

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kpop (dalam bahasa Korea 가요, Gayo) singkatan dari *Korean Pop* atau *Korean Popular Music* adalah sebuah genre musik terdiri dari pop, *dance*, *electropop*, hip hop, rock, R&B dan *electronic music* yang berasal dari Korea Selatan. Banyak orang menyebut serbuan Kpop sebagai hallyu (한류) atau gelombang Korea (*Korean Wave*).

Gelombang ini awalnya dipicu keranjingan orang terhadap drama romantis Asia, termasuk drama Korea. Dari sini, anak muda Asia kemudian mengenal Kpop dan menggilainya. Maklum, Kpop tidak hanya memanjakan telinga dan mata, tetapi juga menancapkan imajinasi tentang selebriti Korea yang berpenampilan apik dan berwajah semulus porselen. Tidak heran, kini banyak anak muda yang ingin "dicitak" seperti selebriti Korea. Banyak anak muda di mana-mana histeris melihat aksi boyband dan girlband Korea.

Dalam perkembangannya, Kpop telah tumbuh menjadi sebuah subkultur yang menyebar secara luas di berbagai belahan dunia. Idol group dan solo artis seperti BoA, Rain, DBSK, JYJ, Super Junior, B2ST, Girls Generation, BIGBANG, Wonder Girls, 2NE1, 2PM, Miss A, KARA, SHINee, f(x), CNBLUE, BTS, EXO, Sistar, Got7, Winner sangat terkenal di negara-negara

Asia Timur dan Asia Tenggara termasuk di Indonesia bahkan sampai ke benua Eropa.

Fenomena yang kemudian terjadi adalah menjamurnya fans Kpop di seluruh belahan dunia. Fans yang berasal dari berbagai macam fandom idol group seperti misalnya ELF (Ever Lasting Friends) yang merupakan sebutan bagi penggemar Super Junior, EXO-L nama penggemar EXO, atau pun VIP bagi penggemar BIGBANG menjadi sebuah kesatuan besar di bawah naungan fandom Kpop.

Komunitas penggemar biasanya melakukan pertukaran pesan mengenai idolanya. Para penggemar ini berbagi informasi untuk semakin banyak yang mengetahui mengenai idolanya, dari yang tidak tahu menjadi tahu, dan yang sudah tahu menjadi semakin ketergantungan konsumsi informasi.

Fans sering menghabiskan waktunya di depan komputer selama berjam-jam untuk berdiskusi mengenai objek kesenangan mereka hingga ke perilaku obsesif yang berlebihan yaitu *stalking* yang artinya menguntit, istilah yang digunakan untuk mengacu pada perhatian obsesif yang tidak diinginkan oleh seorang individu atau grup yang dilakukan oleh orang tertentu.

Kehadiran internet beserta jejaring sosial yang terdapat di dalamnya dapat dikatakan sangat membantu industri musik Kpop dalam menjangkau audiens yang lebih luas. Pengamat musik, Bens Leo seperti dikutip dalam sebuah portal komunitas dan berita online [tnol.co.id](http://tnol.co.id) mengatakan musik Kpop yang telah masuk ke Indonesia sekitar tahun 2009 berhasil populer di Indonesia.

Berkat jaringan informasi dan teknologi internet, dimana kemudian masyarakat dapat dengan mudah mengakses dan melihat secara audiovisual.<sup>1</sup>

Pesatnya perkembangan dan pertumbuhan internet mempunyai andil besar dalam penyebaran budaya Kpop di Indonesia, karena kejayaan perkembangan internet mulai tahun 2000-an, yang juga hampir bersamaan dengan munculnya budaya Kpop. Para penggemar Kpop di Indonesia mendapat banyak informasi mengenai budaya Kpop melalui dunia maya. Kpopers yang banyak berasal dari kalangan pelajar dan mahasiswa yang juga kalangan terbanyak pengguna internet karena kalangan tersebut cepat belajar dalam menggunakan teknologi. Berdasarkan riset yang dilakukan APJII dan PUSKAKOM UI Berdasarkan usia pengguna, mayoritas pengguna internet di Indonesia berusia 18-25 tahun, yaitu sebesar hampir setengah dari total jumlah pengguna internet di Indonesia (49%).<sup>2</sup>

Melalui internet, Kpopers dengan mudah dan cepat mengakses informasi dan mengonsumsi berbagai hiburan yang berhubungan dengan Kpop. Seperti mengakses Youtube untuk menonton maupun mengunduh video Kpop, mendengarkan lagu Kpop melalui radio online, membaca artikel tentang para artis Korea melalui portal berita khusus Kpop seperti Soompi, Allkpop, Koreanindo.

