

**SKRIPSI**

**ANALISIS PEMANFAATAN KONTEN PINTEREST UNTUK  
PENGEMBANGAN IDE VISUAL  
KARAKTER FIKSI CERITA WATTPAD**

**OLEH :**

**ALIFAH SYAFITRI AMBARA**

**E021201084**



**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2024**



**SKRIPSI**

**PEMANFAATAN KONTEN PINTEREST UNTUK  
PENGEMBANGAN IDE VISUAL KARAKTER FIKSI CERITA  
WATTPAD**

**OLEH :**

**ALIFAH SYAFITRI AMBARA**

**E021201084**

*Skripsi Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pada Departemen Ilmu Komunikasi*

**DEPARTEMEN ILMU KOMUNIKASI**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**MAKASSAR**

**2024**



Optimized using  
trial version  
[www.balesio.com](http://www.balesio.com)

## HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : **Analisis Pemanfaatan Konten Pinterest Untuk Pengembangan Ide Visual Karakter Fiksi Cerita Wattpad**

Nama Mahasiswa : Alifah Syafitri Ambara

Nomor Pokok : E0211201084

Makassar, 23 April 2024

Menyetujui :

Pembimbing I

Nurul Ichsani, S.Sos., M.I.Kom.  
NIP. 198801102015042001

Pembimbing II

Rahmatul Furgan, S.I.Kom., MGMC  
NIP. 199008122020121006

Mengetahui,

Ketua Departemen Ilmu Komunikasi  
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Hasanuddin



Dr. Sudirman Karnav, M.Si  
NIP. 19641002190021001

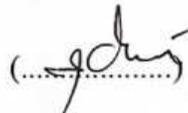


## HALAMAN PENERIMAAN TIM EVALUASI

Telah diterima oleh Tim Evaluasi Skripsi Sarjana Ilmu Sosial dan Ilmu politik Universitas Hasanuddin untuk memenuhi sebagian syarat-syarat guna memperoleh gelar kesarjanaan dalam departemen Ilmu Komunikasi dalam konsentrasi *Broadcasting*

Makassar, 23 April 2024

### TIM EVALUASI

KETUA : Nurul Ichsani, S.Sos., M.I.Kom (.....) 

SEKERTARIS : Rahmatul Furqan, S.I.Kom., MGMC (.....) 

ANGGOTA : Nosakros Arya, S.Sos., M.I.Kom (.....) 

Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos., M.Si (.....) 



## PERNYATAAN ORISINALITAS

Yang Betanda tangan di bawah ini:

Nama : Alifah Syafitri Ambara

NIM : E021201084

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Jenjang : S1

Saya menyatakan bahwa skripsi Ilmu Komunikasi yang berjudul **Analisis Pemanfaatan Konten Pinterest Untuk Pengembangan Ide Visual Karakter Fiksi Cerita Wattpad** ini sepenuhnya adalah karya penulis sendiri. Tidak ada bagian dalam yang merupakan duplikasi dari karya orang lain dan saya tidak melakukan penjiplakan atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan .

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko/sanksi yang di jatuhkan kepada saya bahwasanya di kemudian hari saya melakukan atau di temukan pelanggaran mengenai etika keilmuan pada karya saya.

Makassar, 23 April 2024

Yang membuat pernyataan,



Alifah Syafitri Ambara



## ABSTRAK

**ALIFAH SYAFITRI AMBARA.E021201084.Analisis Pemanfaatan Konten Pinterest Untuk Pengembangan Ide Visual Karakter Fiksi Wattpad.(Dibimbing oleh Nurul Ichsani, S.Sos.,M.I.Kom dan Rahmatul Furqan, S.I.Kom., MGMC)**

Skripsi ini bertujuan : (1) Untuk mengetahui bagaimana pemanfaatan konten Pinterest untuk pengembangan ide visual karakter fiksi cerita Wattpad(2)Untuk mengetahui bagaimana *insight* yang di dapatkan penulis untuk pengembangan cerita selanjutnya. Penelitian berlangsung selama kurang lebih 3 bulan, yang akan dimulai dari bulan September hingga November 2023 yang dilaksanakan melalui pertemuan *online*. Tipe penelitian yang digunakan adalah metode Kualitatif Deskriptif, data-data penelitian diperoleh dengan dua cara yaitu : (1) Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari riset lapangan dan melalui tahap wawancara mendalam.(2) Analisis data sekunder adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang didapatkan dari buku, situs atau jurnal, dan bahan pendukung lainnya, sehingga dapat dipahami dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain.

Hasil penelitian yang diperoleh : (1) Pinterest banyak dipilih oleh para penulis cerita fiksi Wattpad dikarenakan isi konten yang beragam sehingga dapat membangun ide cerita yang telah dikonsep oleh para penulis dan juga memberikan ide inspirasi baru bahkan di luar dari proses penulisan cerita. (2) Dari tercapainya tujuan para pengguna tersebut maka Pinterest berhasil melaksanakan tujuan dari programnya dan juga menandakan bahwa sebuah media dapat membantu individu dalam mencapai tujuannya.



**ici** : media baru, ide visual, konten, karakter fiksi, pengembangan ide

## ABSTRACT

**ALIFAH SYAFITRI AMBARA.E021201084.Analysis of the Use of Pinterest Content to Develop Visual Ideas for Wattpad Fiction Characters.(Supervised by Nurul Ichsani, S.Sos., M.I.Kom and Rahmatul Furqan, S.I.Kom., MGMC)**

This thesis aims: (1) To find out how to use Pinterest content to develop visual ideas for fictional characters in Wattpad stories (2) To find out what insights the writer gets for further story development. The research will take place for approximately 3 months, starting from September to November 2023, which will be carried out through online meetings. The type of research used is the Descriptive Qualitative method, research data is obtained in two ways, namely: (1) Primary data is data obtained directly from field research and through the in-depth interview stage. (2) Secondary data analysis is the process of searching and compiling them in an orderly manner. systematic data obtained from books, websites or journals, and other supporting materials, so that it can be understood and the findings can be informed to others.

The research results obtained: (1) Pinterest is often chosen by Wattpad fiction story writers because of its varied content so that it can build story ideas that have been conceptualized by the writers and also provide new inspirational ideas even outside of the story writing process. (2) From achieving the goals of these users, Pinterest has succeeded in implementing the goals of its program and also indicates that media can help individuals achieve their goals.

**Keywords:** new media, visual ideas, content, fictional characters, idea developmen



# DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN SAMPUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN TIM EVALUASI .....	iiv
PERNYATAAN ORISINALITAS .....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	ix
KATA PENGANTAR .....	.x
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	12
C. Tujuan dan Kegunaan .....	13
D. Kerangka Konseptual .....	13
1. Pinterest .....	13
2. Teori <i>Uses And Gratification</i> .....	15
3. Ide Visual.....	16
E. Definisi Operasional .....	19
F. Metode Penelitian .....	19
1. Waktu dan Objek Penelitian .....	19
2. Tipe Penelitian .....	19
3. Teknik Pengumpulan Data .....	20
forman .....	21
eknik Analisis Data.....	22
INJAUAN PUSTAKA .....	.23



A. MEDIA SOSIAL.....	23
B. KONTEN .....	26
C. KARAKTER FIKSI .....	29
D. TEORI USES AND GRATIFICATION .....	31
E. PINTEREST .....	35
F. WATTPAD .....	36
BAB III GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN .....	38
A. DESKRIPSI INFORMAN PENELITIAN .....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	44
A. HASIL PENELITIAN .....	44
B. PEMBAHASAN .....	65
BAB V PENUTUP .....	71
A. SIMPULAN .....	72
B. SARAN .....	73
DAFTAR PUSTAKA .....	74
LAMPIRAN .....	77



## DAFTAR GAMBAR

Nomor	Halaman
Gambar 1.1	Data Pengguna Internet Di Indonesia..... 2
Gambar 1.2	Data Peringkat Penggunaan Media Sosial Di Indonesia..... 3
Gambar 1.3	Tingkat Literasi Indonesia..... 4
Gambar 1.4	Aplikasi Wattpad ..... 5
Gambar 1.5	Tingkat Pengguna Wattpad ..... 6
Gambar 1.6	Apikasi Pinterest ..... 8
Gambar 1.7	Fitur Pinboard Pinterest..... 10
Gambar 1.8	Kategori Pinterest ..... 11
Gambar 1.9	Kerangka Konseptual..... 19
Gambar 3.1	Profile Wattpad (AdindaArula) ..... 39
Gambar 3.2	Profile Wattpad (Purpleiyy) ..... 40
Gambar 3.3	Profile Wattpad (Vinaamla) ..... 41
Gambar 3.4	Profile Wattpad (AmeliaAgustin)..... 42
Gambar 3.5	Profile Wattpad (itsputia) ..... 43



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penilit panjatkan dengan sebesar-besarnya kehadirat Allah SWT, atas segala nikmat, karunia, serta rahmatnya, sehingga skripsi yang berjudul **Analisis Pemanfaatan Konten Pinterest Untuk Pengembangan Ide Visual Karakter Fiksi Cerita Wattpad** dapat terselesaikan dengan baik dalam rangka memenuhi syarat untuk meyelesaikan studi pada departemen Ilmu Komunikasi dakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Hasanuddin.

Pada kesempatan ini selama proses pengerjaan dan penyelesaian skripsi ini, penulis menerima banyak pelajaran dan bimbingan dari beberapa pihak, dan dengan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih setulus hati kepada :

1. Bapak Sudirman Karnay M,Si. Selaku Kepala departemen Ilmu Komunikasi yang telah memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis.
2. Ibu Nurul Ichsani. S.Sos., M.I.kom, selaku pembimbing I penulis yang telah memberikan bimbingan dan pelajaran sejak awal menjadi mahasiswa hingga penulis berhasil menyelesaikan studi.
3. Bapak Rahmatul Furqan, S.I.Kom., MGMC, selaku pembimbing II penulis yang telah membering dan memberikan banyak pelajaran, saran dan kritik sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan sangat baik.
4. Bapak Nosakros Arya, S.Sos., M.I.Kom dan bapak Dr. Alem Febri Sonni, S.Sos., M.Si, selaku dosen penguji skripsi penulis yang telah memberikan saran dan kritik selama pengerjaan skripsi sehingga penulis mendapatkan banyak pelajaran dan menyelesaikan skripsi dengan sangat baik.
5. Seluruh dosen pengajar Ilmu Komunikasi yang senantiasa mendidik dan memberikan ilmunya selama penulis menjadi mahasiswa di departemen Ilmu Komunikasi.



edua orang tua, bapak Ir. Amil Sudir Ambara dan ibu Hasnah.Sp, yang nantiansa memberikan dukungan yang penuh kepada penulis sehingga bisa elewati salah satu tahap belajar yaitu menjadi seorang Mahasiswa. Segala

kasih sayang dan cinta yang telah diberikan kepada penulis meski harus melewati jarak dan waktu, segala didikan dan bimbingan yang telah menjadikan penulis menjadi orang yang lebih baik dari sebelumnya.

