

Penggunaan Aplikasi Digital Weverse sebagai New Media Interaksi antara Artis/Idol K-Pop dengan para Penggemarnya

Oleh:

Wahyu Ferdiansyah Putra,

Poppy Febriana

Progam Studi Ilmu Komunikasi

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Juni, 2023

Pendahuluan

Pada era digital sekarang, semua informasi bisa kita dapatkan dengan aktual, mudah, dan akurat hanya dengan melalui media digital. Tak memandang usia, semua kalangan umur dapat menggunakan media digital baik tua dan muda. Di Era sekarang ada salah satu sebuah teknologi yang bernama aplikasi digital. Aplikasi digital sendiri dapat diakses melewati media elektronik seperti *handphone* (telepon genggam), laptop, tablet, dll. Aplikasi Digital merupakan pihak penyedia informasi yang menggunakan beberapa metode untuk memenuhi kebutuhan informasi setiap individu yang nantinya informasi tersebut diunggah ke aplikasi digital yang bersangkutan.

Rumusan Masalah

1. Seberapa penting aplikasi digital Weverse bagi para pengguna aplikasi tersebut?
2. Seberapa efektif aplikasi digital Weverse dalam memberikan pemenuhan informasi bagi para pengguna aplikasi tersebut?
3. Apa saja efek yang ditimbulkan dari penggunaan aplikasi digital Weverse tersebut bagi para pengguna?

Metode

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Dengan cara melakukan penyebaran angket dan pengisian kuisioner yang berisikan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian ini kepada para responden.

Penelitian ini mengacu pada Teori Ketergantungan Media. Apabila seseorang atau khalayak tergantung dengan suatu media demi memenuhi kebutuhannya dalam menggali sebuah informasi, maka media tersebut nantinya akan dianggap penting bagi khalayak tersebut. Jadi semakin tinggi media memberikan pemenuhan informasi, maka semakin tinggi pula ketergantungan audiens terhadap media tersebut (Rokeach & Defleur, 1976)

Hasil dan Pembahasan

Target utama peneliti dalam menentukan responden yakni pada K-Popers terutama pengguna aplikasi digital Weverse. Proses penyebaran kuisioner ini melalui aplikasi Twitter dan aplikasi Whatsapp. Penyebaran kuisioner dilakukan selama 2 hari pada tanggal 19 dan 20 Desember 2021 dengan perolehan sebanyak 102 responden.

Hasil dan Pembahasan

- Weverse

Weverse merupakan aplikasi digital berasal dari Korea Selatan yang diciptakan oleh agensi hiburan ternama yakni HYBE Corporation.



Gambar 1. Logo Aplikasi Weverse

Sumber : hasil olahan peneliti

Hasil dan Pembahasan

Jenis Kelamin
102 jawaban

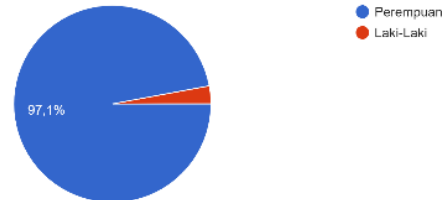


Diagram 1. Jenis Kelamin para Responden

Sumber : hasil olahan peneliti

- Dari hasil analisis data dengan pemberian kuisioner kepada responden, dapat dilihat pada diagram 1 bahwa pengguna aplikasi digital Weverse mayoritas berjenis kelamin perempuan dengan jumlah presentase 91,7% yakni sebanyak 99 orang responden, sedangkan laki-laki sebesar 2,9% yakni sebanyak 3 orang responden

Umur *hanya angka*
102 jawaban

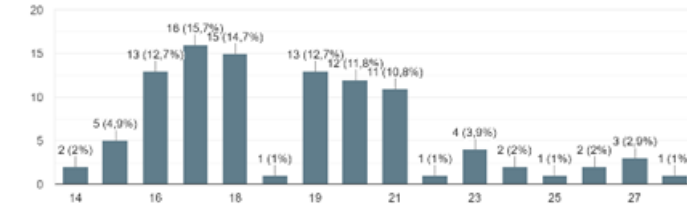


Diagram 2. Usia para Responden

Sumber : hasil olahan peneliti

- Kemudian dapat dilihat pada diagram 2, para responden berada direntang usia antara 14 tahun sampai 32 tahun. Dan kebanyakan yang menggunakan aplikasi digital Weverse rata-rata berusia 17 tahun.

