

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Di era yang serba digital saat ini informasi telah menjadi kebutuhan utama dalam kegiatan sehari-hari. Kemajuan teknologi informasi telah memberikan dampak yang sangat signifikan bagi penggunaannya di berbagai bidang, termasuk dalam bidang seni (musik). Informasi merupakan sebuah data yang diorganisir dan dianalisis untuk memberikan makna, pemahaman dan nilai yang di dalamnya mengandung fakta, konsep, statistic dan opini dengan susunan yang baik sedemikian rupa sehingga memiliki arti dan relevansi bagi penerimanya. Menurut Carlos Coronel dan Steven Morris (2015) Informasi merupakan hasil dari sebuah data mentah yang telah diolah semenarik mungkin untuk memberikan hasil didalamnya. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa informasi adalah sebuah data mentah yang telah diolah melalui prosedur pengolahan data menjadi sebuah informasi yang sangat menarik dan bermakna.

Informasi dapat diperoleh melalui berbagai media dan saluran informasi dalam bentuk tulisan, lisan, grafis, visual, atau elektronik. Di era modern yang serba digital, kebutuhan masyarakat akan informasi terus mengalami peningkatan yang signifikan di berbagai bidang, sehingga internet menjadi sumber utama informasi yang bisa diakses secara luas, cepat dan dapat dicari dimanapun dan kapan pun melalui berbagai platform digital. Media sosial merupakan salah satu sarana

platform digital yang sangat fleksibel untuk memungkinkan penggunanya saling berinteraksi dan membagikan konten satu sama lain agar dapat terhubung. Media sosial merupakan sebuah alat baru untuk komunikasi dan kolaborasi yang memungkinkan terjadinya berbagai macam interaksi yang sebelumnya tidak digunakan oleh orang awam (Chris Brogan, 2010).

Adanya media sosial membuat sarana hiburan masyarakat bermacam-macam, salah satunya adalah munculnya *K-Pop* atau *Korean wave* yang merupakan bentuk dari pengembangan budaya Korea melalui dunia hiburan. Menurut Srinarti (dalam Ilona V, 2015) budaya populer adalah budaya yang diproduksi secara massal dengan menggunakan teknologi industri, dijual dan dipasarkan secara profesional kepada masyarakat dan dimaksudkan untuk menghasilkan profit. Seperti salah satu perusahaan hiburan Korea Selatan *Hybe Corporation* yang membuat sebuah aplikasi digital. Aplikasi ini diberi nama *Weverse* (위버스) yang dirilis pada tanggal 1 Juli 2019. *Weverse* adalah aplikasi digital yang dirancang khusus untuk penggemar K-Pop, dimana saat ini K-Pop telah menjadi fenomena yang signifikan dalam industri hiburan global. Dalam beberapa tahun terakhir, gelombang K-Pop telah mencapai puncak popularitasnya di Indonesia dan menarik ribuan penggemar setia.

Aplikasi Weverse merupakan aplikasi online yang menjadi platform resmi bagi artis internasional (*khususnya idol K-Pop*) untuk berkomunikasi dengan penggemarnya diseluruh dunia. *Aplikasi Weverse* sendiri termasuk jenis media

sosial yang memiliki fitur berbagi gambar, aktivitas serta dapat melakukan siaran langsung (*live*) bagi artisnya untuk menyapa dan mengobrol dengan penggemar (khairifah, 2021). Hal ini menjadikan *Weverse* sebagai alat utama untuk memenuhi kebutuhan sosial dan informasi para penggemar *K-Pop* di Indonesia. Dengan adanya akses langsung ke dalam konten eksklusif seperti foto, video, dan pesan dari idol mereka. Menjadikan *Weverse* sebagai jembatan untuk memperkuat ikatan antara *fans* dan *idol K-Pop*.

Weverse memberikan pengalaman yang lebih *personal* melalui *fitur-fitur* seperti *chat* dan *fan-to-artist communication*. Dengan kemampuan untuk berinteraksi langsung dengan *idol* melalui platform ini yang akan membuat penggemar merasa lebih terlibat dan terhubung secara emosional dengan *idol K-Pop* yang mereka idolakan. Efektivitas *aplikasi Weverse* sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi di Indonesia dapat dilihat dari antusiasme tinggi pengguna dalam mengonsumsi konten dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan yang ada di dalam platform ini. Dan Indonesia menjadi salah satu negara yang menjadi basis penggemar *K-Pop* terbesar di dunia berdasarkan data dari penelitian yang dilakukan oleh BLIP Indonesia berada pada peringkat ke dua dengan perolehan viewers 9,9% di YouTube dari Juli 2018 sampai Juni 2019. Menurut CNN (2022) perbincangan terkait *K-Pop* kembali ramai pada tahun 2021 di Twitter dengan jumlah tweet global 6,7 miliar meningkat menjadi 7,8 miliar tweet.

