.1. Aplikasi Wattpad .....	41
4.1.2. Motif Publikasi Cerita .....	47
4.1.2.1. Menyalurkan Hobi .....	47
4.1.2.2. Mengasah Kemampuan Dalam Menulis .....	49
4.1.2.3. Menjadi Penulis Terkenal .....	51
4.1.2.4. Menjual Karya .....	52
4.2. Pembahasan .....	53
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>59</b>
5.1. Kesimpulan .....	59
5.2. Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>62</b>
<b>DOKUMENTASI .....</b>	
<b>LAMPIRAN .....</b>	

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.2 .....	28
Tabel 3.4 .....	29
Tabel 3.8 .....	32
Tabel 3.9.1.1 .....	34
Tabel 3.9.1.2 .....	38
Tabel 3.9.2.1 .....	39
Tabel 3.9.2.2 .....	40

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1.1.1 .....	42
Gambar 4.1.1.2 .....	43
Gambar 4.1.1.3 .....	44
Gambar 4.1.1.4 .....	45
Gambar 4.1.1.5 .....	46
Gambar 4.1.1.6 .....	47

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang.

Internet yang lahir sebagai *new media* atau media baru saat ini memiliki *power* atau kekuatan lebih dibanding dengan media massa lainnya. Internet mampu membuat penggunanya merasa ketergantungan, karena internet menyajikan jalan pintas untuk memenuhi kebutuhan manusia. Internet memiliki berbagai kelebihan, diantaranya internet sebagai media hiburan dikala rasa bosan dan penat. Internet sebagai media komunikasi yang cepat tanpa memerlukan waktu lama karena saat ini masyarakat sudah dengan mudah mengaksesnya.

Kemajuan teknologi dan informasi serta semakin canggihnya perangkat-perangkat yang diproduksi oleh industri seperti menghadirkan “dunia dalam genggaman” (Rulli 2015:1). Pengguna internet di Indonesia selalu meningkat setiap tahunnya. Organisasi nirlaba yaitu Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) menyatakan hasil survei yang dilakukan organisasi tersebut, bahwa pengguna internet Indonesia mencapai 54,7% (132,26 juta orang) dari total jumlah populasi penduduk di tahun 2017. Pada survei serupa di tahun 2016 jumlah pengguna internet mencapai 51,8% (131,7 juta orang) dari 256,3 juta penduduk Indonesia. Dari data tersebut, terdapat adanya pertumbuhannya dari tahun 2016 ke tahun 2017.

Tingginya kepemilikan perangkat *gadget* dan kemudahan mengakses internet menjadi salah satu petunjuk perangkat *mobile* mudah dijangkau dan diperoleh dengan harga murah. Pada sisi kehidupan, penggunaan media sosial juga menanjak tajam seiring era keterbukaan. Media sosial menjadi “kawan akrab” bagi penggunanya

Pada media sosial terdapat salah satu aplikasi yang saat ini sedang digandrungi sebagai wadah para pencinta literasi adalah “Wattpad”. Aplikasi berbasis teknologi ini memberikan terobosan kekinian bagi para penulis dan pembaca untuk menyalurkan hobi dan bakatnya secara instan dan mudah.

Wattpad merupakan komunitas literasi online bagi para penulis dan pembaca dimana aplikasi tersebut menyediakan cerita-cerita dalam bentuk novel secara digital, yang mana didalam aplikasi tersebut kita dapat menjalin pertemanan atau berdiskusi dengan sesama penulis novel ataupun pembaca novel.

Wattpad mengambil segala sesuatu yang seseorang sukai tentang cerita, dan mengubahnya menjadi pengalaman sosial. Hasilnya adalah satu petualangan dalam penciptaan dan penemuan. Wattpad memberikan orang-orang dari dunia akses ke sejuta pemirsa, dan menghubungkan mereka dengan konten yang mereka tidak dapat menemukan tempat lain.

Oleh karena itu penulis sangat tertarik untuk mengambil judul penelitian: **“Motif Publikasi Cerita Melalui Aplikasi Wattpad Bagi Penulis Pemula”**.

## **1.2. Rumusan Masalah.**

Berdasarkan batasan masalah yang akan dibahas, maka peneliti merumuskan masalahnya, sebagai berikut:

1. Motif apa yang mendasari penulis pemula mempublikasikan cerita pada aplikasi Wattpad?
2. Mengapa penulis pemula menggunakan Wattpad dalam mempublikasikan tulisannya?

## **1.3. Tujuan Penelitian.**

Adapun tujuan penelitian dapat menjawab sesuai dengan rumusan masalah yakni:

- a) Untuk mengetahui apa motif yang terdapat pada penulis pemula dalam mempublikasikan ceritanya.
- b) Untuk mengetahui perbedaan antara aplikasi Wattpad dengan situs - situs bacaan online lainnya.

## **1.4. Manfaat Penelitian.**

Adapun manfaat penelitian ini, adalah sebagai berikut:

- a) Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan masukan pada ilmu komunikasi untuk pengembangan penelitian selanjutnya yang memiliki kesamaan.



b) Manfaat praktis

Bagi penulis, penelitian ini dapat menambah wawasan dan pengalaman baru dimulai dari berinteraksi dengan komunitas pecinta novel.

### **1.5. Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan susunan skripsi ini, maka dibuatlah sistematika penulisan yang akan dibagi menjadi bagian bab yang terdiri dari beberapa sub bab, yaitu:

#### **I. BAB I : PENDAHULUAN**

Dalam bab ini berisikan tentang latar belakang masalah, pembatasan masalah, tujuan dari penelitian, manfaat dari penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **II. BAB II : URAIAN TEORITIS**

Dalam bab ini berisikan tentang teori yang digunakan dalam penelitian, yaitu media sosial, komunikasi massa, literasi, teori *uses and gratification*, dan Wattpad. Pada bab ini juga menjelaskan tentang suatu aplikasi yang menyediakan ruang bagi para penulis-penulis pemula dan motif untuk mempublikasikan karya tulisan berbentuk novel.

#### **III. BAB III : METODE PENELITIAN**

Berisikan persiapan dan pelaksanaan penelitian yang menguraikan jenis penelitian, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi, informan dan narasumber, teknik pengumpulan, teknik analisis data, waktu dan lokasi penelitian, serta deskripsi ringkas objek penelitian.

#### **IV. BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam bab ini penulis akan menguraikan tentang hasil data temuan dilapangan setelah melakukan penelitian, yang berisi.

#### **V. BAB V : PENUTUP**

Pada bagian terakhir, penulis akan memberikan penjabaran tentang hasil penelitian yang telah dilakukan. Penjabaran tersebut terdiri atas kesimpulan dan saran.

#### **VI. DAFTAR PUSTAKA.**

## BAB II

### URAIAN TEORITIS

#### 2.1. Media Sosial dan Peningkatan Literasi

##### 2.1.1. Wattpad Sebagai Media Baru dan Sarana Komunikasi

Akses terhadap media telah menjadi salah satu kebutuhan primer setiap orang. Itu dikarenakan adanya kebutuhan akan informasi, hiburan, pendidikan, dan akses pengetahuan dari belahan bumi yang berbeda.

Media baru (*new media*) merupakan sebuah terminologi untuk menjelaskan konvergensi antara teknologi komunikasi digital yang terkomputerisasi serta terhubung ke dalam jaringan. Contoh dari media yang sangat mempresentasikan media baru adalah Internet. Program televisi, film, majalah, buku, surat kabar, dan jenis media cetak lain tidak termasuk media baru.

Menurut Marshall McLuhan media baru atau *new media* adalah perkembangan teknologi komunikasi yang dalam sejarahnya telah memperluas jangkauan komunikasi manusia. Disisi lain, McLuhan menggunakan istilah media baru untuk mengartikan sesuatu yang sangat mirip dengan yang dimaksudkan saat ini. Sejak zaman McLuhan, istilah media baru muncul dan bertahan serta mempunyai banyak definisi yang bisa disesuaikan dengan konteks penggunaannya.

Pada buku *Encyclopedia of New Media* (2003), tidak ada satupun jawaban pasti mengenai definisi media baru bahkan media lama atau tradisional pernah

juga disebut media baru, tetapi media baru sendiri secara konsisten terus berubah dan berkembang.

Ronal Rice (1984) mendefinisikan media baru sebagai teknologi komunikasi yang memfasilitasi dan memungkinkan untuk terjadinya interaktivitas antara pengguna dan informasi. Interaktivitas sendiri pun sebagian besarnya merupakan karakteristik dari media baru. Saat ini, media baru dipahami sebagai istilah yang memayungi penjelasan mengenai kondisi teknologi digital dan internet teraktual, dan dampaknya terhadap budaya di sekitarnya (dapat disebut revolusi digital).

Istilah media baru sudah diperkenalkan sejak tahun 1969 dan Marshall McLuhan menjadi salah satu tokoh yang berperan dalam memperkenalkan istilah tersebut. Menurut McLuhan, media baru merupakan perkembangan teknologi komunikasi yang berperan dalam memperluas jangkauan komunikasi manusia, sehingga dapat disimpulkan bahwa istilah media baru tidak berujuk pada suatu teknologi yang spesifik. McLuhan juga menyatakan terkait media baru bahwa teknologi komunikasi yang baru dapat menghasilkan efek budaya yang luas, sulit diprediksi, mengganggu, dan mengubah dinamika hubungan manusia.

Dalam buku *Encyclopedia of New Media* (2003), tidak ada definisi spesifik media baru. Sehingga media baru pun terus berubah dan berkembang seiring berjalannya waktu. Salah satu perkembangan media baru yang pesat adalah pada saat terjadinya digitalisasi. Kemunculan internet sangat berperan dalam hubungan digitalisasi dengan media baru.

Septiawan Santana Kurnia dalam bukunya yang berjudul *Jurnalisme Kontemporer* (2005), mengemukakan bahwa internet merupakan medium yang mampu mengkonvergensi seluruh karakteristik media dari bentuk-bentuk yang terdahulu, yang berfokus pada proses komunikasi. Bila dikaitkan dengan perkembangan media baru, kemunculan internet berperan dalam melahirkan media *online* yang sempat *booming*, seperti *Chicago Online* yang merupakan koran *online* pertama di Amerika Serikat yang diluncurkan oleh surat kabar *Chicago Tribune*.

Selain McLuhan, pada tahun 1984, Ronal Rice pun mendefinisikan media baru sebagai teknologi komunikasi yang memungkinkan untuk terjadinya interaktifitas antar penguuna dan antara pengguna dan informasi. Bila dikaitkan dengan media saat ini, interaktifitas merupakan karakteristik dari sebagian besar media, khususnya media yang beroperasi secara daring. Perkembangan ini memunculkan model komunikasi massa yang sebelumnya berupas satu komunikator ke banyak komunikan (*one to many communication*) menjadi banyak komunikator ke banyak komunikan (*many to many communication*). Tidak hanya media yang dapat menyebarluaskan informasi untuk dikonsumsi oleh masyarakat, akan tetapi setiap individu dapat menyebarkan informasi baik dengan bentuk teks, suara, gambar, ataupun video untuk dikonsumsi oleh masyarakat.

Media baru berguna untuk menjelaskan kemunculan media yang bersifat digital, berjaringan, dan terkomputerisasi yang merupakan efek dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Istilah media baru dapat digunakan untuk menjelaskan penjelasan terkait kondisi teknologi dan internet

teraktual serta dampaknya terhadap budaya. Jaringan dari media baru pun mampu memungkinkan penggunaannya untuk mengakses informasi kapan saja dan di mana saja. Para pengguna pun dapat berinteraksi dengan media ataupun pengguna lain dengan umpan balik (*feedback*) yang diberikan. Konten-konten informasi yang dapat dibuat tidak hanya oleh media, tetapi para pengguna pun dapat dijelaskan dengan media baru, di mana media baru bersifat bebas. Tidak lagi hanya media yang memegang kendali penuh atas informasi yang tersebar, tetapi khalayak pun turut memegang kendali atas distribusi dan konsumsi konten dalam media baru.

Tujuan dari media baru adalah untuk mengkonstruksi realitas yang direkayasa oleh sebuah media demi mendapatkan keuntungan secara finansial dari orang-orang yang menggunakan segala komoditi yang ditawarkan oleh media tersebut. Selain itu ada beberapa manfaat yang didapat dari penggunaan media baru:

- a. Media baru dapat diibaratkan sebagai sumber informasi sehingga manfaat ini dapat dirasakan oleh pelajar ataupun mahasiswa, Dengan adanya media baru akan mempermudah mereka dalam mengakses informasi yang akan mereka cari, selain itu penggunaan media baru mempermudah mereka dalam mendapatkan *ebook* atau jurnal *online*.
- b. Media baru sangat membantu seseorang dalam menyelesaikan pekerjaan secara cepat, adanya media surat elektronik maka akan mempermudah seseorang dalam bertukar informasi tanpa harus bertatap muka terlebih dahulu.

- c. Kemunculan media baru juga dibarengi dengan kemunculan jejaring sosial yang dapat menghubungkan satu individu dengan individu lainnya walaupun mereka tidak berada dalam satu lokasi yang sama. Contohnya: Facebook, Twitter, Instagram, dll.
- d. Media baru dapat digunakan sebagai tempat untuk berbisnis daring.
- e. Media baru digunakan untuk mencari pekerjaan. Hal ini akan mempermudah para pencari kerja untuk mendapatkan pekerjaan tanpa harus mendatangi suatu perusahaan, bahkan sekarang bisa melakukan tes masuk perusahaan secara online.
- f. Adanya fitur realitas virtual (virtual reality) membuat seseorang dapat merasakan sesuatu seperti di kenyataan, seperti misalnya permainan yang menggunakan realitas virtual maka permainan tersebut akan lebih terasa nyata dibandingkan dengan permainan pada umumnya.