Hasil dan Pembahasan

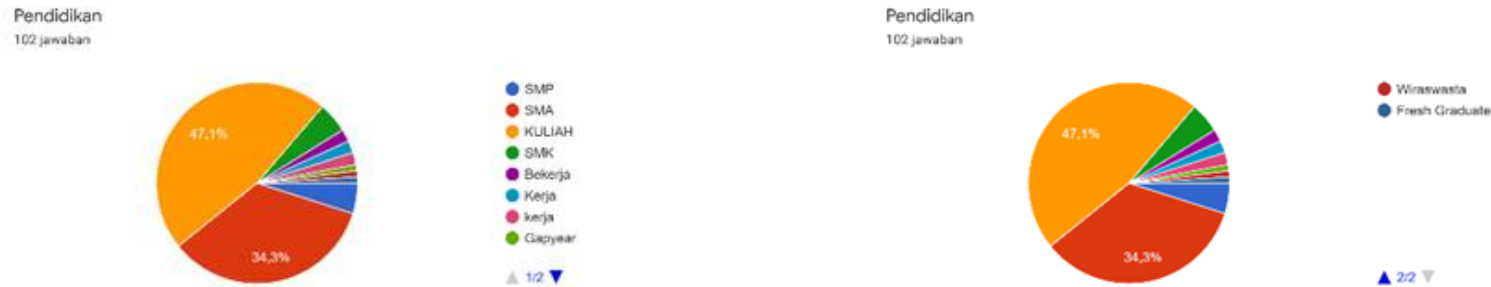


Diagram 3. Pendidikan para Responden

Sumber : hasil olahan peneliti

- Rata-rata pengguna aplikasi digital Weverse ini kebanyakan berstatus masih berkuliah yakni sebanyak 48 orang responden, sisanya sebanyak 54 responden berstatus pelajar SMP dan SMA/SMK, Bekerja, *Gapyear*, serta *Fresh Graduate*.

Hasil dan Pembahasan

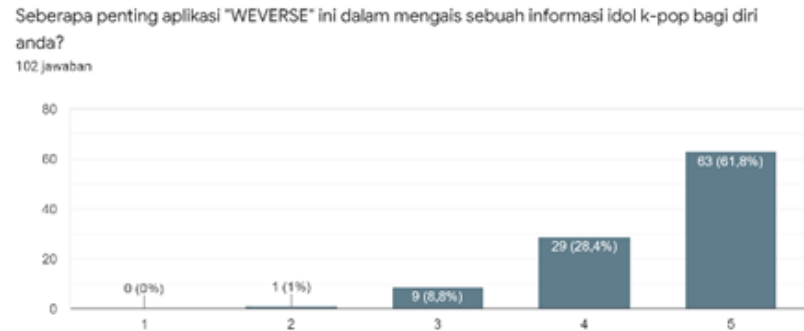


Diagram 4. Tingkat kepentingan Aplikasi Digital Weverse menurut para Responden

Sumber : hasil olahan peneliti

- Kemudian dilihat dari diagram diatas (diagram 4) sebagian besar dari mereka yakni dengan presentase sebesar 61,8% pada tingkat 5 yakni sebanyak 63 responden, sebesar 28,4% pada tingkat 4 yakni sebanyak 29 responden, sebesar 8,8% pada tingkat 3 yakni sebanyak 9 responden, dan 1% pada tingkat 2 sebanyak 1 responden, mereka menganggap aplikasi digital Weverse itu sangat penting sebagai media sumber informasi artis/idol k-pop.

Hasil dan Pembahasan

Apakah aplikasi "WEVERSE" memberikan informasi yang akurat (update) mengenai idol k-pop yang kalian gemari?
102 jawaban

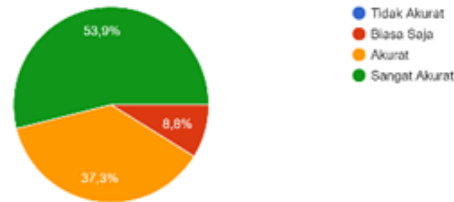


Diagram 5. Presentase Tingkat Akurasi Aplikasi Digital Weverse

Sumber : hasil olahan peneliti

- Pada diagram 5 menunjukkan bahwa hampir keseluruhan responden pengguna aplikasi digital Weverse menilai aplikasi tersebut dinilai sangat akurat dan informatif sebagai media sumber pemenuhan informasi bagi para pengguna aplikasi digital tersebut.