Dalam Korean Culture and Information Service<sup>3</sup> era penyebaran Korean Wave melalui internet dengan “*The Neo-Korean Wave*”. *The Neo Korean Wave*

---

<sup>1</sup> <http://www.tnol.co.id/film-musik/12710-bens-leo-Kpop-penyelamat-musik-indonesia.html> diakses pada tanggal 1 Mei 2015

<sup>2</sup> <http://www.slideshare.net/internetsehat/profil-pengguna-internet-indonesia-2014-riiset-oleh-apjii-dan-puskakom-ui> diakses pada 1 Mei 2015

<sup>3</sup> Korean Culture and Information Service, *The Korean Wave*, (Republic of Korea, Korea, 2011) hlm. 46 diakses dari [http://www.korea.net/koreanet/fileDownload?fileUrl=/content/pdf/general/KOREAN\\_WAVE\\_20110907.pdf](http://www.korea.net/koreanet/fileDownload?fileUrl=/content/pdf/general/KOREAN_WAVE_20110907.pdf)

dicirikan pemanfaatan sosial media secara besar-besaran dan keterlibatan fans. Gelombang baru ini dipermudah dengan adanya internet, interkoneksi, dan perkembangan teknologi, juga maraknya penggunaan Facebook, Twitter dan YouTube.

Mereka menggunakan internet sebagai media untuk memuaskan keinginan terkait dengan idola mereka. Keinginan itu bisa berupa pemenuhan informasi dan juga kebutuhan berekspresi. Arus informasi utama mengenai musik, film, ataupun drama-drama Korea Selatan berasal dari internet, seperti banyak munculnya portal berita khusus Kpop seperti Soompi, Allkpop, Koreanindo yang semakin memudahkan Kpopers memperoleh informasi terbaru dari dunia hiburan Korea.

Saat di dunia maya, para Kpopers menganggap mereka berada di dunia mereka sendiri yang semuanya tentang Kpop. Mereka dapat “berjumpa” dengan sesama penggemar Kpop di dunia maya. Kpopers saling berinteraksi dengan Kpopers lainnya melalui media sosial seperti facebook dan twitter. Mereka seringkali saling berbagi informasi seputar Kpop maupun bercerita tentang pengalaman-pengalaman menjadi Kpopers. Segala aktivitasnya di dunia maya selalu terkait dengan Korea dan Kpop. Teman di akun jejaring sosialnya pun mayoritas adalah sesama Kpopers.

Twitter adalah layanan jejaring sosial dan mikroblog daring yang memungkinkan penggunanya untuk mengirim dan membaca pesan berbasis teks hingga 140 karakter, yang dikenal dengan sebutan kicauan (*tweet*). Twitter mengalami pertumbuhan yang pesat dan dengan cepat meraih popularitas di seluruh dunia. Hingga bulan Januari 2013 terdapat lebih dari 500 juta pengguna

terdaftar di Twitter, 200 juta di antaranya adalah pengguna aktif. Bahkan artis-artis di dunia pun banyak yang membuat twitter pribadinya termasuk para artis Kpop yang juga membuat akun *official* agar dapat berinteraksi dengan penggemarnya di seluruh dunia.

Setelah twitter, instagram adalah jejaring sosial kedua yang juga banyak terdapat akun pribadi dari artis Kpop. Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik Instagram sendiri. Satu fitur yang unik di Instagram adalah memotong foto menjadi bentuk persegi, sehingga terlihat seperti hasil kamera Kodak Instamatic dan polaroid. Hal ini berbeda dengan rasio aspek 4:3 yang umum digunakan oleh kamera pada peranti bergerak.<sup>4</sup>

Twitter dan instagram adalah dua media sosial utama tempat Kpopers sering berkumpul karena di twitter maupun instagram banyak terdapat akun-akun *official* idola Kpop, sehingga Kpopers dapat merasa lebih dekat dengan idola Kpop melalui twitter dan instagram. Bahkan Pada 11 Juni Instagram merilis sebuah laporan berjudul „Pengaruh dari Bintang Nasional (Korea) di Instagram“ dari data yang dikumpulkan selama setahun, dari 25 Mei tahun lalu sampai bulan Mei 2015 lalu selebriti yang memiliki komentar „likes“ terbanyak, Chanyeol EXO menduduki peringkat pertama dengan total 97 juta komentar dan „likes“ atau „hearts“. Sedangkan selebriti dengan follower terbanyak adalah G-Dragon

---

<sup>4</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Instagram> diakses pada tanggal 20 Mei 2015

dengan lebih dari 4,5 juta follower. Indonesia pun masuk dalam negara yang paling banyak memfollow akun instagram Korea.<sup>5</sup>

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Komunikasi Dunia Maya oleh Kpopers Surabaya (Studi pada Perilaku Komunikasi di Twitter dan Instagram Oleh Kpopers Anggota KLOSS *Family*).”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian singkat pada latar belakang, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Bagaimana perilaku komunikasi di twitter dan instagram oleh Kpopers Surabaya?
2. Bagaimana motif penggunaan Twitter dan Instagram oleh Kpopers Surabaya?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui perilaku komunikasi Kpopers Surabaya di Twitter dan Instagram
2. Mengetahui motif penggunaan Twitter dan Instagram oleh Kpopers Surabaya.