Terdapat karakteristik media baru ini adalah sebagai berikut:

- a. Jaringan (*network*): Karakteristik yang memiliki arti jaringan memiliki fungsi sebagai alat penghubung satu dengan yang lain dalam lingkup yang sempit, maupun luas. Sehingga, sebagai pengguna dapat dengan mudah terhubung satu sama lain dalam cangkupan yang tidak terbatas.
- b. Interaktivitas: Karakteristik yang berarti interaktivitas menandakan bahwa pengguna secara aktif dapat terlibat dengan melakukan proses secara langsung pada media, sehingga dapat dikatakan sebagai pengontrol.
- c. Digital: Karakteristik media digital merupakan peralihan dari media analog. Media digital lebih modern yang merubah data menjadi angka tanpa perlu

mengubah menjadi obyek fisik terlebih dahulu, misalnya gambar, teks, suara, dan teks. Kegunaan digital untuk mempermudah dan mempercepat dalam mengakses data.

- d. Hipertekstual: Merupakan tautan berbentuk teks yang menyediakan jaringan untuk dapat terhubung dengan teks lain. Media baru menggunakan hiperteks untuk mempermudah pengguna untuk mencari informasi yang sama atau berkaitan secara cepat, sehingga dapat mengakses informasi lebih banyak.
- e. Virtual: Media baru menggambarkan sesuatu yang nyata menjadi virtual. Virtual diartikan sebagai fitur budaya *postmodern*, sehingga masyarakat sudah maju secara teknologi karena memiliki aspek pengalaman sehari-hari yang disimulasikan secara teknologi.
- f. Simulasi: Media baru mengatakan simulasi sebagai imitasi dan representasi. Simulasi dapat menghadirkan proses tiruan terhadap obyek atau peristiwa tertentu atau dalam hal ini dunia nyata direpresentasikan dalam dunia maya dan difasilitasi oleh teknologi yang digunakan.

Dari pengertian di atas, yang termasuk media baru adalah segala perangkat yang berkaitan dengan teknologi internet, yakni:

- a. Alat komunikasi jarak jauh
- b. Media *online*.

Jenis media baru sekaligus media *online* yang paling populer saat ini adalah media sosial (*social media*) yang juga sering disebut "*social networking*" jejaring sosial, seperti: Blog, Facebook, Twitter, Instagram, Path, Wattpad, dll.



Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna mempresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual (Rulli 2015:11).

Media sosial juga dapat menjadikan manusia biasa untuk saling membagi ide, bekerjasama, dan berkolaborasi untuk menciptakan kreasi, berpikir, berdebat, menemukan orang yang bisa menjadi teman baik, menemukan pasangan, dan membangun sebuah komunitas dengan kecepatan informasi yang bisa diakses dalam hitungan detik.

Media sosial dapat menghubungkan kita dengan orang yang tidak bisa kita jangkau untuk bertatap muka sesering mungkin, dan media sosial juga dapat membuat kita menjalin hubungan dengan orang baru pula untuk memperluas jaringan pertemanan. Menjaln pertemanan atau ikatan silaturahmi di dalam media sosial juga bias dijadikan sebagai media hiburan dikala penat dalam meletakkan aktivitas sehari-hari. Hiburan yang didapat bisa melalui media sosial yang menghubungkan dengan orang banyak, atau hiburan juga bisa didapat melalui beberapa aplikasi.

Media sosial mempunyai beberapa ciri-ciri yaitu sebagai berikut:

- a. Pesan yang disampaikan tidak hanya untuk satu orang saja namun bisa ke beberapa orang.
- b. Pesan harus disampaikan bebas, tanpa harus melalui suatu *Gatekeeper*.
- c. Pesan yang disampaikan cenderung lebih cepat di banding media lainnya.
- d. Penerima pesan yang menentukan waktu interaksi.

Menurut Hadi Purnama (2011:116) media sosial mempunyai beberapa karakteristik khusus, diantaranya:

- a. Jangkauan (*reach*): daya jangkauan social media dari skala kecil hingga khalayak global.
- b. Aksesibilitas (*accessibility*): media sosial lebih mudah diakses oleh publik dengan biaya yang terjangkau.
- c. Penggunaan (*usability*): media sosial relatif mudah digunakan karena tidak memerlukan keterampilan dan pelatihan khusus.
- d. Aktualitas (*immediacy*): media sosial dapat memancing respon khalayak lebih cepat.
- e. Tetap (*permanence*): media sosial dapat menggantikan komentar secara instan atau mudah melakukan proses pengeditan.

Pesatnya perkembangan media sosial maasa kini dikarenakan semua orang seperti bisa “memiliki” media sendiri. Jika untuk memiliki media tradisional seperti televisi, radio, atau koran dibutuhkan modal yang besar dan tenaga kerja yang banyak, maka lain halnya dengan media sosial digital. Seorang pengguna bisa mengakses media sosial dengan jaringan internet yang lambat sekalipun, tanpa biaya yang besar, tanpa alat mahal dan dapat dilakukan sendiri tanpa memerlukan orang lain (karyawan).

Pada era digital saat ini terdapat aplikasi yang diperuntukkan bagi penulis dan pembaca, aplikasi tersebut bernama “Wattpad”. Wattpad muncul di Indonesia sudah lama, namun masih eksis hingga saat ini. Wattpad merupakan salah satu media sosial yang sangat digemari oleh para remaja di Indonesia. Hal itu terbukti

dengan dicetaknya novel-novel yang menjadi *best seller* di aplikasi Wattpad, sampai cerita yang diangkat menjadi sebuah film. Di sisi lain, kemunculan Wattpad menjadi inovasi baru di Indonesia untuk memunculkan ide-ide kreatif penulis muda tanpa perlu memerlukan biaya lebih untuk menyalurkan karyanya.

Penulis bebas berkarya dan bahkan bisa diterbitkan menjadi buku oleh beberapa penerbit yang menyukai cerita yang telah mereka tulis. Sementara itu, bagi para pembaca buku atau novel dapat terus-menerus membaca cerita segar dan gratis. Inilah yang membuat Wattpad menjadi komunitas literasi online yang sangat banyak di minati bagi para remaja, khusus di Indonesia.

Didalam aplikasi tersebut, pengguna juga dapat memberikan komentar atau vote pada setiap bacaan dan di aplikasi ini pula dapat diakses melalui komputer, android (gadget), dan tablet atau ipad.

Kehadiran internet sebagai media komunikasi modern telah membuat dunia menjadi semakin mudah digenggam. Hampir semua orang memiliki perangkat komunikasi yang memungkinkan untuk berkomunikasi dengan semua orang diseluruh dunia melalui media sosial. Adapun tujuannya yaitu untuk lebih mengetahui penjelasan mengenai komunikasi dan media sosial. Hampir semua orang memiliki perangkat komunikasi yang memungkinkan untuk berkomunikasi dengan semua orang diseluruh dunia melalui media sosial.

Berkomunikasi merupakan kegiatan rutin manusia sejak mereka dilahirkan, mulai dari tangisan sang bayi yang menyampaikan pesan berisi kebutuhan psikologis dan fisiologisnya, sampai dengan pesan berisi kebutuhan komplementer orang dewasa. Semuanya tidak terlepas dari proses penyampaian

dan penerimaan pesan yang disebut komunikasi. Seiring berkembangnya teknologi zaman sekarang, interaksi antar manusia bisa dilakukan dengan cara tidak bertemu langsung, seperti menggunakan telepon, dan perangkat komunikasi tidak langsung lainnya.

Komunikasi merupakan salah satu aspek terpenting namun juga kompleks dalam kehidupan manusia. Manusia sangat dipengaruhi oleh komunikasi yang dilakukannya dengan manusia lain, baik yang sudah dikenal maupun yang tidak dikenal sama sekali. Komunikasi memiliki peran yang sangat vital bagi kehidupan manusia (Morissan 2013:1).

Lebih lanjut Feriyanto dan Triana (2015:15) menjelaskan komunikasi adalah suatu proses penyampaian informasi bisa berupa pesan, ide, gagasan dari satu pihak kepada pihak lain. Komunikasi adalah suatu proses penyampaian pesan atau informasi dari suatu pihak ke pihak lain dengan tujuan tercapai persepsi atau pengertian yang sama. Umumnya, komunikasi dilakukan secara lisan atau verbal yang dapat dimengerti oleh kedua belah pihak dan apabila tidak ada bahasa verbal yang dapat dimengerti oleh keduanya, komunikasi masih tetap dapat dilakukan dengan menggunakan gerakan-gerakan badan, menunjukkan sikap tertentu, misalnya tersenyum, menggelengkan kepala, mengangkat bahu. Cara seperti ini yang disebut dengan komunikasi nonverbal.

Joseph A. Devito (2011) pernah mengatakan setidaknya ada empat tujuan seseorang dalam berkomunikasi yakni; (1) Menemukan, (2) Berhubungan, (3) Meyakinkan, dan (4) Bermain.

Dalam berkomunikasi terkadang kita dapat berjalan seperti yang kita inginkan, hal ini dikarenakan ada beberapa faktor yang mempengaruhi dalam berkomunikasi menurut Feriyanto dan Triana (2015:19) diantaranya :

a. Latar belakang budaya

Interpretasi atau mengartikan suatu pesan akan terbentuk dari pola pikir seseorang melalui kebiasaannya, sehingga semakin sama latar belakang budaya antara komunikator dengan komunikan maka komunikasi akan semakin efektif.

b. Ikatan kelompok atau group

Nilai-nilai yang dianut oleh suatu kelompok sangat mempengaruhi cara mengamati pesan yang diterima. Pandangan suatu kelompok dengan kelompok lain dalam mengamati suatu pesan dapat berbeda-beda juga.

c. Harapan

Harapan dapat mempengaruhi penerimaan suatu pesan, sehingga dapat menerima pesan sesuai dengan apa yang diharapkan.

d. Pendidikan

Semakin tinggi tingkat pendidikan seseorang akan semakin kompleks sudut pandang / perspektif dalam menyikapi isi suatu pesan yang disampaikan.

Terdapat pula 3 konseptualisasi komunikasi, yaitu:

- a. **Komunikasi sebagai tindakan satu-arah.** Pemahaman ini oleh Michael Burgoon disebut “definisi berorientasi-sumber”. Definisi ini mengisyaratkan komunikasi sebagai semua kegiatan yang secara sengaja dilakukan seseorang untuk menyampaikan rangsangan untuk membangkitkan respons orang lain.

Dalam konteks ini, komunikasi dianggap tindakan yang disengaja untuk menyampaikan pesan demi memenuhi kebutuhan komunikator, seperti menjelaskan sesuatu kepada orang lain atau membujuknya melakukan sesuatu (Mulyana 2008:68).

- b. **Komunikasi sebagai interaksi.** Dalam arti sempit interaksi berarti saling mempengaruhi (*mutual influence*). Pandangan komunikasi sebagai interaksi menyetarakan komunikasi dengan proses sebab-akibat atau aksi-reaksi, yang arahnya bergantian. Komunikasi sebagai interaksi dipandang sedikit lebih dinamis daripada komunikasi sebagai tindakan satu-arah. Namun pandangan kedua ini masih membedakan para peserta sebagai pengirim dan penerima pesan, karena itu masih tetap berorientasi sumber, meskipun kedua peran tersebut dianggap bergantian. Jadi, pada dasarnya proses interaksi yang berlangsung juga masih bersifat mekanis dan statis. Salah satu unsur yang terdapat pada komunikasi ini adalah adanya umpan balik (*feed back*) (Mulyana 2008:72-73).
- c. **Komunikasi sebagai transaksi.** Dalam konteks ini komunikasi adalah proses personal karena makna atau pemahaman yang kita peroleh pada dasarnya bersifat pribadi. Komunikasi sebagai transaksi bersifat intersubjektif, yang dalam bahasa Rosengrem disebut komunikasi penuh manusia. Kelebihan konseptualisasi komunikasi ini adalah bahwa komunikasi tersebut tidak membatasi kita pada komunikasi yang disengaja atau repons yang dapat diamati. Dalam komunikasi transaksional, komunikasi dianggap telah berlangsung bila seseorang telah menafsirkan perilaku orang lain, baik

perilaku verbal ataupun perilaku nonverbal. Pemahaman ini mirip dengan “definisi berorientasi-penerima” seperti dikemukakan Burgoon, yang menekankan variable-variabel berbeda, yakni penerima dan makna pesan bagi penerima, hanya saja penerimaan pesan itu berlangsung dua-arah, bukan satu-arah (Mulyana 2008:74-75).

