

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul, Penulis, Tahun	Afiliasi Universitas	Metode Penelitian	Kesimpulan	Saran	Perbedaan dengan penelitian ini
1	Motif dan Kepuasan Membaca Novel Pada Aplikasi Wattpad di Kalangan Pemuda Kota Denpasar, Prima Sripata Wahyuni, I Gusti Agung Alit Suryawati dan Ade Devia Pradipta, tahun 2019	Universitas Udayana	Metode penelitian kuantitatif	Kesimpulan pada penelitian ini adalah adanya motif yang mendasari para responden dalam menggunakan aplikasi Wattpad sebagai media untuk membaca novel yaitu motif informasi dapat dipenuhi dalam membaca di Wattpad, lalu motif kegunaan dapat berbagi pendapat dengan orang lain yang merupakan pembaca Wattpad, berikutnya motif kenyamanan dan kemudahan dalam menggunakan serta membaca Wattpad, terakhir motif hiburan dimana responden memperoleh	Saran pada penelitian ini adalah untuk semua pembaca dan pengguna Wattpad untuk dapat memilih novel dengan baik dan dapat memberikan manfaat. Untuk peneliti dengan topik penelitian yang sama dapat meneruskan penelitian dengan mencari variabel lain.	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada topik dan metode penelitian. Topik pada penelitian ini berfokus pada aplikasi Wattpad dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan pengumpulan data dilakukan dengan menyebarkan kuesioner.

				rasa senang saat membaca Wattpad.		
2	Hubungan Antara Motif Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Wattpad, Rizka Fitriana Sari, tahun 2017	Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah	Metode penelitian kuantitatif	Kesimpulan pada penelitian ini adalah menunjukkan dukungan yang kuat terhadap pengertian teori uses and gratification, bahwa khalayak pada dasarnya menggunakan media berdasarkan motif setiap individunya. Adanya motif yang beragam dimiliki setiap pengguna Wattpad seperti motif hiburan, motif integrasi dan motif interaksi sosial. Setiap pengguna Wattpad memiliki motif yang berbeda-beda sama halnya dengan kepuasan.	Saran pada penelitian ini adalah melakukan penelitian lebih lanjut dan mengembangkannya mengenai motif dan kepuasan pada penggunaan aplikasi. Untuk aplikasi Wattpad diharapkan dapat mempertahankan serta meningkatkan layanannya serta memberikan kemudahan untuk penggunaannya.	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada fokus topik yang diambil. Penelitian ini berfokus kepada aplikasi Wattpad.
3	Motif dan Kepuasan Khalayak Penggemar Budaya Korea Pop (KPOP) Dalam Penggunaan Media Online CoppaMagz, Winda Ayu	Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah	Metode penelitian kualitatif	Kesimpulan pada penelitian ini adalah adanya motif dalam penggunaan media online ini yaitu motif informasi, motif pengalihan, motif identitas pribadi dan	Saran pada penelitian ini adalah penelitian kualitatif tidak mempunyai ukuran yang pasti mengenai batasan mengenai benar atau salah, hal ini sesuai	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada pengambilan topik penelitiannya, penelitian ini menggunakan media online.

	Lestari, tahun 2022			<p>motif integrasi sosial. Lalu kepuasan yang diperoleh dalam penggunaan media online ini adalah kepuasan dalam hal informasi, kepuasan dalam hiburan, kepuasan identitas pribadi dan kepuasan integrasi sosial.</p>	<p>dengan nilai, etika dan moral yang dianut oleh peneliti.</p>
4	<p>Hubungan Motif dan Kepuasan Penggunaan Media Sosial Instagram di Mahasiswa Komunikasi Penyiaran Islam Angkatan 2014-2017, Ngudi Ambar Sari, Bukhari, Usman dan Prima Kurniati Hamzah, tahun 2019</p>	<p>Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang</p>	<p>Metode penelitian kuantitatif</p>	<p>Kesimpulan pada penelitian ini adalah motif informasi merupakan motif yang paling dominan, motif informasi setiap pengguna Instagram jauh lebih besar jika dibandingkan dengan motif lainnya. Adanya hubungan yang signifikan dan memiliki korelasi antara motif dan kepuasan. Sehingga hal ini dapat menunjukkan semakin tinggi motif maka akan semakin tinggi kepuasan dari penggunaan media sosial Instagram.</p>	<p>Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada topik dan metode penelitian. Topik penelitian ini berfokus kepada penggunaan media sosial Instagram. sedangkan metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan pengumpulan data berupa kuesioner.</p>

