

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi semakin berkembang membuat kebutuhan informasi menjadi hal yang penting. Di era globalisasi, internet menjadi sumber informasi yang paling banyak digunakan dan sangat ekonomis. Manusia pada dasarnya membutuhkan alat komunikasi untuk memperoleh informasi, agar terjadi interaksi dengan baik. Hal tersebut sangat penting dan dibutuhkan. Internet memudahkan manusia melakukan komunikasi dan mendapatkan informasi serta hiburan, berupa gambar, suara, video, sampai sosial media yang ada dalam fitur-fitur yang disajikan oleh gadget seperti laptop, smartphone, komputer, dan lain-lain.

Era globalisasi membuat gadget seperti handphone dan laptop menjadi barang yang mudah dimiliki setiap orang. Teknologi adalah sesuatu yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi akan berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat bagi kehidupan manusia, memberikan banyak kemudahan, serta sebagai cara baru dalam melakukan aktivitas manusia, khusus dalam bidang teknologi, masyarakat sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi yang telah dihasilkan. teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan.

Tidak membutuhkan waktu yang lama perubahan demi perubahan pada teknologi komunikasi meningkat secara cepat dan mempermudah manusia untuk terus berkomunikasi di dunia digital dan menjadi pengguna di media sosial. Pertumbuhan di dunia digital yang semakin pesat secara tidak langsung memberi dampak yang cukup besar pada seluruh kegiatan dan aktifitas sehari-hari bagi setiap lapisan masyarakat termasuk Generasi Z.

Dunia media terus berubah sebagai hasil dari perkembangan baru dalam teknologi. Saat ini kita cenderung menggunakan teknologi komputer dan internet dalam berkomunikasi. New media bersifat interaktif dan mencakup streaming video dan audio, pesan teks, email, jejaring sosial, dan lain sebagainya. Bentuk komunikasi ini sangat memudahkan kita. Karena memungkinkan individu untuk mengakses informasi dari mana saja dan kapan saja. Selama individu tersebut memiliki ponsel, komputer, laptop yang terhubung dengan internet, akan memudahkan dalam mengakses informasi dan berbagi informasi.

Banyak orang menggunakan cara ini agar tetap berhubungan baik dengan kerabat dan teman, terutama mereka yang tinggal berjauhan. Namun yang terjadi dengan menggunakan internet menyebabkan banyak orang enggan untuk menulis surat. Yang akhirnya membuat kita lebih melek teknologi namun kurang dalam menjaga komunikasi secara langsung.

New media yang juga mengambil alih sebagian besar waktu dan kegiatan sehari-hari dari sebuah individu yang juga sangat vital pada era sekarang ini. New Media memainkan peran dan memiliki pengaruh yang sangat penting dalam

hampir setiap aspek kehidupan kita. Ini dianggap sebagai sumber terbaik untuk mengetahui tentang kejadian dunia. Media sangat mempengaruhi kehidupan kita karena media memiliki kekuatan untuk mempengaruhi pikiran kita. Pengaruh ini terkadang positif dan terkadang negatif, salah satunya adalah bergantungnya manusia terhadap gadget.

Sebagai suatu produk teknologi modern, dengan gadget segalanya memang menjadi terasa mudah. Ibarat kata dunia bisa ada hanya dalam satu genggam tangan saja. Hanya dengan gadget di tangan, kita bisa tahu apa yang terjadi di benua lain tanpa perlu susah-susah pergi ke sana. Bahkan dengan koneksi internet, kita bisa melihat apa saja yang tengah dilakukan oleh orang lain ditempat yang berbeda pada jam yang sama. Benar-benar luar biasa kerja gadget itu. Persoalannya gadget ini diciptakan tanpa kenal batas, baik batas usia ataupun batas kelamin. Siapa saja bisa memiliki gadget asal mampu membelinya.

Dengan berkembangnya teknologi yang semakin canggih juga berdampak pada minat terhadap budaya membaca di Indonesia. Dikutip dari rri.co.id, Kondisi masyarakat Indonesia dalam minat budaya membaca sedang menurun, menurut penelitian World's Most Literate Nations, Central Connecticut State University yang melakukan penelitian tingkat membaca di negara-negara dari tahun 2003-2014, menyatakan bahwa literasi Indonesia berada dalam peringkat ke 60 dari 61 negara yang diteliti. Sedangkan United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization atau UNESCO menerangkan bahwaA minat baca masyarakat Indonesia baru 0,001 persen dari jumlah total seluruh penduduk Indonesia.

Ditengah masalah terhadap minat membaca, munculah yang disebut sebagai konvergensi media. Secara umum, konvergensi media didefinisikan sebagai penggabungan media massa dengan teknologi digital yang berkembang saat ini. Berbagai jenis media, seperti majalah, koran, radio, televisi digabungkan menjadi satu platform yang sama. Konvergensi media sendiri timbul seiring dengan berkembangnya teknologi, khususnya peralihan teknologi analog ke digital. Internet dengan berbagai macam platformnya telah menjadi gaya hidup baru bagi masyarakat. Konvergensi media mampu menggabungkan ketiga unsur ‘C’ yang terdiri dari computing, communication, dan content.

