

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Fenomena munculnya cerita fiksi pada media sosial membuat ketertarikan sebagian orang. Salah satunya merupakan *Alternate Universe* atau *Alternative Universe* yang saat ini sedang digemari dan sedang menarik perhatian oleh sebagian orang khususnya para pembaca maupun penulis. *Alternate Universe* biasanya ditemukan pada media sosial Twitter. *Alternate Universe* ini memiliki banyak peminatnya dari berbagai umur. Sebagian peminat dari *Alternate Universe* merupakan kumpulan dari para penggemar selebritri atau penggemar yang idolanya dijadikan sebagai tokoh visualisasi dari cerita *Alternate Universe*.



Gambar 1.1. *Alternate Universe* pada Media Sosial Twitter (Sumber: Ijoscripts)

Selain *Alternate Universe*, juga terdapat cerita fiksi yang biasanya disebut dengan *Fanfiction*. *Alternate Universe* maupun *Fanfiction* memiliki kesamaan yaitu keduanya menggunakan visualisasi dari tokoh-tokoh terkenal seperti selebriti (Pitaloka, 2022). Walaupun memiliki persamaan, baik *Alternate Universe* maupun *Fanfiction* tetap memiliki perbedaan. Pada *Fanfiction*, penulis akan menggunakan sebuah narasi yang panjang dalam setiap alur cerita yang ditulis dalam ceritanya. Sedangkan pada *Alternate Universe*, penulis tidak akan menggunakan narasi yang panjang dalam alur ceritanya, tetapi penulis akan menggunakan atau menampilkan

media yang berbentuk *fake chat* seperti Imessage, WhatsApp dan Line. Sehingga narasi yang ditampilkan pada *Alternate Universe* akan jauh lebih sedikit jika dibandingkan dengan *Fanfiction*. Selain itu, pada *Alternate Universe* lebih banyak menampilkan konten visual seperti gambar dan video jika dibandingkan dengan *Fanfiction*. Penambahan konten pada *Alternate Universe* digunakan penulis untuk membantu penggambaran atau penambahan dalam alur cerita di *Alternate Universe*.

Pada *Alternate Universe* di Twitter memiliki komunikasi dua arah yaitu antara penulis dan pembaca. Penulis dan pembaca dapat berinteraksi secara bebas untuk membahas hal-hal yang berkaitan seputar dengan *Alternate Universe* yang ditulis oleh penulis tersebut. Penulis akan sangat senang apabila mereka mendapatkan *feedback* atau tanggapan dari para pembacanya yang biasanya disampaikan melalui *tweet*, *retweet* dan *like* yang tersedia pada media sosial Twitter. Begitupun sebaliknya, pembaca juga akan merasa senang untuk memberikan *feedback* atau tanggapan apabila para penulis dapat memberikan sebuah cerita dari *Alternate Universe* yang sesuai dengan apa yang mereka sukai atau mereka butuhkan untuk ada di dalam cerita *Alternate Universe*. Penggunaan pembaca *Alternate Universe* pada penelitian ini didasari dengan bentuk kebutuhan yang didasari oleh para pembaca serta terpenuhi atau tidak terpenuhi kebutuhan dari para pembaca tersebut dalam *Alternate Universe* yang ditulis oleh para penulis.



Gambar 1.2 Data Umur Pembaca *Alternate Universe* Twitter (Sumber: Twitter)

Pembaca dari *Alternate Universe* didominasi oleh para remaja. Hal ini didasari pada *votes* yang telah dilakukan oleh dua pengguna Twitter yang keduanya merupakan seorang penulis *Alternate Universe*. pada akun penulis *Alternate Universe* yang pertama menunjukkan bahwa usia 17-20 tahun sebanyak 59%, lalu

berikutnya usia 20 tahun ke atas sebanyak 36% dan posisi terakhir merupakan usia 17 tahun sebanyak 5%. Berikutnya pada akun penulis *Alternate Universe* kedua yang menunjukkan urutan pertama usia 18-21 tahun sebanyak 38%, lalu usia 21 tahun ke atas sebanyak 34% dan yang terakhir usia 15-17 tahun sebanyak 28%. Berdasarkan pada votes yang dihasilkan oleh kedua akun penulis *Alternate Universe* Twitter dalam mendata umur pembacanya. Maka usia terbanyak pembaca *Alternate Universe* adalah usia 17-21 tahun.

