

**INTERAKSI DIGITAL ANTARA TREASURE DAN
TREASURE MAKER MELALUI APLIKASI WEVERSE**

SKRIPSI



OLEH

FEBIANTI PUTRI NOOR WAHYUNI

19043010051

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

SURABAYA

2024

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

INTERAKSI DIGITAL ANTARA TREASURE DAN TREASURE MAKER MELALUI APLIKASI WEVERSE

Disusun oleh:

Febianti Putri Noor Wahyuni

19043010051

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui,

PEMBIMBING

Ade Kusuma, S.Sos. M.Med.Kom

NIP. 198561082018032001

Mengetahui,

DEKAN FISIP

Dr. Catur Suratnoaji, M.Si

NIPPPK. 196804182021211006

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

INTERAKSI DIGITAL ANTARA TREASURE DAN TREASURE MAKER MELALUI APLIKASI WEVERSE

Oleh:

Febianti Putri Noor Wahyuzi

NPM. 19043010051

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 9 Januari 2024

Pembimbing

Tim Penguji,

Ade Kusuma, S.Sos, M.Med.Kom
NIP. 198501082018032001

1. Ketua
Dz. Zainal Abidin Achmad, S.Sos, M.Si, M.Ed
NPT. 3 7305 99 0170 1

2. Sekretaris

Ade Kusuma, S.Sos, M.Med.Kom
NIP. 198501082018032001

3. Anggota

Heidy Arviani, S.Sos, M.A
NIP. 198511072018032001

Mengetahui,
DEKAN FISIP

Dr. Catur Suratnoali, M.Si
NIPPPK. 196804182021211006

SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Nama : Febianti Putri Noor Wahyuni

NPM : 19043010051

Fakultas : Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Skripsi : Interaksi Digital Antara Treasure dan Treasure Maker melalui Aplikasi Weverse

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 sesungguhnya, 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, 10 Januari 2024

Yang Menyatakan,



(Febianti Putri Noor Wahyuni)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Interaksi Digital Antara Treasure dan Treasure Maker Melalui Aplikasi Weverse”** tepat pada waktunya. Skripsi ini ditulis dalam rangka memenuhi syarat untuk mencapai gelar Sarjana Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.

Penulis berusaha semaksimal mungkin demi kesempurnaan penyusunan laporan ini, baik dari hasil kegiatan belajar mengajar di perkuliahan, pra penugasan maupun kegiatan penugasan di lapangan. Oleh karena itu, saran dan kritik yang sifatnya membangun begitu diharapkan oleh penulis demi kesempurnaan dalam penulisan laporan berikutnya.

Dalam proses penulisan skripsi, penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan, dukungan, dan pengajaran dari berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, M.MT. selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.
2. Dr. Catur Suratnoaji, M.Si., selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.
3. Dr. Syafrida N. F., M.Med.Kom. selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur.

4. Ade Kusuma, M.Med.Kom, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan, dorongan, dan bimbingan dalam penyelesaian skripsi.
5. Orang tua tercinta, Ibu Lilis Astutik dan Bapak Japar yang senantiasa memberikan dukungan, bimbingan, kasih sayang, dan doa kepada penulis.
6. Kakak tersayang, Kiki Puspitasari S.Kep.,Ns., yang selalu mendukung dan memberikan motivasi agar penulis dapat menyelesaikan studi dengan baik.
7. Untuk teman-teman tersayang, Meithia Fani, Shintiya Gebi Fitriya, Sisvia Risnada Citra Ningrum, dan Adistiara Aulinnia. Terima kasih telah membantu, mendukung, dan memberi semangat dari proses masa studi hingga pengerjaan skripsi ini.
8. Terima kasih kepada EXO. Kim Minseok, Kim Junmyeon, Zhang Yixing, Byun Baekhyun, Kim Jongdae, Park Chanyeol, Do Kyungsoo, Kim Jongin, dan Oh Sehun yang selalu menjadi penyemangat saat penulis lelah.
9. Terima kasih kepada Treasure. Choi Hyunsuk, Park Jihoon, Kanemoto Yoshinori, Kim Junkyu, Takata Mashiho, Yoon Jaehyuk, Hamada Asahi, Bang Yedam, Kim Doyoung, Watanabe Haruto, Park Jeongwoo, dan So Junghwan yang selalu memberikan hiburan dan menjadi inspirasi penulis dalam mengerjakan skripsi ini.
10. Pihak-pihak lain yang terkait secara langsung maupun tidak langsung yang telah terlibat dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu per satu.

