



Judul Tugas Akhir Skripsi:

**KETERGANTUNGAN *FANS BOYBAND TREASURE* DALAM
PENGGUNAAN MEDIA SOSIAL WEVERSE SEBAGAI WADAH
KOMUNIKASI (STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL PADA KOMUNITAS
FANDOM TREASURE MAKER WEVERSE DI INDONESIA)**

Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memenuhi persyaratan dalam memperoleh Sarjana Ilmu Komunikasi.

Nama : Adinyarani Mandya Kirana

NIM : 1910411011



PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL
VETERAN JAKARTA

PERNYATAAN ORISINALITAS

Skripsi ini adalah hasil karya sendiri dan semua sumber dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar :

Nama : Adinyarani Mandya Kirana
NIM : 1910411011
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Bilamana di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka, saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 28 April 2023

Yang menyatakan,



Adinyarani Mandya Kirana

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai civitas akademik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Adinyarani Mandya Kirana

NIM : 1910411011

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta Hak Bebas royalti Non eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

**KETERGANTUNGAN *FANS BOYBAND TREASURE* DALAM
PENGUNAAN MEDIA SOSIAL WEVERSE SEBAGAI WADAH
KOMUNIKASI (STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL PADA KOMUNITAS
FANDOM TREASURE MAKER WEVERSE DI INDONESIA)**

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasi Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Dengan demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di Jakarta, 12 Juli 2023

Yang menyatakan,



Adinyarani Mandya Kirana

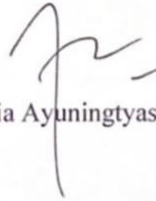
PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi diajukan oleh :

Nama : Adinyarani Manyda Kirana
NIM : 1910411011
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Skripsi : "Ketergantungan *Fans Boyband Treasure* Dalam Penggunaan Media Sosial Weverse Sebagai Wadah Komunikasi (Studi Etnografi Virtual Pada Komunitas *Fandom Treasure Maker Weverse* di Indonesia)"

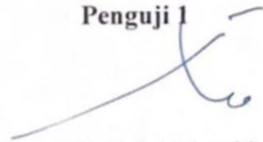
Telah berhasil dipertahankan dihadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta.

Pembimbing 1



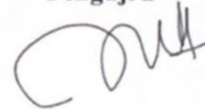
Dr. Fitria Ayuningtyas, M.Si.

Penguji 1



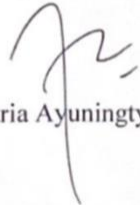
Munadhil Abdul Muqsith, PhD

Penguji 2



Ratu Nadya W., MM

Ketua Program Studi



Dr. Fitria Ayuningtyas, M.Si.

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal Ujian : 12 Juni 2023

**Ketergantungan *Fans Boyband Treasure* Dalam Penggunaan Media Sosial
Weverse Sebagai Wadah Komunikasi (Studi Etnografi Virtual Pada
Komunitas *Fandom Treasure Maker* di Indonesia)**

Adinyarani Mandya Kirana

ABSTRAK

Weverse adalah salah satu media sosial baru yang dibentuk guna memenuhi kebutuhan dari penggemar K-Pop. Media sosial sejak dahulu digunakan oleh penggemar K-Pop untuk melakukan aktivitas sebagai penggemar atau yang disebut sebagai *fangirling*. Namun, masing-masing media sosial memiliki keunikan pada fitur yang ditawarkan sehingga mendorong perbedaan pada kebutuhan apa yang dipenuhi oleh setiap media sosial. Pemenuhan kebutuhan tersebut meningkatkan intensitas penggunaan dari suatu media sosial yang dapat mencapai sifat ketergantungan. Media sosial Weverse yang sengaja dibentuk sebagai media *fan-community* menjadi salah satu contoh media sosial yang menyebabkan sifat ketergantungan pada penggunaannya. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui terkait bagaimana penggunaan media sosial Weverse sebagai suatu *cyberspace* dalam melaksanakan aktivitas penggemar terutama dalam hal komunikasi, memberikan efek ketergantungan di dunia nyata pada komunitas *fandom Treasure Maker* asal Indonesia. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan etnografi virtual dari Christine Hine. Subjek dari penelitian ini adalah penggemar dari *boyband Treasure* atau yang disebut sebagai *Treasure Maker*. Data diambil melalui proses *participant-observation* dan *in-depth interview* dengan lima informan yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa ketergantungan terhadap media sosial Weverse bermula dari pemenuhan kebutuhan *relatedness*, di mana media sosial Weverse memenuhi keinginan *Treasure Maker* untuk berinteraksi dengan anggota *boyband Treasure*. *Pleasure* yang diberikan oleh media sosial ini memunculkan *computer anxiety* berupa *Fear of Missing Out* atau *FoMO* dan sifat *addiction* pada anggota dari komunitas *Treasure Maker*.