5	Motif dan Kepuasan Mahasiswa Ilmu Komunikasi UNJ Angkatan 2019 dalam Menggunakan Media Sosial Instagram, Tasya Indah Firdaus dan K.Y. S. Putri, tahun 2021	Universitas Negeri Jakarta	Metode penelitian kuantitatif	Kesimpulan pada penelitian ini adalah motif dan kepuasan menggunakan Instagram ini terdiri dari 4 indikator yaitu informasi, interaksi soail, hiburan dan identitas pribadi. Media sosial Instagram dapat memuaskan para penggunanya sebagai media yang dapat melakukan interaksi sosial. Selain itu terdapat beberapa mahasiswa UNJ angkatan 2019 yang kepuasan hiburannya tidak terpenuhi,	Saran pada penelitian ini adalah berbagai macam informasi dapat tersebar di Instagram, karena itu tidak boleh untuk menyebarkan informasi yang tidak benar. Setiap para pengguna harus berhati-hati dan tetap waspada.	Perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti terletak pada topik dan metode penelitian. Topik penelitian ini berfokus kepada kepuasan menggunakan media sosial Instagram. Metode penelitian ini menggunakan metode kuantitatif.
---	--	----------------------------	-------------------------------	--	--	---

Sumber: Olahan Peneliti

Penelitian terdahulu pertama dengan judul “Motif dan Kepuasan Membaca Novel Pada Aplikasi Wattpad di Kalangan Pemuda Kota Denpasar” oleh Prima Sriparta Wahyuni, I Gusti Agung Alit Suryawati dan Ade Devia Pradipta pada tahun 2019. Dengan menyebarkan kuesioner kepada 170 responden, penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk lebih memahami motivasi dan tingkat kepuasan anak muda di Denpasar yang membaca buku di *Wattpad*. Total lima motif, termasuk motif utilitas, motif kenyamanan, motif melewati waktu, dan motif hiburan, ditemukan puas dengan temuan analisis. Membaca novel di *Wattpad* dapat memuaskan kebutuhan setiap responden. Sedangkan pendekatan penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan metode kualitatif dan pengumpulan data melalui wawancara, penelitian ini

menggunakan metode kuantitatif dan menggunakan kuesioner untuk mengumpulkan data. Perbedaan antara dua kategori penelitian adalah ini. Selama peneliti melakukan penelitian dengan memanfaatkan Twitter, fokus penelitian ini adalah penggunaan aplikasi Wattpad sebagai media yang akan diteliti. Karena metodologi yang berbeda, data dari analisis yang diperoleh atau dihasilkan oleh penelitian ini dan penelitian yang diteliti juga beragam.

Pada penelitian terdahulu kedua dengan judul “Hubungan Antara Motif Terhadap Kepuasan Pengguna Aplikasi Wattpad” oleh Rizka Fitriana Sari pada tahun 2017. Dalam penelitian ini, 60 responden yang merupakan pengguna Wattpad dan mahasiswa jurusan Komunikasi Penyiaran Islam di UIN Syarif Hidayatullah Jakarta angkatan 2014 hingga 2016 mengisi kuesioner. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui motivasi yang dimiliki pengguna dalam menggunakan program Wattpad serta tingkat kepuasan yang mereka rasakan setelah menggunakannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara motivasi dan kepuasan setiap pengguna aplikasi Wattpad. Analisis yang dilakukan untuk temuan penelitian ini mengungkapkan korelasi yang substansial antara variabel kepuasan dan variabel motif. Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa praduga atau pemahaman teori tentang bagaimana khalayak memanfaatkan media untuk berbagai alasan pribadi adalah akurat.

Motivasi responden dalam penelitian ini beragam, dan kepuasan yang mereka rasakan juga beragam. Tapi hiburan, integrasi, dan koneksi sosial adalah yang mendorong sebagian besar pengguna Wattpad. Sedangkan teknik penelitian yang diteliti menggunakan metode kualitatif dan pengumpulan data melalui wawancara, penelitian ini menggunakan cara kuantitatif untuk mengumpulkan data dengan menggunakan kuesioner. Inilah yang membedakan kedua jenis penelitian tersebut satu sama lain. Selain itu, penelitian ini menggunakan aplikasi Wattpad sebagai mediana, sedangkan penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan Twitter.

