

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Gambaran Umum Objek Penelitian

*Line* adalah sebuah aplikasi gratis yang memungkinkan untuk mengirim pesan teks, pesan suara, panggilan suara, mengirimkan gambar, video dan lain-lain, jika kita terhubung dengan internet. *Line* bisa beroperasi pada bagian platform seperti tabelt, smartphone maupun notebook atau komputer.






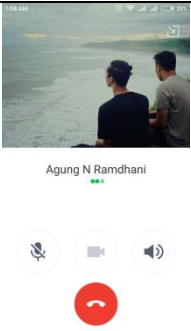

**Gambar 1.1 Logo *Line***

*Sumber:* (<http://official-blog.line.me/en>)

Jejaring sosial *Line* merupakan salah satu aplikasi chatting yang sedang populer di dunia, sejak berdiri pada bulan maret 2011 *Line* chat sudah mempunyai 300 juta pengguna diseluruh dunia dan 14 juta pengguna aktif di Indonesia. *Line* chat dikenal dengan keunikan menggunakan emoticon yang inovatif yang dikenal dengan Stiker, selain itu menawarkan fitur-fitur lain didalamnya seperti *Line Today*, *Line Games*, *Line Shopping*, *Line Camera*, *Line Sticker*.

**Tabel 1.1**  
**Deskripsi Fitur *Line***



No.	Tampilan	Deskripsi
1		Fitur <i>Line Today</i> yang digunakan untuk membaca berita <i>up to date</i> .

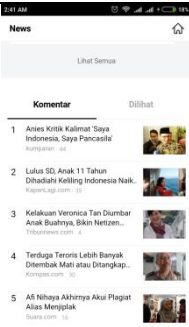

2		<p>Fitur <i>Line Games</i> yang digunakan untuk bermain games, namun permainan tersebut menggunakan karakter dari <i>Line</i> sebagai tokoh dalam setiap permainan yang diciptakan oleh <i>Line Corporation</i>. Seperti tokoh Brown (beruang coklat), Cony (kelinci putih), Sally (bebek), dan yang lainnya.</p>
3		<p>Fitur <i>Line Shopping</i> merupakan fitur untuk belanja yang berisikan berbagai macam lapak penjual <i>online shop</i> yang bekerja sama dengan <i>Line Corporation</i>.</p>
4		<p>Fitur <i>Free call &amp; Video call</i> merupakan fitur telfon gratis yang disediakan oleh aplikasi <i>Line</i> untuk menghubungi <i>Line user</i> yang lainnya.</p>
5		<p>Fitur <i>Sticker</i> merupakan fitur kumpulan <i>sticker-sticker</i> lucu yang dapat kita beli dengan menggunakan <i>Line free coin</i>.</p>

Sumber: Olahan Penulis

Namun pada penelitian ini peneliti hanya memfokuskan pada satu fitur dari *Line* yaitu fitur *Line Today*. Karena peneliti ingin mengetahui apakah fitur *Line Today* dapat meningkatkan minat membaca berita di kalangan mahasiswa Kota Jakarta, walaupun fitur *Line Today* berada di dalam aplikasi *Line*.

**Tabel 1.2**  
**Deskripsi Fitur *Line Today***

No.	Tampilan	Deskripsi
1		Tampilan <i>home</i> pada fitur <i>Line Today</i> yang memuat berbagai macam kategori berita dan <i>clickbait</i> .
2		Halaman berita yang ada pada fitur <i>Line Today</i> .
3		Kolom komentar yang digunakan untuk kritik dan saran berita yang sudah dibaca.