Menurut Nurudin (2016:42-57), komunikasi mempunyai beberapa unsur terpenting yang didalamnya, yang diantaranya:

- a. **Komunikator.** Komunikator bisa juga disebut dengan pengirim pesan, sumber (*source*), dan pembuat atau pengirim informasi. Dilihat dari jumlahnya, komunikator biasa terdiri dari: satu orang, banyak orang/lebih dari satu orang, dan massa.
- b. **Pesan.** Pesan bisa digolongkan menjadi dua: berifat konotatif (makna kiasan atau bukan sebenarnya) dan denotative (makna sebenarnya). Pesan dapat didefinisikan segala sesuatu (verbal atau nonverbal) yang disampaikan komunikator kepada penerima pesan. Pesan juga punya kata lain *mesassege*, *content*, informasi atau isi yang disampaikan komunikator kepada penerima pesan.
- c. **Media.** Media merupakan alat bantu yang makna jika ingin menyampaikan sesuatu pesan kepada orang lain. Media bisa berupa indera, manusia, surat, telegram, media massa (cetak dan elektronik), internet, rumah ibadah, pesta rakyat, dan alat bantu lainnya menyebarkan pesan komunikasi.

- d. **Komunikan.** Komunikan adalah orang yang menjadi sasaran pesan yang dikirim. Ciri komunikan hampir mirip dengan komunikator. Ia juga sering disebut dengan khalayak, sasaran, *audience*, dan *receiver* (penerima).
- e. **Efek.** Efek yaitu sebagai pengaruh yang ditimbulkan pesan komunikator dalam diri komunikannya.
- f. **Umpan Balik.** Umpan balik atau *feedback* bisa berasal dari penerima atau pesan.
- g. **Gangguan.** Gangguan atau *noise* dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang mengintervensi proses pengiriman pesan. Gangguan yang sangat kecil mungkin dapat diabaikan, namun terlalu banyak gangguan dapat menghambat pesan untuk mencapai tujuannya. Semakin besar gangguan, maka pesan yang diterima menjadi semakin tidak jelas. Umpan balik penting untuk mengurangi efek gangguan, semakin cepat umpan balik diterima semakin cepat pula gangguan diidentifikasi dan diatasi (Morissan 2009:22-23).

### 2.1.2. Peningkatan Literasi

Secara tradisional, literasi dipandang sebagai kemampuan membaca dan menulis. Seseorang yang dapat dikatakan literat dalam pandangan ini adalah orang yang mampu membaca dan menulis atau bebas buta huruf. Pengertian literasi selanjutnya berkembang menjadi kemampuan membaca, menulis, berbicara, dan menyimak. Pada masa perkembangan awal, literasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk yang kaya dan



beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, dan menyajikan, dan berpikir kritis tentang ide-ide (Yunus Abidin 2018:1).

Hal ini memungkinkan kita untuk berbagi informasi, berinteraksi dengan orang lain, dan untuk membuat makna. Literasi merupakan proses yang kompleks yang melibatkan pembangunan pengetahuan sebelumnya, budaya, dan pengalaman untuk mengembangkan pengetahuan baru dan pemahaman yang lebih dalam. Literasi berfungsi untuk menghubungkan individu dan masyarakat, serta merupakan alat penting bagi individu untuk tumbuh dan berpartisipasi aktif dalam masyarakat yang demokratis (Yunus Abidin 2018:1-2).

Pengertian literasi dalam konteks ini telah diperluas ke dalam beberapa jenis elemen literasi, seperti: visual, auditori, dan spasial. Menurut Mill (2010) menyatakan bahwa generasi saat ini mulai mengalami pergeseran sejarah budaya teks cetak yang lebih luas, menuju satu titik dimana modus visual lebih menonjol atas bantuan teknologi baaru. Terhadap hal ini, Bosman (2012) memberikan sebuah contoh yakni bahwa *Ensiklopedia Britannica* yang telah dikenal dalam bentuk cetakan selama 244 tahun, kini telah berubah menjadi kamus versi *online* berbantuan komponen multimedia. Padahal di sisi lain, membaca dan menulis di internet dan melalui multimedia modilitas (*hypertext*) membutuhkan cara yang berbeda ketika berinteraksi dengan teks (Yunus Abidin 2018:2).

Menurut Bambang Trim (2016:16) menulis dimasukkan sebagai literasi dasar bersama dengan membaca, menyimak, menghitung, memperhitungkan, mengamati, dan menggambar. Dalam banyak kesempatan, dapat disebutkan juga bahwa menulis sebagai satu keterampilan hidup (*life skill*).

Tetapi arti literasi bukan hanya sekedar kemampuan untuk membaca dan menulis namun menambah pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dapat membuat seseorang memiliki kemampuan berpikir kritis, mampu memecahkan masalah dalam berbagai konteks, mampu berkomunikasi secara efektif dan mampu mengembangkan potensi dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat (Alberta 2009).

Literasi dibagi menjadi beberapa bagian atas konsep dasarnya, yaitu:

- a. **Literasi Membaca.** Pengertian literasi membaca juga mengandung makna mendalam tersendiri. Frasa dalam rangka mencapai tujuan mengindikasikan bahwa membaca tidak terlepas dari tujuan apa yang diharapkan untuk dicapai oleh pembacanya. Dengan kata lain, membaca juga harus dilakukan berdasarkan pada tujuan membaca tertentu. Membaca juga harus dimanfaatkan untuk mengembangkan pengetahuan dan potensi pembaca sehingga orang tersebut mampu berpartisipasi dalam masyarakat. Partisipasi ini didasarkan atas teks yang berhasil dipahami secara utuh (Yunus Abidin 2018:165-166).
- b. **Literasi Menulis.** Menulis merupakan proses berulang yang dilakukan oleh seorang penulis untuk merevisi ide-idenya, mengulangi tahapan-tahapan menulis, hingga mampu mencurahkan ide dan gagasan tersebut dalam sebuah bentuk tulisan yang sesuai dengan gagasan atau ide yang dikembangkannya. Upaya ini dilakukan agar seorang penulis mampu menemukan strategi yang paling tepat dalam menulis. Hal ini dilakukan dalam rangka menghasilkan tulisan yang sesuai dengan tujuan penulisan, dan konteks. Faktor penting lain

yang harus diperhatikan adalah bahwa isi tulisan adalah konsep keilmuan tertentu yang hendak disampaikan penulis kepada pembaca (Yunus Abidin 2018:206).

Pesan media tidak jadi begitu saja, tetapi dibuat dan diciptakan oleh media massa dengan tujuan tertentu. Media massa tidak hanya sekedar memberikan informasi dan hiburan semata, tetapi juga mengajak khalayak untuk melakukan perilaku. Melalui beragam konten media yang khas unik sehingga pesan-pesan media itu terlihat sangat menarik, menimbulkan rasa penasaran khalayak. Pembingkaiian melalui teks, gambar dan suara merupakan aktivitas media untuk mempengaruhi pikiran dan perasaan khalayak (Apriadi 2013:1).

Menurut World's Most Literate Nations Ranked tahun 2016, budaya literasi Indonesia berada di posisi ke-60 dari 61 negara. Data ini menunjukkan bahwa literasi Indonesia masih sangat rendah. Kondisi ini sangat memprihatinkan bahwa minat membaca masyarakat Indonesia dalam angka kecil dan kontradiksi dengan hasil survei APJII 2017, masyarakat Indonesia memiliki angka tertinggi dalam mengakses internet disamping kemudahan mencari informasi melalui internet.

Bagaimanapun juga, masyarakat Indonesia perlu menyadari dengan segera bahwa budaya literasi khususnya membaca dan menulis adalah pintu masuk tercepat dari kemajuan pola pikir bangsa. Permasalahan muncul tatkala pada akhirnya banyak pengguna media sosial maupun internet yang pada akhirnya justru lebih suka membudidayakan diri mencari informasi secara instan tanpa membaca materi secara lebih detail sebagaimana dari buku, bahkan menuliskan

(ulang) banyak sekali catatan dari internet hanya dengan *copy-paste* saja (Malawi 2017:21-23).

Oleh karena itu, Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) dan Ikatan Penerbit Indonesia (IKAPI) menggelar kegiatan Indonesia International Book Fair (IIBF) yang bertajuk “*Creative Work Toward the Culture of Literacy*” pada 12-16 September 2018. Pembukaan buku ini diharapkan dapat menjadi upaya memajukan budaya literasi di Indonesia. Diikuti oleh ratusan penerbit dari 17 negara yang diantaranya 41 penerbit nasional, 10 distributor, serta 5 perusahaan mesin cetak dengan menghadirkan 110 stand. Buku-buku tersebut terdiri dari beragam genre seperti fiksi, novel, non fiksi, buku anak dan buku religious.

## **2.2. Landasan Teori Uses And Gratification**

Teori *uses and gratification* milik Blumler dan Katz ini mengatakan bahwa penggunaan media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Teori *uses and gratification* ini mengasumsikan bahwa pengguna mempunyai pilihan alternatif untuk memuaskan kebutuhannya (Nurudin 2013:191-192).

Dalam teori *uses and gratification* menekankan bahwa manusia mempunyai kewenangan untuk memperlakukan media. Kehadiran media tidak dapat dilepaskan dari keberadaan khalayak. Media berupaya menarik minat khalayak dengan berbagai tampilan yang menarik. Media sangat menjaga loyalitas

khalayak apalagi di tengah persaingan media yang cukup ketat. Itu mengapa khalayak menempati posisi yang sangat penting. Peran media untuk mampu memenuhi harapan khalayak. Jika mampu maka kepuasan akan muncul, jika tidak maka ketidakpuasan yang muncul (Romli 2016:49-50).

Menurut Khomsahrial Romli (2016:50) ada lima karakteristik khalayak, yaitu:

- a. Khalayak cenderung berisi individu-individu yang condong untuk berbagi pengalaman dan dipengaruhi oleh hubungan sosial di antara mereka. Individu-individu tersebut memilih produk media yang mereka gunakan berdasarkan seleksi kesadaran.
- b. Kesadaran cenderung besar. Besar di sini berarti tersebar ke berbagai wilayah jangkauan sasaran komunikasi massa. Namun besar itu sifatnya relatif karena tak ada ukuran pasti tentang luasnya khalayak.
- c. Khalayak cenderung heterogen. Mereka berasal dari berbagai lapisan dan kategori sosial. Walaupun beberapa yang memiliki sasaran, heterogenitas tetap ada.
- d. Khalayak cenderung anonym, yakni tidak mengenal satu sama lain.
- e. Khalayak secara fisik dipisahkan dari komunikator, bisa juga dikatakan khalayak dan komunikator dipisahkan oleh ruang dan waktu.

Teori *uses and gratification* ini membahas apa yang dilakukan konsumen pada media, yakni menggunakan media sebagai pemuas kebutuhannya. Konsumen memiliki kuasa untuk menentukan media mana yang akan digunakan. Seperti yang telah dijelaskan di atas, didalam teori ini pengguna media

memainkan peranan aktif untuk memilih dan menggunakan media. Pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya (Romli 2016:49-50).

Istilah *uses and gratification*, penggunaan dan pemenuhan kebutuhan dari sini. Dalam asumsi ini tersirat pengertian, yaitu:

- a. Bahwa komunikasi berguna.
- b. Bahwa konsumsi media diarahkan oleh motif.
- c. Bahwa perilaku media mencerminkan kepentingan dan preferensi.
- d. Bahwa khalayak sebenarnya kepala batu.

Karena penggunaan media hanyalah salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan psikologis, efek media dianggap sebagai situasi ketika kebutuhan itu terpenuhi.

Komunikasi (khususnya media massa) tidak mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi khalayak. Inti teori *uses and gratification* adalah khalayak pada dasarnya menggunakan media massa berdasarkan motif-motif tertentu. Media dianggap berusaha memenuhi motif khalayak. Jika motif ini terpenuhi maka kebutuhan khalayak terpenuhi.

### **2.3. Anggapan Dasar**

Pada bagian anggapan dasar yang penulis kemukakan dalam penelitian ini adalah bahwa Wattpad sebagai suatu aplikasi yang menyediakan ruang bagi para penulis-penulis pemula, dan mampu menarik minat para penulis-penulis pemula lainnya untuk menuangkan ide-ide kreatif atau karya tulisan berbentuk novel

didalam aplikasi Wattpad. Jika dilihat dari teori *uses and gratification* seperti “beberapa khalayak yang aktif terhadap suatu media”, maka dari itu dapat disimpulkan bahwa melalui teori inilah anggapan dasar yang disebutkan diatas dapat diperkuat.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

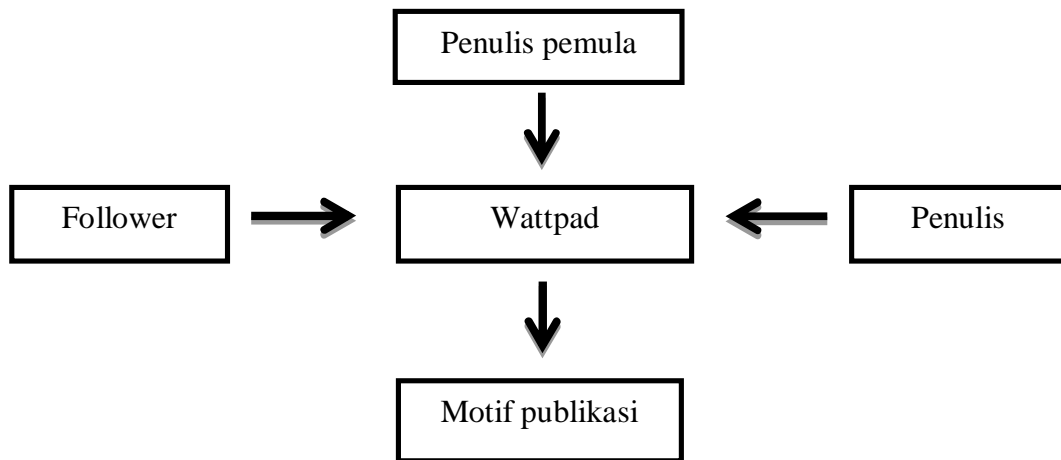
#### **3.1. Jenis Penelitian**

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan kualitatif tipe ekplanatif. Metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang berlandaskan pada filsafat post positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (sebagai lawan eksperimen), dimana peneliti adalah sebagai kunci instrumen, pengambilan data dilakukan secara snowball, dan teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara triangulasi (gabungan). Analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono 2011:9).

