

MEMBACA KOMIK DIGITAL SEBAGAI GAYA HIDUP GENERASI

(Studi Fenomenologi Terhadap Kegemaran Membaca Generasi Z

di Aplikasi Line Webtoon)

SKRIPSI



Oleh:

ADAM GOMAJAKA RAY SYAHPUTRA SERYSCKY

NPM. 1643010071

KEMENTRIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

2021

**MEMBACA KOMIK DIGITAL SEBAGAI GAYA HIDUP GENERASI Z
(Studi Fenomeologi Terhadap Kegemaran Membaca Generasi Z di Aplikasi Line
Webtoon)**

Disusun Oleh :

ADAM GOMAJAKA RAY SYAHPUTRA SERYSCKY
NPM. 1643010071

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji skripsi Jurusan
Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
Pada Tanggal 26 Januari 2021

PEMBIMBING

TIM PENGUJI

1. Ketua



Ade Kusuma, S.Sos, M. Med. Kom
NIP. 1985 0108 2018 032001



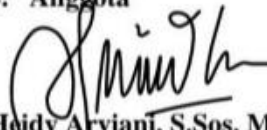
Ade Kusuma, S.Sos, M. Med. Kom
NIP. 1985 0108 2018 032001

2. Sekretaris



Drs. Kusnarto, M.Si
NIP. 1958 0801 1984 021001

3. Anggota



Hoidy Arviani, S.Sos, M.A
NIP. 1985 1107 2018 032001

Mengetahui,

DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK



Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, M.S, CHRA NIP.
1959 0701 1987 031001

MEMBACA KOMIK DIGITAL SEBAGAI GAYA HIDUP GENERASI Z

(Studi Fenomeologi Terhadap Kegemaran Membaca Generasi Z di Aplikasi Line Webtoon)

Disusun oleh :

Adam Gomajaka Ray Syahputra Seryscky

1643010071

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui

Pembimbing Utama



Ade Kusuma, S.Sos. M. Med. Kom

NIP. 1985 0108 2018 03 2001

Mengetahui

Dekan



Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS, CHRA.

NIP. 195907011987031001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Membaca Komik Digital Sebagai Gaya Hidup Generasi Z (Studi Fenomenologi Terhadap Kegemaran Membaca Generasi Z di Aplikasi Line Webtoon)”** dengan lancar. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada ibu Ade Kusuma, S.Sos, M.Med.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dalam memberikan arahan dan masukan dalam penyusunan skripsi ini. Dalam menyelesaikan skripsi ini, tentu penulis menemui hambatan dan tantangan. Sehingga penulis sadar apabila dalam penulisan skripsi ini masih terdapat kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan permohonan maaf sebesar-besarnya serta saran dan kritik agar skripsi ini dapat menjadi lebih baik. Terwujudnya skripsi ini juga tidak luput dari peran berbagai pihak yang secara langsung maupun tidak langsung mendukung penyelesaian skripsi ini. Untuk itu dengan kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada:

1. Allah SWT telah memberikan kelancaran dalam proses penyusunan skripsi
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MMT selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur
3. Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS, CHRA selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN “Veteran” Jawa Timur.

4. Dr.Yuli Candrasari, M.Si selaku Kepala Program Studi Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur.
5. Ade Kusuma, S.Sos, M.Med. Kom selaku dosen pembimbing yang telah memberikan waktunya dan membantu saya selama proses bimbingan skripsi.
6. Mama, Nea, Agas, Yangti dan Keluarga Serysky atas doa dan dukungan yang diberikan kepada penulis.
7. Natalia Marlin Elizabeth Wattimena yang selalu memberi semangat dan menjadi penyemangat penulis dalam segala hal.
8. Ezra, Khelvin, Roland, Denny, Sat, Ocid, Fajar, rekan Mbanyaki dan teman-teman angkatan 2016 ilmu komunikasi lainnya.
9. Galang, Juda, Nyanya, Dihar, Dio, dan teman teman penulis yang tidak pernah berhenti member motivasi untuk penulis.
10. Cui, Ciu, Chloe yang tidak pernah berhenti untuk menemani mengerjakan di malam hari.
11. Semua pihak yang membantu dan terlibat dalam proses pengerjaan skripsi penulis.

Demikian yang dapat penulis sampaikan mengenai skripsi ini. Penulis berharap agar skripsi ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak.

Surabaya, Januari 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
ABSTRAKSI	x
ABSTRACT	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian	9
1.4 Manfaat Penelitian	9
1.4.1 Manfaat Teoritis	9
1.4.2 Manfaat Praktis	10
1.4.3 Manfaat Akademis	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian Terdahulu	11
2.2 Landasan Teori	18
2.2.1 New Media atau Media Baru	18
2.2.2 Perkembangan Teknologi Mempengaruhi Gaya Hidup	20

2.2.3 Pengertian Gaya Hidup	21
2.2.4 Pergeseran Perilaku Membaca	25
2.2.5 Komik Sebagai Cikal Bakal Webtoon	27
2.2.6 LINE Webtoon sebagai Bagian dari Budaya Populer	31
2.2.7 Perkembangan LINE Webtoon di Indonesia	32
2.2.8 Generasi Z	33
2.2.9 Fenomenologi	37
2.2.10 Uses and Gratification	42
2.3 Kerangka Berpikir	45