## **D. Manfaat Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

Dengan adanya temuan-temuan mengenai perilaku komunikasi dunia maya oleh Kpopers Surabaya diharapkan mampu memberikan kontribusi pemikiran dan pengembangan teori di bidang komunikasi virtual khususnya pada teori

---

<sup>5</sup> <http://koreanindo.net/2015/06/11/inilah-selebriiti-korea-dengan-komentar-like-follower-terbanyak-di-instagram/> diakses pada 20 Juni 2015

Determinisme Teknologi yang kemudian menjadi patokan teori dalam pembelajaran pada penelitian ini. Selain itu secara akademik penelitian ini akan disumbangkan kepada fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Sunan Ampel Surabaya, khususnya bagi prodi Ilmu Komunikasi guna memperkaya khasanah penelitian dan sumber bacaan.

## 2. Secara Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan referensi bersama dan dapat menjadi bahan masukan bagi para Kpopers dalam penggunaan dunia maya untuk komunikasi dan mengekspresikan kesukaannya pada Kpop di dunia maya.

## E. Penelitian Terdahulu

Tabel 1.1  
Penelitian Terdahulu

Sasaran Penelitian	Penelitian Terdahulu	
	1	2
<b>Nama Peneliti</b>	Ekky Puspika Sari	Farida Yulistiana
<b>Judul</b>	Perilaku Komunikasi Para Pengguna Media Sosial Path di Kalangan Mahasiswa UNIKOM Kota Bandung (Studi Deskriptif Mengenai Perilaku Komunikasi	Budaya Fangirling Boyband Korea di Dunia Virtual (Studi Etnografi Virtual pada <i>Cyberfandom</i> Boyband EXO di Media Sosial Twitter)

	Para Pengguna Media Sosial Path di Kalangan Mahasiswa Unikom (Kota Bandung)	
<b>Jenis Karya</b>	Skripsi	jurnal
<b>Tahun Penelitian</b>	2013	2014
<b>Hasil Temuan Penelitian</b>	Motif penggunaan media sosial Path oleh mahasiswa Unikom adalah motif untuk menunjukkan strata sosial, eksistensi dan modern karena media sosial path yang eksklusif. Interaksi yang terjadi antar sesama pengguna path, dimana path yang eksklusif dengan fitur-fitur khusus di path, menunjukkan	Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya <i>fangirling</i> <i>cyberfandom</i> <i>boyband</i> EXO di media sosial twitter merupakan wujud dari keberhasilan industry musik Kpop untuk membuat masyarakat melakukan “pemujaan” terhadap produk budaya populer Korea yang telah mengalami komodifikasi dan industrialisasi. Berbagai bentuk budaya <i>fangirling</i> yang dilakukan penggemar di dunia virtual yang meliputi <i>fanspeak</i> , <i>fanart</i> dan

	<p>imej diri, imej kelas atas. Informasi didapatkan dari fitur-fitur path yang digunakan mahasiswa Unikom untuk saling berbagi dan mendapatkan informasi.</p>	<p><i>fanfiction</i>, diciptakan dan dikonsumsi sendiri oleh para penggemar.</p>
<p><b>Tujuan Penelitian</b></p>	<p>Untuk mengetahui perilaku komunikasi pengguna media sosial path pada mahasiswa Unikom</p>	<p>Untuk mengetahui budaya <i>fangirling</i> yang dilakukan <i>cyberfandom boyband</i> EXO yang tercermin melalui aktivitas interaksi dan produksi pesan yang mereka tampilkan di media sosial twitter</p>
<p><b>Perbedaan</b></p>	<p>Skripsi diatas subjek dan lokasi penelitiannya adalah Mahasiswa Unikom kota Bandung dan meneliti perilaku komunikasi pada media sosial path. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan adalah</p>	<p>Jurnal diatas berfokus pada budaya <i>fangirling</i> oleh penggemar EXO di dunia virtual di media sosial twitter. Metode penelitian pun menggunakan etnografi virtual. Sedangkan penelitian yang akan dilakukan peneliti dengan judul Perilaku Komunikasi Dunia Maya Oleh Kpopers Surabaya berfokus</p>

penelitian perilaku komunikasi dunia maya di media sosial twitter dan instagram oleh Kpopers Surabaya	pada bagaimana perilaku komunikasi Kpopers Surabaya di twitter dan instagram, dan bagaimana penggunaan twitter dan instagram oleh Kpopers Surabaya.
---	---

## F. Definisi Konsep

### 1. Perilaku

Perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan.<sup>6</sup> Perilaku juga dapat diartikan sebagai hasil pengalaman, dan perilaku digerakkan atau dimotivasi oleh kebutuhan untuk memperbanyak kesenangan dan mengurangi penderitaan.