4		Daftar berita yang banyak dilihat dan dikomentari.
5		Kita dapat memilih berita lain dari sumber media yang sama.

*Sumber:* Olahan Penulis

### 1.1.1 Sejarah Singkat Objek Penelitian

Sejarah berdirinya *Line* dimulai ketika gempa besar yang diikuti tsunami di Jepang pada 2011. Saat itu, karyawan NHN (*Next Human Network*), perusahaan pemilik *Line*, terpaksa harus berhubungan melalui internet satu sama lain. Oleh karena peristiwa tersebut NHN terinspirasi membangun aplikasi yang mampu melayani berbagai kebutuhan konsumen dalam satu platform. *Line* adalah aplikasi messaging yang dibuat oleh perusahaan NHN Corporation asal Korea Selatan. NHN Corporation juga mengoperasikan Naver, mesin cari *online* terbesar di Korea Selatan. *Line* diluncurkan pada 23 Juni 2011 oleh NHN cabang Jepang setelah terjadinya gempa bumi di Jepang. NHN Jepang menyadari kerusakan besar di sistem komunikasi dan menemukan bahwa layanan data akan bekerja lebih efisien. NHN memutuskan membuat aplikasi yang bisa diakses melalui smartphone, tabelt dan desktop untuk melakukan *instant messenger* secara gratis. Nama *Line* terinspirasi dari antrian banyak orang di telepon publik 43 setelah gempa terjadi. *Line* sangat diminati dan berkembang pesat. Bahkan pada Oktober 2011, layanan ini sempat mengalami overload dan terganggu karena banyaknya pengguna. *Line* menduduki posisi pertama dalam kategori aplikasi gratis di 42 negara, di

antaranya Jepang, Taiwan, Spanyol, Rusia, Hong Kong, Singapura, Malaysia, Swiss, Arab Saudi, dan lain-lain. (<http://official-blog.line.me/en>)

*Line* hadir di Indonesia pada tahun 2012. *Line* Indonesia saat ini berkembang dengan sangat baik. Dalam kurun waktu dua tahun, *Line* Indonesia tumbuh dengan cukup pesat dengan jumlah pengguna lebih dari 30 juta. Sedangkan di tataran global, *Line* kini digunakan lebih dari 170 juta pengguna aktif setiap bulannya. *Line* Indonesia yang sebelumnya dikenal sebagai penyedia aplikasi pesan instan, kini sudah menjelma menjadi sebuah jejaring sosial karena saat ini *Line* tidak hanya aplikasi pesan instan saja, tapi juga memiliki fitur-fitur pendukung kehidupan sosial mulai dari games, stiker, Find Alumni, *Line* kamera termasuk B612 untuk selfie, *Line* toss untuk berbagai video singkat, *Line Today* untuk membaca berita, dll.

(<https://swa.co.id/swa/headline/gebrakan-line-di-jagat-instant-messaging-indonesia>)

## 1.2 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat memudahkan manusia untuk memperoleh suatu informasi dengan cepat. Perkembangan tersebut secara tidak langsung menuntut masyarakat untuk gemar mencari informasi agar tidak ketinggalan zaman. Salah satu proses mencari informasi yang efektif dan paling mudah adalah melalui kegiatan membaca.

Namun, minat baca remaja saat ini memang terlihat sangat berbeda dibandingkan dengan minat baca remaja sebelum era modern. Saat fasilitas masih terbatas para mahasiswa mempunyai semangat dan motivasi tinggi untuk membaca. Pembangunan perpustakaan dan pembelian referensi yang banyak nampaknya kurang menyentuh minat remaja saat ini untuk membaca.

Kondisi minat baca bangsa Indonesia memang cukup memprihatinkan. Berdasarkan studi "*Most Littered Nation In The World*" yang dilakukan oleh *Central Connecticut State University* pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca. (<https://edukasi.kompas.com/minat.baca.indonesia.ada.di.urutan.ke-60.dunia>).

Rendahnya minat baca remaja pada saat ini, tentu tidak hanya sebatas masalah kuantitas dan kualitas pada buku saja, melainkan juga pada hal hal yang saling

berhubungan satu sama lain. Seperti, mental pada anak yang minim dan lingkungan keluarga/masyarakat yang tidak mendukung. Orang-orang di kota mungkin kesulitan membangkitkan minat baca para remajanya karena serbuan media informasi dan hiburan elektronik. Namun saat ini juga banyak inovasi-inovasi yang dilakukan untuk meningkatkan minat baca di kalangan remaja, misalnya banyak portal-portal berita dan aplikasi berita online yang diciptakan. (<https://indonesiana.tempo.co/mendongkrak-minat-baca-mulailah-dari-buku-yang-kamu-sukai>).