2.2. Teori dan Konsep

2.2.1. Teori Uses and Gratification

Penelitian yang berjudul "Motif dan Kepuasan Penggunaan Alternate Universe Twitter di kalangan Pembaca Remaja Akhir" mengadopsi teori *Uses and Gratification*. Teori *Uses and Gratification*, menurut Richard dan Lynn, beranggapan bahwa setiap individu pengguna media memiliki motivasi untuk memenuhi kebutuhan dan mencari kepuasan melalui penggunaan media. Sebagian orang menggunakan media dengan harapan menemukan apa yang mereka cari dan mendapatkan kepuasan dari penggunaan tersebut. Dalam hal ini, pengguna media secara aktif mencari jenis media yang dapat memenuhi kebutuhan dan memberikan kepuasan yang sesuai dengan harapan mereka. (Firdausi & Putri, 2021).

Dalam teori *Uses and Gratification*, kegunaan atau manfaat yang ada pada media didasari dan ditentukan sesuai dengan kebutuhan dari masing-masing individu. Maka teori ini dapat menunjukkan jika media tidak mengubah sikap atau perilaku dari para penggunanya, tetapi bagaimana media memenuhi semua kebutuhan yang diperlukan oleh penggunanya. Sehingga sasaran dari media merupakan pengguna atau khalayak yang aktif dan menggunakan media sebagai tempat kebutuhannya untuk mencapai suatu tujuan (Ismawati, 2019).

1. Motif

Kata "motif" berasal dari kata "*motive*", yang mengacu pada dorongan bahwa setiap orang harus memilih perilaku tertentu yang konsisten dengan tujuan mereka. Definisi lain menyatakan bahwa motif seseorang adalah apa yang mendorong mereka untuk bergerak, bereaksi, dan bertindak dengan cara yang akan membantu mereka mencapai tujuan atau merasa puas (Rakhmat & Ibrahim, 2017). Secara umum, ada empat jenis motivasi konsumsi media (McQuail, 2012):

a. Motif Informasi

Kebutuhan individu akan informasi dan pencarian sosial terkait dengan motif informasi. Ini berlaku untuk pembaca Twitter *Alternate Universe* yang mencari informasi relevan, informasi segar, dan pengetahuan baru tentang *Alternate Universe*.

b. Motif Identitas Pribadi

Referensi diri, penyelidikan realitas, dan penguatan nilai adalah semua tujuan identitas pribadi. motivasi ditampilkan untuk menekankan dan

memperkuat aspek signifikan dari posisi subjek atau cara hidup. Hal ini berkaitan dengan pengguna Twitter dari *Alternate Universe* yang berusaha meningkatkan kemampuannya saat ini, seperti bakat atau kemampuan menulisnya.

c. Motif Integritas Sosial

Motif integritas sosial adalah motif dengan kelangsungan hubungan antara individu dengan individu lainnya di dalam suatu media. Hal ini berkaitan dengan para pembaca *Alternate Universe* Twitter yang melakukan interaksi bersama dengan para pengguna lainnya seperti penulis maupun pembaca *Alternate Universe*.

d. Motif Hiburan

Kebutuhan untuk melepaskan diri dari rutinitas, stres, dan masalah merupakan motif universal yang mendasari semua motif lainnya. Hal ini berkaitan dengan para pembaca *Alternate Universe* Twitter yang ingin mencari suatu hal melalui bacaan di *Alternate Universe* yang dapat menghibur dengan merelaksasi pikirannya.

Motif-motif tersebut dapat mampu menjadikan para remaja akhir untuk membaca *Alternate Universe* di media sosial Twitter sesuai dengan apa yang mereka cari dan mereka butuhkan. Para remaja akhir pembaca *Alternate Universe* memiliki berbagai macam motif yang berbeda, namun secara keseluruhan kategori motif dalam menggunakannya memiliki kesamaan.

2. Kepuasan

Kepuasan memiliki arti merasa senang karena sudah terpenuhinya hasrat dari keinginan di dalam diri. Kepuasan yang dibahas pada teori *Uses and Gratification* merupakan kepuasan dari khalayak pengguna media. Berdasarkan tujuan yang selaras dengan tuntutan, kepuasan dalam penelitian ini bertujuan untuk memenuhi semua kebutuhan dalam mengkonsumsi media. Dalam mencapai kepuasan, khalayak harus selektif dalam pemilihan media yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhannya supaya tercapai kepuasannya (Amelia, 2016).