### 2. Komunikasi

Komunikasi adalah proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan.<sup>7</sup> Komunikasi merupakan suatu proses penyampaian pesan dari komunikator kepada komunikan melalui suatu media untuk menimbulkan suatu perubahan tingkah laku secara langsung maupun tidak langsung.

Perilaku yang dapat dikatakan sebagai komunikasi adalah perilaku yang seseorang yang sengaja atau tidak disengaja yang dilihat dan dimaknai oleh orang lain.

<sup>6</sup> <http://kbbi.web.id/perilaku>

<sup>7</sup> Onong Uchjana, *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*, (Bandung : Citra Aditya Bakti, 2003) hlm. 28

### 3. Dunia Maya

Dunia maya adalah media elektronik dalam jaringan komputer yang banyak dipakai untuk keperluan komunikasi satu arah maupun timbal balik secara online (terhubung langsung).

Dunia maya ini merupakan integrasi dari berbagai peralatan teknologi komunikasi dan jaringan komputer (sensor, transduser, koneksi, transmisi, prosesor, signal, kontroler) yang dapat menghubungkan peralatan komunikasi (komputer, telepon genggam, instrumentasi elektronik, dan lain-lain) yang tersebar di seluruh penjuru dunia secara interaktif.<sup>8</sup>

### 4. Media Sosial

Adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. Blog, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia.<sup>9</sup>

### 5. Twitter

Twitter adalah layanan jejaring sosial dan mikroblog daring yang memungkinkan penggunanya untuk mengirim dan membaca pesan berbasis teks hingga 140 karakter, yang dikenal dengan sebutan kicauan (*tweet*). Twitter mengalami pertumbuhan yang pesat dan dengan cepat meraih popularitas di

---

<sup>8</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Dunia\\_maya](https://id.wikipedia.org/wiki/Dunia_maya) diakses pada tanggal 14 April 2015

<sup>9</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Media\\_sosial](https://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial) diakses pada tanggal 17 April 2015

seluruh dunia. Hingga bulan Januari 2013, terdapat lebih dari 500 juta pengguna terdaftar di Twitter, 200 juta di antaranya adalah pengguna aktif.<sup>10</sup>

## **6. Instagram**

Instagram adalah sebuah aplikasi berbagi foto yang memungkinkan pengguna mengambil foto, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik instagram sendiri. Satu fitur yang unik di Instagram adalah memotong foto menjadi bentuk persegi, sehingga terlihat seperti hasil kamera Kodak Instamatic dan polaroid. Hal ini berbeda dengan rasio aspek 4:3 yang umum digunakan oleh kamera pada peranti bergerak.<sup>11</sup>

## **7. Kpopers**

Kpopers adalah penggemar Kpop dan budaya Korea. Penggemar berasal dari kata “gemar” yang berarti menyukai atau suka sekali terhadap sesuatu.

Sedangkan Penggemar adalah orang yang sangat menyukai sesuatu, semisal pada kesenian atau barang-barang tertentu yang menurutnya mempunyai karakteristik yang dapat menggugah hatinya. Penggemar dapat diklasifikasikan lagi dengan penggemar biasa atau penggemar fanatik. Penggemar biasa hanya menyukai sesuatu hal tanpa harus berlebihan dan selalu ingin memilikinya, berada didekatnya, dan melakukan segala hal untuk mendapatkan yang ia sukai. Sedangkan penggemar fanatik adalah penggemar-penggemar yang rela melakukan apa saja demi mendapatkan apa yang disukainya atau idolanya.

---

<sup>10</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Twitter> diakses pada tanggal 20 Mei 2015

<sup>11</sup> <https://id.wikipedia.org/wiki/Instagram> diakses pada tanggal 20 Mei 2015

Kpopers adalah kumpulan orang yang menyukai Kpop atau tentang dunia hiburan Korea. Kpop adalah singkatan dari *Korean Pop* atau “musik pop Korea” yang kini telah menjadi candu bagi penggemar setia penyanyi dari Korea Selatan. Dengan bantuan *Korean Wave*, Kpop menjadi mudah mewabah dimana-mana.<sup>12</sup>

## 8. KLOSS

KLOSS atau singkatan dari “*Korea Lovers Surabaya*” resmi dibentuk pada tanggal 14 September 2010<sup>13</sup> KLOSS berusaha menjadi tempat untuk menyalurkan kreativitas maupun ide-ide unik para K-Lovers. K-Lovers adalah seluruh pencinta semua tentang Korea, baik itu musik pop Korea atau Kpop, drama Korea atau Kdrama, sampai yang mencintai dan mengagumi budaya Korea.