Portal-portal berita *online* dan aplikasi berita *online* diciptakan karena pada zaman sekarang masyarakat Indonesia sangat menyukai informasi yang *up to date*, tidak berbayar dan mudah di dapatkan. Selain membaca berita dari portal berita dan aplikasi berita *online*, masyarakat Indonesia juga menyukai membaca postingan berita di media sosial.

Seperti yang dilansir oleh *Tribunnews.com* bahwa masyarakat Indonesi saat ini lebih cenderung merujuk ke media sosial untuk mengetahui isu terkini dan perkembangan sebuah peristiwa. ([www.tribunnews.com/techno/orang-indonesia-lebih-suka-baca-berita-via-sosmed](http://www.tribunnews.com/techno/orang-indonesia-lebih-suka-baca-berita-via-sosmed)).

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan oleh *Dailysocial.id* dan *JakPat mobile survey* terhadap 1012 responden mengenai kebiasaan membaca berita secara *online* di Indonesia pada awal tahun 2017, didapatkan hasil sebagai berikut:



**Gambar 1.2 Indonesia Online News Reading Habits 2017**  
 Sumber: *Dailysocial.id*

Seperti yang dapat kita lihat dari gambar di atas, hasil survei dari *dailysocial.id* dan *JakPat mobile survey* pada awal tahun 2017 menunjukkan bahwa 70,85% masyarakat Indonesia menyukai membaca berita dari *Facebook*. Menurut *Dailysocial.id* dan *JakPat*, sudah tidak mengejutkan lagi jika *Facebook* mendapatkan hasil tertinggi,

yang mengejutkan bagi mereka adalah *Line Today* yang secara diam-diam dapat menjadi populer dan mengalahkan sumber berita lainnya. (<http://tekno.kompas.com/awas.hoax.di.facebook.catut.nama.situs.berita.resmi>).

Meskipun *Facebook* yang berada diposisi pertama, namun banyak pihak yang mengatakan bahwa banyak sekali berita *hoax* yang beredar di *Facebook*. Seperti artikel pada *tekno.kompas.com* yang menghimbau masyarakat Indonesia untuk lebih berhati-hati dengan berita-berita yang dibagikan lewat *Facebook* karena kerap kali para pengguna tertipu dengan berita *hoax* atau berita palsu yang beredar di *Facebook*. (<http://tekno.kompas.com/line.ikut.bantu.perangi.berita.hoax>).

Berbeda dengan *Line Today*, meskipun pada survey yang dilakukan oleh *Dailysocial.id* dan *JakPat* menempati posisi kedua, namun seperti yang dilansir oleh *tekno.kompas.com* bahwa *Line Today* ikut memerangi berita *hoax* atau berita palsu yang beredar di media sosial. Dalam rangka memerangi berita *hoax*, *Line Today* berinisiatif membuat kemitraan dengan para rekanan *outlet* berita terpercaya dalam layanan agregasi *Line Today* untuk memperoleh informasi *hoax* yang tengah beredar di masyarakat. Seperti yang dikatakan oleh *Managing Director Line Indonesia*, Ongki Kurniawan, saat ini ada lebih dari 70 penyedia konten yang bekerja sama dengan *Line Today*. Selain itu, *Line Today* juga mempunyai tim akurasi yang setiap seminggu sekali akan menampilkan kumpulan kabar *hoax* atau berita palsu kepada para pengguna fitur *Line Today*. (<http://tekno.kompas.com/line.ikut.bantu.perangi.berita.hoax>).

Maka dari itu peneliti lebih memilih *Line Today* dibandingkan *Facebook* sebagai objek penelitian. Meskipun *Line Today* menempati posisi kedua pada survei yang dilakukan oleh *Dailysocial.id* dan *JakPat*, namun *Line Today* lebih bisa dipercaya konten medianya dibandingkan *Facebook* yang banyak beredar berita *hoax*. Bahkan karena banyaknya berita *hoax* yang beredar di *Facebook*, hal ini sampai membuat Rudiantara sebagai Menteri Komunikasi dan Informatika (Menkominfo), mengatakan bahwa media sosial *Facebook* akan segera ditutup.