#### **3.2. Kerangka Konsep**

Kerangka konsep adalah hasil pemikiran rasional yang bersifat kritis dalam memperkirakan kemungkinan hasil penelitian yang akan dicapai. Kerangka konsep juga akan menjadi pedoman ataupun landasan untuk melakukan kegiatan penelitian yang bertujuan untuk mempermudah penelitian. Adapun skema kerangka konsep penelitian ini sebagai berikut:





Tabel 2.1. Kerangka Konsep

### 3.3. Definisi Konsep

Adapun definisi penelitian ini, yakni:

- a. **Watsapp Sebagai Media Baru dan Sarana Komunikasi.** Yakni bagi pengguna untuk menyalurkan beberapa karyanya dengan melalui media sosial agar dapat dilihat dan dibaca dan diakses oleh khalayak. Komunikasi dalam Watsapp mempunyai peran penting, karena apabila tidak adanya komunikasi maka tidak ada interaksi antara pembaca dan penulis.
- b. **Peningkatan Literasi.** Dengan adanya Watsapp diharapkan minat baca di Indonesia menjadi lebih baik lagi untuk kedepannya. Dan para generasi muda dapat menyalurkan ide-ide kreatifnya didalam sebuah buku.
- c. **Uses and gratifications.** Melalui teori ini, dapat diketahui bahwa motif seseorang menggunakan media menjadi dua kategori yakni proaktif dan pasif. **Pertama**, seseorang yang proaktif adalah dengan menggunakan media tertentu untuk mendapatkan hiburan tertentu. **Kedua**, seseorang

yang pasif adalah ketika menggunakan media hanya untuk melihat-lihat saja, tidak aktif mencari-cari informasi, atau sesuatu yang khusus yang akan ia dapatkan.

### 3.4. Kategorisasi

No	Kategorisasi	Indikator
1	Media sosial (Wattpad)	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Akun</li> <li>b. Followers</li> <li>c. Konten</li> <li>d. Penyuka konten</li> <li>e. Tanggapan /Respon</li> </ul>
2	Literasi	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Karya</li> <li>b. Menulis</li> <li>c. Membaca</li> </ul>
3	<i>Uses and gratifications</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Khalayak</li> <li>b. Konteks Kebutuhan</li> <li>c. Pemilihan Media</li> <li>d. Pengguna</li> <li>e. Publikasi</li> </ul>

Tabel 3.4. Kategorisasi

### 3.5. Informan dan Narasumber

Narasumber pada penelitian ini adalah yang menjadikan Wattpad sebagai aplikasi hiburan bagi khalayak. Oleh karena itu, yang berkaitan dengan proses penelitian ini yakni penulis pemula dan penikmat novel pada aplikasi Wattpad dalam media sosial.

### **3.6. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah melalui “Data Primer” (Ardial 2014:377). Dimana data ini dikumpulkan dengan menggunakan, yakni:

- a. Observasi, yaitu adanya pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti. Bertujuan, agar penulis dapat mengetahui motif yang mendasari pengguna sebagai objektivitas dari penelitian ini dengan menggunakan Wattpad dalam mempublikasi karyanya.
- b. Wawancara, pada bagian ini penulis melakukan wawancara tidak struktur (wawancara bebas). Penulis tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis lengkap untuk pengumpulan datanya.

### **3.7. Teknik Analisis Data**

Analisis data adalah proses mengatur urutan data, mengorganisasikan kedalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar (Moleong 2012:280). Data yang diperoleh dari hasil penelitian akan dianalisis secara eksplanatif kualitatif. Secara lebih rinci, berikut akan diuraikan bagaimana tahapan yang dilakukan oleh peneliti dalam menganalisa penelitian kualitatif, yakni:

- a. Reduksi data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan data kasar yang muncul dari catatan-catatan lapangan.

- b. Penyajian data

Penyajian data adalah penyajian sekumpulan informasi dalam bentuk teks naratif yang dibantu dengan grafik, jaringan, tabel, dan bagan yang bertujuan untuk mempertajam pemahaman peneliti terhadap informan yang diperoleh.

c. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan dengan tujuan untuk mencari arti, pola-pola, penjelasan, konfigurasi, yang mungkin alur sebab-akibat dan proposisi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (Sugiono 2011:247).

### **3.8. Waktu dan Lokasi Penelitian**

Pengumpulan informasi penelitian ini dilakukan melalui media sosial pada jaringan internet. Penelitian ini merupakan salah satu pertukaran data/informasi yang paling cepat sampai saat ini. Pada umumnya, penelitian melalui digital ini dengan cara mengirim email dan website, atau melalui media sosial (whatsapp, line, instagram, path, dll) yang dapat berupa observasi dan wawancara.

No	Uraian Kegiatan	Bulan				
		November	Desember	Januari	Februari	Maret
1	Pengajuan judul skripsi	30/11-18				
2	Penyusunan proposal skripsi		26/12-18			
3	Bimbingan proposal skripsi pertama		27/12-18			
4	Bimbingan proposal skripsi kedua			02/01-19		
5	Revisi			02/01-19		
6	Seminar proposal			04/01-19		
7	Bimbingan proposal skripsi ketiga			10/01-19		
8	Bimbingan proposal skripsi			22/01-19		

	keempat					
9	Bimbingan proposal skripsi kelima			30/01-19		
10	Bimbingan proposal skripsi keenam			31/01- 2019		
11	Bimbingan proposal skripsi ketujuh				18/02- 2019	
12	Bimbingan proposal skripsi kedelapan					01/03- 2019

*Tabel 3.8. Waktu Penelitian*

### **3.9. Deskripsi Ringkas Objek Penelitian**

#### **3.9.1. Penulis Pemula Aplikasi Wattpad**

Pada bagian ini, peneliti menggunakan tabel untuk daftar nama-nama penulis pemula dengan karya-karya yang dipublikasikan beserta genre cerita. Adapun tabelnya sebagai berikut:

No	Nama Penulis	Tahun Karya	Karya Penulis	Pengikut (follower)	Genre
1	Cliff (@CliffJensen)	Mar 2016	a. Princess Biola. b. Ratapan. c. My Prince. d. Raiga. e. Freak. f. Six Knight. g. Manusia. h. Marvelous. i. Hukum Rimba. j. Alexa. k. Bastard Witch. l. Roselied. m. Labeldo. n. Harmonica.	12 ribu	Animasi, thriller, romance, dan aksi.
2	Irma Handayani (@IrmaHandayani95)	Agt 2016	a. Beautiful Dominant. b. Romantce Erotic Short	15,5 ribu	Adult, romance, thriller, dan drama

			<p>Stories.</p> <p>c. Heart Of Demon (Azazel).</p> <p>d. Bondage Dreamer.</p> <p>e. Scary Brother.</p> <p>f. Thrilling Love.</p> <p>g. Beautiful Submissiv.</p> <p>h. Daddy's Good Girl.</p> <p>i. Sacrifice.</p> <p>j. Bring Me Heaven.</p> <p>k. Mystery.</p>		
3	Reinsabiila (@reinsabiila)	Jan 2017	<p>a. Pelita.</p> <p>b. Fall Down.</p> <p>c. Anna And Sweetest Prince.</p>	16,8 ribu	Drama dan romance



			<p>d. Baby In A Dream.</p> <p>e. Beside Love.</p>		
4	Romanov (@LEONIDAS_Lee)	Jun 2017	<p>a. Devilish Prince (On Hold).</p> <p>b. Reason To Say.</p> <p>c. Down To You.</p> <p>d. Bared To You.</p> <p>e. My Husband's Secret.</p> <p>f. Perfect Stranger.</p> <p>g. Wanna Be Yours.</p>	90,7 ribu	Drama dan romance
5	My Fantasi stories (@Maryati1987)	Jul 2017	<p>a. 3#Jangan Pergi.</p> <p>b. 2#Dark</p>	4,98 ribu	Fantasi, romance, adult,

			Bones. c. Tb2#Black And White. d. Tb#Kemarin (Your Are Mine). e. Me And Mr Rat. f. Mr.Snake. g. Lian Yuan. h. One Queen Two Husbands. i. Heart Of Emperor For Moon.	empress, dan romance.
--	--	--	--	-----------------------------

*Tabel 3.9.1.1. Daftar Nama Penulis Pemula*

Dari beberapa nama-nama penulis yang tertera diatas, peneliti akan menanyakan beberapa pertanyaan yang telah peneliti siapkan ke dalam draff wawancara. Adapun beberapa pertanyaan tersebut untuk penulis pemula, yakni:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Kenapa Anda tertarik dengan aplikasi Wattpad ?	
2	Apakah ada ketentuan atau target untuk mempublikasikan tulisan Anda pada aplikasi Wattpad ?	
3	Berapa kali Anda melanjutkan mempublikasikan tulisan Anda di dalam aplikasi Wattpad ?	
4	Menurut Anda, apakah dengan aplikasi Wattpad ini dapat membantu Anda dalam mengasah skill menulis yang Anda miliki? Atau Anda hanya ingin menyalurkan hobi menulis sebuah cerita?	
5	Apakah melalui Wattpad ini Anda bisa mencapai keinginan tertentu ? Misalnya sebagai penulis novel terkenal ?	
6	Apakah ada standar angka follower yang harus Anda capai ?	
7	Jika ada penerbit yang menyukai karya yang Anda tulis dan menginginkan untuk dibukukan, apakah Anda akan menghapus cerita tersebut ?	

*Tabel 3.9.1.2. Draft Wawancara Penulis Pemula*

### 3.9.2. Pengguna Aplikasi Wattpad

Pada bagian ini, peneliti juga menggunakan tabel untuk para pengikut (*followers*) pada aplikasi Wattpad. Pada tabel untuk *followers*, jumlahnya lebih banyak dari pada penulis seperti yang di atas. Tabel untuk daftar nama-nama pengikut (*followers*) terdiri dari nama akun pengguna dan juga jumlah penulis yang diikuti (*follow*). Adapun tabelnya sebagai berikut:

No	Nama Pengikut	Mulai Bergabung Pada Aplikasi Wattpad	Usia	Penulis Yang Diikuti (Follow)
1	Dwi Parameswari (@dwiparameswari24)	Jan 2019	24 tahun	8 penulis
2	Rifa yulia (@Rifaifasol)	Jan 2019	24 tahun	5 penulis
3	Nisa Tanjung (@NisaTanjung5)	Okt 2018	26 tahun	20 penulis
4	Nur Aisyah (@freesia_ca)	Jul 2017	30 tahun	24 penulis
5	Firda Nuzuli Nasution (@fda5797)	Sep 2017	21 tahun	106 penulis
6	Mantisa (@anitisa29)	Nov 2017	25 tahun	23 penulis
7	Wulan Haryati (@launchhh)	Jul 2016	19 tahun	133 penulis

8	Devi Agustina (@Deviagustina8)	Nov 2015	21 tahun	23 penulis
---	-----------------------------------	----------	----------	------------

*Tabel 3.9.2.1. Daftar Nama Follower*

Dari beberapa nama-nama penikmat novel yang tertera diatas, peneliti akan menanyakan beberapa pertanyaan yang telah peneliti siapkan ke dalam draff wawancara. Adapun beberapa pertanyaan tersebut untuk penikmat novel, yakni:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Berapakah jumlah penulis yang Anda ikuti di dalam aplikasi Wattpad ?	
2	Kenapa Anda merasa tertarik dengan penulis tersebut ?	
3	Berapa kali intensitas Anda dalam membaca karya penulis yang di follow ?	
4	Apakah Anda menggunakan aplikasi Wattpad untuk mengikuti trend zaman yang ada saat ini? Atau hanya sekedar mengisi waktu luang di seal-sela kegiatan Anda ?	
5	Dapatkah Anda menyebutkan genre apa saja yang menarik minat baca Anda beserta salah satu nama penulisnya ?	