Kata kunci: *Fandom*, Ketergantungan, Media Sosial *Treasure Maker*, Weverse.

***Dependency of The Boyband Treasure's Fandom in Using Weverse as a
Communication Platform (Virtual Ethnographic Study on the Treasure Maker
Weverse Community in Indonesia)***

Adinyarani Mandya Kirana

ABSTRACT

Weverse is a brand-new social network created to fulfill the needs of K-Pop fans. K-Pop fans have long engaged in fandom-related activities on social media, that is also known as "fangirling". However, every social media platforms offers different features which differentiate the needs that each one satisfies. The fulfillment of these needs increases the intensity of social media usage that it can reach dependency or even addictive level of usage. Weverse was purposefully created as a fan-community social media which able to develop addiction. The purpose of this study is to determine the real-world impact on the use of Weverse social media as a cyberspace in carrying out fan activities, especially in terms of communication, by Indonesian fans of Korean boyband Treasure or so called Treasure Maker. This study was carried out utilizing a qualitative research methodology and Christine Hine's virtual ethnographic technique. Fans of the boyband Treasure, often known as Treasure Maker, are the subjects of this study. Participant observation and indepth interviews with five informants who matched the predetermined criteria were used to gather the data. The results of the study show that dependence on Weverse social media stems from fulfilling relatedness needs, where Weverse social media fulfills Treasure Maker's desire to interact with members of the Treasure boy band. The pleasure provided by social media raises computer anxiety in the form of Fear of Missing Out or FoMO and the addictive nature of members of the Treasure Maker community.

Key words: *Addiction, Fandom, Treasure Maker, Weverse.*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi berjudul "Ketergantungan *Fans Boyband Treasure* Dalam Penggunaan Media Sosial Weverse Sebagai Wadah Komunikasi (Studi Etnografi Virtual Pada Komunitas *Fandom Treasure Maker Weverse* di Indonesia)" dengan baik.

Skripsi yang telah ditulis merupakan salah syarat untuk memperoleh gelar sarjana Ilmu Komunikasi dari Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta. Penyelesaian penulisan skripsi tidak lepas dari dukungan dan juga bimbingan dari berbagai pihak yang telah menjadi sumber semangat bagi penulis. Dengan ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. S. Bektu Istyanto, M.Si, selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.
2. Dr. Fitria Ayuningtyas, M.Si, selaku ketua program studi Ilmu Komunikasi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta dan Dosen Pembimbing I yang telah membimbing penulis pada setiap langkah dalam proses penulisan skripsi dengan berbagai saran serta arahan untuk menyelesaikan tugas akhir dengan baik.
3. Bapak Luqman Hakim, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah membimbing penulis hingga berhasil dalam menyelesaikan proposal skripsi mulai dari proses pembuatan hingga proses revisi proposal.
4. Kelima informan yang telah bersedia untuk menjadi subjek dalam penelitian ini, dan memberikan berbagai kata penyemangat kepada penulis.
5. Keluarga penulis yaitu Ibu, Ayah, dan Kakak yang selalu siap sedia untuk memberikan dukungan dan doa agar penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
6. Riska, Rizqi, Sarah, Adira, Rifqah, dan Monica sebagai sahabat kuliah yang telah menemani penulis sejak hari pertama memasuki perkuliahan dengan berbagai dukungan secara emosional yang diberikan hingga saat ini.

7. Caca, Ratasya, Nesta, Anggi, dan Syasya sebagai sahabat yang turut memberikan dukungan kepada penulis baik selama proses penulisan skripsi maupun di luar proses penulisan.
8. Teman-teman lokal A yang menjadi salah satu alasan penulis dapat menjalani kehidupan sebagai mahasiswa dengan penuh kebahagiaan.
9. *Treasure*, Bang Yedam, Mashihho, *The Rose*, dan *Seventeen* yang telah menjadi penyemangat bagi penulis dan menjauhkan penulis dari guncangan emosional selama proses penulisan skripsi melalui acara konser, lagu, hingga konten yang diunggah.
10. Penulis yang telah berusaha untuk melakukan yang terbaik guna menyelesaikan penelitian sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana Ilmu Komunikasi.