Berdasarkan pada yang disebutkan oleh McQuail, terdapat empat kategori motif dalam konsumsi media. Maka kepuasan yang terpenuhi nantinya memiliki empat kategori:

a. Kepuasan Informasi

Kepuasan dalam informasi nantinya para pembaca *Alternate Universe* Twitter akan mendapatkan informasi yang dibutuhkan, mendapatkan informasi baru dan mendapatkan pengetahuan yang baru di dalam *Alternate Universe*.

b. Kepuasan Identitas Pribadi

Kepuasan dalam identitas Pribadi nantinya para pembaca *Alternate Universe* Twitter akan mendapatkan ilmu untuk mengasah kemampuan yang telah dimiliki dalam dirinya, seperti kemampuan atau bakat dalam menulis.

● c. Kepuasan Integritas Sosial

Kepuasan dalam integritas sosial nantinya para pembaca *Alternate Universe* Twitter akan dapat melakukan interaksi bersama dengan para pengguna lainnya seperti penulis maupun pembaca *Alternate Universe*.

d. Kepuasan Hiburan

Kepuasan dalam hiburan nantinya para pembaca *Alternate Universe* Twitter akan mendapatkan hal-hal melalui bacaan di *Alternate Universe* yang dapat menghibur dengan merelaksasi pikirannya

2.2.2. *Alternate Universe*

Alternate Universe atau *Alternative Universe* yang saat ini sedang digemari dan sedang menarik perhatian oleh sebagian orang khususnya para pembaca maupun penulis. *Alternate Universe* dapat ditemukan pada media sosial Twitter. *Alternate Universe* ini memiliki banyak peminatnya dari berbagai umur, salah satunya didominasi oleh remaja. Berdasarkan pada *votes* yang telah dilakukan oleh dua penulis *Alternate Universe* di Twitter. Pada akun penulis *Alternate Universe* yang pertama menunjukkan bahwa usia 17-20 tahun menempatkan posisi pertama dengan total sebanyak 59%, lalu berikutnya posisi kedua usia 20 tahun ke atas sebanyak 36% dan posisi ketiga atau terakhir merupakan usia 17 tahun sebanyak

5%. Berikutnya pada akun penulis *Alternate Universe* kedua yang menunjukkan urutan pertama adalah usia 18-21 tahun sebanyak 38%, lalu kedua usia 21 tahun ke atas sebanyak 34% dan yang ketiga usia 15-17 tahun sebanyak 28%. Melihat dari hasil *votes* yang dilakukan oleh kedua akun penulis *Alternate Universe* di Twitter dalam mendata umur setiap pembaca *Alternate Universe*. Maka usia terbanyak atau usia dominasi pembaca *Alternate Universe* adalah usia dari 17-21 tahun.

Selain *Alternate Universe* terdapat sebuah cerita fiksi yang disebut dengan *Fanfiction*. *Alternate Universe* maupun *Fanfiction* memiliki kesamaan yaitu keduanya menggunakan visualisasi dari tokoh-tokoh terkenal seperti selebriti (Pitaloka, 2022). Genre dari alur cerita yang dimiliki oleh *Alternate Universe* dan *Fanfiction* juga memiliki kesamaan, yang terdiri dari: 1) *Romance*; 2) *Fantasy*; 3) *Horror*; 4) *Comedy*; 5) *Mystery*; 6) *Thriller*; 7) *Angst*.



Gambar 2.1 Penggunaan *Fake Chat* WhatsApp dalam *Alternate Universe* (Sumber: Ijoscripts)

Walaupun *Alternate Universe* dan *Fanfiction* memiliki kesamaan, keduanya tetap memiliki perbedaan. Pada *Fanfiction*, alur cerita yang ditulis oleh penulis akan menggunakan sebuah narasi yang panjang dalam setiap 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*. Gambar dan video yang ditunjukkan oleh penulis dapat seperti ilustrasi yang menggambarkan

cerita tersebut. Penambahan konten visual pada *Alternate Universe* digunakan penulis untuk membantu penggambaran atau penambahan dalam alur cerita di *Alternate Universe*.

