

**K-POP FANDOM DI ERA PANDEMI COVID-19**

**(Aktivitas dan Pengalaman Penggemar K-Pop dalam *Video Call Event*)**

**SKRIPSI**



**OLEH**

**SARI RAHMAWATI**

**NPM 1643010074**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN" JAWA TIMUR**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI**

**SURABAYA**

**2023**

**K-POP FANDOM DI ERA PANDEMI COVID-19**

**(Aktivitas dan Pengalaman Penggemar K-Pop dalam *Video Call Event*)**

Disusun oleh:

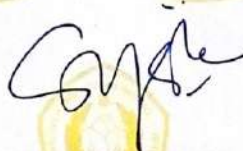
**SARI RAHMAWATI**

**NPM. 1643010074**

Telah disetujui untuk mengikuti ujian skripsi

Menyetujui,

**PEMBIMBING**



**Svifa Svarifah Alamivah, S.Sos., M.Commun**

**NPT. 3 8403 10 02991**

Mengetahui,

**DEKAN FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**



**Dr. Catur Suratnoaji, M.Si**

**NIP. 196804182021211006**

**K-POP FANDOM DI ERA PANDEMI COVID-19**

**(Aktivitas dan Pengalaman Penggemar K-Pop dalam *Video Call Event*)**

Oleh:

**SARI RAHMAWATI**

**NPM. 1643010074**

Telah dipertahankan di hadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi  
Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur  
Pada tanggal 6 Juli 2023

**Pembimbing**

**Svifa Syarifah A., S.Sos, M.Commun**  
**NPT. 3 8403 100 299 1**

**Tim Penguji,**

**1. Ketua**

**Syafrida N. F., S.Sos, M.Med.Kom**  
**NIP. 198302232021212008**

**2. Sekretaris**

**Svifa Syarifah A., S.Sos, M.Commun**  
**NPT. 3 8403 100 299 1**

**3. Anggota**

**Ratih Pandu Mustikasari, S.Ikom, M.A**  
**NPT. 20219920529182**

**Mengetahui,**

**DEKAN FAKULTAS  
ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**



**Dr. Catur Suratnoaji, M.Si**  
**NIP. 196804182021211006**

## LEMBAR PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Nama : Sari Rahmawati  
NPM : 1643010074  
Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : K-POP FANDOM DI ERA PANDEMI COVID-19 (Aktivitas dan Pengalaman Penggemar K-Pop dalam *Video Call Event*)

Dengan ini menyatakan :

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik baik di UPN "Veteran" Jawa Timur maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan pembimbing akademik.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diajukan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sungguh-sungguh. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima konsekuensi apapun, sesuai dengan ketentuan yang berlaku di UPN "Veteran" Jawa Timur.

Surabaya, 7 Juli 2023

Yang Menyatakan,



Sari Rahmawati

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Alhamdulillahirabbil'aalamiin, penulis panjatkan puja puji dan syukur kepada Allah SWT, karena atas izin dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **K-POP FANDOM DI ERA PANDEMI COVID-19 (Aktivitas dan Pengalaman Penggemar K-Pop Dalam *Video Call Event*)**. Penyusunan dan penulisan penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan studi Ilmu Komunikasi pada fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik di Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Ibu Syifa Syarifah Alamiyah, S.Sos, M. Commun. selaku dosen pembimbing skripsi penulis yang telah banyak membantu dalam penyusunan dan penulisan penelitian ini. Selain itu, penulis juga ingin mengucapkan terima kasih kepada pihak lain yang telah membantu dalam menyusun proposal skripsi ini:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, M.MT, selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur
2. Bapak Dr. Catur Suratnoaji M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik UPN "Veteran" Jawa Timur
3. Ibu Dr. Syafrida N. F., M.Med.Kom, selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi UPN "Veteran" Jawa Timur
4. Bapak Ghoelamali dan Ibu Sri Wahyuni, orang tua penulis yang selalu ada untuk memberikan dukungan dan bantuan baik materiil maupun moril