Alternate Universe tersedia dan dapat dibaca pada media sosial Twitter. *Alternate Universe* jika berada pada platform atau media sosial lainnya istilah nama yang digunakan bukanlah *Alternate Universe*. Salah satu contohnya adalah pada platform membaca *online* yaitu Wattpad, pada Wattpad cerita fiksi tidak disebut dengan *Alternate Universe* melainkan dengan *Fanfiction*. Lalu alur cerita serta konsep yang ditampilkan pada platform ataupun media sosial lainnya sangatlah berbeda dengan *Alternate Universe* yang ditampilkan pada media sosial Twitter.



Gambar 1.3 Data Pengguna Twitter di Indonesia (Sumber: DataIndonesia.id)

Twitter merupakan salah satu dari beberapa platform media sosial yang saat ini banyak digunakan dan diperdebatkan oleh masyarakat umum, seperti yang telah diketahui. Menurut data Twitter merupakan salah satu dari beberapa platform media sosial yang saat ini banyak digunakan dan diperdebatkan oleh masyarakat umum, seperti diketahui. Menurut data We Are Social, akan ada sekitar 18.450.000 juta pengguna aktif Twitter di Indonesia pada tahun 2022. Di Indonesia, jumlah pengguna Twitter telah berkembang pesat. Dibandingkan tahun sebelumnya, terjadi peningkatan sebesar 31,3%., akan ada sekitar 18.450.000 juta pengguna aktif Twitter di Indonesia pada tahun 2022. Di Indonesia, jumlah pengguna Twitter telah

berkembang pesat. Dibandingkan tahun sebelumnya, terjadi peningkatan sebesar 31,3% (Data Indonesia, 2022). Twitter ini merupakan salah satu media sosial yang biasanya digunakan untuk melakukan komunikasi melalui pesan-pesan singkat yang sering disebut dengan *tweet*. Sampai saat ini, Twitter sudah memiliki total 100 juta pengguna aktif dan 500 juta *tweet* yang telah dikirimkan setiap harinya. Para pengguna Twitter dapat ditemukan berasal dari berbagai macam kalangan, seperti presiden, selebriti dan lainnya (Aida, 2022). Berdasarkan pada data yang dilaporkan oleh *Bussiness of Apps*, bahwa usia pengguna aktif Twitter diawali dengan 35-44 tahun sebanyak 28,4%, lalu berikutnya terdapat usia 25-34 tahun sebanyak 26,6% dan yang terakhir usia 18-24 tahun dengan total 25,2 % (Annur, 2022).

Para pengguna media sosial Twitter, memilih untuk menggunakan Twitter sebagai salah satu media sosial yang dapat digunakan untuk mencari dan memenuhi kebutuhan mereka. Kebutuhan yang dicari oleh setiap pengguna Twitter dapat berbeda-beda tergantung dari individu masing-masing. Seperti yang diketahui bahwa setiap pengguna Twitter menggunakan peran Twitter untuk melakukan atau menciptakan interaksi sosial seperti memberikan informasi, mengutarakan pemikiran, mempromosikan jasa atau barang dan membangun suatu *branding* baik untuk *personal branding* maupun *company branding*. Lalu juga Twitter dapat dijadikan sebagai tempat untuk menyalurkan hobi dari setiap penggunanya (Aida, 2022). Oleh karena itu, setiap pengguna Twitter tidak selalu memiliki kesamaan dalam menggunakan Twitter hal ini tergantung dari kebutuhan apa yang dibutuhkan oleh setiap penggunanya.