*Tabel 3.9.1.2. Draff Wawancara Penikmat Novel*

## **BAB IV**

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

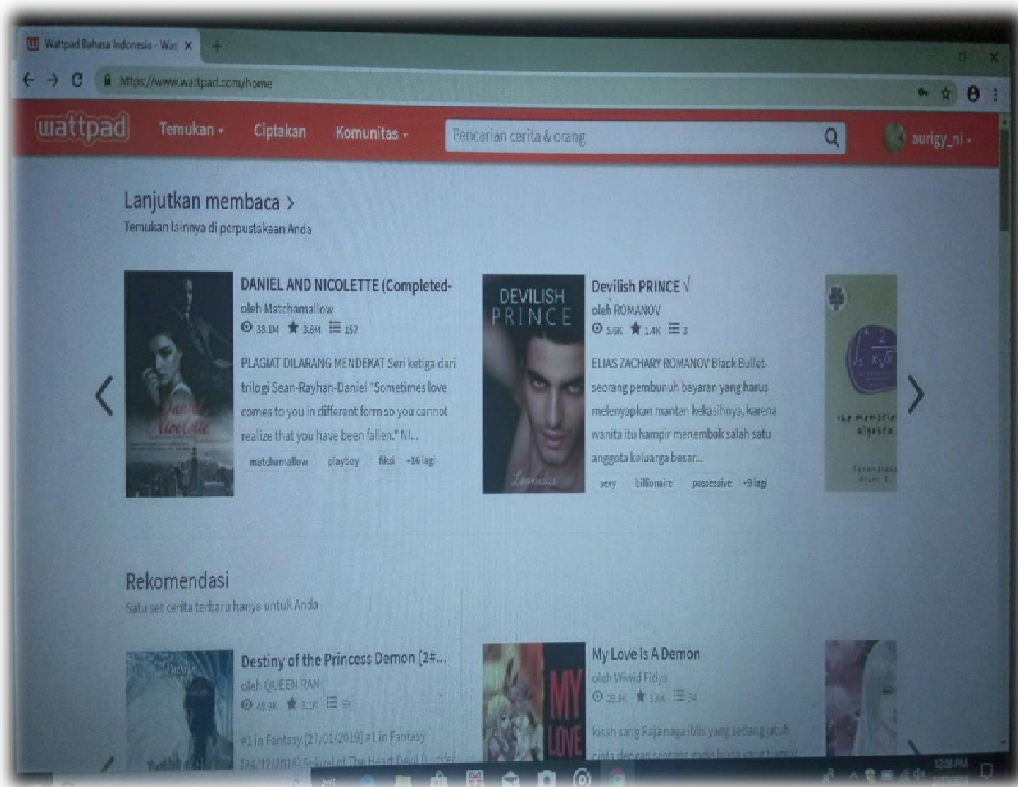
#### **4.1. Hasil Penelitian**

##### **4.1.1. Aplikasi Wattpad**

Wattpad awalnya didirikan di Markas Toronto, Kanada pada November 2006 lalu diluncurkan oleh Allen Lau dan Ivan Yuen. Wattpad adalah layanan situs web dan aplikasi telepon pintar asal Toronto, Kanada, yang memungkinkan penggunaannya untuk membaca atau mengirimkan karyanya dalam bentuk artikel, cerita pendek, novel, puisi, atau sejenisnya. Awal sebagian besar pengguna Wattpad berasal dari Amerika Serikat, kemudian diikuti oleh Britania Raya, Kanda, Filipina, Australia, Rusia, Uni Emirat Arab, dan negara lainnya termasuk Indonesia. Pada bulan februari 2007, Wattpad mengumumkan penambahan lebih dari 17.000 eBook dari Proyek Gutenberg membuat mereka tersedia untuk pengguna ponsel. Menurut siaran pers Wattpad Juni 2009, aplikasi *mobile* telah diunduh lebih dari 5juta kali. Pada bulan Maret 2009, versi iPhone dirilis. Hal ini diikuti oleh peluncuran di BlackBerry App World pada bulan April 2009, Google Android pada bulan Juni 2009 dan Apple iPad pada bulan April 2010.

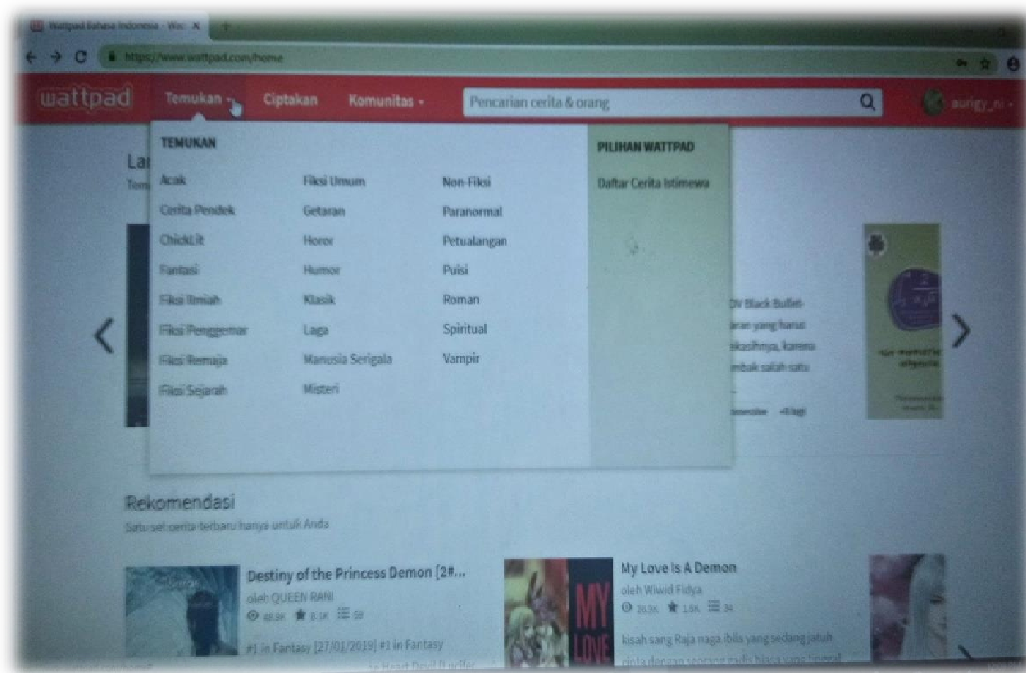
Novel yang telah tersedia didalam aplikasi Wattpad terdiri dari novel fiksi dan non fiksi yang mempunyai beberapa genre atau jenis. Jenis-jenis tersebut diantaranya novel romantis, horror, misteri, komedi sampai kisah-kisah inspiratif yang diambil dari kisah nyata yang memiliki nilai-nilai kehidupan. Selain

menerbitkan novel-novel dalam bahasa Indonesia, aplikasi Wattpad juga menyediakan novel-novel dalam bahasa asing. Sehingga memungkinkan pembacanya untuk mengasah kemampuan dalam bahasa asing.



Gambar 4.1.1.1. Tampilan Awal Wattpad Melalui Laptop

Untuk mengunjungi aplikasi Wattpad, kita bisa mencari di website [www.wattpad.com](http://www.wattpad.com). Setelah melakukan pendaftaran yang dihubungi oleh *e-mail*, maka tampilan pertama kali yang muncul adalah berbagai pilihan novel yang diusulkan oleh aplikasi Wattpad tersebut yang mungkin disukai, misalkan profil yang menurut kami akan Anda sukai, *hashtag* atau tanda pagar (#) yang populer dicari, dan lain-lain. Selain itu, kita juga bisa mencari berbagai macam jenis novel yang kita sukai pada menu “temukan” seperti pada gambar dibawah ini:



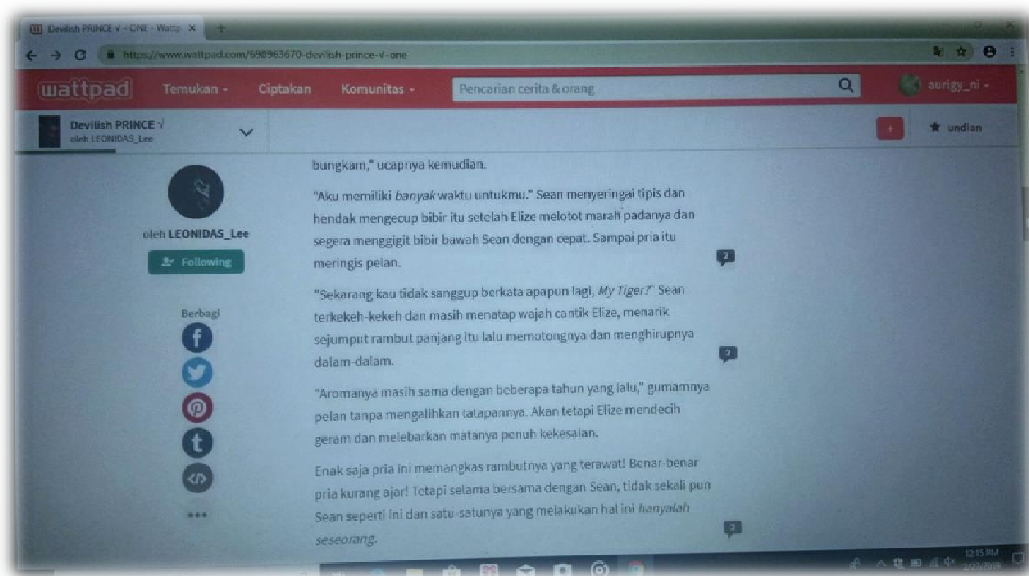
Gambar 4.1.1.2. Tampilan Menu “Temukan” Pada Aplikasi Wattpad

Berbagai macam jenis novel tersedia di aplikasi Wattpad, sehingga memudahkan pengguna untuk menentukan jenis novel apa yang cocok untuk dibaca. Jenis novel yang tersedia di aplikasi Wattpad antar lain cerita pendek, fantasi, berbagai macam fiksi (ilmiah, penggemar, remaja, sejarah, dan umum), horror, laga, petualangan, puisi, spiritual, dan masih banyak lagi. Hal ini menjadi salah satu kelebihan aplikasi Wattpad dibandingkan dengan kita mendatangi toko buku yang juga menyediakan berbagai novel. Karena di dalam aplikasi Wattpad, pengguna dapat dengan mudah melihat cerita-cerita yang disajikan dari berbagai macam jenis novel tanpa harus berkeliling membutuhkan banyak tenaga untuk melihat jenis novel satu dengan yang lainnya.

Selain dapat membaca novel secara digital, aplikasi Wattpad juga menyediakan wadah untuk semua pengguna dapat menulis novel yang dikarang



oleh diri sendiri. Aplikasi Wattpad menyediakan menu “ciptakan” untuk siapapun dapat menuangkan ide-ide kreatif yang ditulis dalam bentuk novel maupun cerita pendek. Selain itu, novel yang ditulis itu juga bisa dipublikasikan di aplikasi Wattpad tersebut. Sehingga siapapun bisa merasakan karyanya dibaca oleh orang lain, atau bahkan karyanya mampu menginspirasi orang lain.

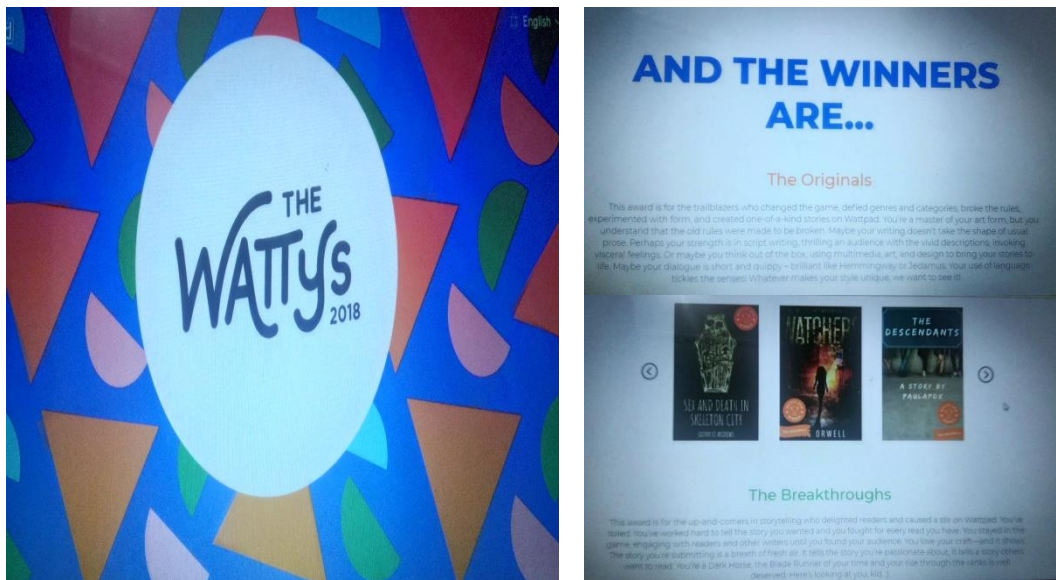


*Gambar 4.1.1.3. Tampilan Kolom Komentar*

Pengguna aplikasi Wattpad juga dapat melakukan diskusi tentang novel yang sedang dibaca melalui kolom komentar yang tersedia di setiap part novel tersebut. Bahkan kolom komentar pun tersedia di setiap paragraph cerita yang disajikan. Hal ini memudahkan untuk pembaca berdiskusi dan berinteraksi oleh sesama penggemar novel tersebut, atau bahkan mampu berinteraksi dengan penulisnya. Karena sang penulis pun bisa untuk menganggapi komentar atau masukkan tentang novel yang dibuatnya.