Alternate Universe yang saat ini tengah digemari oleh sebagian kalangan khususnya para remaja, memberikan kegunaan untuk setiap penggunaanya, antara lain (Anindhita, 2022): 1) Menghasilkan banyak penulis muda yang berpotensi; 2) Anak muda dapat mempunyai karya; 3) Memacu kreativitas para anak muda; 4) Menjadi hiburan serta edukasi untuk anak muda.

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 suka atau mereka butuhkan untuk ada di dalam cerita *Alternate Universe*.

2.2.3. Media Baru

Media baru atau *new media* dapat diartikan sebagai seperangkat teknologi baru yang mampu untuk memperluas penyebaran informasi secara menyeluruh kepada setiap masyarakat. Menurut Denis McQuail, media baru memerlukan kumpulan teknologi yang meliputi tampilan visual dengan campuran gambar dan grafik, pencarian informasi, penyimpanan, miniaturisasi, dan sistem kontrol komputer. Mereka juga termasuk sistem transmisi antara kabel dan satelit lainnya. Karena metode pengiriman seperti kabel dan satelit, media baru memiliki kemampuan tinggi, yang mengurangi kemungkinan hambatan komunikasi seperti yang diakibatkan oleh gangguan dari pemancar siaran lainnya. Akan ada komunikasi dua arah atau koneksi timbal balik di media baru. Hal ini dikarenakan komunikasi memiliki kesempatan untuk merespon informasi yang telah

didapatkannya dari komunikasi lain sebagai bentuk pertukaran informasi. Pertukaran informasi ini menunjukkan daya adaptasi media baru karena format dan isi informasi dapat berubah (Habibah & Irwansyah, 2021).

Terdapat tiga ciri utama yang menjadi penanda munculnya komunikasi baru, yaitu interaktivitas, demassifikasi, dan asinkronisitas. Interaktivitas merujuk pada kemampuan media baru untuk merespons komunikasi atau pesan yang diterima, memungkinkan individu untuk terlibat secara aktif dalam proses pertukaran informasi. Sementara itu, demassifikasi menggambarkan pergeseran sistem komunikasi dari orientasi produsen ke konsumen, di mana individu memiliki kebebasan dalam memilih dan mengonsumsi konten yang diinginkan. Asinkronisitas, di sisi lain, merupakan ciri media baru yang memungkinkan pengiriman dan penerimaan pesan dalam waktu yang tidak terikat oleh waktu secara real-time, sehingga memungkinkan fleksibilitas dalam komunikasi sesuai dengan kebutuhan dan preferensi pengguna (Habibah & Irwansyah, 2021).

2.2.4. Twitter

Twitter merupakan salah satu media sosial yang mengalami kenaikan pengguna cukup besar di Indonesia yaitu sebesar 31,3% kenaikan dengan mencapai sekitar 18.450.000 juta pengguna pada tahun 2022 (Data Indonesia, 2022). Para pengguna Twitter dapat berasal dari berbagai macam kalangan yang ditemui seperti dari yang muda sampai tua dan kalangan tokoh-tokoh terkenal seperti presiden dan selebriti (Aida, 2022). Kegunaan dari Twitter dapat dimanfaatkan oleh sebagian penggunanya untuk sarana kampanye politik, sarana pembelajaran, sarana komunikasi darurat, sarana pencarian informasi terbaru dan sarana menyalurkan hobi (Fahmi, 2022).

Dalam Twitter terdapat fitur-fitur yang digunakan oleh setiap pengguna Twitter, antara lain (Fahmi, 2022):

1. Tweet

Tweet merupakan fitur utama Twitter yang digunakan oleh para penggunanya untuk membagikan tulisan, foto, video dan gif kepada seluruh publik atau pengguna Twitter lainnya.

2. *Retweet*

Retweet merupakan fitur yang dibuat untuk para pengguna membagikan kembali postingan yang diunggah oleh pengguna Twitter lainnya.

3. *Followers dan Following*

Followers merupakan fitur yang mengikuti akun pengguna Twitter, sedangkan *following* merupakan fitur yang diikuti oleh pengguna Twitter. Fungsi dari fitur ini adalah untuk pengguna dapat saling melakukan komunikasi dengan pengguna lainnya.