5. Nabila, Rahman, Haidi, Aileen, Ayola, dan Salsabila, para sahabat yang selalu mendengarkan keluh kesah penulis, serta mendorong dan memotivasi penulis untuk menyelesaikan penelitian
6. Marka, Rega, Jevais, Naren, Heksa, Archelio, dan Jiandra yang selalu menemani hari-hari penulis
7. Rahma, Cia, Sani, Della, Natre, Dira, Satriel, Zar, Mute, Jea, dan Kak Chelsea yang telah memberikan dukungan kepada penulis
8. Teman-teman pejuang skripsi: Rida, Bibil, Yasinta, Welly, Krista, Mas Rendyka, Yasrifah, Niken, Berli, dan Zuha serta teman-teman Commers '16
9. NCT DREAM, ENHYPEN, Stray Kids, dan The Rampage from Exile Tribe yang karya-karyanya telah menemani penulis saat mengerjakan skripsi
10. Chaeryeong ITZY dan Adhistry Zara yang telah menyemangati penulis

Penulis menyadari bahwa proposal skripsi ini masih belum mendekati sempurna. Maka dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun juga bermanfaat. Akhir kata, semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi berbagai pihak dan dapat dikembangkan lagi di kemudian hari.

Sidoarjo, 23 Maret 2023

Penulis

Sari Rahmawati

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xiii</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	6
1.4.2 Manfaat Praktis.....	7
<b>BAB II: KAJIAN PUSTAKA.....</b>	<b>8</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Landasan Teori.....	16
2.2.1 Fandom dan Penggemar K-Pop.....	16
2.2.2 Aktivitas Penggemar.....	17

2.2.3 <i>Video Call Event</i> .....	19
2.3 Kerangka Berpikir.....	23
<b>BAB III: METODE PENELITIAN.....</b>	<b>26</b>
3.1 Jenis Penelitian.....	26
3.2 Metode Penelitian.....	26
3.3 Definisi Konseptual.....	27
3.3.1 Aktivitas Penggemar.....	27
3.3.2 Penggemar K-Pop.....	27
3.3.3 <i>Video Call Event</i> .....	28
3.4 Unit Analisis.....	28
3.5 Subjek dan Objek Penelitian.....	28
3.6 Teknik Penentuan Informan.....	28
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	29
3.7.1 Wawancara.....	29
3.7.2 Observasi.....	30
3.7.3 Dokumentasi.....	30
3.8 Teknik Analisis Data.....	31
<b>BAB IV: HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>33</b>
4.1 Gambaran Umum Objek Penelitian.....	33
4.1.1 Aktivitas Penggemar.....	33
4.1.2 Penggemar K-Pop.....	33
4.1.3 <i>Video Call Event</i> .....	34
4.2 Identitas Informan.....	35



4.3 Penyajian dan Analisis Data.....	38
4.3.1 Tahap-tahap <i>Video Call Event</i> .....	39
4.3.2 Motivasi Penggemar untuk Berpartisipasi dalam <i>Video Call Event</i> .....	44
4.3.3 Aktivitas Penggemar dalam <i>Video Call Event</i> .....	47
4.3.3.1 <i>Video Call Event</i> sebagai Wadah Interaksi Antar Penggemar.....	47
4.3.3.2 <i>Fanvideo</i> sebagai Karya Penggemar Mengenai <i>Video Call Event</i> .....	53
4.3.3.3 Koleksi dan Jual-Beli dalam <i>Video Call Event</i> .....	55
4.3.3.4 <i>Video Call Event</i> sebagai Wadah Interaksi Antara Penggemar dengan Idola.....	60
4.3.4 Kendala dan Kepuasan Penggemar dalam <i>Video Call Event</i> .....	68
4.4 Pembahasan.....	74
4.4.1 Tahap-tahap <i>Video Call Event</i> .....	74
4.4.2 Motivasi Penggemar untuk Berpartisipasi dalam <i>Video Call Event</i> .....	76
4.4.3 Aktivitas Penggemar dalam <i>Video Call Event</i> .....	78
4.4.4 Kendala dan Kepuasan Penggemar dalam <i>Video Call Event</i> .....	83
<b>BAB V: KESIMPULAN.....</b>	<b>87</b>
5.1 Simpulan.....	87