7. Saudara istimewa penulis, Muh. Khalil Ambara yang telah menjadi saudara yang telah menemani penulis sejak kecil hingga saat ini sehingga penulis tidak merasa kesepian.
8. Seluruh keluarga penulis, yang telah membimbing, menjaga, dan merawat penulis dari kecil serta selama menjadi seorang mahasiswa dan menyelesaikan semua studi dengan baik.
9. Seluruh teman-teman penulis selama bersekolah, yang telah menemani penulis hingga saat ini dan juga yang sudah lebih dulu pergi ke sisinya, sehingga penulis mendapatkan banyak pengalaman dan motivasi.
10. Sahabat HVA4S, Astri, Angel, dan Aca, yang telah menemani dan berjuang bersama penulis selama proses menjadi seorang mahasiswa, tempat saling berbagi cerita dan keluh kesah, dengan ini penulis mengucapkan terima kasih yang sangat tulus.
11. Teman-teman TripleB, yang telah menjadi teman sejak awal penulis menjadi seorang mahasiswa, yang telah memberikan banyak pengalaman mengenai hobi dan pekerja ikhlas.
12. Seluruh teman-teman Nalendra 20, yang telah menjadi wadah berbagi ilmu selama menjadi seorang mahasiswa Ilmu Komunikasi, terima kasih atas segala pelajaran dan pengalaman yang telah diberikan.
13. Keluarga KKNT desa Erelembang, yang telah memberikan banyak pengalaman kepada penulis selama menjalankan salah satu mata kuliah wajib yaitu KKN.
14. Treasure, selaku idola penulis, yang telah memberikan motivasi mengenai menjalani hidup dengan baik, bahagia, dan kuat, serta menjadi tempat pulang penulis Ketika berada di titik rendahnya kehidupan dan menjadi berlian yang berharga di kehidupan penulis. Dengan rampungnya skripsi ini semoga kita bertemu kembali.



Terakhir dan tentunya yang utama, terima kasih kepada diri saya sendiri yang telah menjadi orang yang kuat dan selalu bahagia dalam menjalani kehidupan, yang menyimpan semua perasaan, pikiran, beban, masalah, dan kebahagiaan sendiri. Terima kasih sudah bertahan dan berjuang sendirian hingga saat ini, terima kasih sudah peduli dan sayang kepada diri sendiri, dan semoga kedepannya bisa menjadi orang yang lebih baik dari sebelumnya. *Still be you, cause we still have dream to chase, stay healthy and be happy.*

Makassar, 23 April 2024

Peneliti



Optimized using  
trial version  
[www.balesio.com](http://www.balesio.com)

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

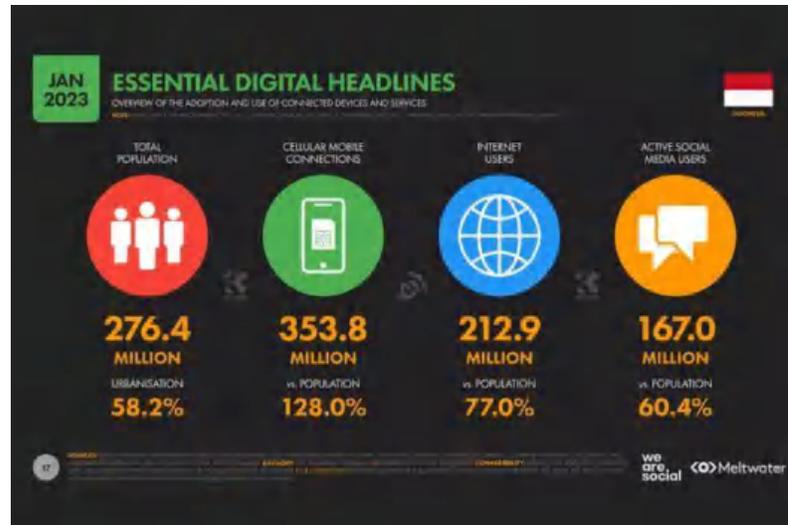
Laju perkembangan informasi serta teknologi dalam bingkai globalisasi yang semakin pesat turut berpengaruh pada meningkatnya penggunaan media umum dalam rakyat. Beberapa media sosial yang berkembang saat ini, seperti facebook, instagram, dan twitter, telah melahirkan gaya hayati baru pada kehidupan sosial bermasyarakat. dengan menggunakan media sosial, seorang dapat menjalin pertemanan serta saling berinteraksi dengan siapapun, kapanpun, serta di mana saja (Mansyur, 2016).

Dengan hadirnya Twitter, Facebook, Google+ dan sejenisnya, orang-orang tanpa harus bertemu, mampu saling berinteraksi. jeda tidak lagi menjadi duduk perkara dalam berkomunikasi. lama waktu terakhir bertemu pun jua tidak lagi menjadi dilema. sahabat yg telah 20 tahun tak bertemu pun mampu saling menemukan dan menjalin komunikasi lagi. serta sebab kemudahan penggunaannya, hampir mampu dikatakan, siapa saja mampu mengakses dan memanfaatkan media sosial. Apalagi bagi mereka yang aktif pada media sosial. Melalui status, komentar, notes, dan banyak sekali fasilitas pada media umum tersebut semakin orang berusaha menunjukkan keberadaannya menggunakan terus meng-update segala perkembangan yang terdapat. Suatu perkembangan yang Jika di dunia nyata tak mungkin disampaikan (Watie,2016).

Pada dasarnya, dengan sosial media bisa dilakukan aneka macam aktifitas dua arah pada berbagai bentuk pertukaran, kerja sama, serta saling pengenalan dalam bentuk goresan pena, visual maupun audiovisual. Sosial

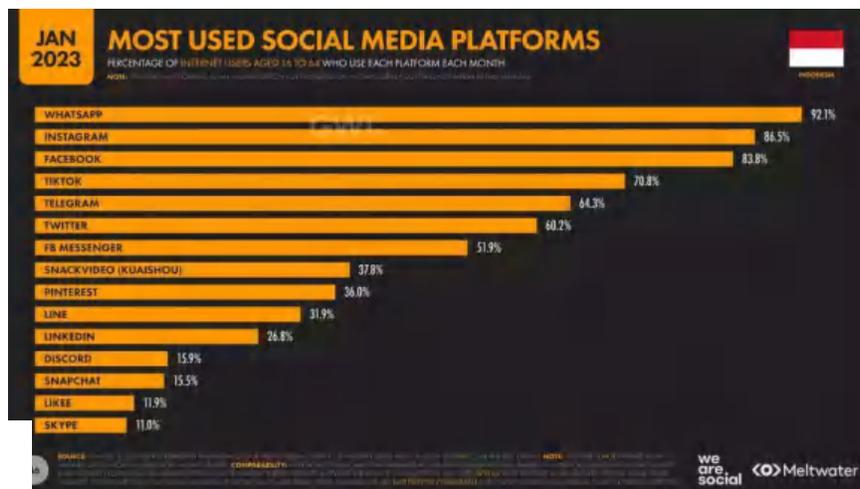


media diawali berasal tiga hal, yaitu *Sharing, Collaborating dan Connecting* (Puntoadi, 2011).



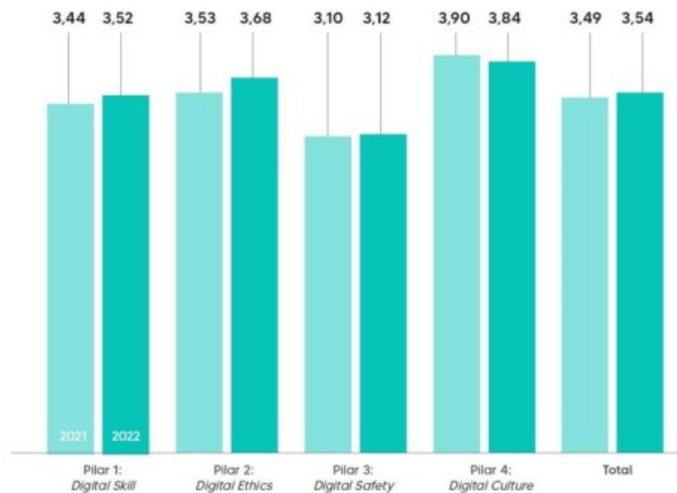
Gambar 1.1 Data Pengguna Internet Di Indonesia  
(sumber : <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/digital-2023/>)

Menurut data yang dirilis Digital 2021 (We Are Social), Total populasi (jumlah penduduk) di Indonesia sebanyak 276,4 juta, pengguna mobile unik di indonesia sebanyak 353,6 juta, penggunaan internet di Indonesia mencapai 212,9 juta yang pengguna media sosial aktinya sebanyak 167,0 juta pada tahun 2023.



Gambar 1.2 Data Peringkat Penggunaan Media Sosial Di Indonesia  
(sumber : <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/digital-2023/>)

Membaca memiliki peran penting dalam perkembangan intelektual dan emosional seseorang. Manusia merasakan dorongan untuk menghasilkan lebih banyak konten bacaan karena kemajuan penelitian di bidang teknologi komunikasi (Palani, 2012). Saat ini, setiap orang memiliki akses ke berbagai bahan bacaan dan media bacaan, membuat pengetahuan dapat diakses dari semua sudut. Dengan demikian, sangat penting untuk memahami bagaimana media membaca telah berevolusi dari perspektif komunikasi, teknologi, dan masyarakat untuk membuat pilihan media bacaan terbaik di era digital saat ini (Syaifulina,2023).



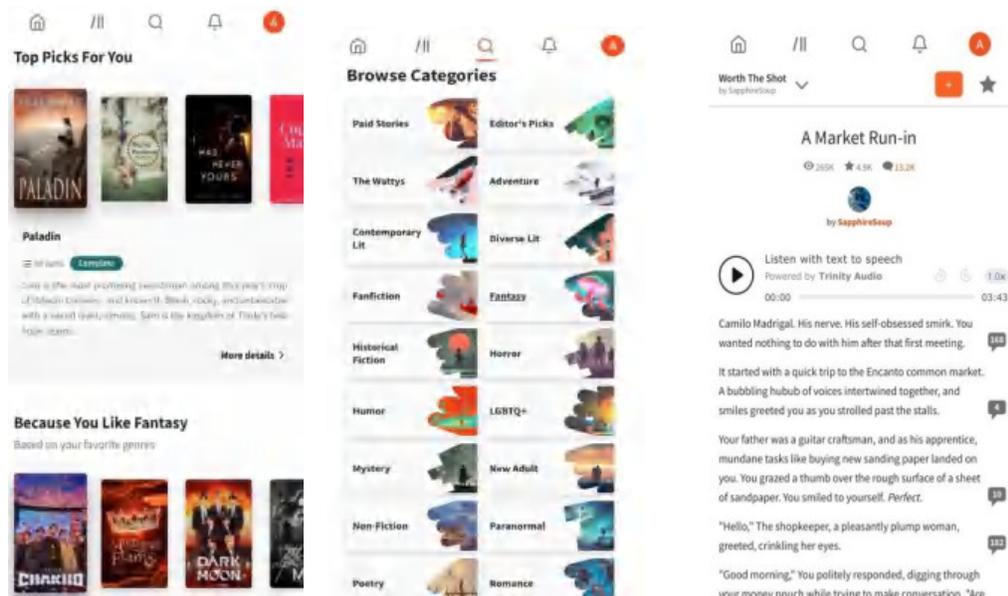
Gambar 1.3 **Tingkat literasi Indonesia**  
(sumber : Kominfo,2021)

Saat ini, menurut survey yang dilakukan *Program for International Student Assesment (PISA)* yang dirilis oleh *Organization for Economic Co-operation and Develompment (OECD)*, Indonesia menduduki peringkat ke-62 dari 70 negara mengenai tingkat literasi, atau berada di 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi rendah, yang artinya dari 1.000 orang Indonesia hanya 1 orang yang gemar membaca (Utami, 2021).



alah satu perkembangan teknologi dari media sosial yang dapat tkan sebagai media pembelajaran adalah dengan hadirnya sebuah aplikasi

membaca online yaitu Wattpad. Wattpad merupakan aplikasi asal Toronto, Kanada yang memungkinkan para penggunanya baik untuk para penulis atau pembaca untuk menemukan berbagai macam karya tulis berupa artikel, novel, cerita pendek, atau sejenisnya dari penulis seluruh dunia (Rohmatul,2021).