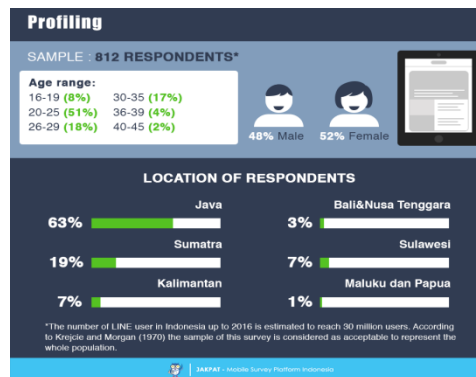
Terkait dengan hadirnya fitur *Line Today* di dalam aplikasi *Line*. Pembaca *Line Today* paling banyak berasal dari kalangan remaja. Karena berdasarkan data yang peneliti dapatkan dari *Antaraneews.com*, pengguna *Line* terbanyak di Indonesia berasal

dari kalangan remaja dewasa usia 18-25 tahun. (<http://www.antaraneews.com/berita/kebanyakan-pengguna-line-di-indonesia-remaja>)

Pada umumnya remaja usia 18-23 tahun adalah usia seorang mahasiswa. Usia mahasiswa pada umumnya adalah usia dimana seorang remaja sedang aktif-aktifnya menggunakan media sosial untuk menunjukkan ekistensi dirinya kepada masyarakat.

Penggunaan internet juga sangat berpengaruh terhadap tingkat minat baca mahasiswa karena kemudahan dalam mengakses informasi yang tersedia dan hanya memerlukan alokasi waktu singkat. Mahasiswa tidak akan sulit untuk mencari informasi dan refrensi buku karena internet merupakan perpustakaan yang terbesar dari perpustakaan yang ada dimanapun. Oleh karena itu, mahasiswa dapat menjadikan internet sebagai media alternatif pembelajaran karena banyaknya informasi dan refrensi buku terbaru yang dapat diakses, sehingga mahasiswa dapat meningkatkan minat baca melalui internet (Nugraha, 2015: 5).

Penelitian ini akan difokuskan untuk mahasiswa Kota Jakarta. Karena pengguna *Line Today* paling banyak berada di pulau Jawa. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil riset yang telah dilakukan oleh JakPat *Mobile Survey Platform Indonesia*.



**Gambar 1.3 Karakteristik Responden Riset JakPat 2016**  
*Sumber: Jakpad.net*

Dari gambar di atas dapat dilihat bahwa pengguna *Line Today* terbanyak berada di pulau Jawa yaitu sebanyak 63% dari 812 responden pada riset pengguna *Line Today* di Indonesia yang dilakukan oleh JakPat *Mobile Survey Platform Indonesia* pada tahun 2016. Maka dari itu, selanjutnya peneliti membandingkan jumlah mahasiswa di 5 kota besar di pulau Jawa. Peneliti dapat mengetahui perbedaan jumlah mahasiswa pada 5 kota



besar di pulau Jawa melalui data dari *forlap.dikti.go.id*, dan hasil data dari *forlap.dikti.go.id* adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.3**  
**Perbedaan Jumlah Mahasiswa di Pulau Jawa Tahun 2016**

No.	Wilayah	Jumlah Mahasiswa
1	Jakarta	780.204
2	Bandung	649.988
3	Surabaya	381.270
4	Yogyakarta	269.694
5	Semarang	191.609

*Sumber: forlap.dikti.go.id*

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa jumlah mahasiswa di Kota Jakarta lebih banyak dibandingkan empat kota besar lainnya yang berada di pulau Jawa. Maka hasil penelitian ini dapat lebih valid jika dilakukan di Kota Jakarta, dibandingkan dilakukan di empat kota besar lainnya yang berada di pulau Jawa.