4. *Hastag*

Hastag merupakan fitur yang diawali dengan tanda pagar “#” sebelum menyebutkan sebuah kata. Fitur ini digunakan untuk mencari informasi yang sedang terjadi di Twitter.

Berdasarkan pada *Country Industry Head of Twitter Indonesia*, menyebutkan adanya tiga karakteristik pengguna Twitter, antara lain (Chlistina, 2022):

1. *Open*

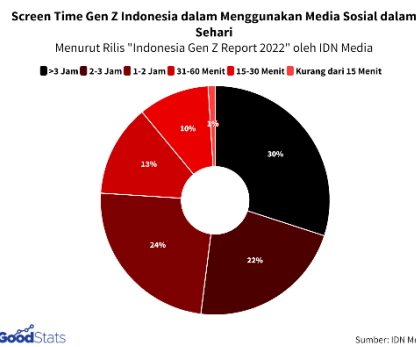
Berdasarkan pada survei yang dilakukan oleh Twitter, pengguna Twitter di Indonesia menggunakan Twitter untuk mengetahui apa saja yang sedang terjadi saat ini di Indonesia.

2. *Curious*

Para pengguna Twitter memiliki rasa keingintahuan yang tinggi untuk mencoba hal-hal baru yang belum pernah dicoba sebelumnya.

3. *Influential*

Pengguna Twitter dapat mempengaruhi orang lain, dengan memberikan rekomendasi terkait pengalaman mereka dengan cara membagikan wawasan.



Gambar 2.2 *Screen Time* Gen Z Indonesia dalam Menggunakan Media Sosial (Sumber: IDN Media)

Berdasarkan pada data yang diriset oleh IDN Research Institute yang bekerja sama dengan Ppopulix, menyebutkan bahwa screen time atau penggunaan media sosial yang dilakukan oleh Gen Z di tahun 2022 urutan pertama dengan waktu lebih dari 3 jam sebanyak 30%, lalu urutan kedua dengan waktu 1-2 jam sebanyak 24%, berikutnya yang ketiga dengan waktu 2-3 jam sebanyak 22% (Hasya, 2023).

2.2.5. Remaja

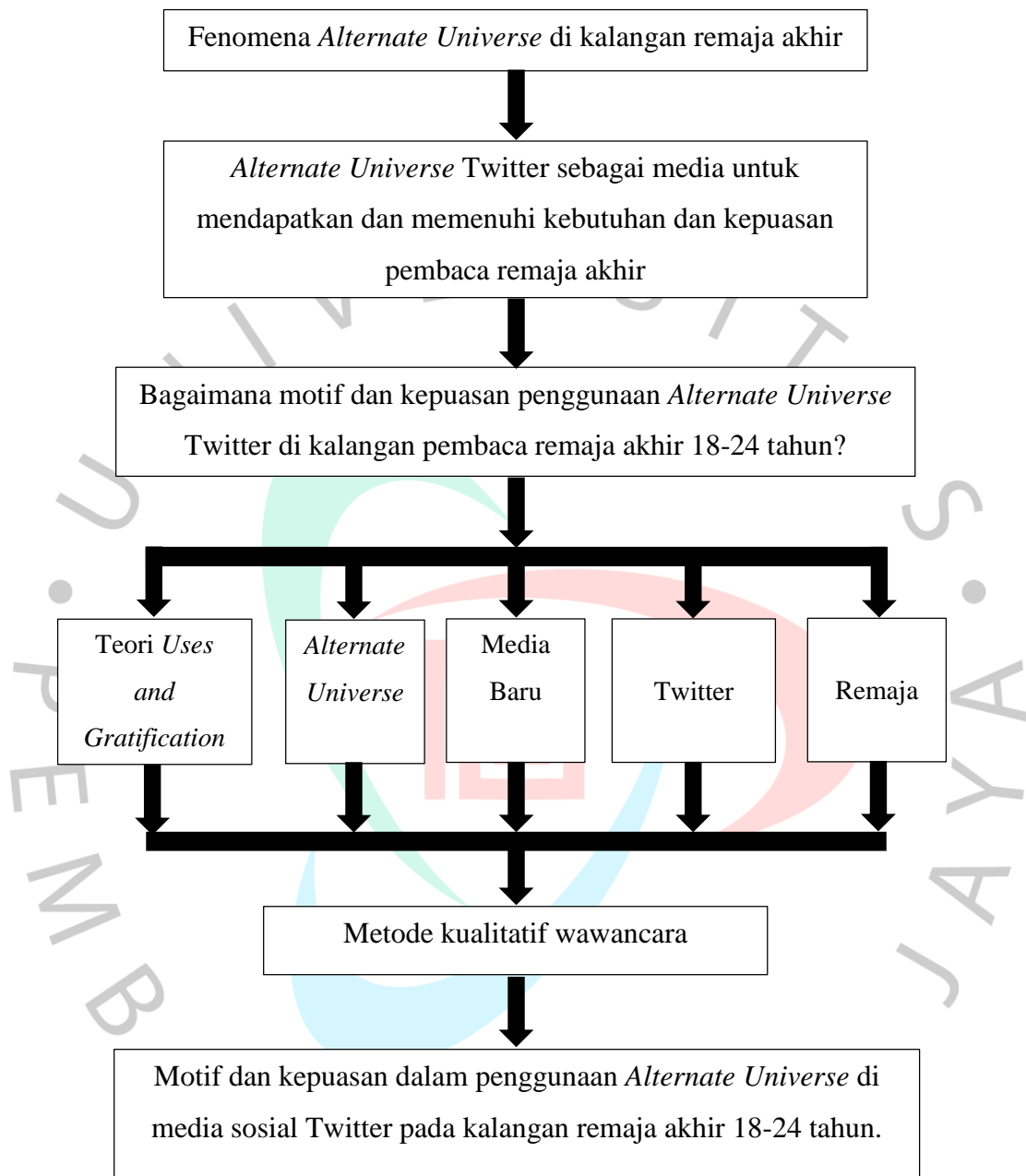
Remaja merupakan masa-masa yang sudah pasti dilalui oleh setiap orang. Pada fase remaja akan mengalami perubahan yang signifikan seperti pada perubahan fisik, seksual, perilaku hingga emosionalnya. Pada penelitian yang dilakukan oleh Association of Maternal and Child Health Programs, bahwa fase remaja memiliki tiga, yaitu (Rahma, 2022):