Gambar 1.4 Aplikasi Wattpad (sumber : Wattpad 2023)

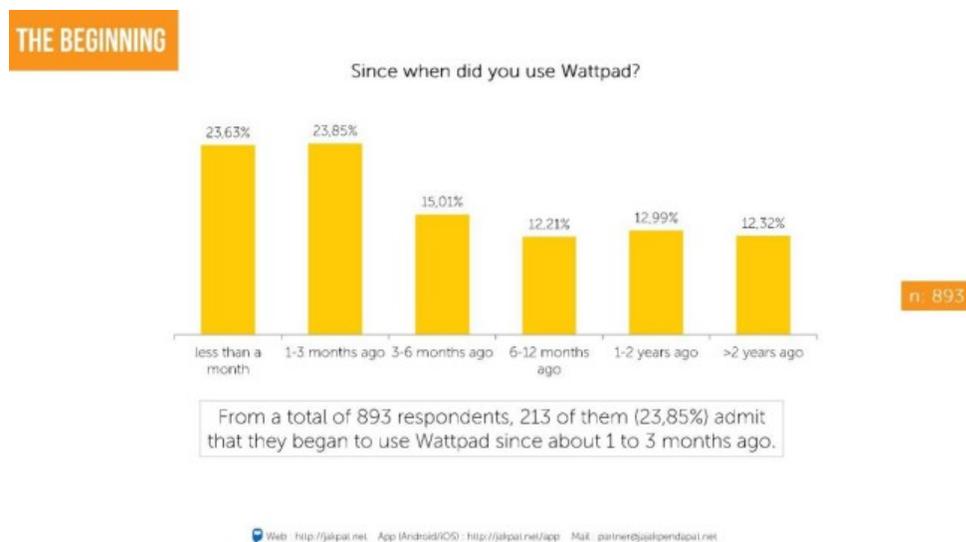
Aplikasi Wattpad ini mungkin masih terdengar asing bagi sebagian masyarakat Indonesia, tetapi tidak hanya untuk anak-anak remaja yang sudah sangat lengan aplikasi ini. Wattpad dapat menghubungkan pengguna global dari 90 baca dan penulis melalui kekuatan cerita yang menarik terdapat ada di



Optimized using  
trial version  
[www.balesio.com](http://www.balesio.com)

dalamnya, meskipun sudah cukup lama sejak pertama kali hadir, aplikasi Wattpad ini baru populer di Indonesia sekitar tahun 2016 (Siregar,2022).

Berdasarkan temuan yang didapatkan, para pengguna Wattpad menjadikan internet dan aplikasi Wattpad sebagai sarana untuk menyampaikan pesan mereka. Pesan-pesan tersebut adalah berupa cerita-cerita yang mereka tulis atau baca, kemudian disebarluaskan untuk menarik atensi pengguna Wattpad, yang mana aplikasi ini sendiri diperuntukkan bagi masyarakat dunia maya yang hobi dalam membaca maupun menulis (Ananda,2022)



Gambar : 1.5 Tingkat Pengguna Wattpad Indonesia

(sumber : Jakpat 2022)

Diketahui bahwa saat ini Wattpad memberikan inovasi yang baru dan berbeda bagi masyarakat Indonesia dalam pemahaman literasi. Terlihat jelas adanya respon positif yang diberikan oleh aplikasi Wattpad dalam menunjang minat membaca dan menulis. Oleh karena itu aplikasi Wattpad bisa menjadi salah satu media terbuka dan dapat meningkatkan minat membaca, serta dapat juga untuk menjadi sebuah platform dalam mengasah kemampuan menulis seseorang. Melalui Wattpad pengguna dapat membaca apa saja sesuai genre yang disukai, baik itu *fan-fiction*, *teen-fiction*,



*romance, action* dan genre-genre lainnya, cukup dengan membuka alamat websitenya atau membuka aplikasi Wattpad dengan mudah dan bisa mengaksesnya kapanpun dan dimanapun (Putri,2020).

Selain aplikasi Wattpad, adapun beberapa aplikasi membaca online yang serupa dengan Wattpad. Pertama yaitu aplikasi “Gamedia digital” yang dirilis oleh perusahaan Gamedia, aplikasi ini memberikan banyak pilihan buku yang sudah diterbitkan atau dipasarkan di gamedia sebelumnya dan dalam aplikasi ini pengguna hanya bisa membaca dikarenakan aplikasi untuk menulis cerita dibedakan oleh perusahaan Gamedia sendiri yaitu aplikasi “Gamedia writing project”, berbeda dengan Wattpad yang menyediakan cerita yang baru atau belum pernah diterbitkan sebelumnya, selain itu pengguna bisa membaca sekaligus membuat ceritanya sendiri dalam satu aplikasi dan dapat diakses secara gratis. Aplikasi lainnya ialah “NovelToon” yang tidak jauh beda dengan aplikasi Wattpad. Aplikasi ini menyediakan berbagai macam cerita dengan genre yang bervariasi, dan jika dibandingkan dengan Wattpad, aplikasi ini belum cukup terkenal seperti Wattpad dan jenis cerita yang dijaikan masih belum banyak digemari oleh pembaca.

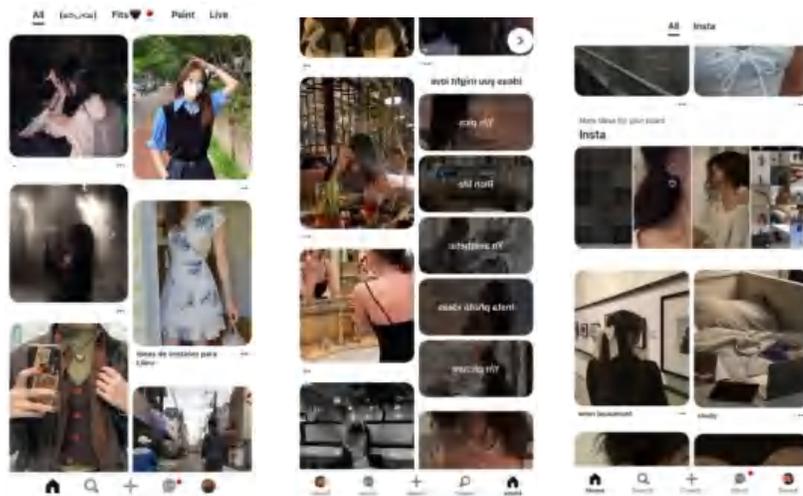
Salah satu hal yang utama atau karakteristik dari aplikasi Wattpad selain dari cerita-ceritanya yang sangat menarik dan bervariasi adalah karakter-karakter yang ada di dalam cerita-cerita tersebut. Tidak sedikit dari pembaca yang menggemari suatu cerita dikarenakan karakter-karakter yang ada di dalamnya. Karakter cerita Wattpad pun menjadi istilah di kalangan milenial saat ini dan digunakan sebagai kata bagi orang yang mempunyai kehidupan ataupun fisik yang menyerupai karakter-karakter yang ada didalam cerita Wattpad.



Dalam menunjang pembentukan dan perealisasi karakter fiksi dari Wattpad membutuhkan gambaran dan visualisasi yang sesuai dengan imajinasi pembaca, para penulis harus bisa memberikan visual dari gambar-gambar yang dapat mengembangkan imajinasi pembaca. Untuk mendapatkan gambaran

visual yang sangat cocok dengan penggambaran karakter, para penulis mencari beberapa referensi dan inspirasi dari beberapa aplikasi foto, salah satunya dan yang paling terkenal ialah aplikasi Pinterest.

Dengan banyaknya manfaat dan keunggulan Pinterest dibanding media lainnya membuat Pinterest di pilih sebagai media pengembangan ide visual karakter fiksi dalam cerita Wattpad, hal tersebut membuat aplikasi Pinterest di kenal oleh beberapa pembaca dari cerita Wattpad. Hal serupa juga terjadi pada pengguna aplikasi Pinterest yang banyak mengenal karakter-karakter fiksi dalam cerita Wattpad dikarenakan sering muncul pada halaman beranda maupun pencarian aplikasi Pinterest.



Gambar 1.6 Aplikasi Pinterest

(sumber : Pinterest 2023)

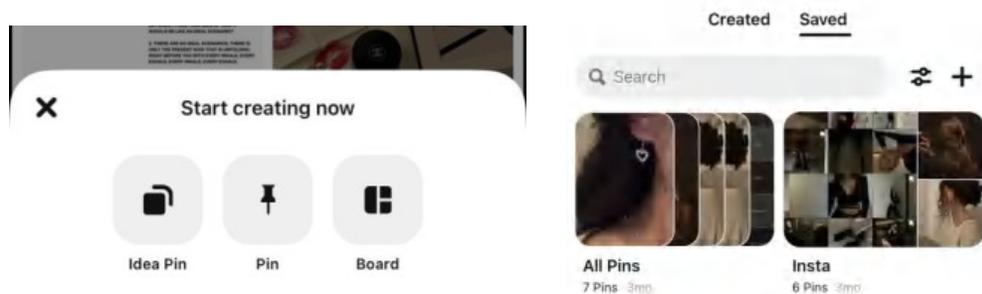


Optimized using  
trial version  
[www.balesio.com](http://www.balesio.com)

Pinterest adalah pergabungan diantara kata *pin* dan *interest*. Sebuah aplikasi sosial yang memberikan sarana pada para pengguna untuk berbagi foto, ilustrasi, minat dan gaya hidup. Bukan hanya sekedar berbagi foto atau file biasa, tapi pengguna juga bisa mengelompokkan foto tersebut ke dalam kategori sesuai dengan objek foto tersebut. Hal menarik lainnya dari Pinterest adalah pengguna bisa mengupload foto ke pinboard, lalu meng-sharenya ke dalam website atau media sosial lainnya. Di Indonesia atau di negara Asia lainnya Pinterest kurang populer jika dibandingkan dengan media sosial lain (Hidayah,2021).

Pada awalnya Pinterest dikembangkan pada bulan Desember tahun 2009 oleh Ben Silbermann. Setelah Sembilan bulan usai peluncuran perdana pada versi prototype beta, Pinterest memiliki 10.000 pengguna hingga akhirnya sang penemu Ben Silbermann menuliskan surat kepada para pengguna situs buatannya untuk bertemu dan memberikan komentar dan pesan terhadap aplikasi yang dikembangkannya (Edytia,2021).

Pinterest sebagai salah satu aplikasi virtual dengan fitur pinboard yang dapat digunakan untuk mengunggah foto, gambar atau bahkan link blog/website. Maka dari itu aplikasi pinterest bisa menjadi bagian media sosial yang digunakan untuk banyak keperluan seperti para pekerja dalam bidang seni, designer, fotografi atau bahkan digunakan untuk mencari inspirasi dan informasi seputar fashion. Adapun beberapa manfaat dalam menggunakan media sosial pinterest yaitu saling berbagi informasi, sumber inspirasi, dan media promosi alternative (Prawinindya,2022).



