

**ANALISIS JARINGAN KOMUNIKASI PADA TAGAR #KPKENDGAME
DI MEDIA SOSIAL TWITTER**

SKRIPSI



OLEH :

ADITYA ILHAM PRIAMBODO

NPM. 17043010083

PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

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

2021

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI
ANALISIS JARINGAN KOMUNIKASI PADA TAGAR #KPKENDGAME DI
MEDIA SOSIAL TWITTER

Disusun oleh:



Aditya Ilham Priambodo
NPM 17043010083

Telah disetujui untuk mengikuti Ujian Skripsi

Menyetujui,

PEMBIMBING



Irwan Dwi Arianto, S.Sos, M.I.Kom
NIP 197602082021211003

Mengetahui



Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS, CHRA
NIP 195907011987031001

**ANALISIS JARINGAN KOMUNIKASI PADA TAGAR #KPKENDGAME DI MEDIA
SOSIAL TWITTER**

Oleh:

Aditya Ilham Priambodo
NPM.17043010083

**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 27 April 2022

PEMBIMBING


Irwan Dwi Arianto, S.Sos, M.I.Kom
NIP 1976022082021211003

1. Ketua

Tim Penguji


Dra. Sumardijati, MSi
NIP 19620323 199309 2001

2. Sekretaris


Irwan Dwi Arianto, S.Sos, M.I.Kom
NIP 1976022082021211003

3. Anggota


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


Mengetahui
DEKAN FISIP

Dr. Drs. Ec. Gendut Sukarno, MS, CHRA
NIP 195907011987031001

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“ANALISIS JARINGAN KOMUNIKASI PADA TAGAR #KPKENDGAME DI MEDIA SOSIAL TWITTER”**.

Penyusunan skripsi ini tidak lepas dari adanya arahan dan bimbingan dari Bapak Irwan Dwi Arianto, S.Sos, M.I.Kom., yang dengan segala perhatian dan kesabarannya rela meluangkan waktu untuk membantu, mengadakan bimbingan bersifat online, serta membalas *chat* (pesan singkat) peneliti. Terima kasih yang tak terhingga peneliti sampaikan.

Dalam penyusunan skripsi ini, peneliti menyadari bahwa masih jauh dari sempurna dan masih banyak kekurangan, dikarenakan segala keterbatasan dan kemampuan yang peneliti miliki. Namun peneliti berusaha untuk mempersembahkan skripsi sebaik – baiknya, agar dapat memberikan manfaat bagi banyak pihak.

Pada kesempatan ini, peneliti juga meyampaikan banyak terimakasih yang setinggi – tingginya kepada pihak – pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini, diantaranya :

1. Allah SWT, yang telah memberikan petunjuk, kekuatan, kesabaran serta keteguhan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan tugas penelitian ini dengan baik tanpa melalai kan perintah-NYA

2. Kepada Kedua Orang Tua dan Adik saya Andika Bagus Priambodo, yang selalu memberikan doa serta *support* dan semangatnya agar peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan baik
3. Kepada Dr. Yuli Candrasari. M. Si., selaku Koordinator Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Kepada seluruh Dosen dan Karyawan Tata Usaha Program Studi Ilmu Komunikasi, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Terutama dosen pembimbing saya Bapak Irwan Dwi Arianto, S.Sos, M.I.Kom.
5. Kepada Olivia Nibtia Rahmadilla selaku *support system* sebagai teman, sahabat, pelipur lara yang selalu siap sedia memberikan waktunya untuk mendengarkan keluh kesah peneliti, dan tanpa henti membantu peneliti tanpa mengeluh untuk menyemangati pengerjaan skripsi.
6. Kepada Roman Cihuy Brotherhood, yaitu kawan-kawan sejawat saya dari masa ke masa yang selalu bisa menghilangkan segala macam keluh kesah dan kebuntuan dalam pengerjaan skripsi serta menjadi salah satu *support system* dengan berbagai macam bentuk *support*.
7. Kepada Gusti pemilik Café Luwunk sekaligus atasan, yang selalu memberikan peneliti waktu luang untuk mengerjakan skripsi dikala waktu bekerja.
8. Kepada Hanif dan Pratama selaku rekan seperjuangan satu bimbingan yang tidak pernah jenuh membantu saya memahami topik serta bidang keilmuan yang saya angkat dalam penelitian ini.