Penjelasan mengenai mencari dan memenuhi kebutuhan di media sosial merupakan salah satu bentuk dari teori *Uses and Gratification*. Teori *Uses and Gratification* menjelaskan bahwa kegunaan atau manfaat yang ada pada media didasari dan ditentukan oleh setiap individu atau para pengguna media tersebut. Hal ini sesuai dengan kebutuhan masing-masing dari setiap individu tersebut. Maka pada teori *Uses and Gratification* ini dapat menunjukkan bahwa suatu media tidak dapat mengubah sikap atau perilaku dari setiap penggunanya. Tetapi, bagaimana media tersebut untuk dapat bisa dan mampu memenuhi semua kebutuhan yang diperlukan oleh para penggunanya (Firdausi & Putri, 2021).

Maka teori *Uses and Gratification* dapat diartikan bahwa media tidak dapat memberikan dampak atau efek yang dapat mengubah sikap dari setiap individu maupun penggunanya. Melainkan media akan memberikan dan memenuhi semua kebutuhan yang dicari oleh setiap individu maupun penggunanya. Dengan ini dapat diketahui bahwa setiap individu dapat dengan bebas memilih berbagai macam media-media yang ada saat ini, sesuai dengan kebutuhan setiap individu.

Berdasarkan pada penjelasan mengenai teori *Uses and Gratification* maka diketahui bahwa kebutuhan setiap orang sudah pasti berbeda-beda dalam menggunakan media. Hal ini berkaitan pada motif penggunaan *Alternate Universe* di Twitter oleh para pembaca. Motif yang dicari oleh para pembaca *Alternate Universe* dapat bermacam-macam sesuai dengan kebutuhan mereka, motif yang dibutuhkan dapat seperti motif informasi, motif identitas pribadi, motif integritas sosial dan motif hiburan. Setelah para pembaca mencari motif-motif yang mereka butuhkan dalam *Alternate Universe* di Twitter, maka berikutnya pembaca akan mendapatkan hasilnya. Hasil yang didapatkan ini disebut dengan kepuasan. Saat membaca *Alternate Universe* di Twitter pembaca dapat melihat apakah kebutuhan yang mereka cari dapat sepenuhnya terpenuhi.

Peran dari media sosial yang sudah pasti diketahui oleh setiap penggunanya adalah untuk menciptakan atau membentuk sosialisasi dan interaksi bersama dengan beberapa orang atau para pengguna media sosial lainnya. Tetapi seiring dengan perkembangan media sosial yang setiap harinya semakin maju, maka peran yang dimiliki oleh media sosial juga semakin maju. Saat ini, media sosial juga digunakan sebagai media yang dapat dijadikan sebagai sarana untuk menyalurkan hobi para dari penggunanya. Apabila hobi yang disalurkan pada media sosial tersebut mendapatkan respon yang sangat positif dari setiap pengguna media sosial lainnya, tentunya akan mendapatkan kepuasan tersendiri. Tentu saja dengan dijadikannya sarana sebagai tempat menyalurkan hobi, media sosial dapat menjadi media untuk mendapatkan suatu informasi yang baru bagi sebagian orang, dari yang sebelumnya tidak mengetahui ataupun juga untuk sebagian orang lainnya yang memiliki ketertarikan dan minat yang sama (Widyaswari & Widnyana, 2018).

Penelitian terdahulu yang memiliki topik pembahasan mengenai motif kepuasan dalam media baru aplikasi membaca yang berjudul “Motif dan Kepuasan

Penelitian terdahulu yang memiliki topik pembahasan mengenai motif kepuasan dalam media baru aplikasi membaca yang berjudul “Motif dan Kepuasan Membaca Novel Pada Aplikasi Wattpad di Kalangan Pemuda Denpasar” yang diteliti oleh Prima Sriparta Wahyuni, I Gusti Agung Alit Suryawati dan Ade Devia Pradipta, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana pada tahun 2019. Penelitian ini menyebarkan kuesioner kepada 170 responden dengan usia 16-30 tahun. Penelitian ini menemukan hasil dari analisis yaitu motif dan kepuasan dalam membaca novel pada wattpad dapat memperoleh kegunaan dari Wattpad serta dapat berbagi pendapat atau berinteraksi dengan pengguna Wattpad lainnya. Wattpad sebagai media juga dapat memberikan kepuasan dalam kemudahan dan nyaman selama membaca novel. Wattpad juga dapat memberikan kepuasan mengenai hiburan yang dimana penggunaannya dapat memperoleh rasa senang saat membaca novel di Wattpad.