Gambar 1.7 **Fitur Pinboard Pinterest**  
(sumber : Pinterest 2023)

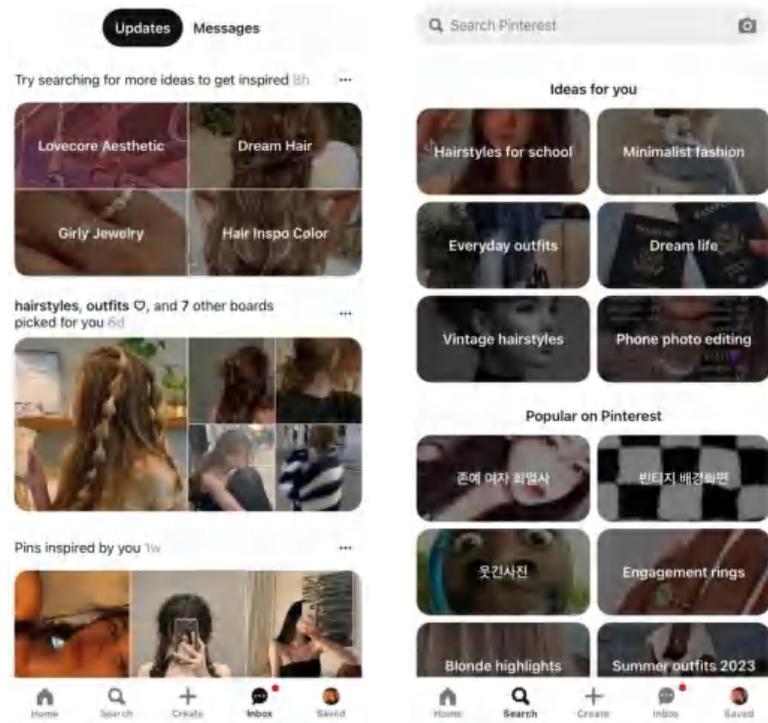


Optimized using  
trial version  
[www.balesio.com](http://www.balesio.com)

Pinterest sendiri memiliki beberapa fitur yaitu sajian beranda, pin, papan dan profil. Berbagai fitur yang telah tersedia seperti pada beranda adalah tempat untuk menemukan pin, orang dan merek yang direkomendasikan oleh Pinterest kepada pengguna berdasarkan aktivitas terbaru pengguna. Fitur ini juga akan menampilkan berbagai pin dari pengguna lain, topik dan laman yang diikuti. Sajian beranda ini juga akan menyajikan ide-ide berupa gambar sesuai dengan kategori yang diminati atau dipilih oleh pengguna ketika membuat akun. Dengan menekan fitur Pin, pengguna akan mengunjungi situs web untuk mempelajari cara membuatnya atau cara membagikannya. Saat menemukan Pin yang disukai, dapat klik tombol simpan untuk menyimpannya di halaman pengguna. Lalu pin yang telah disimpan tersebut akan berada di dalam halaman pengguna (Hidayah,2021).

Adapun beberapa aplikasi foto yang mempunyai kegunaan yang hampir sama dengan aplikasi Pinterest. Salah satu yang paling terkenal di kalangan fotografer ialah aplikasi “Shutterstock Contributor” aplikasi yang mempunyai 200 juta foto dengan berbagai macam jenis, aplikasi ini juga mempunyai jangkauan global yang dimana membuat pengguna semakin leluasa menemukan gambar yang sesuai dengan keperluannya. Selain itu salah satu yang banyak dipakai ialah aplikasi “Adobe Stock”. Aplikasi ini sudah sangat terkenal di kalangan fotografer dan para penganut seni fotografi, aplikasi ini terintegrasi dengan produk Adobe lainnya seperti “Photoshop” dan “InDesign”. Dibandingkan dengan beberapa aplikasi tersebut, aplikasi Pinterest dianggap lebih cocok dalam mengembangkan sebuah cerita fiksi terutama karekturnya, dikarenakan isi konten dari aplikasi pinterest tidak befokus kepada nilai estesitka tinggi dari suatu gambar, melainkan para pengguna dengan nyamannya membagikan gaya hidup mereka dan hal-hal yang mereka sukai, dan juga Pinterest tidak berfokus untuk penjualan suatu gambar atau konten.





Gambar 1.8 **Kategori Pinterest**  
(sumber : Pinterest 2023)

Hal yang paling utama dan mendasar dalam penggunaan ataupun pemanfaatan Pinterest ialah sebagai sumber inspirasi, di dalam Pinterest sendiri terdapat banyak konten yang dibagikan oleh para konten creator, desainer, fotografer, editor, pekerja seni, bahkan hanya pengguna biasa Pinterest yang ingin membagikan karya ataupun momentnya. Inspirasi tersebut akan menjadi acuan bagi pengguna lain untuk dikembangkan menjadi karya yang lebih menarik lagi, ditambah dengan visual Pinterest yang mudah untuk diakses dan dikembangkan dari beragam pinboard sehingga pengguna lain bisa memasukkannya ke dalam kategori yang kita miliki sebagai bahan pengembangan ide dan inspirasi.

Hubungan diantara Pinterest dan Wattpad juga sangat erat. Diakarenakan pada awal era pengembangan Wattpad dan Pinterest ini sekitar tahun 2013 hingga 2015, kasus ini sangat diminati para generasi muda. Para pembaca dan penulis akan diarahkan kepada aplikasi Pinterest setelah melihat gambar-gambar dan dari cerita yang ada dan dibutuhkan dalam cerita Wattpad, begitu pun



sebaliknya para pengguna Pinterest akan diarahkan melihat cerita Wattpad dikarenakan ketika pengguna membagikan sesuatu dan termasuk kedalam kriteria cerita Wattpad maka akan disebut sebagai orang yang hidup seperti karakter Wattpad.

Adapun penelitian sebelumnya yang juga meneliti tentang aplikasi Pinterest dengan judul **“Pengaruh penggunaan media online Pinterest terhadap pembelajaran mahasiswa”** yang ditulis oleh Rizka Aufa Fandiya dan membahas tentang seberapa besar pengaruh media online Pinterest terhadap proses pembelajaran, perkembangan ide dan gaya desain mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Universitas Pendidikan Indonesia.

Penelitian lainnya adalah dari Epika Hidayah dengan judul penelitian **“Efektivitas media sosial Pinterest terhadap peningkatan pengetahuan mahasiswa tata busana Universitas Negeri Medan”** pada tahun 2021 dan membahas tentang Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Tata Busana Universitas Negeri Medan yang bertujuan untuk mengetahui Efektivitas Media Sosial Pinterest terhadap Peningkatan Pengetahuan Mahasiswa Tata Busana Universitas Negeri Medan.

Selanjutnya penelitian dari Muhammad Haeru Arie Edytia dan Zuhadi Sahputra yang berjudul **“Pinterest sebagai media referensi Visual pada matakuliah Perancangan Arsitektur”** pada tahun 2021 mengenai bagaimana merefleksikan penggunaan Pinterest sebagai media referensi visual bagi dosen dan mahasiswa pada matakuliah Perancangan Arsitektur dan pengembangannya selama proses pembelajaran jarak jauh (PJJ).

Dalam penelitian ini akan membahas bagaimana konten-konten dari aplikasi Pinterest digunakan untuk mengembangkan karakter fiksi dalam cerita Wattpad. Para penulis atau *author* Wattpad yang menggunakan konten dari aplikasi Pinterest untuk keperluan cerita yang dibuatnya agar bisa direalisasikan dalam sebuah gambar ilustrasi, dapat menambah estetika dari cerita, membuat cerita lebih menarik, imajinasi pembaca menjadi lebih hidup dan membuat pesan dalam cerita



yang diceritakan oleh penulis dapat tersampaikan dengan jelas dan realistis kepada para pembaca.

Berdasarkan fenomena yang telah dijelaskan diatas, menarik perhatian penulis untuk meneliti dan mengkaji lebih dalam tentang bagaimana pemanfaatan aplikasi Pinterest yang digunakan sebagai media referensi para penulis cerita fiksi dalam aplikasi Wattpad. Dengan itu peneliti menetapkan judul **“Analisis pemanfaatan konten Pinterest untuk ide visual karakter fiksi cerita Wattpad”**.

## **B. Rumusan masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti kemukakan, maka penelitian ini menghasilkan rumusan masalah yaitu :

1. Bagaimana pemanfaatan konten Pinterest untuk pengembangan ide visual karakter fiksi cerita Wattpad?
2. Bagaimana benefit yang diperoleh para penulis dalam pemanfaatan konten Pinterest untuk pengembangan ceritanya?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

### **1. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini, yaitu :

1. Untuk mengetahui pemanfaatan konten Pinterest untuk pengembangan ide visual karakter fiksi cerita Wattpad.
2. Untuk mengetahui benefit yang diperoleh para penulis dalam pemanfaatan konten Pinterest untuk pengembangan ceritanya.



## **2. Kegunaan penelitian**

### **a) Kegunaan Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan agar bisa menjadi bahan dalam mengkaji secara ilmiah dalam kajian ilmu sosial khususnya ilmu komunikasi yang berorientasi pada pemanfaatan media sosial, terkhususnya dalam mengembangkan ide visual karakter cerita fiksi. Selain itu penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai referensi penelitian selanjutnya yang serupa.

### **b) Kegunaan Praktis**

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan pengetahuan tentang pemanfaatan media sosial dalam hal pengembangan ide visual, serta dalam penyelesaian tugas akhir atau skripsi sekaligus menjadi syarat utama untuk memperoleh gelar sarjana ilmu komunikasi.

## **D. Kerangka Konseptual**

### **1. Pinterest**

Pinterest adalah layanan photo sharing berbasis media sosial. Pinterest merupakan aplikasi yang sangat membantu pengguna untuk mengumpulkan ide-ide yang bertebaran di dunia maya. Menurut website Pinterest sendiri, Pinterest merupakan media penemuan visual yang bisa digunakan untuk mencari inspirasi dalam mengerjakan proyek dan minat untuk para pengguna. Pinterest memiliki beragam konten visual yang menarik untuk membantu pengguna mencari inspirasi dalam proyek yang sedang dikerjakan. Jika Pinterest digunakan sebagai sarana untuk mencari inspirasi dalam membuat media pembelajaran, pengguna dapat menggunakan Pinterest untuk menemukan ide-ide media pembelajaran yang lebih inovatif hanya dengan mencari kata kunci yang berhubungan dengan media kegiatan yang akan dirancang (Nasrullah, 2017)



Diantara beberapa sosial media yang berbasis Photo Sharing, Pinterest menawarkan kemudahan dalam mencari ide-ide dalam pengembangan media dengan lebih mudah. Dalam fitur papan grub, pengguna mendapat kemudahan dalam mengatur kategori agar lebih teratur. Selain itu pengguna mendapat kemudahan lain seperti fitur eksplor dalam tiap papan grub agar pencarian lebih terinci. Pinterest memiliki fitur-fitur menarik yang memungkinkan pengguna untuk berkolaborasi dengan pengguna lain. Selain itu dalam pengambilan judul ini peneliti terinspirasi dari Penelitian yang dilakukan oleh Carpenter tentang *Exploring How and Why Educators Use Pinterest* di Era Digital yang semakin kompleks untuk membentuk pendidik yang menjadikan pendidik mampu mengembangkan media pembelajaran yang inovatif dan kreatif (Carpenter,2019).

Pada dasarnya, Pinterest melibatkan proses dalam membuat papan virtual yang dikenal sebagai *grub boards* yang mana pengguna bisa menyematkan sumber dan item yang menarik sebagai bookmark visual. Umumnya, pengguna Pinterest memiliki banyak papan berbeda, masing-masing berfokus pada 14opic atau tema tertentu. Menurut Wilkinson Pengguna dapat menyematkan ide-ide yang didapat kedalam “*grub boards*” untuk disimpan lalu kemudian dapat diakses kembali jika suatu saat memerlukan ide tersebut (Rachelle,2019).