Hasil dan Pembahasan

- **Efek Kognitif**

Apakah aplikasi ini menyebabkan Efek Kognitif pada diri anda? seperti : semula yang anda tidak tahu, menjadi tahu.
102 jawaban

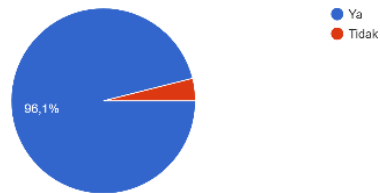
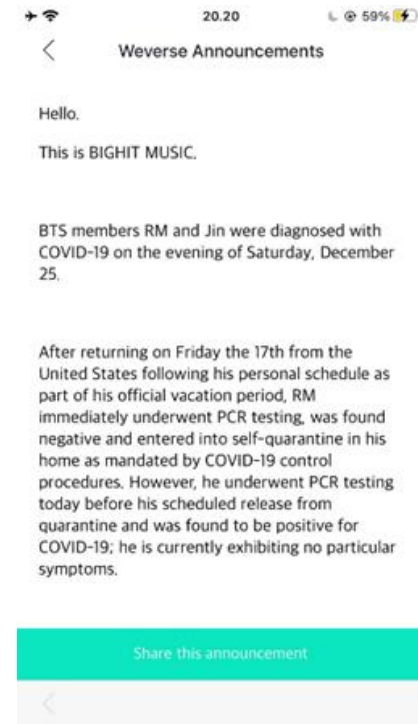


Diagram 6. Presentase Jumlah Responden yang mengalami Efek dari Media Aplikasi Weverse (Efek Kognitif)

Sumber : hasil olahan peneliti

Pada diagram 6 menunjukkan presentase sebesar 96,1% yakni sebanyak 98 orang responden mengalami efek kognitif dan presentase sebesar 3,9% yakni sebanyak 4 orang responden tidak mengalami adanya efek kognitif tersebut.



Gambar 2. Contoh Pengumuman (*Announcement*) dari Aplikasi Digital Weverse

Sumber : hasil olahan peneliti

Hasil dan Pembahasan

• Efek Afektif

Apakah aplikasi ini menyebabkan Efek Afektif pada diri anda? seperti : turut merasakan bahagia apabila mendapatkan informasi/kabar bahagia dari aplikasi "WEVERSE" atau sebaliknya.
102 jawaban

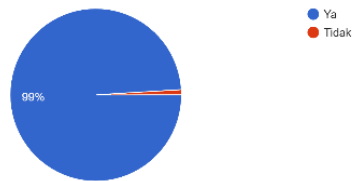


Diagram 7. Presentase Jumlah Responden yang mengalami Efek dari Media Aplikasi Weverse (Efek Afektif)

Sumber : hasil olahan peneliti

Diagram 7 menunjukkan presentase sebesar 99% yakni sebanyak 101 orang responden mengalami efek media tersebut dan presentase sebesar 1% yakni sebanyak 1 orang responden tidak merasakan efek afektif tersebut.

Hello, this is BIGHIT Music.

We would like to inform you that BTS member SUGA has made a full recovery from COVID-19 and his quarantine has concluded as of today at noon, January 3.

SUGA who had been receiving treatment from home for the past ten days from Friday, December 24 is now able to return to his daily activities.

SUGA did not exhibit any particular symptoms during his quarantine and is currently recuperating while resting at home.

We would like to thank all fans who have shown concerns for the artist's health as well as those in the medical field who are doing their best to overcome COVID-19.

We will continue to place the health of the artists as our top priority, and to vigilantly follow the healthcare guidelines.

Thank you.



Jan 03, 2022, 11:54

Alhamdulillah Yoongi udah sembuhhh 🥳🥳🥳
tingga namjin semoga cepet sembuh yaa 🥳

SUGA who had been receiving treatment from home for the past ten days from Friday, December 24 is now able to return to his daily activities.

SUGA did not exhibit any particular symptoms during his quarantine and is currently recuperating while resting at home.