- Penelitian terdahulu yang memiliki topik pembahasan mengenai hubungan motif terhadap kepuasan pengguna yang berjudul “Hubungan Antara Motif Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Wattpad (Studi pada Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam UIN Syarif Hidayatullah Jakarta Angkatan 2014-2016)” Yang diteliti oleh Rizka Fitriana Sari, Fakultas Ilmu Dakwah dan Ilmu Komunikasi pada tahun 2017. Penelitian ini menyebarkan kuesioner kepada 60 responden yang merupakan mahasiswa jurusan Komunikasi dan Penyiaran Islam dengan usia 18-22 tahun. Penelitian ini menemukan hasil dari analisis yaitu adanya hubungan yang positif dan signifikan antara variabel motif penggunaan Wattpad mahasiswa jurusan Komunikasi Penyiaran Islam UIN Syarif Hidayatullah dengan variabel kepuasan. Maka dengan ini menunjukkan bahwa asumsi atau pengertian dari teori *uses and gratification* benar mengenai khalayak menggunakan media berdasarkan motif-motif tertentu setiap individu. Dalam penelitian ini motif yang paling banyak dimiliki oleh pengguna Wattpad adalah motif hiburan, motif integrasi dan motif interaksi sosial.

Berdasarkan pada penjelasan di atas, fokus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui motif dan kepuasan apa saja yang menjadi faktor dalam membaca *Alternate Universe* di Twitter oleh para remaja akhir. Hal ini berdasarkan pada tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui motif dan kepuasan *Alternate*

Universe Twitter di kalangan pembaca remaja akhir 18-24 tahun. Kebaruan yang diberikan dalam penelitian ini adalah ada pada metode penelitian yang digunakan yaitu metode penelitian kualitatif, serta menggunakan *Alternate Universe* pada Twitter sebagai objek dalam penelitian.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah pada penelitian “Motif dan Kepuasan Penggunaan *Alternate Universe* Twitter di Kalangan Pembaca Remaja Akhir”, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimana motif dan kepuasan penggunaan *Alternate Universe* Twitter di kalangan pembaca remaja akhir 18-24 tahun?”

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui motif dan kepuasan penggunaan *Alternate Universe* Twitter di kalangan pembaca remaja akhir 18-24 tahun.

1.4. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini ditelaah, diharapkan kesimpulan yang diambil dari penelitian ini dapat bermanfaat. Dua jenis keuntungan yang diantisipasi dalam penelitian ini adalah:

1.4.1. Manfaat Akademis

Manfaat yang dapat diharapkan dan diterima secara akademis pada penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian ini dapat digunakan untuk melakukan pengembangan terhadap teori dan konsep dari *Uses and Gratification* dan *Alternate Universe*.

2. Penelitian ini dapat masuk ke dalam media baru yaitu Twitter. Dimana pada media sosial Twitter saat ini para penggunanya memanfaatkan media baru tersebut tidak hanya untuk interaksi saja tetapi juga untuk memanfaatkannya untuk kebutuhan

1.4.2. Manfaat Praktis

Manfaat yang dapat diharapkan dan diterima secara praktis pada penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian ini dapat digunakan untuk melakukan pencarian mengenai motif atau kebutuhan yang dibutuhkan oleh pembaca *Alternate Universe* untuk ada di dalam *Alternate Universe*.
2. Penelitian ini dapat digunakan untuk melakukan pencarian mengenai kepuasan yang diterima oleh pembaca *Alternate Universe* dalam membaca *Alternate Universe*.

Penelitian ini dapat melihat fungsi atau peran dari media sosial yang dapat digunakan sebagai sarana untuk menyalurkan hobi.