Dengan adanya konvergensi media, muncul istilah lain yaitu literasi media. Literasi media yaitu sebuah kegiatan yang bertujuan menjadikan individu memiliki pemahaman dan kecakapan atas akses, pengetahuan, dan sikap terhadap suatu media yang digunakan. Menurut Aspen Media Literacy Leadership Institute (1992), literasi media adalah kemampuan itu untuk mengakses, meneliti, mengevaluasi dan menciptakan media di dalam berbagai bentuk. Literasi media memiliki tahapan berbeda dengan kemampuan tiap-tiap individu yang beragam dalam beraktivitas menggunakan literasi media.

Salah satu jenis literasi media adalah media cetak. Media cetak dalam hal ini merupakan tipe media lama dalam literasi media. Dalam hal ini umumnya meliputi penggunaan tulisan dan gambar serta ilustrasi tertentu guna menyampaikan pesanya. Media yang paling populer yakni surat kabar dan majalah yang masih eksis sebagai sumber informasi. Hingga kini media cetak sebagai sumber informasi bagi khalayak atau publik masih cukup digemari

terutama surat kabar.. Salah satu sektor yang terkena dampak dari digitalisasi yaitu produksi komik yang dulu di cetak dalam bentuk buku dan di pasarkan di toko buku sekarang di era digital ini beradaptasi menjadi komik digital.

Komik menjadi salah satu media yang mengikuti era dan memasuki konvergensi media. Konsep dari komik sendiri awalnya hanya berbentuk media cetak saja, namun kini perlahan komik juga melakukan konvergensi melalui platform media online yang bisa diakses melalui internet dan mulai merambah ke dunia digital mulai dari komik yang bisa diakses melalui situs web, komik yang muncul di beranda mesin pencarian, hingga komik yang sudah berdiri sendiri dalam sebuah aplikasi media online.

Webcomic terdiri dari dua kata, yaitu “web” dan “comic” jika disatukan yang berarti komik yang diterbitkan di sebuah web. Lengkapnya, webcomic adalah cerita yang disajikan dalam bentuk komik lalu diterbitkan dalam di situs web atau aplikasi webcomic yang bisa kamu akses secara online dari gadget milikmu, seperti tablet, handphone dan notebook. Webtoon merupakan nama atau rujukan yang digunakan untuk menyebut atau menunjukkan webcomics di Korea Selatan. Di Korea sendiri, webtoon telah ada sejak tahun 2003, sedangkan di Indonesia baru pada tahun 2015 webtoon resmi masuk (<https://hot.detik.com/art/d-3502867/dua-tahun-berdiri-line-webtoon-indonesia-diramaikan-65-komikus-lokal>).

Di Indonesia, para penikmat webcomic bisa menggunakan layanan komik digital alias webtoon melalui aplikasi LINE Webtoon yang bisa diunduh gratis

bagi para pengguna iOS maupun android. Pada LINE Webtoon terdapat partisipasi yaitu pembaca LINE Webtoon bisa memberikan kontribusi berupa feedback terhadap aplikasi tersebut, kemudian media sosial ini terbuka untuk partisipasi. Pembaca setia LINE Webtoon dapat memberikan apresiasi dalam bentuk rating, like, voting, komentar dan berbagi konten ke berbagai media sosial lainnya. LINE Webtoon juga memungkinkan sebuah komunitas terbentuk untuk membagikan konten bagi orang yang memiliki minat yang sama. Dan yang terakhir adalah saling terhubung, yakni media sosial berkembang dengan keterhubungan mereka dengan media sosial lain.

Sejak awal 2010, LINE Webtoon merilis terjemahan komik digitalnya ke dalam berbagai bahasa, mulai dari bahasa Inggris hingga bahasa Jepang. Beberapa contoh komik digital LINE Webtoon populer yang telah diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa adalah Lookism, The Secret of Angel, Young Mom, CHANGE dan masih banyak lagi.

Gaya hidup merupakan kata lain dari *Life Style*, yang didefinisikan sebagai bagian dari kebutuhan sekunder manusia yang bisa berubah sesuai zaman atau keinginan seseorang untuk berubah gaya hidupnya. Gaya hidup dapat diketahui dari cara berpakaian, kebiasaan, dan lain sebagainya. Dan juga, gaya hidup dapat dinilai relatif bergantung dari penilaian orang lain. (2018 : <https://www.seputarpengetahuan.co.id/2018/06/pengertian-gaya-hidup-jenis-jenis-indikator-faktor-yang-mempengaruhi.html>)

Pengertian lain dari gaya hidup yaitu gambaran perbuatan, pola dan cara hidup yang ditunjukkan bagaimana kegiatan seseorang, minat dan ketertarikan dan juga apa yang mereka pikirkan tentang diri mereka sendiri menjadikan perbedaan statusnya dari orang lain dan lingkungan melalui lambang sosial yang mereka miliki. Gaya hidup juga diartikan sebagai seni yang dibudidayakan masing-masing orang. Gaya hidup ini berhubungan dengan perkembangan zaman dan juga teknologi. Gaya hidup adalah usaha seseorang untuk membuat dirinya eksis dengan cara tertentu.