5.2 Saran.....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>90</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>96</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 <i>Video Call Event</i> MCND “into the ICE AGE”.....	4
Gambar 1.2 <i>Video Call Event</i> DAY6 (Even of Day) oleh Mecima Pro.....	5
Gambar 2.1 Siaran Berita Mengenai <i>Video Call Event</i> di Korea Selatan oleh YTN.....	22
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir.....	25
Gambar 4.1 Pengumuman <i>Video Call Event</i> Stray Kids Periode <i>Comeback</i> Maxident oleh Beberapa Promotor.....	35
Gambar 4.2 Pengumuman <i>Video Call Event</i> The Boyz oleh Promotor Everline.....	40
Gambar 4.3 Interaksi Sesama Penggemar Berupa Komentar dalam Unggahan <i>Video Call Event</i> Milik Informan 5.....	52
Gambar 4.4 <i>Fanvideo</i> Berupa Gabungan <i>Request</i> Pose Idola oleh Informan 3.....	54
Gambar 4.5 <i>Fanvideo</i> Berupa Gabungan Dua <i>Event</i> Berbeda oleh Informan 5.....	55
Gambar 4.6 Interaksi Berupa Perkenalan Diri Kepada Idola oleh Informan 5.....	61
Gambar 4.7 Interaksi Berupa <i>Request</i> Kepada Idola oleh Informan 6.....	65

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu.....	12
Tabel 4.1 Identitas Informan.....	35
Tabel 4.2 Aktivitas Penggemar dalam <i>Video Call Event</i> .....	78

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Transkripsi <i>Video Call Event</i> oleh Informan 3.....	96
Lampiran 2 Panduan Wawancara.....	98
Lampiran 3 Transkrip Wawancara.....	103

## ABSTRAK

**SARI RAHMAWATI, 1643010074, K-POP FANDOM DI ERA PANDEMI**  
(Aktivitas dan Pengalaman Penggemar K-Pop dalam *Video Call Event*)

*Video call event* merupakan sebuah alternatif kegiatan *fansign* dalam K-Pop yang muncul karena pandemi COVID-19 sejak tahun 2020, dan dilakukan secara *online*. Dalam kegiatan ini, penggemar dapat berinteraksi dengan idolanya melalui panggilan video setelah melakukan tahap-tahap pendaftaran dan pemilihan pemenang secara acak melalui sistem undian. Penelitian ini diadakan untuk melihat aktivitas penggemar yang dilakukan dalam *video call event* serta pengalaman yang diperoleh penggemar dari kegiatan tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aktivitas yang dilakukan oleh penggemar dan pengalaman yang diperoleh melalui kegiatan *video call event* yaitu: 1) kebutuhan psikologis penggemar dapat terpenuhi, 2) identitas sebagai penggemar semakin kuat, 3) penggemar dapat berinteraksi dan melakukan diskusi dalam komunitasnya melalui pembagian pengalaman saat *video call event* dan kegiatan jual-beli album atau *merchandise*, 4) kreativitas penggemar semakin terasah melalui produksi *fanvideo*, 5) penggemar dapat berinteraksi dengan idolanya secara lebih dekat dan personal melalui perkenalan diri, tanya-jawab, *request*, dan *deeptalk*, serta 6) kepuasan penggemar terhadap *video call event* tidak berkurang walaupun ada beberapa kendala yang dihadapi seperti perbedaan bahasa dan kendala jaringan.

**Kata Kunci:** Aktivitas Penggemar, *Video Call Event*, K-POP

## ABSTRACT

**SARI RAHMAWATI, 1643010074, K-POP FANDOM IN COVID-19 PANDEMIC (Fan's Activities and Experiences in Video Call Event)**

*Video call event is an alternative to fansign activity in K-Pop that has emerged due to the COVID-19 pandemic since 2020, and is carried out online. In this activity, fans can interact with their idols through video calls after doing the registration stages and random selection of winners through the lottery system. This research held to see fan's activities and fan's experiences in video call event. The method used in this study is a qualitative descriptive method. Data collection is done by interviews, observations, and documentation. The results of this study show that fan's activities and fan's experiences in video call event are: 1) fan's psychological needs are fulfilled, 2) identity as a fan is strengthened, 3) interactions between fans in their community can be done through sharing the experience of video call event, 4) improvement of fan's creativity through fanvideo production, 5) personal interactions between fan and idol can be held done through self-introduction, questions and answers, request, and deeptalk, also 6) fan's satisfaction of video call event is not lessened although there are some obstacles such as language barrier and network's problem.*

**Key Word:** *Fan Activities, Video Call Event, K-POP*