

## **ABSTRAK**

Hubungan antara pengguna dan teknologi selalu menarik untuk diteliti karena sifatnya yang dinamis. Studi keterlibatan pengguna sebagai salah satu ranah yang meneliti fenomena tersebut akan terus relevan sejalan dengan perkembangan berbagai platform yang senantiasa digunakan manusia. Sayangnya, studi keterlibatan pengguna belum pernah menjamah ranah platform komik digital meski keberadaan komik digital saat ini sudah mulai menyaingi industri komik cetak. Oleh karenanya, penelitian ini ingin mencari tahu tentang bagaimana pola keterlibatan pengguna pada komik digital, khususnya "LINE Webtoon" sebagai salah satu pelopor perkembangan platform komik digital di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus dan wawancara terhadap responden. Hasil penelitian menemukan bahwa responden yang menggunakan aplikasi ini memiliki profil latar belakang yang serupa. Analisis menunjukkan bahwa bentuk keterlibatan pengguna pada aplikasi bisa dikelompokkan menjadi tiga kelompok yakni; kelompok "pembaca setia", kelompok "pembaca kasual", dan kelompok "pembaca maraton". Kelompok ini tidak bersifat kaku melainkan dinamis dimana anggotanya memiliki pola yang berubah-ubah dalam kurun waktu tertentu. Setiap kelompok memiliki ciri keterlibatan dan keunikan sendiri. Penelitian ini juga menjawab faktor-faktor yang mempengaruhi responden dalam melakukan keterlibatan, yakni diantaranya; visualisasi, perasaan seru dan emosional, pembaharuan konten, dan motivasi.

**Kata Kunci:** Keterlibatan Pengguna, Pengguna Komik Digital, Komik Digital, LINE Webtoon.

## **ABSTRACT**

The relationship between users and technology is always interesting to study because of its dynamic nature. User engagement studies as one of the fields that examine this phenomenon will continue to be relevant in line with the development of various platforms that are always used by humans. Unfortunately, user engagement studies have never explored the realm of digital comic platforms, even though the existence of digital comics has now begun to compete with the print comics industry. Therefore, this study wanted to find out about the pattern of user engagement in digital comics, especially "LINE Webtoon" as one of the pioneers in the development of digital comic platforms in Indonesia. This research uses case study methods and interviews with respondents. The results of the study found that respondents who used this application had a similar background profile. Analysis shows that forms of user engagement in application can be grouped into three groups, namely; the "loyal reader" group, the "casual reader" group, and the "marathon reader" group. This group is not rigid but dynamic, where its members have patterns that change over a certain period of time. Each group has its own characteristics of engagement and uniqueness. This research also answers the factors that influence respondents in carrying out engagement, such as; visualization, exciting and emotional feelings, content updates, and motivation.

**Keywords:** User Engagement, Digital Comic Users, Digital Comics, LINE Webtoon.