1. Fase remaja awal (10-13 tahun)
Pada tahap ini merupakan tahap awal remaja mengalami masa pubertas yang sangat signifikan. Pada awal pertumbuhan ini rasa ingin tahu dan kecemasan pada setiap remaja dapat terjadi.
2. Fase remaja pertengahan (14-17 tahun)
Pada tahap ini merupakan tahap dimana remaja mulai memiliki rasa ketertarikan untuk menjalin suatu hubungan dengan lawan jenisnya. Tahap ini para remaja mencoba hal baru yang sebelumnya tidak pernah mereka rasakan.
3. Fase remaja akhir (18-24 tahun)

Masa remaja tahap akhir, adalah saat pertumbuhan telah mencapai perkembangan puncaknya. Selain itu, remaja dapat berpikir lebih matang dibandingkan dengan orang-orang pada tahap sebelumnya. Remaja pada tahap ini lebih mampu membuat penilaian tentang masa depan mereka dan lebih fokus pada masa depan.

Pada penelitian ini menggunakan remaja akhir sebagai informan untuk penelitian, hal ini dikarenakan berdasarkan pada *votes* yang dilakukan oleh dua pengguna Twitter dari 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 kedua 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* di Twitter dalam mendata umur pembacanya. Maka usia terbanyak pembaca *Alternate Universe* adalah usia 17-21 tahun.

2.3. Kerangka Berpikir



Gambar 2.3 Kerangka Berpikir (Sumber: Olahan Peneliti)

Pada kerangka penelitian ini berawal dari adanya fenomena *Alternate Universe* di Twitter yang terkenal di kalangan para pembaca cerita fiksi, khususnya kalangan remaja akhir. Berkaitan dengan fenomena *Alternate Universe*, para pembaca menjadikan *Alternate Universe* sebagai media untuk mencari dan mendapatkan kebutuhan serta kepuasan dari *Alternate Universe* yang dibaca.

Kebutuhan dan kepuasan ini berkaitan dengan motif dan kepuasan pada Teori *Uses and Gratification* yang digunakan pada penelitian ini. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan menggunakan informan untuk pengumpulan metode wawancara. Hasil akhir dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motif dan kepuasan dalam penggunaan *Alternate Universe* di media sosial Twitter pada kalangan remaja akhir 18-24 tahun.