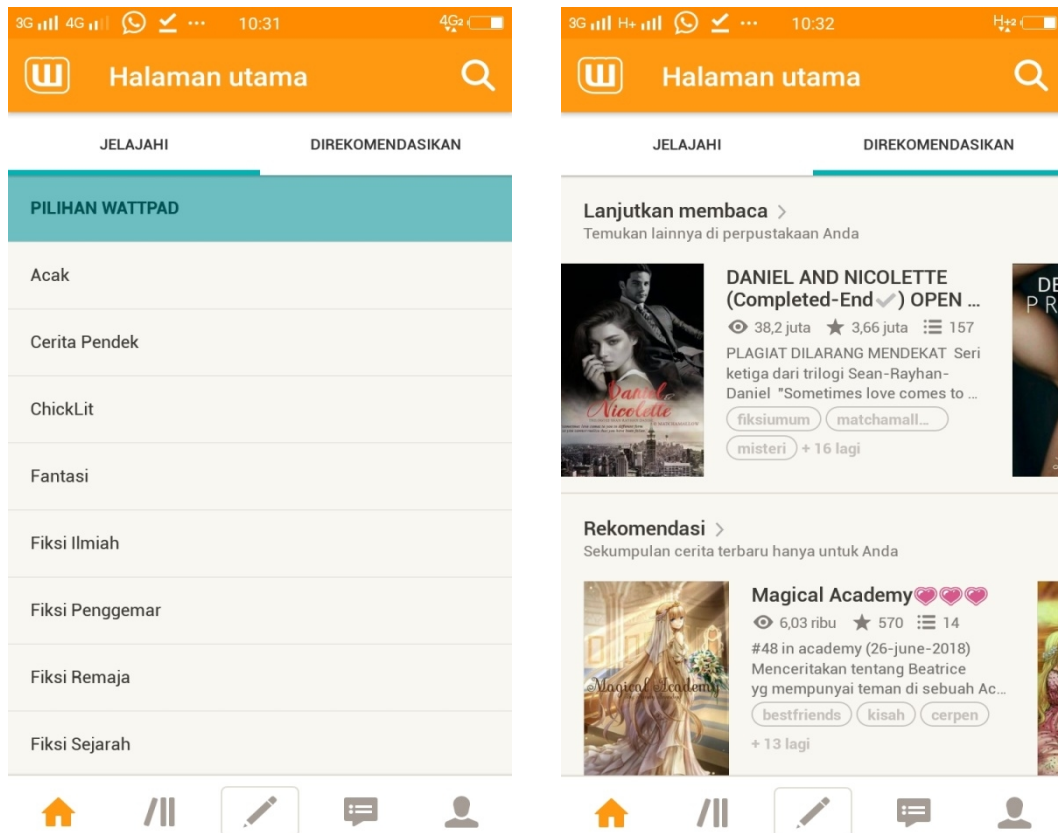
Aplikasi Wattpad juga menyediakan menu komunitas yang didalamnya menyediakan terdapat berbagai pilihan, yaitu klub-klub, wattys, kontes menulis,

dan penulis. Pada menu klub-klub, kita dapat berdiskusi dengan pengguna aplikasi Wattpad lainnya tentang satu novel yang berjenis sama. Misalnya kita sebagai pembaca atau penulis dapat berdiskusi tentang novel yang berjenis romantis, bagaimana alur novel romantis yang kita inginkan, bagaimana tokoh yang ada dalam novel romantis tersebut, atau bahkan kita sebagai pembaca dapat menyampaikan pendapat tentang novel romantis yang sudah ada di forum tersebut.



Gambar 4.1.1.4. Tampilan Menu Wattys

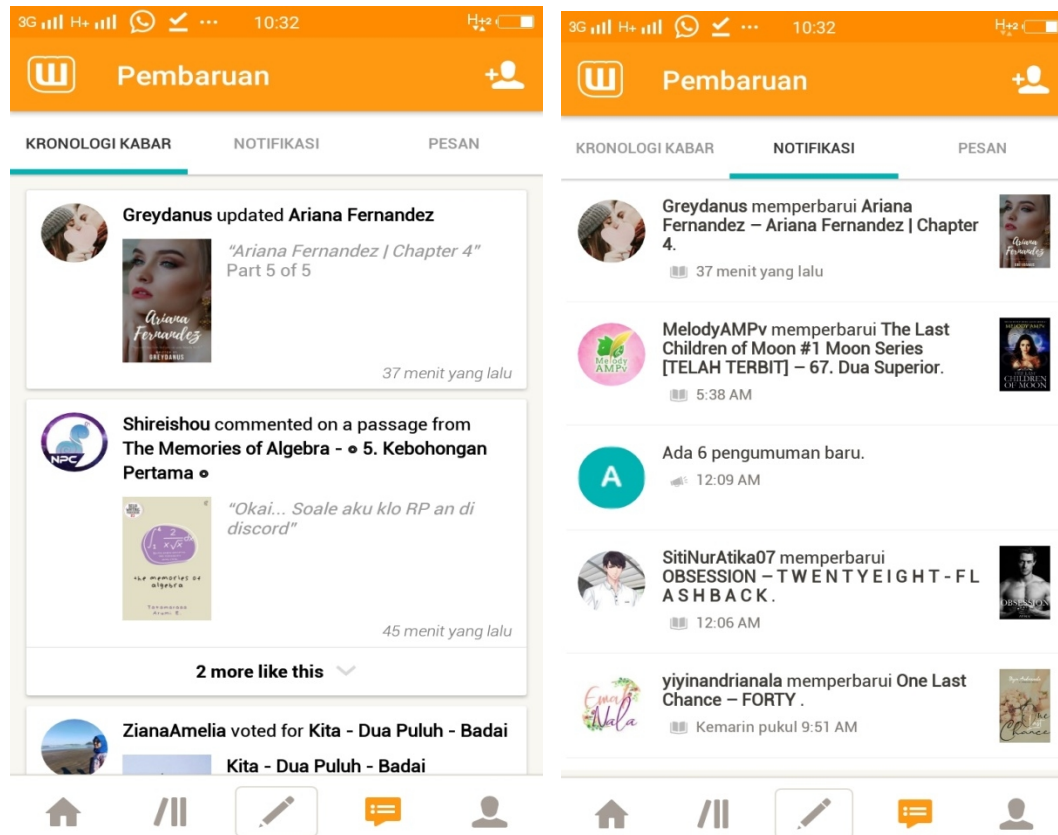
Pada menu wattys, terdapat beberapa kategori lomba yang dapat diikuti oleh karya-karya novel yang sudah ada di aplikasi Wattpad, misalnya kategori *The Breakthroughs*, penghargaan ini diberikan kepada pencerita yang menyenangkan pembaca dan memicu kegemaran di Wattpad, serta masih banyak lagi penghargaan lainnya sesuai dengan kategori masing-masing.



Gambar 4.1.1.5. Tampilan Awal Wattpad Melalui Smartphone

Secara garis besar tampilan aplikasi Wattpad melalui *website* dan aplikasi Wattpad di telepon genggam terlihat sama. Namun dengan adanya aplikasi Wattpad di *handphone*, semakin memanjakan pengguna untuk lebih mudah mengakses aplikasi Wattpad kapanpun dan dimanapun. Hal ini juga didukung dengan semakin berkembangnya telepon genggam pintar atau *smartphone* sehingga memudahkan pengguna melakukan segalanya hanya dengan satu genggam.

Untuk mendapatkan aplikasi Wattpad di *handphone*, pengguna dapat mengunduhnya secara gratis di aplikasi *store* yang tersedia. Lalu data untuk log in dapat disesuaikan dengan data sebelumnya.



Gambar 4.1.1.6. Tampilan Menu Pemberitahuan

Tampilan menu pada telepon genggam langsung menampilkan kategori jenis novel, sehingga memudahkan pengguna untuk mencari novel yang diinginkan. Tampilan pada telepon genggam juga lebih *simple* dan apabila ada pemberitahuan tentang novel atau balasan komentar, pengguna lebih tahu karena tanda pemberitahuan tersebut muncul dengan jelas.

## 4.1.2. Motif Publikasi Cerita

### 4.1.2.1. Menyalurkan Hobi

Pada aplikasi Wattpad, penulis memiliki beberapa motif tertentu. Tidak semua penulis cerita mempunyai motif publikasi yang sama, namun juga tidak

sedikit pula yang mempunyai pendapat yang sama akan motif publikasi cerita. Menyalurkan hobi merupakan salah satu motif publikasi cerita dari hasil wawancara yang peneliti lakukan di lapangan.

Dari hasil penelitian berlangsung, peneliti menemukan ada beberapa penulis pemula yang sengaja menggunakan aplikasi Wattpad sebagai media untuk menyalurkan hobi dengan memperbaiki kemampuan dalam menulis mereka. Menurut mereka menulis sebuah cerita memiliki tantangan tersendiri, yakni menghasilkan cerita yang unik dan original (tidak plagiat). Cerita yang ditulis pun terkadang bermacam-macam, ada yang membawa sebuah cerita dari kehidupan pribadi dan ada pula yang memang murni dari imajinasi.

Dan sebenarnya, ada beberapa penulis pemula yang dahulunya merupakan seorang pembaca novel karya *best seller* tetapi memutuskan untuk mencoba menulis sebuah cerita. Dari kebiasaan-kebiasaan membaca suatu cerita sehingga menghasilkan beberapa ide-ide kreatif untuk sebuah alur cerita. Ide-ide kreatif yang disebutkan disini, bukan ide-ide dari mengumpulkan cerita yang satu dengan cerita yang lainnya sehingga menghasilkan campuran cerita yang lebih bagus. Akan tetapi, ide yang dimaksud adalah ide yang memang sudah ada di dalam imajinasi seorang penulis pemula tersebut.

Terkadang bagi penulis pemula untuk menyalurkan hobi tidaklah semudah yang dibayangkan, karena penikmat baca pada aplikasi Wattpad akan melihat terlebih dahulu seberapa bagus cerita tersebut untuk bisa terus diikuti setiap part lanjutan ceritanya.

Para penggemar cerita di dalam aplikasi Wattpad ini pun beragam, mulai dari remaja hingga dewasa. Tidak semua penulis yang menulis cerita di dalam aplikasi Wattpad ini dari kalangan perempuan. Penulis laki-laki juga ada, tetapi sering menulis bergenre pertulaangan, animasi, komedi, aksi, dan pembunuhan.

Ada juga beberapa penulis laki-laki yang juga menuliskan sebuah cerita bergenre romantis, tetapi hanya sedikit yang mau melakukannya. Kebanyakan dari kalangan perempuan yang menuliskan cerita bergenre romantis ataupun fiksi remaja.

#### **4.1.2.2. Mengasah Kemampuan Dalam Menulis**

Antara menulis dan membaca sebenarnya terdapat hubungan yang benar-benar erat kaitannya. Seperti contoh, jikalau ingin menulis sesuatu pada prinsipnya tulisan harus dapat dibaca oleh orang lain paling tidak sudah dibaca terlebih dahulu sebelum dipublikasikan.

Bahkan sebelum mempublikasikan ceritanya atau melanjutkan part lanjutan cerita, penulis menuliskan ceritanya terlebih dahulu lalu menyimpannya di dalam laptop mereka untuk dapat baca berulang-ulang kali. Ini berguna jika sewaktu-waktu penulis mendapatkan ide-ide yang kreatif, penulis dapat dengan mudah menambahkan cerita yang sudah dituliskannya.

Bagi seorang penulis, aplikasi Wattpad sangat membantu mereka yang baru memulai belajar untuk menulis sebuah cerita. Tidak dapat dipungkiri pada saat pertama kali mempublikasikan sebuah cerita, tanda baca yang merupakan hal sepela menjadi sebuah perhatian seperti tanda titik dan tanda koma selalu berada

pada penempatan yang salah. Maka dari itu, mulai dari sinilah perlahan-lahan penulis memperbaiki kemampuannya di dalam menulis yang tadinya buruk menjadi lebih baik.

Pada bagian kolom komentar, para penikmat baca terkadang mengingglkan sebuah komentar-komentar yang secara tidak langsung memberikan sebuah ide-ide baru untuk penulis dan ada juga beberapa diantaranya menebak-nebak alur cerita sehingga memungkinkan penulis mendapatkan ide-ide yang lebih kreatif. Di dalam aplikasi Wattpad juga terdapat komunitas kepenulisan untuk para penulis, yang memungkinkan penulis untuk saling berdiskusi satu sama lain guna untuk memperbaiki tulisan-tulisan dari si penulis.

Pada saat menulis sebuah cerita, penulis terkadang mengalami beberapa kendala. Mulai dari part lanjutan cerita yang baru dipublikasikan tidak dapat dibuka oleh penikmat baca, kerusakan pada laptop di saat ingin melanjutkan sebuah part lanjutan cerita, dan juga terpublikasikannya kembali part lanjutan cerita yang sudah ada.

Kendala-kendala seperti ini terkadang memang sering dialami oleh beberapa penulis pada aplikasi Wattpad. Oleh karena itu, jikalau ada kendala seperti ini terjadi maka penulis akan membuat pemberitahuan di akunnya untuk para penikmat bacanya agar tidak merasa kecewa.

Memang kendala-kendala seperti ini jarang terjadi. Walaupun ada sebagian dari para penulis merasakan hal-hal yang seperti peneliti sampaikan di atas, tetapi hal-hal ini tidak menjadi masalah yang serius bagi para penulis.

#### 4.1.2.3. Menjadi Penulis Terkenal.

Berawal dari ingin menyalurkan hobi dan mengasah kemampuan dalam menulis, tak hayal beberapa penulis pemula juga bercita-cita untuk menjadi seorang penulis yang terkenal. Apalagi jika ada beberapa karya dari seorang penulis yang telah menjadi novel *best seller* atau dimintai izin untuk difilmkan oleh sang sutradara.

Bagi seorang penulis, apalagi penulis pemula jika hal itu tercapai merupakan suatu keberuntungan dan anugrah yang luar biasa dari sang pencipta. Oleh karena itu, setiap penulis selalu menciptakan karya-karya unik ataupun menciptakan alur-alur cerita yang susah ditebak dengan konflik yang sedikit menengangkan bagi para penikmat baca pada aplikasi Wattpad.