## 2. Wattpad

Wattpad adalah sarana untuk menuangkan imajinasi dalam bentuk tulisan. Karena dengan aplikasi Wattpad ini, pengguna dapat membaca karya sastra dengan berbagai genre secara gratis dan dapat menuangkan imajinasi saat membaca cerita. Selain membaca kegiatan apresiasi sastra yaitu menulis juga dapat dilakukan di Wattpad. Menulis di sini menjadi awal pemanfaatan wattpad sebagai aplikasi berbasis online dalam distribusi informasi. (Maruta, 2017)



Wattpad mempunyai banyak kategori, yaitu romance, fiksi ilmiah, fantasi, paranormal, misteri/getaran, horor, petualangan, fiksi sejarah, fiksi remaja, game, puisi, cerita pendek, fiksi umum, chiklit (karya sastra feminisme),

laga, vampir, manusia serigala, spiritual, non-fiksi, klasik atau acak. Pilihan bacaan juga bisa di setting sesuai dengan keinginan, seperti huruf genre bacaan dan lain sebagainya seperti parameter. Wattpad adalah aplikasi yang sangat menarik karena dapat membuat kita membaca buku di manapun dan kapanpun. (Wattpad.id)

Wattpad juga dapat menjadi pendukung bagi para penulis yang sedang belajar menciptakan suatu karya. Ketika seseorang mengakses Wattpad, pembaca dibebaskan untuk memilih suatu jenis bacaan apapun dengan mencari di halaman pencarian pada aplikasi tersebut. Dampak positif pada aplikasi ini yaitu dapat meningkatkan minat baca seseorang terutama pada kalangan remaja dan dapat dijadikan wadah untuk menambah keterampilan menulis pada siswa juga menyampaikan kreativitas menulis. (Ulfaida. Et al, 2022)

### **3. Teori *Uses and Gratification***

Tokoh utamanya adalah Elihu Katz, Jay G. Blumler dan Michael Gurevitch. Teori ini mengatakan bahwa pengguna media memainkan peran aktif untuk memilih dan menggunakan media tersebut. Teori ini mengajukan gagasan bahwa perbedaan individu menyebabkan audiensi mencari, menggunakan, dan memberikan tanggapan terhadap isi media secara berbeda-beda, selain ini teori ini menilai bahwa audiensi dalam menggunakan media berorientasi pada tujuan, bersifat aktif sekaligus diskriminatif. Audiensi dinilai mengetahui kebutuhan mereka dan bertanggung jawab atas pilihan media yang akan mereka gunakan untuk memenuhi kebutuhan mereka. (buku Scribd)

Perilaku komunikasi audiensi mengacu pada target dan tujuan yang ingin dicapai serta berdasarkan suatu tujuan, audiensi akan melakukan pilihan terhadap isi dari media tersebut berlandaskan motivasi, tujuan, dan kebutuhan personal mereka.

Audiensi memiliki beberapa alasan dan berusaha untuk mencapai tujuan tertentu menggunakan suatu media. McQuail dan rekan (1972) mengemukakan empat mengapa audiensi menggunakan media, sebagai berikut:



- a) Pengalihan (*diversion*), yaitu meninggalkan semua rutinitas atau masalah sehari-hari. Audiensi yang melakukan aktivitas yang padat setiap harinya akan membutuhkan media sebagai pengalihan dari aktivitas atau masalah tersebut.
- b) Hubungan personal, hal ini terjadi pada saat seseorang menggunakan media sebagai pengganti individu lain atau teman.
- c) Identitas personal, sebagai cara untuk memperkuat nilai-nilai individu. Sebagai contoh seseorang yang menggunakan media untuk membuat dirinya mempunyai karakteristik tersendiri.
- d) Pengawasan (*surveillance*), informasi tentang bagaimana media membantu individu untuk mencapai sesuatu, sebagai contoh seseorang yang menggunakan media untuk mengembangkan suatu pekerjaan yang sedang dikerjakan.

S, Finn (1992) mengemukakan, bahwa motif seseorang menggunakan media dapat di kelompokkan ke dalam dua kategori yaitu proaktif atau pengguna media secara aktif mencari informasi dari media berdasarkan kebutuhan, yang kedua yaitu secara pasif atau audiensi tidak secara aktif mencari informasi yang khusus sesuai kebutuhan. Pengguna media mempunyai pilihan untuk memuaskan kebutuhannya. Teori ini merupakan kebalikan dari teori jarum hipodermik. Ada 5 (lima) asumsi dasar dari teori ini, yaitu:

- a) Audiens adalah aktif, dan penggunaan media berorientasi pada tujuan.
- b) Inisiatif yang menghubungkan antara kebutuhan kepuasan dan pilihan media spesifik terletak di tangan audiens.
- c) Media bersaing dengan sumber-sumber lain dalam upaya memuaskan kebutuhan audiens.
- d) Orang-orang mempunyai kesadaran-diri yang memadai berkenaan penggunaan media, kepentingan dan motivasinya.

ilai pertimbangan seputar keperluan audiens tentang media spesifik atau isi urus dibentuk.



#### 4. Pengembangan Ide Visual (*visual development*)

Menurut visual development artist, Landis Fields visual development merupakan seni konsep tiga dimensi berkecepatan tinggi dan pra-visualisasi dimana semua berperan sebagai satu kesatuan dengan topik kualitas bermutu tinggi dengan ini *visual development* merupakan proses kreatif yang akan menentukan keseluruhan visual dari film, video games, animasi, dan karya visual lainnya.

Proses Pengembangan Visual adalah proses pengembangan dalam bentuk visual (dapat dinikmati dengan indra penglihatan), yaitu misalnya pada saat pengerjaan/pengembangan proyek pembuatan animasi, video game, aplikasi perangkat lunak dan sebagainya, ada tahap dalam produksi pengembangan tersebut pekerja harus bekerja dengan imajinasi, kreativitas dan kerja tim kreatif sebagai komponen terakhir penyelesaian proyek pengembangan.

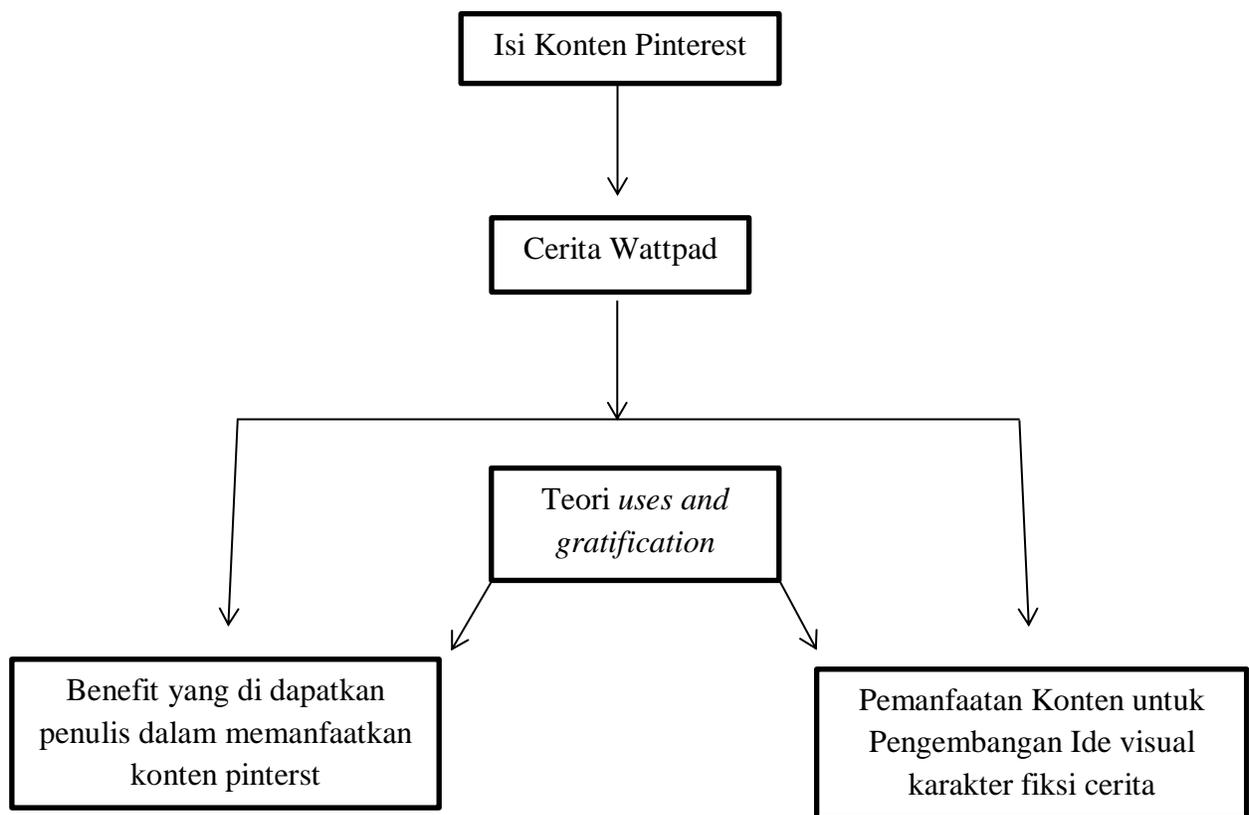
Dalam penelitian ini menggunakan jenis komunikasi visual, komunikasi visual merupakan proses interaksi antar manusia yang mengekspresikan ide melalui media visual. Hasil akhirnya berupa pemahaman makna dari penerima pesan sesuai yang dimaksudkan oleh pengirim pesan. Konsep komunikasi visual adalah menyatukan unsur-unsur desain grafis seperti kreatifitas, estetika, efisiensi, dan komunikatif untuk menciptakan sebuah media yang dapat menarik perhatian, dan juga menciptakan media komunikasi yang efektif dan dapat diapresiasi oleh komunikasikan atau orang lain (Kenney 2009:92).

Komunikasi teori ilustrasi, ilustrasi adalah sebuah gambar yang berkaitan dengan seni rupa. Ilustrasi ini dapat menjelaskan tentang makna dari sebuah tulisan yang menjadi ide awal penulis sehingga membantu pembaca untuk memahami makna dari tulisan tersebut agar lebih realistis (Rohidi, 1984). Selain itu penelitian ini juga ditunjang oleh peran ilustrasi sebagai berikut:



menarik perhatian pembaca. Ilustrasi dapat digunakan untuk memberikan gambaran lengkap mengenai isi sebuah karya.

2. Memudahkan dalam memahami suatu tulisan. Adanya ilustrasi membantu kita menemukan makna dari sebuah tulisan yang secara menyeluruh.
3. Sebagai sarana mengekspresikan ide atau pikiran melalui sebuah gambar.
4. Menjelaskan secara singkat sebuah tulisan atau cerita.
5. Meningkatkan nilai estetika sebuah gambar atau tulisan.
6. Sebagai sarana untuk berkomunikasi. Pada umumnya sebuah gambar dapat mendeskripsikan sebuah tulisan.
7. Memberikan hiburan sehingga pembaca tidak bosan saat membaca sebuah tulisan.
8. Menjelaskan sebuah konsep melalui gambar.