9. Kepada Mbak Rista, selaku senior dan alumnus Ilmu Komunikasi UPN “Veteran” Jawa Timur yang sedia meluangkan waktunya untuk memberikan informasi dan saran mengenai topik yang diteliti oleh peneliti.
10. Kepada Watchdoc Documentary yang sudah memproduksi film KPK The End Game sehingga menjadi rujukan dari munculnya tagar #KPKEndGame.

Akhir kata, dengan segala kerendahan hati, peneliti ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat, dengan harapan semoga penelitian ini bermanfaat bagi semua pihak. Oleh karena itu, peneliti akan menerima segala kritik dan saran yang membangun dalam perbaikan skripsi ini.

Surabaya, 3 Agustus 2021

DAFTAR ISI

Daftar Isi

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	viii
ABSTRAKSI.....	x
ABSTRACT.....	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	9
1.4.1 Manfaat Akademis.....	9
1.4.2 Manfaat Praktis.....	10
BAB II.....	11
KAJIAN PUSTAKA.....	11
2.1 Penelitian Terdahulu.....	11
2.2 Landasan Teori.....	14
2.2.1 Teknologi Komunikasi.....	14
2.2.2 Teori Jaringan.....	17
2.2.3 Media Sosial.....	19
2.2.4 Twitter.....	23
2.2.5 Social Network Analysis.....	24
2.2.6 Analisis Jaringan Komunikasi.....	24
2.2.7 Big Data.....	31
2.2.8 NodeXL.....	32
2.2.9 Komunikasi Politik.....	36
2.2.10 Kerangka Berpikir.....	40

2.2.11	Hipotesis	40
BAB III	41
METODOLOGI PENELITIAN	41
3.1	Metode Penelitian	41
3.2	Definisi Operasional dan Variabel	42
3.3	Sampel, Populasi, dan Teknik Pengumpulan Data	44
3.3.1	Sampel dan Populasi	44
3.3.2	Teknik Penarikan Sampel	45
3.3.3	Teknik Pengumpulan Data	46
3.4	Analisis Data	47
BAB IV	50
HASIL DAN PEMBAHASAN	50
4.1	Gambaran Umum	50
4.2	Penyajian dan Analisis Data	53
4.2.1	Jaringan Komunikasi #KPKEndGame	55
4.2.2	Data Time Series	57
4.2.3	Clustering	59
4.2.4	Aktor	61
4.2.5	Top Tweet	66
4.2.6	Sentimen	67
4.3	Pembahasan	69
4.3.1	Level Analisis Konten	69
4.3.2	Level Analisis Perilaku Aktor	80
4.3.3	Level Analisis Jaringan	82
4.3.4	Aktor sebagai komunikator politik	102
BAB V	104
KESIMPULAN	104
5.1	Kesimpulan	104
5.2	Saran	106
DAFTAR PUSTAKA	110
DAFTAR LAMPIRAN	120
RIWAYAT HIDUP	123
KARTU BIMBINGAN	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	2
Gambar 1.2	7
Gambar 2.1	40
Gambar 4.1	53
Gambar 4.2	55
Gambar 4.3	56
Gambar 4.4	57
Gambar 4.5	58
Gambar 4.6	59
Gambar 4.7	61
Gambar 4.8	62
Gambar 4.9	63
Gambar 4.10	64
Gambar 4.11	65
Gambar 4.12	66

Gambar 4.13	67
Gambar 4.14	68
Gambar 4.15	70
Gambar 4.16	75
Gambar 4.17	83
Gambar 4.18	87
Gambar 4.19	88
Gambar 4.20	90
Gambar 4.21	90
Gambar 4.22	93
Gambar 4.23	95
Gambar 4.24	97
Gambar 4.25	99
Gambar 4.26	100
Gambar 4.27	101

ABSTRAKSI

ADITYA ILHAM P. Analisis Jaringan Komunikasi pada Tagar #Kpkendgame di Media Sosial Twitter.