Penulis sangat menyadari bahwa Skripsi ini masih terdapat kekurangan, baik isi

maupun penyajian. Oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran yang membangun senantiasa penulis harapkan agar lebih baik lagi kedepannya. Semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya.

Mojokerto, 24 Februari 2023

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
ABSTRAK	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2 Rumusan Masalah.....	22
1.3 Tujuan Penelitian	22
1.4 Manfaat Penelitian	22
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	23
1. Penelitian Terdahulu	23
2. Landasan Teori.....	29
2.1 Fans dan Fandom K-POP	29
2.2 Interaksi Digital.....	31
2.2.1 Computer Mediated Communication.....	36
2.3 Weverse sebagai media sosial.....	41
2.4 Kerangka Berpikir.....	47
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	51
3.1 Jenis Penelitian.....	51
3.2 Desain Penelitian	52
3.3 Definisi Konseptual	55
3.4 Lokasi Penelitian.....	57
3.5 Subjek dan Objek Penelitian.....	57
3.6 Teknik Penentuan Informan.....	58
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	59
3.8 Teknik Analisis Data.....	61
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	63
4.1 Gambaran Umum.....	63

4.1.1	Treasure.....	63
4.1.2	Treasure Maker	70
4.1.3	Weverse Sebagai Media Sosial	71
4.2	Hasil Penelitian	77
4.2.1	Penyajian dan Analisis data	77
4.2.2	Pembahasan Hasil Penelitian	115
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		134
5.1	Kesimpulan	134
5.2	Saran	136
DAFTAR PUSTAKA.....		137

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Hasil survei databoks.katada.co.id	15
Gambar 2 Kerangka Berpikir	50
Gambar 3 Treasure.....	69
Gambar 4 Logo Treasure Maker	70
Gambar 5 Logo Weverse	72
Gambar 6 Tampilan Bagian Feed	75
Gambar 7 Tampilan Bagian Artist.....	76
Gambar 8 Tampilan bagian Media.....	76
Gambar 9 Tampilan Bagian Live.....	77
Gambar 10 Tampilan Feed Treasure.....	123
Gambar 11 Tampilan Artist (Treasure).....	125
Gambar 12 Unggahan Cerita Haruto	126
Gambar 13 Fan Letter kepada Junkyu	127
Gambar 14 Media (Treasure).....	128
Gambar 15 Live (Treasure).....	129
Gambar 16 Live Jihoon Treasure.....	131

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kode dan Catatan	147
Lampiran 2 Abstraksi.....	159
Lampiran 3 Interview Guide	161
Lampiran 4 Transkrip Informan 1.....	163
Lampiran 5 Transkrip Informan 2.....	177
Lampiran 6 Transkrip Informan 3.....	187
Lampiran 7 Transkrip Informan 4.....	203
Lampiran 8 Transkrip Informan 5.....	204
Lampiran 9 Transkrip Informan 6.....	205
Lampiran 10 Dokumentasi Wawancara.....	206
Lampiran 11 Screen Capture	207
Lampiran 12 Riwayat Hidup.....	211
Lampiran 13 Lembar Bimbingan Skripsi.....	212

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi memberikan dampak besar khususnya berkomunikasi. Dengan adanya teknologi, interaksi lebih mudah meskipun dilakukan virtual tanpa bertatap muka. Treasure merupakan salah satu idol Kpop. Treasure juga memiliki fandom. Idol dan penggemar berinteraksi melalui platform khusus disebut Aplikasi Fandom seperti Weverse. Interaksi digital mengarah ke seluruh bentuk kegiatan komunikasi dan pertukaran informasi dengan melibatkan teknologi digital sebagai perantara. Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif pendekatan netnografi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui interaksi digital yang terjadi antara Treasure dan Fandom di Weverse. Sandor Vegh mengelompokkan bentuk aktivisme digital menjadi tiga kategori yakni kesadaran/advokasi, mobilisasi/organisasi, aksi/reaksi. Hasil penelitian adalah adanya aktivitas digital yang terjadi ada kesadaran/advokasi yang bertujuan penyebaran informasi tentang Treasure yang tidak diunggah oleh agensi dan mobilisasi/organisasi dalam mengarahkan dan mengajak Treasure maker pada tujuan tertentu seperti ajakan streaming, voting, penggalangan dana, doa, kampanye pemberian semangat kepada Treasure dan lainnya. Selain itu, ada kegiatan interaksi digital yang terjadi antara Treasure dan Fandom melalui aplikasi Weverse dapat berupa percakapan dengan saling berkomentar, menyukai postingan, berdiskusi sesama penggemar, berbagi informasi, membentuk ikatan sosial dengan menambah pertemanan.

Kata Kunci : Interaksi digital, Treasure Maker, Weverse