Akhir kata, penulis berharap bahwa penelitian yang masih belum sempurna dan memiliki banyak kekurangan ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca maupun peneliti selanjutnya.

Jakarta, 28 April 2023



Adinyarani Mandya Kirana

DAFTAR ISI

PERNYATAAN ORISINALITAS.....	ii
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	iii
PENGESAHAN SKRIPSI.....	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah.....	8
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.5 Sistematika Penelitian	9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 State of The Art	11
2.2 Konsep dan Teori Penelitian	23
2.2.1 Media Baru (<i>New Media</i>).....	23
2.2.2 <i>Computer Mediated Communication Theory</i>	24
2.2.3 Ketergantungan Media Sosial / <i>Fear of Missing Out</i>	26
2.2.4 <i>Fandom</i> di <i>Cyberspace</i>	27
2.2.5 <i>Cyber Community</i>	29
2.3 Kerangka Pemikiran.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	32
3.1 Objek Penelitian.....	32
3.2 Jenis Penelitian.....	34
3.3 Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.4 Sumber Data	40
3.4.1 Sumber Data Primer.....	40
3.4.2 Sumber Data Sekunder	43

3.5 Teknik Analisis Data.....	43
3.6 Teknik Keabsahan Data	44
3.7 Tabel Rencana Waktu	45
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 Hasil Penelitian.....	47
4.1.1 Level Dokumen Media.....	48
4.1.2 Level Objek Media	52
4.1.3 Level Pengalaman.....	60
4.2 Pembahasan.....	72
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	80
5.1 Kesimpulan	80
5.2 Saran.....	80
5.2.1 Saran Praktis.....	81
5.2.2 Saran Teoritis	81
DAFTAR PUSTAKA.....	82
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel 2 Daftar Informan Penelitian.....	41
Tabel 3 Tabel Rencana Waktu Penelitian	45
Tabel 4 Tagar Pada Ruang Weverse <i>Treasure</i>	49
Tabel 5 Interaksi Penggemar Dengan Anggota <i>Treasure</i>	53
Tabel 6 Hasil Observasi	127

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Platform Weverse (2022)	1
Gambar 2 Aplikasi <i>Fan-community</i> Dengan Pengguna Terbanyak (2023)	2
Gambar 3 <i>Monthly Active User</i> Weverse (2022)	4
Gambar 5 Kerangka Pemikiran	31
Gambar 6. Ruang Komunitas <i>Boyband Treasure</i>	32
Gambar 7 Empat Level Analisis Media Siber (AMS)	38
Gambar 8 Teknik Analisis Data	43
Gambar 9 <i>Fan Production</i> dari <i>Treasure Maker</i>	51
Gambar 10 Interaksi Antar Penggemar	56
Gambar 11 Unggahan Penggemar pada Menu <i>Feed</i>	57
Gambar 12 Motivasi Penggunaan Media Sosial Weverse	61
Gambar 13 Unggahan Dengan Kata <i>Notice</i>	62
Gambar 14 Kebiasaan Entitas	66
Gambar 15 Bentuk <i>FoMO</i> Pada Ruang Komunitas <i>Boyband Treasure</i>	68
Gambar 16 Weverse <i>Membership</i>	69
Gambar 17 Ujaran Kebencian	69
Gambar 18 Klarifikasi Pengunggah Ujaran Kebencian	70
Gambar 19 Hasil Penelitian dari Ketergantungan <i>Fans Boyband Treasure</i> dalam penggunaan Media Sosial Weverse Sebagai Wadah Komunikasi	79

DAFTAR LAMPRAN

Lampiran 1 Riwayat Hidup	87
Lampiran 2 Surat Riset	88
Lampiran 3 Kuesioner Awal Informan	89
Lampiran 4 Transkrip Wawancara.....	104
Lampiran 5 Catatan Observasi Partisipan	127
Lampiran 6 Sertifikat Seminar Nasional.....	129
Lampiran 7 Sertifikat TOEFL.....	129
Lampiran 8 Hasil Cek Turn It In.....	130