Polemik isu Tes Wawasan Kebangsaan (TWK) KPK menjadi pembicaraan hangat bagi masyarakat di berbagai platform. Salah satunya adalah media sosial Twitter. Topik pembahasan TWK KPK memuncak dengan munculnya tagar #KPKEndGame yang menjadi trending topic Pada tanggal 29 Mei 2021. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memetakan jaringan komunikasi yang terbentuk oleh interaksi-interaksi serta pembahasan terkait topik TWK KPK menggunakan metode kuantitatif dengan pendekatan deskriptif yang selanjutnya akan dianalisis menggunakan konsep dasar analisis jaringan komunikasi dan diteliti lebih dalam menggunakan tiga level analisis jaringan komunikasi. Jaringan komunikasi #KPKEndGame, terbentuk dari delapan *cluster* dengan rincian 8.255 vertices dan 18.124 relasi yang diantaranya adalah 5.338 edges dan 12.876 unique edges. Aktor utama dari jaringan ini adalah akun @kpk_endgame yang merupakan akun sosial media dari film THE ENDGAME yang dibaliknya terdapat dua aktor lainnya yaitu @dandhy_laksono dan @watchdocid. Dalam jaringan #KPKEndGame, aktor utama memiliki peranan serta agenda masing-masing dalam menyampaikan pesan politik yang terakit dengan isu Tes Wawasan Kebangsaan KPK. Pesan-pesan yang disampaikan oleh para aktor utama membentuk arah opini masyarakat yang didominasi sentimen negatif. Peran, pesan, sentimen tersebut membentuk jaringan komunikasi #KPKEndGame yang berisikan respon masyarakat terhadap KPK. Respon dari masyarakat tersebut dapat membentuk citra buruk bagi KPK yang sedang diterpa isu kegagalan dalam Tes Wawasan Kebangsaan pegawainya.

Kata Kunci: analisis jaringan komunikasi, #KPKEndGame, media sosial, Twitter

ABSTRACT

ADITYA ILHAM P. *Communication Network Analysis on the #KPKEndGame hashtag on Twitter Social Media.*

The polemic of the KPK's National Insight Test (TWK) issue has become a hot topic of discussion for the public on various platforms. One of them is social media Twitter. The topic of the TWK KPK discussion heightened with the emergence of #KPKEndGame hashtag which became a trending topic on May 29, 2021. This study aims to map the communication network formed by interactions and discussions related to the topic of the KPK TWK using quantitative methods with a descriptive approach which will then be analyzed. using the basic concepts of communication network analysis and examined more deeply using three level of analysis communication network analysis. The #KPKEndGame communication network is formed from eight clusters rhich contain 8,255 vertices and 18,124 relations, including 5,338 edges and 12,876 unique edges. The main actor of this network is the @kpk_endgame which is a social media account from “THE ENDGAME” film, behind which there are two other actors, namely @dandhy_laksono and @watchdocid. In the #KPKEndGame network, the main actors have their respective roles and agendas in conveying political messages related to the issue of the KPK National Insight Test. The messages conveyed by the main actors shape the direction of public opinion which is dominated by negative sentiment. These roles, messages, and sentiments form the #KPKEndGame communication network which contains the public's response to the KPK can form a bad image for the KPK, which is being hit by the issue of irregularities in the National Insight Test for its employees.

Keywords: *communication network analysis, #KPEndGame, social media, Twitter*