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian	48
3.2 Jenis Penelitian	48
3.3 Definisi Konseptual	49
3.3.1 Generasi Z	49
3.3.2 Komik Digital	50
3.3.3 Pergeseran Gaya Hidup.....	50
3.3.4 Kekuatan Budaya Populer Korea Selatan	51
3.3.5 Uses and Gratification	52
3.3.6 Fenomenologi	53
3.4 Teknik Pengumpul Data	55
3.4.1 Focus Group Discussion	55
3.4.2 In-Depth Interview	56

3.5 Teknik Analisis Data	57
--------------------------------	----

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian	60
4.1.1 Gambaran Umum LINE Webtoon.....	60
4.1.2 Gambaran Umum Gaya Hidup	61
4.1.3 Generasi Z	63
4.2 Identitas Informan	64
4.3 Penyajian dan Analisis Data	69
4.3.1 Pengetahuan Informan Terhadap Komik Digital dan Aplikasi LINE Webtoon	70
4.3.2 Perilaku dan Kebiasaan Informan dalam Membaca LINE Webtoon	72
4.3.3 Ketertarikan Informan Terhadap Aplikasi LINE Webtoon	77
4.3.4 Membaca Komik Berdasarkan Penggunaan dan Kepuasan Membaca LINE Webtoon oleh Informan	85
4.3.5 Membaca Komik Digital Sebagai Pergeseran Gaya Hidup Generasi Z	91
4.4 Pembahasan	96
4.4.1 Pendekatan Uses and Gratification Terhadap Perilaku Informan Terhadap Pergeseran Gaya Hidup Generasi Z	99

4.4.2 Fenomena Membaca Komik Digital di Aplikasi	
LINE Webtoon Sebagai Sumber Pemuas	
Kebutuhan Generasi Z	102
4.4.3 Aplikasi LINE Webtoon Sebagai Media Pemenuh	
Kebutuhan Generasi Z	103
4.4.4 Aplikasi LINE Webtoon Budaya Populer	
Bagi Generasi Z	104
4.4.5 Hubungan Antara Gaya Hidup Informan Dengan	
Aplikasi LINE Webtoon	105
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Kesimpulan	109
5.2 Saran	110
DAFTAR PUSTAKA	xii
LAMPIRAN PANDUAN FOCUS GROUP DISCUSSION	xvii
LAMPIRAN FOTO FGD PERTAMA	xx
LAMPIRAN FOTO FGD KEDUA	xx
TRANSKRIP FGD PERTAMA	xxi
TRANSKRIP FGD KEDUA	xxxviii
TRANSKRIP INTERVIEW PERTAMA	lvi
TRANSKRIP INTERVIEW KEDUA	lxi

ABSTRAKSI

ADAM GOMAJAKA RAY SYAHPUTRA SERYSCKY, MEMBACA KOMIK DIGITAL SEBAGAI GAYA HIDUP GENERASI Z (Studi Fenomenologi Terhadap Kegemaran Membaca Generasi Z di Aplikasi Line Webtoon)

Tujuan dari diadakanya penelitian ini adalah untuk mengetahui fenomena gaya hidup Generasi Z dalam membaca komik digital LINE Webtoon. Perkembangan budaya populer dari Korea Selatan membuat Generasi Z mengenal budaya populer asal Korea salah satunya adalah LINE Webtoon. Semakin populernya budaya khas Korea membuat Generasi Z berkembang hingga menjadi bagian dari gaya hidup mereka. Sebagai bagian dari Generasi Z, membaca komik digital telah menjadi gaya hidup. Aplikasi LINE Webtoon hadir sebagai salah satu platform yang digemari oleh Generasi Z. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif menggunakan teori uses and gratification. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya pergeseran gaya hidup generasi Z dan membaca komik digital di aplikasi LINE Webtoon merupakan budaya populer yang menjadi gaya hidup Generasi Z terlebih LINE Webtoon mampu menjadi media pemuas kebutuhan bagi Generasi Z juga berdampak pada gaya hidup Generasi Z seperti seni, musik dan makanan.

Kata Kunci: LINE Webtoon, gaya hidup, Generasi Z, uses and gratification, budaya populer, fenomena.

ABSTRACT

ADAM GOMAJAKA RAY SYAHPUTRA SERYSCKY, READING DIGITAL COMICS AS A GENERATION Z LIFESTYLE (Phenomenology Study of Generation Z Reading Hobby in the Line Webtoon Application)

The purpose of this research is to determine the phenomenon of the Generation Z lifestyle in reading digital comics LINE Webtoon. The development of popular culture from South Korea made Generation Z get to know Korean popular culture, one of which is LINE Webtoon. The increasing popularity of Korean culture has made Generation Z develop into a part of their lifestyle. As part of Generation Z, reading digital comics has become a lifestyle. The LINE Webtoon application is present as one of the platforms favored by Generation Z. This research uses a qualitative type of research using the uses and gratification theory. The results show that there is a shift in the lifestyle of Generation Z and reading digital comics on the LINE Webtoon application is a popular culture that has become the lifestyle of Generation Z, especially LINE Webtoon is able to become a medium for satisfying the needs of Generation Z as well as having an impact on Generation Z's lifestyle such as art, music and food.

Keywords: LINE Webtoon, lifestyle, Generation Z, uses and gratification, popular culture, phenomenon.