Tujuan KLOSS sendiri adalah memberikan kesempatan pada K-lovers untuk menyampaikan dan menyalurkan ide, kreatifitas hingga bakat mereka yang didedikasikan pada Kpop, K-drama, serta budaya Korea, menciptakan komunitas dengan suasana yang bersahabat dan semangat kekeluargaan.

---

<sup>12</sup>Shafira Banyugiri, *Korean Chingu*, (Jakarta, PT. Tangga Pustaka), hlm.98

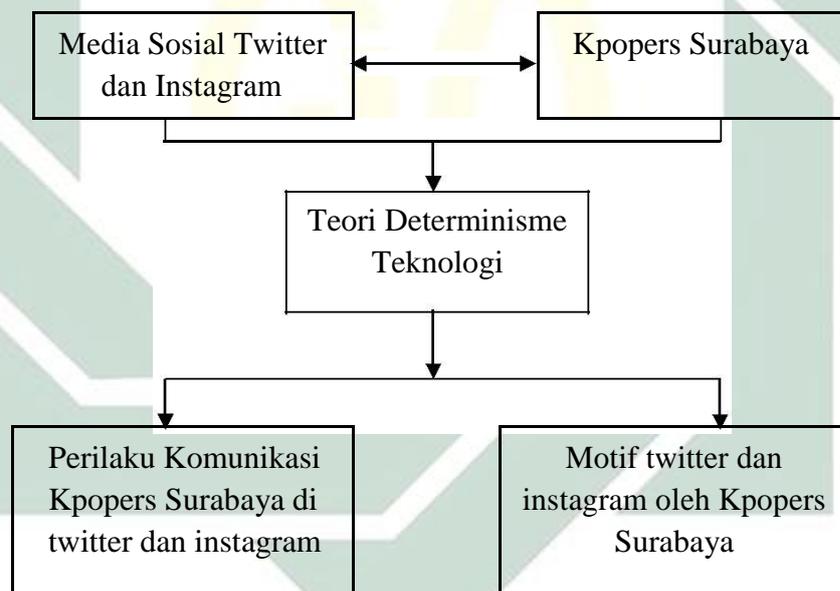
<sup>13</sup>Nur Afni, *Komunikasi Kelompok Penggemar Kpop Di Indonesia: Studi Kasus Proses Komunikasi Kelompok Dan Antar Kelompok Penggemar Kpop Di Surabaya Dan Malang*. Skripsi (Surabaya, UIN Sunan Ampel Surabaya, 2013) hlm. 13

## G. Kerangka Pikir Penelitian

Kerangka pemikiran digunakan sebagai seperangkat konsep dan definisi yang saling berhubungan dan mencerminkan suatu pandangan yang sistematis mengenai fenomena. Kerangka pemikiran dimaksudkan untuk memberikan gambaran atau batasan-batasan tentang teori yang akan dipakai sebagai landasan penelitian yang akan dilakukan.

Jika dijelaskan dalam diagram maka kerangka pikir penelitian dalam riset ini adalah seperti gambar berikut ini:

Bagan 1.1  
Kerangka Pikir



Keterangan:

Perkembangan dan kemajuan internet semakin memudahkan aktivitas masyarakat di dunia terutama di bidang komunikasi. Masyarakat dapat dengan mudah berkomunikasi dengan eksistensi internet memberikan kemudahan penggunaannya dalam mendapatkan informasi yang tidak terbatas akan ruang dan

waktu. Banyak media yang dapat digunakan untuk menjelajahi informasi melalui internet terutama melalui sosial media seperti twitter dan instagram.

Perkembangan internet juga mempengaruhi penyebaran budaya Kpop di dunia termasuk di Indonesia. Dengan masuknya Kpop di Indonesia, memunculkan kelompok baru pecinta Kpop yang disebut Kpopers.

Sosial media twitter dan instagram adalah sosial media yang menjadi media utama bagi Kpopers dalam mendapatkan informasi dan berinteraksi.