Generasi Z merupakan generasi yang telah merasakan perkembangan dan pertumbuhan dari teknologi setelah hadirnya internet. Dalam teori generasi (Generation Theory) yang dikemukakan Graeme Codrington (2004:9), Generasi Z merupakan generasi yang lahir pada tahun 1995 sampai 2010. Generasi adalah sekelompok individu yang dipengaruhi oleh kejadian - kejadian bersejarah dan fenomena budaya yang terjadi dan dialami pada fase kehidupan mereka (Nobel & Schewe, 2003; Twenge, 2000), dan diantara kejadian serta fenomena tersebut menyebabkan terbentuknya ingatan beroperasi kolektif yang berdampak pada kehidupan mereka (Dencker, 2008:180).

Penelitian yang dilakukan oleh Tulgan (2013:64), menemukan lima kunci yang membentuk generasi Z. Pertama, media sosial adalah masa depan. Diperlukan peran dari orang tua terhadap apa saja yang para generasi Z lakukan saat mereka sedang berselancar di media sosial. Kedua, koneksi dengan orang lain adalah hal yang penting. Kemampuan berkomunikasi generasi Z dituntut lebih baik dari generasi sebelumnya agar tercipta koneksi dengan kehidupan sosial

disekitarnya. Ketiga, kesenjangan keterampilan. Dibutuhkan kemauan yang tinggi untuk mengembangkan keterampilan seperti komunikasi interpersonal, budaya bekerja, cara berpikir kritis, dan kelebihan teknis. Keempat, pola pikir global, realitas lokal. Komunikasi dapat dilakukan dengan mudah dan berjumpa dengan berbagai macam orang melalui dunia virtual, disebut-sebut generasi Z adalah generasi yang tidak banyak menjelajah secara geografis. Kelima, keragaman yang tak terbatas. Cara berpikir generasi Z yang open minded dan dapat menerima perbedaan di sisi lain malah membuat mereka kesulitan untuk menemukan jati dirinya sendiri. Jika generasi sebelumnya mendefinisikan dirinya berdasarkan gender, ras, agama, dan orientasi seksual, generasi Z tidak seperti itu. Mereka bahkan menggunakan influencer yang mereka kagumi atau idola media sosial seperti selebtweet dan selebgram sebagai tolak ukur bagaimana cara mendefinisikan jati dirinya. Generasi z ini kemudian lebih menonjolkan sisi dari segi banyak hal dan mencampurnya seperti komponen identitas dan pandangan yang dianggap menarik. Dari hal itu kemudian mereka membuat identitasnya sendiri.

Penelitian ini akan difokuskan kepada Generasi Z karena mereka dianggap sebagai sebenar-benarnya generasi internet. Generasi Z lahir saat teknologi tersebut sudah tersedia, dan tidak mengalami transisi teknologi. Dengan status anak yang lahir pada Generasi Z, otomatis membuat mereka lebih mudah mengenal dan memahami teknologi. Mereka dengan cepat mampu menguasai media informasi digital, baik yang mereka manfaatkan untuk keperluan sekolah atau yang lainnya sekedar untuk hiburan.

Terkait hal itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian fenomenologi terhadap aplikasi tersebut dengan tujuan untuk mengetahui LINE Webtoon terhadap fenomena kegemaran membaca generasi Z dan aplikasi LINE Webtoon dalam kehidupan generasi Z.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena diatas tersebut, peneliti ingin melihat bagaimana fenomena generasi Z dalam membaca komik digital di aplikasi Line Webtoon sebagai gaya hidup.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk meneliti atau mengkaji bagaimana fenomena generasi Z dalam membaca komik digital di aplikasi Line Webtoon.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Diharapkan pada penelitian ini dapat memberikan masukan atau wawasan serta bahan referensi bagi mahasiswa komunikasi pada jenis penelitian fenomenologi generasi Z khususnya yang berkaitan dengan aplikasi dan media baru yang berkembang.

1.4.2 Manfaat Praktis

Diharapkan dapat berguna untuk memperluas wawasan dan mengembangkan pengetahuan mengenai komik digital LINE Webtoon terhadap kegemaran membaca komik generasi Z.

1.4.3 Manfaat Akademis

Secara akademis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan kajian media, terutama kajian yang berhubungan dengan konvergensi media dan media baru. Selain itu, penelitian ini dapat dijadikan bahan bagi peliti selanjutnya.