Berbagai macam cara dilakukan oleh penulis demi memenuhi hasratnya untuk menjadi seorang penulis terkenal. Walaupun terkesan seperti mengancam penikmat baca, namun tak sedikit pula yang antusias mengikuti kemauan penulis untuk mengetahui lanjutan atau akhir dari cerita yang dibuat oleh sang penulis tersebut.

Salah satu caranya adalah para penulis berlomba-lomba untuk mendapatkan tanda suka (*like*) dari penikmat bacanya untuk menambah *rating* cerita yang dibuatnya. Ada juga beberapa para penulis pada saat mempublikasikan part lanjutan ceritanya terkadang membuat pemberitahuan bahwa jika penikmat baca memberikan 2500 *like* ditambah 1200 *coment*, maka kurang dari 24jam penulis akan melanjutkan lagi part lanjutan ceritanya.



Hal-hal seperti yang disebutkan di atas tadi sering terjadi di dalam aplikasi Wattpad, dan membuat banyaknya penulis-penulis pemula yang baru terlahir. Alasan penulis menggunakan aplikasi Wattpad karena mudah untuk diakses kapan saja dan dimana saja, dan juga penulis bisa mempublikasikan hasil karyanya tanpa dipungut biaya sedikit serta sekaligus mendapatkan teman baru yang sama-sama menyukai novel.

#### **4.1.2.4. Menjual Karya**

Mulai dari sekedar menyalurkan hobi, mengasah kemampuan dalam menulis, hingga bercita-cita menjadi seorang penulis terkenal. Maka, menjual hasil karya menjadi salah satu motif penulis untuk meniti karir di dalam aplikasi Wattpad. Hasil karya-karya berupa novel yang tercipta dari aplikasi Wattpad seperti mempunyai kekuatan tersendiri untuk mudah diminati oleh penikmat baca novel atau pencipta novel.

Hampir semua penulis yang telah menerbitkan bukunya di dalam aplikasi Wattpad menjual tersendiri hasil karyanya yang berupa buku, ebook, dan pdf. Walaupun versi buku ada tersebar di toko-toko buku lainnya, tetapi membeli langsung dari si penulis juga merupakan hal yang selalu di tunggu-tunggu oleh penikmat baca. Selain mendapatkan tanda tangan langsung dari si penulis, penikmat baca yang memesan versi buku dari penulis juga mendapatkan souvenir lainnya. Seperti bandal, kaos, gantungan kunci, beserta gelas dengan gambar tokoh fiksi yang ada di dalam cerita penulis.

Pada saat cerita akan diterbitkan, para penulis memberitahukan lewat part lanjutan cerita untuk dapat memesan buku dari si penulis atau mencarinya

langsung di toko-toko buku. Tentunya versi buku dengan versi yang ada di dalam aplikasi Wattpad berbeda. Ketika akan diterbitkan, extra part lanjutan cerita di versi buku pastinya akan jauh lebih banyak.

Setelah naik cetak, biasanya isi cerita hanya menyisakan 10 part pertama saja di dalam aplikasi Wattpad. Ini bertujuan agar lakunya versi buku dan ebook. Hal ini dilakukan demi kepentingan pemasaran penerbit tersebut. Akan tetapi, ada juga penulis yang tidak ingin menghapus tulisan walaupun sudah naik cetak. Hal ini berguna untuk menghindari plagiat cerita yang ada pada aplikasi Wattpad.

#### **4.2. Pembahasan**

Berdasarkan data hasil wawancara kepada penulis pemula dan penikmat aplikasi Wattpad, yang berisikan 12 pertanyaan yang terdiri dari 7 pertanyaan kepada penulis pemula yang aktif pada aplikasi Wattpad dan 5 pertanyaan kepada pengguna atau penikmat cerita pada aplikasi Wattpad tersebut. Maka penulis akan menjelaskan keadaan dan kondisi sesuai dengan data yang diperoleh mengenai motif publikasi cerita bagi penulis pemula pada aplikasi Wattpad.

Pada bagian ini peneliti akan menjelaskan kembali beberapa bagian yang sudah dijelaskan dari awal hingga akhir. Pertama-tama peneliti akan membahas kembali aplikasi Wattpad, Wattpad merupakan sebuah ruang bagi penulis-penulis yang ingin mengasah bakat ataupun menyalurkan hobi menulisnya.

Media baru atau *new media* adalah perkembangan teknologi komunikasi yang dalam sejarahnya telah memperluas jangkauan komunikasi manusia. Salah

satu perkembangan media baru yang pesat adalah pada saat terjadi digitalisasi. Kemunculan internet sangat berperan dalam hubungan digitalisasi dengan media baru.

Jenis media baru sekaligus media *online* yang paling populer saat ini adalah media social (*social media*) yang juga sering disebut “*social networking*” jejaring social salah satu contohnya yaitu Wattpad. Dimana, Wattpad merupakan sebuah aplikasi media sosial yang saat ini sedang digandrungi oleh para penulis-penulis ataupun penikmat baca karya novel/cerpen, dan juga media sosial ini cukup mudah dalam pengaplikasiannya.

Ketika pengguna baru ingin masuk ke aplikasi Wattpad, pengguna dapat memulai dari mendaftarkan diri (*login*) untuk membuat akun ataupun jika sudah mempunyai akun dapat langsung masuk (*sign in*). Kemudian ketika penulis-penulis memulai karyanya (konten) untuk dapat dinikmati oleh beberapa penikmat baca didalam karyanya, maka penikmat dapat memberikan tanda suka (*like*) beserta tanggapan (*coment*) pada karya yang sudah dibaca. Hal ini berguna untuk menambah penilaian karya (*rating*) pada cerita didalam aplikasi tersebut.

Namun ada beberapa penulis pada aplikasi Wattpad yang meng-*unpublish* ceritanya, tetapi cerita tersebut dapat dibaca sepenuhnya dan bahkan sampai selesai apabila telah mengikuti akun penulis (*follow*) yang ingin dibaca. Ini juga berguna untuk menaikkan eksistensi penulis tersebut, semakin banyak pengikut (*followers*) dan penyuka karya ceritanya (*like*) maka kemungkinan akan semakin sering cerita itu dihampiri untuk di baca oleh penikmat baca yang lainnya.

Pada penikmat baca juga mendapatkan dampak positif jika mengikuti (*follow*) akun penulis yang disukai, mulai dari penikmat baca dapat pemberitahuan lanjutan cerita dari si penulis, juga cerita ataupun karya terbaru dari penulis, hiatusnya (berhenti sementara) sang penulis, ataupun bahkan sudah diterbitkannya versi buku dari sang penulis yang telah ada di beberapa toko buku.

Aplikasi Wattpad sangat mudah untuk diakses, dikarenakan pengguna bisa mengaksesnya dari mana saja seperti mulai dari android, gadget, komputer, dan laptop. Ini berguna untuk mempermudah para penggunanya, misalnya pada penulis yang sedang ini ingin melanjutkan tulisannya (*upload*) dan juga sebaliknya pada penikmat baca yang sedang ingin melanjutkan daftar bacaannya.

Selain dari itu, penikmat baca yang aktif juga bisa langsung berinteraksi pada sang penulis karya melalui akun Wattpad penulis itu sendiri. Begitu juga dengan sebaliknya, penulis juga dapat menyapa langsung para penggemar tulisannya dan dapat memberitahukan jika karya tulisannya sudah dibukukan oleh penerbit yang menyukai ceritanya. Gunanya, jikalau ada penggemar yang ingin mempunyai versi bukunya dapat membelinya di toko buku terdekat. Biasanya juga karya penulis yang telah jadi berupa buku, ebook, dan pdf.

Kehadiran internet sebagai media komunikasi modern telah membuat dunia menjadi semakin mudah digenggam. Hampir semua orang memiliki perangkat komunikasi yang memungkinkan untuk berkomunikasi dengan semua orang diseluruh dunia melalui media social. Dikarenakan tidak hanya praktis, tetapi juga lebih menghemat biaya.

Kemampuan menulis dan membaca termasuk dalam arti literasi. Pada masa perkembangan awal, literasi didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan bahasa dan gambar dalam bentuk yang kaya dan beragam untuk membaca, menulis, mendengarkan, berbicara, melihat, dan menyajikan, dan berpikir kritis tentang ide-ide. Tetapi arti literasi bukan hanya sekedar kemampuan untuk membaca dan menulis namun menambah pengetahuan, keterampilan dan kemampuan yang dapat membuat seseorang memiliki kemampuan berpikir kritis, mampu memecahkan masalah dalam berbagai konteks, mampu berkomunikasi secara efektif dan mampu mengembangkan potensi dan berpartisipasi aktif dalam kehidupan masyarakat.

Penulis pada aplikasi Wattpad juga termasuk dalam literasi, dikarenakan kemampuan menulis yang dimiliki menghasilkan beberapa karya tulisan yang dapat dibaca dan diminati oleh beberapa penikmat baca. Penikmat baca juga termasuk dalam literasi, karna kemampuan membaca dapat membiasakan para penikmat baca mengetahui alur cerita atau menebak alur cerita dan juga dapat membedakan salah satu cerita yang walaupun mempunyai beberapa alur yang hampir sama namun memiliki bagian akhir yang berbeda (bukan berarti cerita atau karya yang penulis publikasikan mengandung unsur plagiat).

Pada bagian ini peneliti memakai teori *uses and gratifications*. Teori *uses and gratifications* menekankan bahwa manusia mempunyai kewenangan untuk memperlakukan media. Kehadiran media tidak dapat dilepaskan dari keberadaan khalayak. Media berupaya menarik minat khalayak dengan berbagai tampilan yang menarik. Media sangat menjaga loyalitas khalayak apalagi di tengah

persaingan media yang cukup ketat. Itu mengapa khalayak menempati posisi yang sangat penting.

Komunikasi (khususnya media massa) tidak mempunyai kekuatan untuk mempengaruhi khalayak. Inti teori *uses and gratification* adalah khalayak pada dasarnya menggunakan media massa berdasarkan motif-motif tertentu. Media dianggap berusaha memenuhi motif khalayak. Jika motif ini terpenuhi maka kebutuhan khalayak terpenuhi.

Dari hasil temuan yang sudah dipaparkan dan diuraian sebelumnya pada bagian di atas (sub bab 4.1.1.), memperlihatkan bahwa Wattpad sebagai aplikasi menjadi ruang bagi penulis pemula untuk penulisannya motif publikasi ini di dasari oleh beberapa motif, diantaranya yaitu:

- a. Menyalurkan hobi.
- b. Mengasah kemampuan dalam menulis.
- c. Menjadi penulis terkenal.
- d. Menjual karya.

Dalam teori *uses and gratifications* memperlihatkan bahwa penikmat baca (khalayak) dijadikan prioritas terpenting atau utama pada karya-karya penulis di dalam aplikasi Wattpad. Jikalau ada karya penulis yang menjadi *best seller*, itu semua berkat dari penikmat baca yang telah melihat atau membaca hingga bisa mencapai ribuan bahkan sampai jutaan kali dilihat dan juga meninggalkan *like* beserta *coment*.

Dalam teori *uses and gratifications* pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Seperti halnya penikmat baca, pemilihan pada penulis juga berdasarkan konteks kebutuhan penikmat baca yang diinginkan, misalnya penikmat baca yang ingin membaca karya bergenre romantis (*romance*) pasti akan memilih penulis dengan karya atau cerita yang bernuansa romantis dengan jumlah pengikut yang sangat banyak dan cerita yang diinginkan berdasarkan genre tersebut masuk ke dalam *rating* cerita romantis.

Pada teori ini juga pemilihan media yang dipilih oleh khalayak seperti aplikasi Wattpad diharapkan mampu memenuhi harapan khalayak. Jika mampu maka kepuasan akan muncul, jika tidak maka ketidakpuasan yang muncul. Karena penggunaan media hanyalah salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan psikologis, efek media dianggap sebagai situasi ketika kebutuhan itu terpenuhi.

Jika dikaitkan pada teori ini maka publikasi cerita yang dilakukan penulis pada aplikasi Wattpad ini merupakan sebuah proses komunikasi antara penulis dengan penikmat baca untuk menjadikan cerita yang ditulis oleh penulis agar diketahui banyak orang melalui penikmat baca yang menjadi pengikutnya. Karena, pengguna media adalah pihak yang aktif dalam proses komunikasi.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian, pengamatan, serta wawancara pada Bab sebelumnya, alasan sebagian besar informan menggunakan aplikasi Wattpad adalah eksistensi diri agar tidak ingin ketinggalan jaman dan ingin menyalurkan hobi. Sedangkan motif pengguna Wattpad oleh penulis dan penikmat baca disimpulkan sebagai berikut:

- a. Wattpad merupakan sebuah aplikasi media sosial yang saat ini sedang digandrungi oleh para penulis-penulis pemula dan penikmat baca karya novel/cerpen, karena media sosial ini cukup mudah dalam pengaplikasiannya.
- b. Aplikasi Wattpad sangat mudah untuk diakses, dikarenakan pengguna bisa mengaksesnya kapan saja dan dari mana saja seperti mulai dari android, gadget, komputer, dan laptop.
- c. Para penulis dan penikmat baca dapat saling berinteraksi langsung di dalam aplikasi Wattpad.
- d. Penulis dan penikmat baca termasuk ke dalam literasi, karna mempunyai kemampuan dalam menulis dan membaca.
- e. Dalam teori *uses and gratifications* pengguna media berusaha untuk mencari sumber media yang paling baik di dalam usaha memenuhi kebutuhannya. Seperti halnya penikmat baca, pemilihan pada penulis juga berdasarkan konteks kebutuhan penikmat baca yang diinginkan.