Penelitian ini menggunakan teori Determinisme Teknologi. Teori Determinisme Teknologi dikemukakan pertama kali oleh Marshall McLuhan pada tahun 1962 dalam tulisannya *The Guttenberg Galaxy: The Making of Typographic Man*. Ide dasar teori ini adalah bahwa perubahan yang terjadi pada berbagai macam cara berkomunikasi akan membentuk pula keberadaan manusia itu sendiri. Teknologi membentuk individu bagaimana cara berpikir, berperilaku dalam masyarakat, dan teknologi tersebut mengarahkan manusia bergerak dari satu abad teknologi ke teknologi yang lain.<sup>14</sup>

Mc Luhan percaya bahwa penemuan telegraf pada tahap selanjutnya, mengantarkan orang orang memasuki era elektronik. Kemampuan yang terjadi akibat era elektronik menyebabkan perluasan yang lebih baik pada pikiran dan perasaan manusia. Manusia tidak saja mengandalkan pendengaran dan penglihatan, tetapi keduanya sekaligus. Dengan era elektronik, dunia seolah

---

<sup>14</sup>Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa*, (Rajawali Pers: Jakarta, 2007) hlm. 184

semakin sempit. Ketika memanfaatkan media elektronik, seperti komputer yang dipasang peralatan internet, manusia bisa “mengitari dunia ini”.<sup>15</sup>

Dengan menggunakan teori Determinisme Teknologi, akan dapat diketahui perilaku komunikasi di twitter dan instagram oleh Kpopers Surabaya dan juga motif yang mendorong Kpopers Surabaya dalam mengakses twitter dan instagram.

## **H. METODE PENELITIAN**

### **1. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Dalam penelitian tentang Perilaku Komunikasi Dunia Maya oleh Kpopers Surabaya digunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitian yang digunakan yaitu deskriptif.

Metode penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, data yang pasti yang merupakan suatu nilai dibalik data yang tampak.

<sup>16</sup> Oleh karena itu dalam penelitian kualitatif tidak menekankan pada generalisasi, tetapi lebih kepada penekanan makna.

Penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa perkataan atau lisan yang diarahkan pada latar belakang dan individu secara holistik yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena.<sup>17</sup> Deskriptif digunakan dalam penelitian ini karena di dalam penelitian yang melibatkan

---

<sup>15</sup> *Ibid*, hlm 187ki

<sup>16</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfa Beta, 2012), hlm.3

<sup>17</sup> Lexy J. Moleong. *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm.15

penjelasan tentang motif-motif dibalik perilaku seseorang berbentuk argumentasi data-data dan dokumentasi sehingga harus menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Pengamatan yang dilakukan peneliti kebanyakan datanya berupa kata-kata bukan angka-angka jadi harus terlibat langsung di dalamnya.

## 2. Subjek, Objek, dan Lokasi Penelitian

- a. Subjek Penelitian diambil dari beberapa informan yang diambil dengan teknik *purposive sample*, yakni Kpopers Surabaya yang tergabung dalam KLOSS *family* dan telah menjadi Kpopers lebih dari dua tahun.

Tabel 1.2  
Tabel nama informan penelitian

No	Nama	Lama Jadi Kpopers
1	Shinta Pebrina	5 tahun
2	Antika Candra Kirana	5 tahun
3	Yurike Dwi Yuniar	4 tahun
4	Sintya R. Masella	5 tahun
5	Novita Rossalia	5 tahun
6	Elvira Anjani	7 tahun
7	Dania Ayu	13 tahun
8	Rahma Syaafi	5 tahun

- b. Objek penelitian ini adalah perilaku komunikasi dunia maya oleh Kpopers Surabaya

- c. Lokasi penelitian adalah tempat dimana peneliti melakukan penelitian. Penelitian ini dilakukan di lokasi Surabaya sebagai lokasi KLOSS (korea Lovers Surabaya) berada.

### 3. Jenis dan Sumber Data

#### a. Jenis Data

Jenis data yang digunakan ada dua macam yakni data primer dan data sekunder. Data primer yaitu perilaku komunikasi di twitter dan instagram oleh Kpopers Surabaya dan motif penggunaan twitter dan instagram diperoleh dari dengan wawancara pada informan yaitu Kpopers yang tergabung dalam grup KLOSS family yang dilakukan secara mendalam dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya terbuka dan berkembang. Sedangkan data sekunder diperoleh berdasarkan dari bahan bacaan atau disebut data penunjang berupa bukti dan catatan yang telah disusun. Adanya studi kepustakaan yaitu kumpulan data, buku, karya ilmiah, dan lain-lain.<sup>18</sup>

#### b. Sumber Data

Sumber data yang digunakan ada dua macam yakni data primer dan data sekunder. Data primer sendiri merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara langsung dari sumber asli, dan tidak melalui media perantara. Data primer diperoleh dari observasi dari Kpopers Surabaya yang aktif mengakses internet terutama pada media sosial dan melakukan komunikasi dunia maya. Sedangkan sumber data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung atau melalui media perantara. Sehingga

---

<sup>18</sup>*Ibid*, hlm.112

peneliti dapat menyelesaikan suatu penelitian dengan baik karena didukung oleh data-data yang mendukung dari buku-buku yang sudah dipublikasikan.

