



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

#### “Karena Ceritamu Selalu Layak Dibagi”

Melalui kata-kata ini Hipwee mencoba mengajak generasi muda untuk berekspresi dan menceritakan pengalaman pribadi melalui sebuah karya tulis untuk saling bertukar cerita kepada orang lain. Slogan ini dimunculkan sebagai ajakan kepada generasi muda untuk merubah pandangan bahwa menulis bukanlah sesuatu yang menyusahkan, melainkan sebagai sebuah cerita yang menyenangkan dan layak di tulis kembali (<https://www.hipwee.com/>).

Melalui *platform* yang berbasis *social content network*, Hipwee tidak hanya fokus terhadap peneliti profesional, melainkan sebagai wadah bagi generasi muda yang tertarik dalam hal tulis-menulis untuk bergabung di media *online* ini sebagai kontributor. Hipwee seolah mencoba untuk menuntun mereka dalam setiap aktivitas penelitian melalui pengembangan diri, kegiatan sosial hingga *bounding* bersama. Hipwee juga memberi kesempatan untuk menuliskan pemikirannya dan dibaca oleh jutaan anak muda setiap harinya. Pengguna juga akan otomatis menjadi bagian dari ribuan anak muda yang menginspirasi bersama Hipwee Community. Melalui ajakan tersebut, Hipwee memunculkan gambaran individu yang memanfaatkan ekspresi

pribadi peneliti / kontributor dan mencoba mengendalikan kontrol produksi dan distribusi media.

Kontributor dibebaskan untuk menulis konten yang ia inginkan. Hingga saat ini terdapat lebih dari 6.000 kontributor aktif di seluruh Indonesia (<https://www.hipwee.com/>). Lalu, bagaimana Hipwee menjalankan budaya partisipatoris dalam setiap kegiatan kontributornya? Faktor apa saja yang menjadi pilihan bagi kontributor untuk bergabung dengan Hipwee Community?

Hadirnya Hipwee sebagai media *online* berbasis *social content network* tak lepas dari kemajuan internet yang diawali pada tahun 1990-an. Media *online* hadir sebagai alternatif baru bagi masyarakat untuk saling bertukar informasi. Masyarakat dapat dengan mudah mengaksesnya melalui internet. Berdasarkan informasi yang tercantum pada situs Hipwee.com, hingga saat ini Hipwee sudah mendapatkan lebih dari 10 juta kunjungan. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (2016), bahwa terjadi peningkatan sebesar 14,4 persen dari tahun 2015 menjadi sebanyak 132,7 juta pengguna internet di Indonesia pada tahun 2016.

U M M N  
U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

**Gambar 1.1**

Grafik survei pengguna internet di Indonesia



Sumber: <http://www.apji.or.id/survei2016>

Internet menjadi sarana yang lebih hebat untuk kolaborasi antar manusia, komunikasi dari orang ke orang melalui pengetahuan bersama harus dimungkinkan untuk kelompok dengan segala ukuran, berinteraksi secara elektronik dengan mudah seperti yang mereka lakukan saat ini secara langsung (Tim Berners Lee, 2000, h. 157). Kemunculan *website* diawali dengan hadirnya *Web 1.0* yang merupakan generasi pertama sekaligus menjadi revolusi baru di dunia internet. Hadir pula *web* generasi kedua yaitu *Web 2.0* yang didasarkan atas ketertarikan masyarakat untuk memenuhi kebutuhan informasinya. *Web 2.0* ini lebih mengutamakan terjadinya kolaborasi informasi secara *online* kepada sesama penggunanya. Dalam tahap ini, masyarakat dapat dengan mudah mengakses bahkan membuat konten melalui *platform* yang disediakan. Kemudian hadir *web 3.0* yang berpotensi sebagai generasi teknologi dengan pengaksesan *broadband* secara *mobile* yang bersifat *on-demand*.

Seiring berkembangnya zaman, *website* dapat diakses dengan mudah dan dipandang sebagai sarana memperoleh informasi dengan beragam keunggulan. Seperti, menyajikan konten – konten hiburan yang dikemas secara kreatif dan berbeda. *Website* lebih terpusat kepada khalayak khusus yang memiliki kesamaan dalam hal keinginan atau konten serupa lainnya.

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi proses produksi konten di dalam budaya partisipatoris. Dalam penelitian ini, subjek penelitian yang dipilih adalah Hipwee yang berfokus pada proses produksi konten digital di dalam media yang menggunakan *platform* berbasis *social content network*.

## **1.2 Rumusan Masalah :**

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah yang hendak diteliti adalah:

1. Bagaimana Hipwee mengembangkan budaya partisipatoris ke dalam *social content network*?

## **1.3 Tujuan Penelitian :**

Kriyantono (2006, h.81) menjelaskan bahwa tujuan penelitian merupakan arah yang dituju bagi seorang peneliti guna melakukan sebuah penelitian, karena tujuan penelitian akan menjawab mengenai pertanyaan penelitian yang berhubungan dengan

dengan saran penelitian. Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana Hipwee mengembangkan budaya partisipatoris ke dalam *social content network*.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Secara Akademis**

Secara akademis, penelitian ini diharapkan mampu menjadi referensi penelitian sejenis yang akan dilakukan dengan metode kualitatif deskriptif baik di dalam Universitas Multimedia Nusantara maupun dari pihak lain. Penelitian ini membahas tentang proses produksi hingga distribusi konten di media yang berbasis *social content network* dan bagaimana seorang kontributor memproduksi konten digital yang berkualitas berdasarkan apa yang ingin diceritakannya.

### **1.4.2 Secara Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan cara pandang tentang fenomena yang ada di media yang berbasis *social content network* sebagai sebuah bentuk media baru. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi dan masukan terhadap penelitian selanjutnya dengan topik yang sama.