- f. Menyalurkan hobi, mengasah kemampuan dalam menulis, dan menjadi seorang penulis terkenal, hingga dapat menjual karya-karya yang berupa novel edisi *best seller* adalah keinginan dan harapan dari beberapa penulis pemula.

## **B. Saran**

Berikut ini adalah beberapa saran yang peneliti berikan terkait penelitian ini, yaitu:

### **1. Akademis.**

Peneliti memberikan saran kepada peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai motif publikasi cerita seorang penulis pada penggunaan aplikasi, khususnya aplikasi Wattpad. Penelitian tentang penggunaan aplikasi akan lebih menarik apabila terus dikembangkan kepada aplikasi lainnya dengan penelitian yang lebih mendalam lagi. Dengan memperluas populasi pengguna aplikasi Wattpad, sehingga penelitian ini memiliki hasil yang lebih luas dan dapat digeneralisasikan. Khalayak saat ini perlu mengetahui seberapa efektif kah aplikasi yang selama ini mereka gunakan. Selain itu, penelitian mengenai motif publikasi cerita ini dapat dikaji lebih dalam dengan menambahkan beberapa butir pernyataan spesifik dan lebih bervariasi lainnya sebagai pelengkap dan menjadi alat ukur yang baik. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan selanjutnya diharapkan dapat memperoleh hasil yang lebih mendalam dan luas.

## **2. Praktis.**

Aplikasi wamppad merupakan satu-satunya aplikasi yang ada di Indonesia yang memberikan fitur tentang novel secara digital. Sebagai satu-satunya aplikasi, sudah seharusnya Wamppad terus mempertahankan dan meningkatkan eksistensinya dengan terus memperbaiki layanannya, terus memberikan kemudahan bagi penggunanya dan sekaligus kreatifitas konten yang ada di dalamnya. Hal tersebut berguna agar aplikasi Wamppad tetap dicintai dan digemari oleh pengguna setianya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y., Mulyati, T., Yunansah, H. 2018. *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ardial. 2014. *Paradigma dan Model: Penelitian Komunikasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arifin, Anwar. 1984. *Strategi Komunikasi: Suatu Pengantar Ringkas*. Bandung: Armico.
- Bosman, J. 2012. "Britannica is Reduced to a Click". *New York Times* (Maret 14).
- Devito Joseph A. 2011. *Komunikasi Antarmanusia*. Jakarta: Kharisma.
- Feriyanto, A. Triana, E., S. 2015. *Komunikasi Bisnis: Strategi Komunikasi dalam Mengelola Bisnis*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Halik, Abdul. 2013. *Komunikasi Massa*. Makassar: Alauddin University Press.
- Kertajaya, Hermawan. 2008. *Arti Komunitas*. Bandung: Gramedia Pustaka Indonesia.
- Lexy, Moleong. 2012. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosda.
- Malawi, I., Tryanasari, D., & Kartikasari, A. 2017. *Pembelajaran Literasi Berbasis Sastra Lokal*. Magetan: CV. AE Media Grafika
- McQuail. 2011. *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Jakarta: Kencana Prenamedia Group.

- Morissan., Wardhani, A, C. 2009. *Teori Komunikasi: Tentang Komunikator, Pesan, Percakapan, dan Hubungan*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Mills, K. A. 2010. *The Multiliteracies Classroom*. Bristol: Multilingual Matters.
- Mulyana, Deddy. 2008. *Ilmu Komunikasi: Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial: Persektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. Bandung: Siombiosa Rekatama Media.
- Nurudin. 2013. *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nurudin. 2016. *Ilmu Komunikasi: Ilmiah dan Populer*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Romli, Khomsahrial. 2016. *Komunikasi Massa*. Jakarta: PT Grasindo.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Afabeta.
- Tamburaka, Apriadi. 2013. *Literasi Media*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada .
- Trim, Bambang. 2016. *Menulispedia: Panduan Menulis Untuk Mereka yang Insaf Menulis*. Bandung: Nuansa.

**Sumber lain:**

- APJII, Bulletin. 22 Maret 2018. Survei APJII: Penetrasi Internet di Indonesia Capai 143 Juta Jiwa, hlm.3.
- Purnama, Hadi. 2011. *Media Sosial Di Era 3.0. Corporate and Marketing Communication*. Jakarta: Pusat Studi Komunikasi dan Bisnis Program Pasca Sarjana Universitas Mercu Buana.

Kurniasih, Anisa. 14 September 2018. *Kamu Pecinta Literasi? Yuk berkunjung ke Indonesia International Book Fair 2018*. TribunJakarta.com.

Teguh, Irfan. 13 September, 2018. *Indonesia International Book Fair 2018 di Tengah Tantangan Literasi*. Tirto.id.

### **Skripsi:**

Palewa, Dosi Aprilinda. 2013. *Motif Penggunaan Dan Interaksi Sosial Di Twitter*. Program Studi Ilmu. Skripsi S1. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri.

Sari, Rizka Fitriana. 2017. *Hubungan Antara Motif Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Wattpad: Studi Pada Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Angkatan 2014-2016*. Program Studi Komunikasi Dan Penyiaran Islam. Skripsi S1. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.

### **Internet:**

Wattpad. [www.wattpad.com](http://www.wattpad.com). Diakses pada 28 Desember 2018.

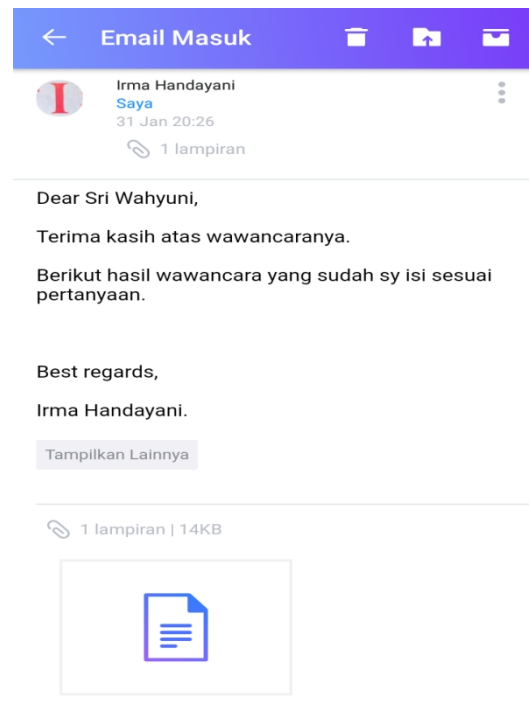
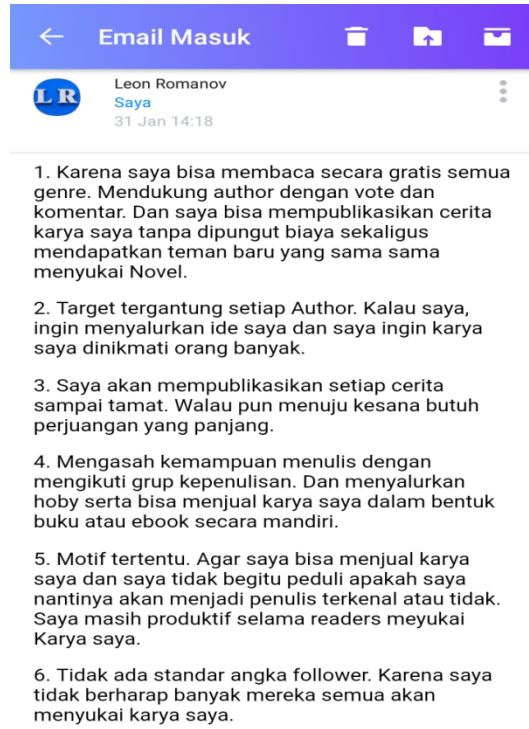
Media baru. [https://id.wikipedia.org/wiki/Media\\_baru](https://id.wikipedia.org/wiki/Media_baru). Diakses pada 15 Maret 2019.

Komunikasi dan media

sosail. [https://www.researchgate.net/publication/329998890\\_KOMUNIKASI\\_DAN\\_MEDIA\\_SOSIAL](https://www.researchgate.net/publication/329998890_KOMUNIKASI_DAN_MEDIA_SOSIAL) . Diakses pada 15 Maret 2019.

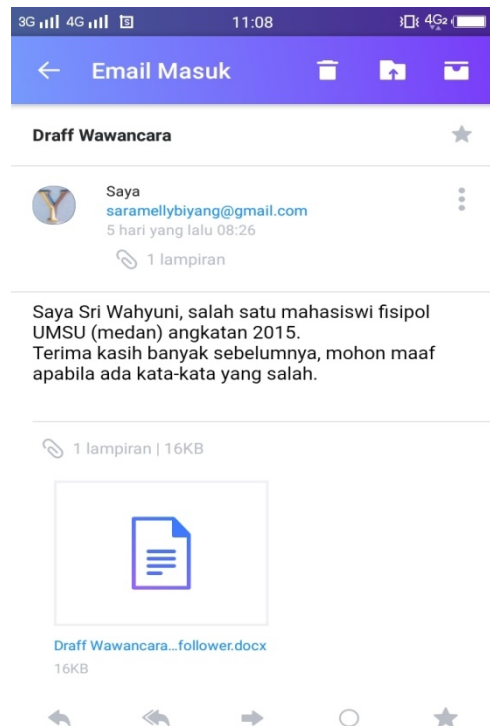
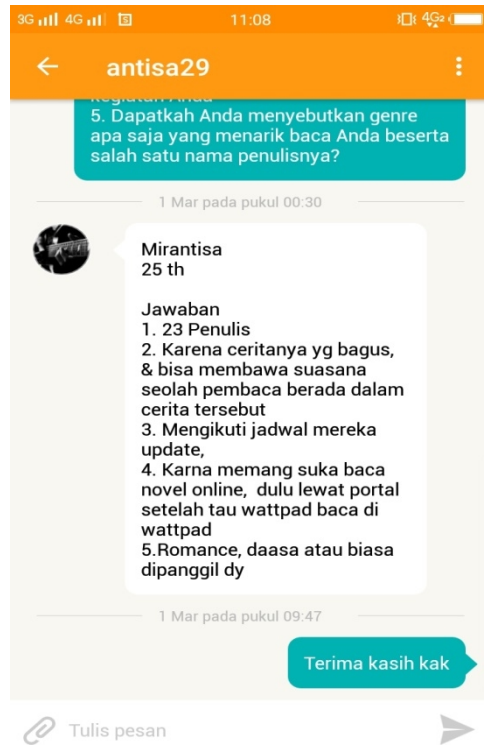
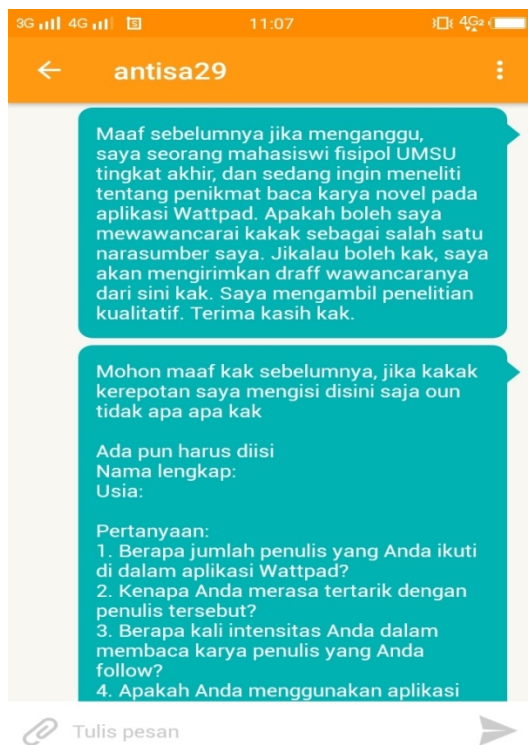
Media baru. <https://www.komunikasipraktis.com/2014/08/pengertian-media-baru-dan-jenis-jenisnya.html>. Diakses pada 15 Maret 2019.

## DOKUMENTASI



Wawancara dengan penulis pemula

## Wawancara dengan para penikmat baca



# DAFTAR RIWAYAT HIDUP

## A. Identitas Diri

Nama : Sri Wahyuni  
NPM : 1503110095  
Tempat, Tanggal lahir : Medan 26 Juni 1996  
Agama : Islam  
Kewarganegaraann : Indonesia  
Alamat : Jl. Selamat Gg. Buya No.11  
Email : [yuniamel6010@yahoo.com](mailto:yuniamel6010@yahoo.com)  
No. Hp : 085761068359  
Nama Orangtua  
a. Ayah : Mansyurdin  
b. Ibu : Nur Jannah

## B. Jenjang Pendidikan

Tahun 2001 – 2007 : SD Swasta Al-Ittihadiyah  
Tahun 2007 – 2010 : SMP Swasta Muhammadiyah Sukarami  
Tahun 2010 – 2013 : SMA Swasta Mamiyai Al-Ittihadiyah  
Tahun 2015 – 2019 : Strata1 (S1) Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara

Demikian daftar riwayat hidup ini saya buat dengan sebenar-benarnya dengan penuh rasa tanggung jawab.

Medan, 13 Maret 2019

**Penulis**

**SRI WAHYUNI**  
**NPM : 1503110095**