#### **4. Tahapan Penelitian a.**

Tahap pra lapangan

Dalam tahapan ini peneliti berusaha menyusun rencana penulisan dengan memilih lokasi penelitian, fenomena yang ada dilapangan dan memilih informasi yang terlihat langsung dilapangan. Ada beberapa kegiatan yang dilakukan oleh peneliti:

##### 1) Rencana Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan berangkat dari permasalahan dalam lingkup peristiwa yang sedang terus berlangsung dan bisa diamati serta diverifikasi secara nyata pada saat berlangsungnya penelitian. Peristiwa-peristiwa yang diamati dalam konteks kegiatan orang-orang/organisasi. Peneliti merencanakan tema atau topik yang akan diteliti. Kemudian menyusun outline penelitian guna memudahkan kegiatan selanjutnya.

##### 2) Menelusuri latar belakang

Peneliti melakukan observasi tentang tema atau topik yang akan diteliti di lokasi yang ditentukan. Kemudian melihat fenomena yang ada yang akan dijadikan fokus penelitian.

##### 3) Meneliti informasi yang akan membantu kegiatan

Peneliti mencari informasi sebanyak-sebanyaknya baik itu dari buku-buku dan jurnal penelitian terdahulu yang akan membantu dalam tahap pekerjaan lapangan nantinya.

## b. Tahap pekerjaan lapangan

### 1) Memahami latar penelitian

Peneliti memahami lokasi penelitian dengan mengidentifikasi khalayak yang akan dijadikan penelitian. Sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian, dipilih lokasi penelitian yang digunakan sebagai sumber data. Selain didasarkan pada rekomendasi-rekomendasi dari pihak yang terkait juga melihat dari keragaman masyarakat yang berada di sekitar tempat yang menempatkan perbedaan dan kemampuan potensi yang dimilikinya.

### 2) Memasuki lapangan

Peneliti terlebih dulu akan mengurus perizinan dari pihak yang bersangkutan. Dengan perizinan yang dikeluarkan akan mengurangi sedikitnya ketertutupan lapangan atas kehadiran peneliti. Ketika mensosialisasikan diri di lapangan, ada hal penting lainnya yang yaitu menentukan partner kerja yang dapat memberikan informasi banyak tentang keadaan lapangan.

### 3) Pengumpulan data

Peneliti terjun secara langsung ke lapangan untuk mengumpulkan sejumlah informasi dan data-data yang dibutuhkan.

## c. Tahap penulisan laporan

Penulisan laporan merupakan hasil akhir dari suatu penelitian, sehingga dalam tahap ini peneliti mempunyai pengaruh terhadap hasil penulisan laporan. Penulisan laporan yang sesuai dengan prosedur penulisan

yang baik akan menghasilkan kualitas yang baik pula terhadap hasil penelitian.

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data ini, peneliti menggunakan tiga cara sebagai upaya memperoleh data yang akurat, yaitu:

### a. Wawancara

Peneliti melakukan serangkaian tanya jawab secara mendalam kepada Kpopers Surabaya yang sering mengakses sosial media instagram dan twitter dan berkomunikasi melalui dunia maya. Wawancara yang dilakukan adalah wawancara secara offline atau tatap muka. Wawancara yang dilakukan secara mendalam (kalau diperlukan) dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang sifatnya terbuka dan berkembang.<sup>19</sup>

### b. Observasi

Observasi merupakan suatu pengamatan baik yang dilakukan individu maupun kelompok tertentu, tanpa melakukan adanya pertanyaan atau komunikasi dengan individu yang diteliti. Peneliti melakukan pengamatan langsung berupa observasi pada subjek dan objek penelitian untuk memperoleh gambaran yang jelas mengenai fakta dan kondisi di media online yang sebenarnya, selanjutnya membuat catatan-catatan hasil pengamatan tersebut.

---

<sup>19</sup> Lexy j. Moleong, , 2002 *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009) hlm. 135

### c. Dokumentasi

Data dokumentasi diperoleh dari teknik pengumpulan data berdasarkan pencarian data berupa cetakan, catatan wawancara, buku-buku, jurnal, foto-foto, dan lain sebagainya.