1 Comment



Jan 03, 2022, 11:45

yoongi oppa!!! akhirnya kamu sembuh!!! 🥳🥳🥳!!!
tinggal nunggu namjin!!! semangat namjin!!! 🥳🥳

2 Comment

Gambar 2. Contoh Efek Afektif yang dialami oleh Pengguna Aplikasi Digital Weverse

Sumber : weverse.io

Hasil dan Pembahasan

- **Efek Behavioral**

Apakah aplikasi ini menyebabkan Efek Behavioral atau perubahan perilaku terhadap diri anda?
102 jawaban

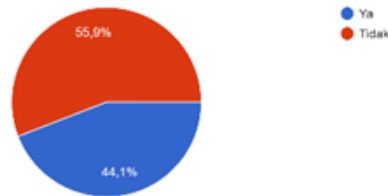
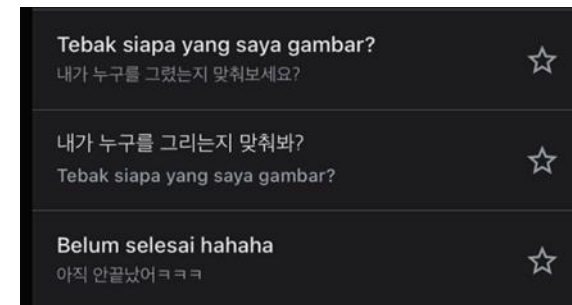


Diagram 7. Presentase Jumlah Responden yang mengalami Efek dari Media Aplikasi Weverse (Efek Behavioral)

Sumber : hasil olahan peneliti

Diagram 8 menunjukkan bahwa tak hampir semua responden atau khalayak mengalami efek dari penggunaan media aplikasi digital Weverse tersebut. Angka presentase khalayak yang mengalami efek behavioral adalah sebesar 44,1% yakni sebanyak 45 orang responden. Dan angka peresntase khalayak yang tidak mengalami efek tersebut sebesar 55,9% yakni sebanyak 57 orang responden.



Gambar 3 dan 4. Pengguna Aplikasi Digital Weverse melakukan translate dari Bahasa Indonesia ke Bahasa Korea

Sumber : weverse.io

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi digital Weverse sangatlah informatif dalam memberikan sebuah informasi terbaru (seputar artis/idol K-Pop) yang disampaikan kepada khalayak (pengguna aplikasi digital Weverse). Hal tersebut membuat para pengguna menganggap aplikasi digital Weverse sangat penting dalam pemenuhan kebutuhan sebuah informasi. Serta hampir keseluruhan pengguna aplikasi digital Weverse merasakan efek dari penggunaan sebuah media tersebut, yakni Efek Afektif, Efek Kognitif, dan Efek Behavioral.

Referensi

- Aditya, R. (2021, Agustus 5). Mengenal Aplikasi Weverse, Platform Penggemar Blackpink dan Idol Kpop Lainnya. Retrieved from suara.com: <https://www.suara.com/teknologi/2021/08/05/135227/mengenal-aplikasi-weverse-platform-penggemar-blackpink-dan-idol-kpop-lainnya?page=all>
- Ardianto, Elvinaro, & dkk. (2009). Komunikasi Massa Suatu Pengantar: Edisi. Revisi. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Asri, R. (2017). Hubungan Media Massa dan Khalayak : Reinterpretasi di Era Milenial. Media dan Masyarakat Kini : Perkembangan Teknologi Komunikasi dan Peran Media Baru dalam Perubahan Gaya Hidup, 134-135.
- Effendy, O. U. (1986). Dinamika Komunikasi. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya Offset.
- Elihu, K., Jay G, B., & Michael, G. (1973). Uses of Mass Communication by The Individual. California: Sage Publication.
- Iskandar. (2008). Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif). Jakarta: GP Press.
- Lexy, J. (2008). Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT. Remaja.
- Lumanauw, G. U. (2017). Penggunaan Kata Tulisan Tangan Huruf Korea Menggunakan Deep Convolutional Neural Network Berbasis Android. 01.
- Paramitaningtyas, A. T. (2019, Juli 1). Cara Gabung di Komunitas ARMY Resmi Lewat Weverse, Ikuti 10 Langkah Mudah ini untuk Dekat dengan BTS. Retrieved from surya.co.id: <https://surabaya.tribunnews.com/2019/07/01/cara-gabung-di-komunitas-army-resmi-lewat-weverse-ikuti-10-langkah-mudah-ini-untuk-dekat-dengan-bts>

Referensi

- Rokeach, S. B., & Defleur, M. (1976). Theories of Mass Communication. New York: Longman. Retrieved from Wikipedia.
- Sarajwati, M. K. (2020, September 30). Fenomena Korean Wave di Indonesia. Retrieved from EGSA UGM: <https://egsa.geo.ugm.ac.id/2020/09/30/fenomena-korean-wave-di-indonesia/>
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Yasir. (2020). Pengantar Ilmu Komunikasi : Sebuah Pedekatan Kritis dan Komprehensif. Pekanbaru: Pusat Perkembangan Pendidikan Universitas Riau, 2009: Deepublish.