Selain itu alasan peneliti memilih Kota Jakarta sebagai wilayah penelitian karena seperti yang dilansir oleh *inet.detik.com* dari tahun 2015 lalu hingga saat ini, Kota Jakarta mempunyai julukan Ibukota media sosial di dunia. Julukan ini menunjukkan bahwa masyarakat Kota Jakarta sangat aktif dalam penggunaan media sosial dan hal ini membuat Basuki Tjahaja Purnama atau Ahok sebagai Walikota Jakarta pada saat itu merasa bangga dengan julukan tersebut. (<https://inet.detik.com/cyberlife/jakarta-jadi-ibukota-media-sosial-ahok-bangga>).

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka peneliti tertarik untuk mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan antara fitur *Line Today* dengan meningkatnya minat membaca berita di kalangan remaja dengan mengadakan penelitian yang berjudul “**PENGARUH PENGGUNAAN FITUR *LINE TODAY* TERHADAP MENINGKATNYA MINAT MEMBACA BERITA DI KALANGAN MAHASISWA (Studi Pada Mahasiswa Kota Jakarta)**”.

### **1.3 Identifikasi Masalah**

Dengan latar belakang yang telah diuraikan diatas maka permasalahan yang akan dikaji lebih dalam pada penelitian ini adalah “Berapa besar pengaruh dari penggunaan media *Line Today* terhadap meningkatnya minat membaca berita di kalangan mahasiswa Kota Jakarta?”.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang permasalahan dan identifikasi masalah yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian ini memiliki tujuan penelitian untuk mengetahui “seberapa besar pengaruh dari penggunaan media *Line Today* terhadap meningkatnya minat membaca berita di kalangan mahasiswa Kota Jakarta”.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian yang dilakukan oleh penulis diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap beberapa aspek terkait, diantaranya:

#### 1. Aspek Teoritis

Menambah literatur penelitian dalam dunia ilmu komunikasi, khususnya penelitian yang menggunakan teori *Uses and Gratifications*.

#### 2. Aspek Praktis

Semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk para pembaca dan masyarakat yang sedang melakukan penelitian dalam dunia ilmu komunikasi, khususnya penelitian yang menggunakan teori *New Media*.

### **1.6 Sistematika Penelitian**

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab ini berisi uraian singkat mengenai gambaran umum perusahaan, gambaran umum objek penelitian, latar belakang penelitian, perumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan tugas akhir.

#### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LINGKUP PENELITIAN**

Pada bab ini akan diuraikan teori-teori yang melandasi penelitian serta mendukung pemecahan masalah, kerangka pemikiran, hipotesis, dan ruang lingkup penelitian.

### **BAB III METODE PENELITIAN**

Pada bab ini akan diuraikan mengenai jenis penelitian, variabel operasional, tahapan penelitian, populasi dan sampel, pengumpulan data, uji validitas dan realibilitas, dan teknik analisis data.

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan hasil dari penelitian yang telah dilakukan serta membahas hasil penelitian tersebut sesuai dengan teknik analisis data yang telah ditetapkan. Terdiri dari karakteristik responden hasil penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini menguraikan dari hasil penelitian dan pembahasan kemudian dari kesimpulan tersebut peneliti mencoba untuk memberikan saran-saran yang diharapkan peneliti akan berguna bagi perusahaan.

#### **1.7 Lokasi dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan melalui studi *literature* dari berbagai sumber, baik buku, maupun penelitian terdahulu yang dilakukan di perpustakaan FKB (Fakultas Komunikasi dan Bisnis) di Universitas Telkom dan Universitas Indonesia, Jakarta Selatan.

Penulis membutuhkan waktu untuk melaksanakan penelitian ini mulai dari persiapan penyusunan proposal skripsi hingga akhir penyelesaian selama 5 bulan (Maret s.d Juli 2017).

**Tabel 1.5**  
**Waktu Penelitian**

No.	Tahapan Kegiatan	Tahun 2017				
		Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Mencari topik dan menentukan tema penelitian, melakukan pengamatan					

	terhadap objek penelitian, mencari referensi.					
2	Pencarian data awal penelitian, observasi awal.					
3	Penyusunan proposal skripsi Bab 1-3					
4	Pengumpulan data melalui penyebaran kuesioner dan wawancara dengan informan.					
5	Proses analisis dan pengolahan data.					
6	Penyusunan hasil penelitian.					