Gambar 1.9 Kerangka Konseptual



## E. Definisi Operasional

Untuk menyamakan persepsi terhadap konsep-konsep yang di gunakan pada penelitian ini, maka penulis memberikan batasan pengertian sebagai berikut :

- 1) Pinterest adalah sebuah aplikasi atau media saling berbagi foto yang mempunyai fitur khusus yang membuatnya berbeda yaitu fitur *pinboard* dan bertujuan untuk menyarukan atau mengelompokkan foto sesuai kategori yang di inginkan dan dapat memudahkan para pengguna untuk mengaksesnya.
- 2) Wattpad adalah media membaca online yang digunakan untuk membaca ataupun menulis cerita pendek, novel, puisi dan karya sastra lainnya. Yang memberikan banyak jenis pilihan tema dan judul yang sesuai keinginan pengguna.
- 3) Ide visual adalah proses pemebetukan atau penginovasian suatu karya, teori, ataupun konsep yang membutuhkan penggambar secara langsung dan terlihat nyata, membutuhkan inovasi atau gagasan untuk membuatnya terlihat nyata atau mempunyai visual.
- 4) Karakter fiksi adalah sebuah karakter yang dibentuk oleh seorang penulis atau ilustrator sesuai dengan visual fisik dan watak atau karakter yang diinginkan untuk menunjang sebuah cerita atau konsep dari sebuah karya seni dan bersifat tidak nyata.

## F. Metode Penelitian

### 1. Waktu dan Objek Penelitian

Penelitian telah berlangsung selama kurang lebih 3 bulan, yang a dimulai dari bulan September hingga November 2023. Penelitian ini akan berfokus pada pemanfaatan Pinterest sebagai media pengembangan ide visual karakter fiksi cerita dengan objek penelitian para penulis atau author cerita fiksi Wattpad.



## 2. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif, yaitu sebuah metode penelitian yang menghasilkan data deskriptif mengenai kata-kata lisan maupun tertulis, dan tingkah laku yang dapat diamati dari orang-orang yang diteliti. Penelitian kualitatif adalah istilah yang digunakan untuk merujuk pada desain perspektif teoretis seperti penelitian narasi, fenomenologi, penelitian tindakan, studi kasus, etnografi, penelitian sejarah, dan analisis konten.

Metode penelitian kualitatif biasanya mencakup wawancara dan observasi, dan juga termasuk studi kasus topik dan analisis historis dan dokumen. Deskriptif kualitatif (QD) difokuskan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang terkait dengan pertanyaan siapa, apa, dimana dan bagaimana suatu peristiwa atau pengalaman terjadi hingga akhirnya dikaji secara mendalam untuk menemukan pola-pola yang muncul dalam peristiwa tersebut.

Dalam penelitian kualitatif peneliti perlu lebih ditekankan pada penghitungan jumlah orang yang berpikir atau berperilaku dan ditekankan tentang penjelasan mengapa orang berpikir dan berperilaku seperti tersebut. Dalam penelitian deskriptif kualitatif perlu adanya keterampilan untuk menyederhanakan dan mengelola data tanpa merusak kompleksitas dan konteks dari data tersebut.

## 3. Teknik Pengumpulan Data

### a) Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari riset lapangan dan melalui tahap wawancara Mendalam. Wawancara merupakan proses pencarian data (informasi yang dibutuhkan) dengan cara tanya jawab (tatap muka secara langsung) antara pewawancara dengan informan, menggunakan pedoman (guide) wawancara. Wawancara dilakukan melalui komunikasi *online* dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti, *zoom meeting* dan *stagram video call* dikarenakan seluruh informan penelitian ini berdomisili



di luar pulau Sulawesi Selatan. Wawancara berlangsung selama 20 hingga 30 menit untuk setiap informan.

b) Data Sekunder

Analisis data sekunder adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang didapatkan dari buku, situs atau jurnal, dan bahan pendukung lainnya, sehingga dapat dipahami dan temuannya dapat di informasikan kepada orang lain. Dari data tersebut akan diperoleh dari kesimpulan yang , kabur, kaku dan meragukan, sehingga kesimpulan tersebut perlu diverifikasi kembali. Verifikasi akan dilakukan dengan melihat kembali reduksi data yang telah didapatkan maupun display data sehingga kesimpulan yang diambil tidak menyimpang.

#### 4. Informan

Dikarenakan penelitian ini berfokus pada pemanfaatan konten Pinterest untuk pengembangan ide visual karakter fiksi dalam cerita Wattpad maka teknik penentuan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *Purposive sampling*, *Purposive sampling* merupakan sebuah metode sampling *non random sampling* dimana periset akan memastikan pengutipan ilustrasi melalui metode menentukan identitas spesial yang cocok dengan tujuan riset yang dilakukan sehingga diharapkan bisa menanggapi kasus riset.

Dalam penelitian ini memilih informan yang sesuai dengan pembahasan dalam penelitian yaitu dengan klasifikasi sebagai berikut :

1. Penulis Wattpad selama kurang lebih 3 tahun.
2. Menggunakan aplikasi Pinterest dalam pengembangan karyanya.
3. Mempunyai pengikut minimal sebanyak 800 pengikut.
4. Mempunyai pembaca minimal sebanyak 1.000 pembaca.
5. Mempunyai minimal 3 cerita yang publikasikan.



Dari beberapa klasifikasi yang telah disebutkan tersebut, maka telah dipilih beberapa informan yang memenuhi klasifikasi tersebut dan akan mendukung penelitian ini, sebagai berikut :

Nama Informan	<i>Username</i> Wattpad	Lama menjadi penulis	Jumlah pengikut pada aplikasi Wattpad	Jumlah karya pada aplikasi Wattpad
Adinda Nurul Haq	Adindaarula	9 tahun	1, 74 ribu	10 karya
Saliyah Harap	purpleliyy	7 tahun	3, 07 ribu	19 karya
Silviana Amalia	vinaamla	4 tahun	24,3 ribu	4 karya
Amelia Agustin	AmeliaAgustin25	5 tahun	13,9 ribu	5 karya
Putia Pingki	itsputia	8 tahun	30,2 ribu	9 karya

**Gambar 1.10** Data informan

## 5. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis data dalam penelitian kualitatif, yaitu dengan wawancara mendalam dengan para informan yang telah ditentukan dan berlangsung secara tidak langsung atau virtual maupun secara langsung. Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu akan dilakukan triangulasi untuk menguji tingkat validitas data yang dipakai saat melakukan interpretasi untuk menarik kesimpulan penelitian. Langkah-langkah analisis data kualitatif meliputi reduksi data, display dan penarikan kesimpulan.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Media Sosial

##### 1. Pengertian Media sosial

Media sosial adalah *platform* media yang difokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas ataupun bekerja sama. Oleh karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) *online* yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial (Van Dijk,2015).

Sosial media mengalami perkembangan yang sangat signifikan dari tahun ke tahun, pada tahun 2002 Friendster yang memegang dan mendominasi sosial media pada era tersebut, dan pada era saat ini telah banyak bermunculan sosial media dengan jenis dan karakteristik yang berbeda-beda sesuai dengan pembentukannya masing-masing (Astari,2020).

Media sosial adalah media bebas. Pemilik akun sosial media bisa berbuat apa saja karena tidak ada sensor. Para pengguna bisa membicarakan apa saja, menyebar tautan apa saja, mengomentari postingan dengan cara apapun, mereka juga bisa menulis beragam kalimat dan mengirimkan foto, yang pada intinya para pengguna bisa melakukan apa saja tanpa melihat apakah yang kirimkan tersebut benar atau salah (Nurudin,2018).

Media sosial ialah, sebuah media online dimana para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, sosial network atau jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki mungkin merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh at di seluruh dunia. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan sial sebagai sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di



atas dasar teknologi Web 2.0 , dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran *user-generated content* (Wilga S,2017)

Ardianto dalam buku komunikasi 2.0 menyatakan, bahwa media sosial online atau yang biasa juga disebut sebagai jejaring sosial online bukan massa online dikarenakan media sosial memiliki kekuatan sosial yang sangat mempengaruhi opini public yang berkembang pada masyarakat. Beberapa gerakan atau dukungan massa bisa terbentuk dikarenakan adanya kekuatan media online dan apa yang ada di dalam media sosial, dibuktikan dengan mampu membentuk opini, sikap dan perilaku public atau masyarakat (Ardianto, 2011: xii).

Berbeda dengan yang telah dikemukakan oleh Kaplan dan Haelin (2010) yang mendefinisikan media sosial sebagai suatu grup aplikasi berbasis internet yang menggunakan ideologi dan teknologi web 2.0. Pengguna media sosial dapat membuat ataupun bertukar informasi dari beberapa aplikasi, beberapa media sosial yang sangat digemari dan memiliki jutaan pengguna di Indonesia adalah Facebook, Twitter, Instagram, Youtube, dan Blog. Sosial media memungkinkan para pengguna bisa melakukan komunikasi dengan jutaan pengguna lainnya (Williams dkk, 2012).

## **2. Karakteristik Media Sosial**

Ada beberapa karakteristik dari media sosial yakni:

- a) Jaringan (network), adalah infrasturktur yang menghubungkan antara media dengan perangkat keras lainnya. Koneksi ini diperlukan karena komunikasi bisa terjadi jika antar komputer terhubung, termasuk di dalamnya perpindahan data.
- b) Informasi (informations), menjadi entitas penting di media sosial karena pengguna media sosial mengkreasikan representasi identitasnya, memproduksi konten, dan melakukan interaksi berdasarkan



- c) Arsip (archive), bagi pengguna media sosial, arsip menjadi sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bias diakses kapanpun dan melalui perangkat apapun.
- d) Interaksi (interactivity), media sosial membentuk jaringan antar pengguna yang tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan atau pengikut (follower) semata, tetapi harus dibangun dengan interaksi antar pengguna tersebut.
- e) Simulasi sosial (simulation of society), media sosial memiliki karakter sebagai medium berlangsungnya masyarakat (society) di dunia virtual. Media sosial memiliki keunikan dan pola yang dalam banyak kasus berbeda dan tidak dijumpai dalam tatanan masyarakat yang real.
- f) Konten oleh pengguna (user-generated content). Di Media sosial konten sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun. UGC merupakan relasi simbiosis dalam budaya media baru yang memberikan kesempatan dan keleluasaan pengguna untuk berpartisipasi. Hal ini berbeda dengan media lama (tradisional) dimana khalayaknya sebatas menjadi objek atau sasaran yang pasif dalam distribusi pesan.

Sementara itu, ciri media sosial menurut Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) antara lain :

- a) Memungkinkan semua orang untuk dapat membuat akun
- b) Tersedia fitur profil yang memungkinkan pengguna untuk menyajikan informasi tentang dirinya.
- c) Adanya fitur pengguna untuk membuat konten dan menyebarkannya.
- d) Adanya fitur untuk berinteraksi dengan pengguna lain seperti suka, komentar, berbagi, dan sebagainya.
- e) Setiap postingan mempunyai tanda waktu sehingga bisa diketahui kapan elakukan posting.



## B. Konten

### 1. Pengertian Konten

Pegrtian Konten Menurut kamus besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa konten adalah sebuah informasi yang tersedia di dalam media atau alat elektronik. Sehingga dapat dipergunakan untuk menampilkan dengan sesuai sedemikian rupa lewat penyampaian konten yang dilakukan melalui berbagai media sosial seperti internet, CD audio, bahkan sekarang sudah dapat melalui telepon genggam (handphone).