Sehingga keberadaan *Weverse* yang merajai pasar digital tidak hanya memenuhi kebutuhan informasi para penggemar, tetapi juga menjadi pusat

integrasi komunitas *K-Pop global* termasuk di Indonesia. Dengan adanya *Weverse*, para penggemar *K-Pop* dapat merasakan kebersamaan dan mendapatkan akses eksklusif ke dunia *idol K-pop*. Sehingga menjadikan aplikasi ini sebagai solusi efektif untuk pemenuhan kebutuhan informasi dan konektivitas dalam komunitas penggemar di Indonesia. Integrasi holistik pada *platform Weverse* menggabungkan beberapa fitur dalam satu platform, mulai dari berita, komunitas penggemar, toko *merchandise* resmi dan konten eksklusif (Jung 2011). Dan yang terbaru aplikasi *weverse* ini sudah menjadi satu dengan *weverse shop*, yang sebelumnya *aplikasi Weverse* untuk berkomunikasi dengan *idol* dengan *Weverse Shop* itu berbeda.

Aplikasi Weverse sama seperti media massa yang memiliki efek terarah yaitu *to inform, to educations, to entertains, dan to influence* Effendi (dalam Wahyu Ferdiansyah, 2022). Efek terarah ini sangat cocok dengan tujuan dibuatnya *Aplikasi Weverse* yang memberikaan informasi kepada pengguna *Aplikasi Weverse (To inform)*, menyampaikan sebuah informasi yang bersifat edukasi (*To educations*), menyampaikan informasi berupa hiburan untuk menghibur penggemar (*To entertains*), mempengaruhi pemikiran para pengguna yang bersifat positif (*To influence*)

Adanya *Aplikasi Weverse* bertujuan agar menjadi media baru sebagai tempat untuk para penggemar dalam mencari informasi serta mempermudah penggemar untuk berinteraksi dengan idolnya. Strategi *Hybe Coperation* ini lah yang menarik para pengemar agar menggunakan *Aplikasi Weverse* terutama penggemar *K-Pop* salah satunya penggemar di Indonesia. Menurut Google Play Store di tahun 2023

total penggemar yang mendownload *Aplikasi Weverse* yakni sebanyak 10 juta lebih dengan 769 ribu ulasan.

Dibalik kesuksesan *Aplikasi Weverse* dalam memberikan informasi untuk para penggemar tidak jarang ada berapa permasalahan yang ditimbulkan dari informasi yang disampaikan terkait bahasa. *Aplikasi Weverse* menggunakan bahasa asli artis yaitu bahasa Korea sehingga penggemar internasional harus menggunakan *translate* atau terjemahan yang disediakan oleh aplikasi sesuai dengan bahasa yang mereka pilih agar dapat mengetahui informasi yang diberikan. Namun fitur terjemahan pada siaran langsung (*live*) masih belum ada, sehingga penggemar harus menunggu beberapa hari agar dapat melihat siaran langsung yang telah ditranslatekan. Untuk *translate* pesan dari *idol* atau dari pihak *agensi* juga tidak selalu terjamin keakuratannya, sehingga menyebabkan beberapa kesalah pahaman antara penggemar dengan informasi yang diterima. *Fitur--fitur* yang ada di *Aplikasi Weverse* semakin banyak dan bervariasi sehingga tak jarang membuat para pengguna baru kesulitan dan bingung dalam menggunakan *Aplikasi Weverse*. Dan yang terakhir adalah *Fitur* bergabung antara *idol* satu dan *idol* lainnya, atau *idol* dengan penggemarnya masih belum dimiliki oleh *Aplikasi Weverse*.