## 6. Teknik Analisis Data

Penelitian ini bersifat mendalam karena peneliti berusaha memberikan gambaran, memaparkan serta menginterpretasikan perilaku komunikasi Kpopers Surabaya di media sosial dan motif penggunaan twitter dan instagram oleh Kpopers Surabaya. Untuk itu penelitian ini menggunakan teknik analisis data model Miles and Huberman. Miles dan Huberman mengemukakan bahwa, “aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada tiap tahap penelitian hingga tuntas, dan datanya sampai jenuh. Aktivitas dalam analisis data yaitu data *reduction*, data *display*, dan *conclusion drawing/verification*.”<sup>20</sup>

Pada tahap pertama, temuan data dari hasil wawancara, observasi, sejarah hidup subyek penelitian, dan studi pustaka di kelompokkan. Setelah itu peneliti menyusun catatan (memo) mengenai segala aspek yang berkaitan dengan proses penelitian termasuk tema dan pola data.

Selanjutnya peneliti menyusun rancangan konsep-konsep dari data yang dikumpulkan. Tahapan berikutnya adalah penyajian data. Pada tahap ini, peneliti mengorganisasikan data dengan menghubungkan data yang satu dengan yang lain hingga seluruh data yang dianalisis merupakan satu kesatuan. Data yang telah

---

<sup>20</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2012), hlm. 91-99

tersaji merupakan kelompok-kelompok data yang dikaitkan dengan kerangka teori yang digunakan.

Fase terakhir adalah penarikan dan pengujian kesimpulan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan prinsip induktif dengan mempertimbangkan pola data yang ada. Peneliti melakukan interpretasi terhadap data yang telah direduksi dan disajikan dengan mengeksplorasi teori yang relevan untuk selanjutnya menarik kesimpulan atas temuan penelitian. Kesimpulan dapat dikonfirmasi dan dipertajam untuk sampai pada kesimpulan final atas fenomena yang diteliti. Kesimpulan diverifikasi selama kegiatan berlangsung dan dilakukan dengan meninjau ulang pada catatan-catatan lapangan untuk membuktikan bahwa penelitian dapat dipertanggungjawabkan dari segala aspek.

## **7. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Pengujian data kredibilitas data penelitian akan dilakukan dengan cara:

### **a. Meningkatkan Ketekunan**

Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Ketekunan pengamatan bermaksud untuk menemukan ciri dan unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal tersebut secara rinci.<sup>21</sup> Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis.

---

<sup>21</sup>Lexy J. Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2009), hlm.177

b. Menggunakan bahan referensi

Yang dimaksud dengan bahan referensi di sini adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti berupa adanya rekaman wawancara.

c. Triangulasi

Triangulasi yakni usaha mengecek keabsahan data atau mengecek keabsahan temuan riset. Metode triangulasi dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan yang sama. Dalam hal ini peneliti melakukan kroscek dari data yang dipilih baik itu melalui wawancara atau dokumen yang ada. Teknik pemeriksaan ini merupakan triangulasi dengan sumber data yakni membandingkan dan mengecek baik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan cara yang berbeda dalam metode kualitatif yang dilakukan.<sup>22</sup> Peneliti melakukan validitas dengan membandingkan data wawancara dengan pengamatan dan dokumen-dokumen yang terkait. Selain itu membandingkan apa yang dikatakan secara umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.

---

<sup>22</sup> Burhan Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya*, (Jakarta: Putra Grafika, 2007), hlm. 256-257

## **I. SISTEMATIKA PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini sistematika pembahasan dipakai untuk memudahkan peneliti dalam mengurutkan pembahasan yang hendak dikaji. Adapun sistematika pembahasan ini terdiri dari lima bab.

Bab I yaitu bab Pendahuluan. Dalam bab ini terdiri dari sembilan sub bab antara lain latar belakang, rumusan masalah dan fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, penelitian terdahulu, definisi konsep penelitian, kerangka pikir penelitian, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

Selanjutnya pada Bab II berisi tentang Kerangka Teoritis. Pada bab ini menguraikan penjelasan tentang kerangka teoritik yang meliputi pembahasan kajian pustaka dan kajian teori yang berkaitan dengan perilaku komunikasi Kpopers Surabaya di sosial media twitter dan instagram.

Bab III paparan Data Penelitian. Profil data dan deskripsi hasil. Pada bab ini berisikan tentang setting penelitian yakni gambaran singkat tentang perilaku komunikasi Kpopers Surabaya di dunia maya dengan wawancara dan observasi peneliti pada para subyek penelitian, yakni Kpopers Surabaya.

Bab IV adalah Interpretasi Hasil Penelitian. Analisis data dan konfirmasi dengan teori. Pada bab ini membahas temuan penelitian dan menganalisis data konfirmasi temuan dengan teori.

Pada bagian Bab V adalah bab Penutup. Bab ini merupakan bab terakhir dalam penulisan skripsi yang nantinya akan memuat simpulan dan rekomendasi.