Menurut Ikapi dalam kutipan yang ditulis oleh Finy F. Basarah dan Gustina, juga menjelaskan pengertian konten adalah struktur informasi yang terdapat pada halaman situs atau informasi yang tersedia melalui suatu media. Istilah ini digunakan untuk mengidentifikasi dan menguantifikasi beragam format dan jenis informasi sebagai komponen penambah bagi media. Sedangkan, Sari, dkk dalam *Digital Marketing* (2023:13) menjelaskan konten merupakan informasi berbentuk gambar atau tulisan yang menunjukkan produk atau jasa ke konsumen.

konten juga dapat dibuat dalam berbagai bentuk atau format, berbentuk tulisan, video, gambar, audio atau kombinasi yang sudah melalu proses digitalisasi, sehingga dapat disimpan, dibaca dan dapat di aplikasikan di mesin digital, dan dengan mudah di bagikan di media digital maupun online. Pembuatan konten yang berkontribusi suatu informasi ke media apa pun dan terutama media digital untuk pengguna atau *audience* dalam konteks tertentu. Konten adalah "“sesuatu yang diekspresikan melalui media, seperti pidato, menulis atau berbagai seni””untuk mengekspresikan diri, distribusi, pemasaran dan atau publikasi (Kaushik Anna:2010:122).



## 2. Jenis – Jenis Konten

Menurut (Kausihik Anna.2010), Konten dapat dilihat di berbagai platform, seperti Instagram, blog, Twitter, Youtube, dan sebagainya. Berdasarkan tujuannya, konten dibagi menjadi beberapa jenis sebagai berikut:

- a) Konten Informatif, bertujuan untuk memberikan informasi yang sesuai dengan keperluan, jenis konten dapat berupa foto, tulisan, atau bahkan video, dan informasi yang diberikan biasanya bersifat penting, contohnya seperti alamat toko, nama produk, dan lainnya.
- b) Konten Edukasi, berisi pengetahuan tentang berbagai hal yang bermanfaat. Konten jenis ini bisa membahas apa saja yang mengandung nilai edukasi. Misalnya konten pembelajaran atau pengetahuan sekolah, konten rekomendasi sesuatu dan sebagainya.
- c) Konten Review, berisi beberapa ulasan dari suatu produk atau jasa. Konten ini dibuat oleh konsumen dan bertujuan untuk orang lain atau calon konsumen bisa mendapatkan informasi mengenai produk atau jasa yang dibahas.
- d) Konten Interaksi, bertujuan untuk melakukan interaksi dengan para pengguna lain dalam sosial media. Konten jenis ini bisa berupa sesi Tanya jawab, curhat, kuis. Dan lainnya.

Selain konten berdasarkan tujuannya, adapun beberapa jenis konten berdasarkan bentuknya sebagai berikut :

- a) Foto, merupakan salah satu bentuk konten visual yang cukup diminati. Konten foto dapat di temui dalam berbagai platform media sosial.
- b) Video/Vlog, jenis konten ini merupakan salah satu yang juga paling banyak disukai, ditambah dengan yang dibawakan cukup berkualitas.
- c) Artikel, jenis konten ini berbentuk konten yang dapat dibaca seperti blog atau website. Isi dari konten ini dapat bermacam-macam dan juga pembaca dapat mencari artikel apapun yang sesuai dengan kebutuhan.



- d) Infografis, merupakan konten yang merepresentasikan informasi visual, data atau bahkan ilmu pengetahuan yang dibuat secara grafis. Grafik tersebut memperlihatkan informasi yang rumit menjadi lebih singkat dan jelas, seperti pada suatu papan, peta, jurnalisme, penulisan teknis, dan pendidikan.

### 3. Manfaat Konten

Di era yang semakin digital, konten kreatif semakin berperan penting dalam menarik perhatian, mempengaruhi, dan menghubungkan audiens. (Kausihik Anna.2010) menjelaskan beberapa manfaat utama konten kreatif di dunia digital saat ini.

- a) Menarik perhatian, Konten memiliki kemampuan untuk menarik perhatian audiens dengan cara yang unik dan menarik. Dengan menggunakan berbagai fitur desain yang menarik, narasi yang kuat, atau bentuk konten yang menarik, konten dapat mengajak audiens untuk terlibat lebih dalam suatu baik melalui like, komentar, maupun share.
- b) Jangkauan yang luas, Konten yang menarik seringkali berpotensi menjadi sesuatu yang viral. Ketika suatu konten dianggap menarik dan layak untuk dibagikan, audiens dapat dengan mudah membagikannya kepada orang lain melalui media sosial atau platform berbagi konten lainnya. Hal ini dapat meningkatkan jangkauan media atau koneksi secara signifikan.
- c) Memberikan nilai tambah, Konten seringkali memberikan nilai tambah bagi penontonnya. Ini bisa menjadi informasi yang berguna, hiburan atau inspirasi. Ketika audiens merasa mendapatkan sesuatu dari suatu konten, mereka cenderung lebih setia dan terhubung dengan merek atau konten tersebut.
- d) Meningkatkan partisipasi, Konten juga dapat membantu dalam membangun komunitas seputar suatu Melalui konten yang mengundang diskusi, polling, atau bahkan kontes online, pengguna dapat menciptakan



ruang di mana audiens dapat berinteraksi satu sama lain dalam membahas topik dari suatu konten.

- e) Diversifikasi, Di dunia digital yang berubah dengan cepat, konten dapat membuat suatu beradaptasi dengan perkembangan terkini. Pengguna dapat membuat berbagai jenis konten seperti video, podcast, infografis, atau konten interaktif untuk melibatkan audiens. Kata lain konten adalah kunci sukses di dunia digital saat ini. Hal ini membantu bagaimana sebuah konten menarik perhatian, memperkuat hubungan dengan audiens, dan menciptakan nilai tambah.

### **C. Karakter Fiksi**

Karakter fiksi mengarah pada suatu karya tulis yang menceritakan tentang sesuatu yang berunsur rekayasa, khayalan, sesuatu yang tidak ada dan tidak terjadi, yang membuat kebenarannya tidak perlu dicari pada dunia nyata. Istilah kata fiksi biasa digunakan dalam sebuah pertentangan dengan realitas, sesuatu yang benar terjadi pada dunia nyata sehingga kebenarannya perlu dibuktikan dengan data empiris, tentang ada atau tidaknya sesuatu yang di jelaskan dalam suatu karya dibuktikan secara empiris yang akan membedakan antara karya fiksi dan nonfiksi (Abrams, 2005: 2).

Fiksi merupakan hasil dari dialog, narasi, dan reaksi penulis terhadap sekitar dan kehidupan. Meskipun berupa khayalan sebuah kesalahan jika fiksi dikatakan hanya sebagai hasil kerja dari lamunan sang penulis, namun fiksi merupakan penghayatan dan perenungan secara intens yang dilakukan dengan penuh kesadaran dan tanggung jawab. Fiksi memberikan berbagai model kehidupan selayaknya yang di sebutkan oleh penulis sekaligus memperlihatkan identitasnya sebagai karya seni yang berunsur estetika dominan (Nurgiyantoro, 2005: 3).



lain itu penokohan termasuk salah satu bagian penting dalam membangun cerita. Karakter atau tokoh tersebut tidak saja berfungsi untuk bermain dalam api juga berperan untuk menyampaikan ide, motif, plot, dan tema (Fananie,

2000: 86). Sedangkan menurut Abrams (1981: 20) tokoh cerita adalah mereka yang ditampilkan dalam suatu karya tulisan, atau drama, yang diartikan oleh pembaca memiliki kualitas moral dan kecenderungan tertentu selayaknya yang diekspresikan dalam lisan dan apa yang dilakukan dalam tindakan.

Menurut Nurgiyantoro dalam Karlina Abriani (2006:8), dalam percakapan sebuah karya fiksi, kata ‘tokoh’ menunjuk pada orangnya atau pelakon ceritanya. Penokohan dan karakterisasi biasa disamakan dengan karakter dan perwatakan, merujuk pada penempatan karakter atau tokoh tertentu dengan watak tertentu dalam sebuah cerita. Walaupun tokoh cerita hanyalah tokoh yang diciptakan sang penulis, diharuskan tokoh tersebut menjadi tokoh yang hidup secara wajar, sewajarnya bagaimana kehidupan manusia yang mempunyai tubuh, pikiran dan perasaan.

Karakter adalah seorang ataupun makhluk lain ketika sebuah cerita, yang mana karakter tersebut dapat berasal dari orang yang nyata dan fiktif (karakter fiksi). Pencipta karya fiksi yang dimuat dalam berupa sinematografi, buku, novel, komik, drama, karya sastra, dan permainan video seringkali menghasilkan karakter fiksi di dalam cerita yang menjadi dasar dalam pembuatan karya cerita fiksi. Jika deskripsi karakter tidak sesuai dengan karakter yang ada di dalamnya atau bahkan tidak mendukung karakter-karakter yang dideskripsikan, jelas akan mengurangi bobot cerita, Aminuddin (dalam Prima Fajri Putra, 2014: 10).

Karakter fiksi berasal dari deskripsi atau tidak dijelaskan dengan jelas dari karakter itu sendiri. Siapa, seperti apa ciri dan sikapnya, bagaimana caranya dan ciri-ciri lainnya yang bisa dilihat atau dibaca, dan di tulis oleh seorang penulis. Pencipta karakter fiksi bisa saja tidak dapat memikirkan bahwa karyanya akan atau telah dikenal masyarakat umum dan memiliki nilai ekonomi dan moral yang sangat tinggi, tidak akan baik bagi mereka jika pihak yang sudah berusaha dalam membuat karya

ar dan dikenal banyak orang yang membuahkan kesuksesan tanpa adanya  
ragi penciptanya dan tidak ada yang memberikan perlindungan bagi karya  
arang cerita fiksi yang memiliki karakter di dalamnya (Made, 2020).



Desain karakter merupakan aspek terpenting dalam media visual, karena dapat menampilkan pesan tersirat yang jelas pada suatu karakter fiksi dalam bentuk visual yang lebih mudah dipahami. Suatu karakter yang biasanya menarik dilihat, pasti memiliki suatu karakteristik yang tersirat pada sisi visualnya. Dapat terlihat dari berbagai macam karya sastra ataupun karya visual karakter dengan berbagai desain yang menarik untuk menarik minat para audiens. Agar audiens dapat merasakan koneksi terhadap suatu karakter fiksi tertentu, inilah peran penting dari visual yang terdapat pada suatu desain karakter fiksi (Nieminen, 2017).

#### **D. Teori Uses And Gratification**

“Teori penggunaan dan kepuasan” atau *uses and gratification theory* dapat juga disebut sebagai salah satu teori yang paling dikenal dalam studi komunikasi massa. Teori ini menyatakan bahwa perbedaan individu menyebabkan audiensi mencari, menggunakan dan memberikan opini pemikiran terhadap apa yang ada di dalam media sesuai dengan pemikiran mereka yang berasal dari berbagai faktor sosial dan psikologis yang berbeda pada individu audiensi. Teori ini memahami bahwa audiensi dalam menggunakan media mengarah pada tujuan, bersifat aktif sekaligus diskriminatif. Audiensi dinilai memahami kebutuhan mereka dan mengetahui dan juga bertanggung jawab terhadap pilihan media yang dapat memenuhi kebutuhan mereka tersebut (Morissan, 2013, p.508).

Menurut para peneliti teori ini, Elihu Katz, Jay G Blumer, dan Michael Gurevitch, *uses and gratification* meneliti berasal dari sebuah kebutuhan secara psikologis dan sosial, yang melahirkan harapan tertentu dari media massa atau sumber lain, yang membawa pada pola terpaan media yang berbeda (atau terlibat dengan kegiatan lain), dan memberikan pemenuhan kebutuhan dan akibat-akibat lain, memungkinkan termasuk juga yang tidak diinginkan. Mereka juga menyusun asumsi-  
asar dari teori ini (Blumler dan Katz, 1974, p.22) :



lasyarakat dianggap positif; yaitu, sebagian besar penggunaan media massa anggap mempunyai tujuan.

- b) Dalam proses komunikasi massa, sebagian besar inisiatif dalam menghubungkan kepuasan kebutuhan dengan pilihan media adalah milik masyarakat.
- c) Media massa harus bersaing dengan media lainnya dalam hal memenuhi kebutuhannya.  
Kebutuhan yang terpuaskan hanyalah satu bagian dari kebutuhan manusia yang lebih luas; Bagaimana kebutuhan-kebutuhan ini dipenuhi melalui penggunaan media sangat bergantung pada perilaku khalayak yang bersangkutan.
- d) Banyak tujuan pemilih di media massa yang disimpulkan dari data yang diberikan oleh khalayak; artinya, masyarakat harus cukup memahami untuk mengomunikasikan keprihatinan dan motivasi mereka dalam situasi tertentu.
- e) Penilaian terhadap signifikansi budaya media massa harus dihentikan sementara sebelum mempertimbangkan orientasi khalayaknya (Rakhmat, 2011, p.203).

Media dipandang berusaha merespons motif Jika motif ini terpuaskan maka kebutuhan masyarakat akan terpenuhi. Masyarakat dianggap mengetahui kebutuhannya, sadar dan bertanggung jawab dalam memilih media yang dapat memenuhi kebutuhannya. Audiens dianggap sebagai partisipan aktif dalam proses komunikasi. Namun tingkat aktivitas setiap individu berbeda-beda. Penggunaan media ditentukan oleh kebutuhan dan tujuan yang diidentifikasi oleh khalayak itu sendiri, (Littlejohn 2005:286).

Konsepsi dasar dari *uses and gratifications* berasal dari Elihu Katz yang memperkenalkan istilah *uses and gratification approach* pada tahun 1959. Katz menyatakan bahwa penelitian tentang media tidak lagi berpacu pada apa yang media lakukan terhadap khalayak namun lebih menjelaskan tentang apa yang dikehendaki oleh khalayak kepada media. Menurut pen, Elihu Katz, Jay G. Blumer Michael G (1974), cakupan pendekatan uses and gratification meliputi :



- a) Asal usul kebutuhan.
- b) Kebutuhan sosial dan psikologis.
- c) Pengharapan yang timbul akibat kebutuhan sosial dan psikologis.
- d) Media massa atau sumber-sumber lainnya yang digunakan.
- e) Perbedaan pola terpaan media akibat keterlibatan dalam aktivitas lain.
- f) Timbulnya pemenuhan kebutuhan.
- g) Timbulnya akibat-akibat yang mungkin tidak direncanakan.

Dapat dikatakan bahwa yang menjadi tujuan mengapa khalayak menggunakan media adalah situasi sosial psikologis yang dialami sebagai masalah oleh khalayak dan media digunakan oleh khalayak untuk mengatasi semua masalah tersebut.

Menurut teori *Expectancy Values*, seseorang lebih cenderung mengarahkan diri ke dunia (seperti media) berdasarkan pada kepercayaan serta evaluasi mereka tentang dunia. *Gratifications Sought* merupakan kepuasan yang dicari oleh konsumen ketika mengkonsumsi media tertentu. GS adalah suatu motif yang mendorong seseorang untuk mengkonsumsi media. Sedangkan *Gratifications Obtained* merupakan kepuasan yang nyata yang didapat seseorang ketika mengkonsumsi media tertentu. Dengan kata lain, *Gratifications Sought* dibentuk dari kepercayaan seseorang mengenai apa yang dapat media berikan serta evaluasi seseorang mengenai isi media.

Penggunaan media ditentukan oleh kebutuhan dan tujuan yang diidentifikasi oleh khalayak itu sendiri, teori kegunaan dan gratifikasi menjelaskan kapan dan bagaimana khalayak sebagai konsumen media media menjadi kurang lebih aktif dalam penggunaan media serta akibat atau akibat dari penggunaan media. (Morissan, 2013, p.509).

Salah satu macam riset pada teori *Uses and Gratifications* yang saat ini berkembang adalah dibuat oleh Philip Palmgreen dari Kentucky University. Pada

a riset yang menggunakan teori *Uses and Gratifications* ini lebih skan pada motif sebagai suatu opik independen yang dapat mempengaruhi kat.



Menurut Dominick dalam Elvinaro Ardianto, Lukianti Komala dan Siti Karlinah (2007:24-25) Dalam bentuknya yang paling sederhana, model penggunaan dan gratifikasi mengidentifikasi khalayak dengan kebutuhan atau motivasi tertentu yang dipenuhi oleh sumber media dan non-media. Kebutuhan topik<sup>34</sup> yang dipenuhi oleh media, yang disebut kepuasan media, diklasifikasikan ke dalam empat kategori sistematis, yaitu, sebagai berikut:

a) Kognisi (kesadaran/pengetahuan).

Persepsi merupakan dasar tindakan seseorang untuk mengetahui sesuatu. Seseorang menggunakan media massa untuk memperoleh informasi tentang suatu hal, kemudian ia menggunakan media tersebut sebagai bagian dari kognisinya,

b) Diversion (hiburan).

Kebutuhan dasar manusia lainnya adalah hiburan. Hiburan dapat diwujudkan dalam berbagai bentuk sebagai berikut:

- (1) rangsangan atau upaya menghilangkan rasa bosan atau melepaskan diri dari aktivitas rutin
- (2) bersantai atau melepaskan diri dari topik dan masalah
- (3) pelepasan emosi dari emosi dan topik yang terpendam.

c) Utilitas sosial (manfaat sosial).

Fungsi media dalam memenuhi kebutuhan tersebut antara lain untuk mempererat hubungan dengan keluarga, teman, dan anggota masyarakat lainnya.

d) Penarikan diri (escape), yaitu masyarakat menggunakan media massa untuk mengatasi hambatan antara dirinya dengan orang lain, atau untuk menghindari kegiatan lain.



## E. Pinterest

Pinterest (2021) Pinterest adalah mesin pencari visual untuk menemukan ide. Di antara beberapa media sosial berbasis berbagi foto, Pinterest menawarkan kemudahan dalam mencari ide dengan lebih mudah di dunia media. Pada fitur papan grup, pengguna dapat dengan mudah mengatur folder dengan lebih detail. Selain itu, pengguna. Biasanya, pengguna Pinterest memiliki banyak papan berbeda, masing-masing berfokus pada atau tema tertentu. Menurut Wilkinson, pengguna dapat menyematkan ide yang mereka dapatkan ke “papan grup” untuk disimpan, lalu mengunjunginya kembali jika diperlukan. Pinterest adalah tempat paling populer dan termudah untuk mencari inspirasi. Pinterest telah berkembang pesat. Evolusi dalam beberapa tahun terakhir, memungkinkan pengembangan konten yang lebih beragam untuk membantu pengguna mengeksplorasi ide-ide yang lebih luas, Pinterest memiliki fitur menarik yang memungkinkan pengguna berkolaborasi dengan pengguna lain (Zara W, 2013).

Menurut Pinterest (2021) Untuk mengirim profil, ikuti langkah-langkah berikut, yaitu: buka profil yang ingin Anda bagikan, klik fungsi bagikan di bagian atas halaman, cari kontak Anda dengan memasukkan nama atau email seseorang Buka bilah pencarian atau pilih saran orang. di Pinterest, pilih penerima dan klik Kirim. Kemudian untuk mengirim papan ikuti langkah-langkahnya yaitu: klik papan Anda untuk membukanya, klik ikon bagikan di atas pin, cari kontak Anda dengan memasukkan nama atau email orangnya ke dalam bilah pencarian atau pilih yang disarankan orang di Pinterest, pilih penerima, dan klik kirim.

Pinterest, sebagai platform media sosial, juga mendorong pengguna untuk berpartisipasi melalui pin yang dibuat oleh pengguna lain. Setelah dibuat, pengguna lain dapat menemukan Pin tersebut melalui pencarian kata kunci, menyimpan ke Pin serupa yang disebut papan, suka, atau komentar. Menurut Joshua, fitur-fitur tersebut dapat membantu pengguna berkolaborasi dengan pengguna lain yang minat serupa dengan lebih mudah (J. P. Carpenter et al., 2019).



Adapun penelitian mengenai aplikasi Pinterest yang hampir serupa dengan penelitian ini yaitu, penelitian dari Muhammad haeru Arie Edytia dan Zulhadi Sahputra yang berjudul “Pinterest sebagai media referensi visual pada matakuliah perancangan arsitektur” pada tahun 2021 mengenai bagaimana merefleksikan penggunaan Pinterest sebagai media reverensi visual bagi dosen dan mahasiswa pada matakuliah perancangan arsitektur dan pengembangannya selama proses pembelajaran jarak jauh.

## F. Wattpad

Layanan website tersebut juga merupakan aplikasi berupa jejaring sosial yang didedikasikan untuk menulis dan membaca karya sastra yaitu Wattpad. Wattpad merupakan media online atau disebut juga media sosial yang berbentuk website, aplikasi *Android*, *ios* dan juga tersedia di *Windows Phone*. Hal ini tentunya membantu para remaja yang kesehariannya tidak pernah jauh dari ponsel pintarnya untuk dapat mengakses dokumen hanya dengan satu klik tanpa harus pergi ke perpustakaan (Putu R, 2017).

Karya sastra merupakan salah satu bentuk bacaan yang dapat diakses. Keberadaan sastra dalam kehidupan manusia memegang peranan yang sangat penting. Dalam dunia pendidikan, sastra dapat dianggap sebagai seni yang menyampaikan pesan atau ajaran moral. Pada dasarnya karya sastra harus mampu mengungkapkan atau memuat tiga aspek, yaitu: *docere* (memberikan sesuatu kepada pembaca), *delectare* (memberi kesenangan melalui unsur estetis), dan *move* (mampu membangkitkan kreativitas pembaca). Sastra merupakan hasil proses berpikir dan pengalaman batin pengarang yang diungkapkan dalam bentuk tulisan melalui pengungkapan berbagai hal yang diambil dari permasalahan kehidupan masyarakat sehari-hari. Djojuroto,dkk(2018:18).



Wattpad, aplikasi merupakan layanan website yang diluncurkan oleh Allen Ivan Yuen pada tahun 2006 di Kanada, dapat diakses melalui smartphone atau lainnya, yang dapat memudahkan pengguna untuk mengakses bacaan

berupa novel dan cerita pendek dimana saja dan kapan saja dan kapan saja. Perlu mengeluarkan banyak uang karena aplikasi ini sangat murah, cukup sederhana, cukup unduh materi yang ingin pengguna baca dan kami punya para pengguna dapat menggunakannya meskipun perangkat pengguna saat tidak online (Wattpad, 2017).

Aplikasi Wattpad dalam penggunaannya dapat menuliskan sebuah karya, seperti novel, cerpen, bahkan puisi (Artajaya, 2022). Wattpad dapat dikatakan sebagai sebuah media yang dapat menumbuhkembangkan keterampilan dalam menulis, karena dalam aplikasi Wattpad pengguna mendapatkan komentar dari pengguna lain, komentar biasanya berisi pemberitahuan kesalahan-kesalahan dalam penulisan seperti tanda baca atau tipografi dan sebagainya, tak luput juga adanya dukungan berupa dukungan atau vote jika cerita tersebut bagus dan disukai pembaca lainnya (Syamsiah, 2020).