Dari uraian di atas penulis ingin mengetahui seberapa efektif *Aplikasi Weverse* untuk memenuhi kebutuhan informasi para penggemar. Jadi penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan menggunakan judul penelitian “Efektivitas Aplikasi Digital Weverse Sebagai Media Pemenuhan Kebutuhan Informasi Para Penggemar K-Pop Di Indonesia”

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang diatas, maka didapatkan rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

- a. Bagaimana efektifitas aplikasi digital *Weverse* sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi para penggemar *K-Pop* di Indonesia ?
- b. Apa saja kendala dalam penggunaan aplikasi digital *Weverse* sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi para penggemar *K-Pop* di Indonesia ?

C. TUJUAN PENELITIAN DAN MANFAAT PENELITIAN

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai oleh peneliti berdasarkan rumusan masalah diatas adalah untuk mengetahui efektivitas aplikasi digital *weverse* sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi para penggemar *K-Pop* di Indonesia.

2. Manfaat Penelitian

a. Manfaat Akademik

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dan menambah ilmu pengetahuan khususnya mengenai kajian tentang pemenuhan kebutuhan informasi. Penelitian ini juga dapat berkontribusi untuk kajian budaya populer korea di dalam penggunaan media digital.
2. Penelitian ini diharapkan menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya dengan topik yang sejenis.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat serta wawasan bagi penulis dan pembaca tentang pemenuhan kebutuhan informasi dikalangan penggemar K-Pop di Indonesia.

c. Manfaat Bagi Kelembagaan

Penelitian ini diharapkan bisa menjadi bahan reerensi bagi peneliti yang akan melakukan penelitian dengan topik yang sama dengan judul penelitian ini.

d. Manfaat Bagi Peneliti

1. Penelitian ini dapat menjadi sebuah wadah pengamalan ilmu pada waktu kuliah dengan melakukan penelitian dalam rangka untuk menyelesaikan pendidikan.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan informasi penulis tentang penelitian dalam bidang informasi.

D. METODOLOGI PENELITIAN**1. JENIS PENELITIAN**

Penelitian skripsi ini dilakukan menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan pengumpulan data dan analisis data dalam bentuk statistik. Menurut Sugiyono (2017) penelitian kuantitatif adalah penelitian yang dilandasi pada filsafat positivme untuk digunakan dalam meneliti populasi atau sampel, dengan pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis

data yang bersifat kuantitatif atau statistik bertujuan untuk menguji hipotesis yang sudah ditetapkan. Metode penelitian kuantitatif ini dikenal dengan metode tradisional atau *discovery*. Metode tradisional yang dimaksud adalah metode yang sudah lama digunakan dalam melakukan penelitian sedangkan *discovery* merupakan metode yang dapat ditemukan dan dikembangkan dengan teknologi yang sesuai dengan perkembangan zaman.

Adapun pendekatan pada penelitian ini menurut Sugiyono (dalam Tongkotow, 2022) yaitu deskriptif karena metode deskriptif adalah metode untuk menggambarkan suatu penelitian terkait atau tidak digunakan untuk membuat hasil kesimpulan dengan sangat luas.

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif karena dilihat dari segi perspektif penelitian kuantitatif yang menggunakan pendekatan-pendekatan etik. Dengan menggunakan responden yang diteliti dari populasi dan sampel. Populasi adalah sebuah wilayah generalisasi yang terdiri dari sebuah objek dan subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang sudah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan disimpulkan (Sugiyono, 2017). Sehingga populasi yang ditentukan dalam penelitian ini adalah penggemar K-Pop di Indonesia yang menggunakan aplikasi *Weverse* sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi.

2. TEMPAT DAN WAKTU PENELITIAN

a. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara online dengan menyebarkan kuisioner kepada 100 responden yang merupakan penggemar K-Pop yang aktif dalam menggunakan aplikasi Weverse untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian dan melakukan analisis untuk mengidentifikasi permasalahan yang ada dalam penelitian.

b. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuisioner. Dimulai pada tanggal 25 Maret 2024 hingga 30 Maret 2024 dan untuk pengolahan data dan analisis data dilakukan pada tanggal 30 Maret 2024 sampai 7 Mei 2024.

3. PARADIGMA PENELITIAN

Menurut Harmon (dalam Moleong, 2012), paradigma penelitian merupakan dasar yang fundamental bagi seorang peneliti dalam memandang, memikirkan, mengevaluasi, dan melaksanakan penelitian terkait dengan realitas tertentu. Paradigma dalam penelitian kuantitatif adalah positivisme, suatu keyakinan mendasar yang berakar pada pemahaman ontologis realisme yang menyatakan bahwa realitas ada didalam kenyataan dan berjalan sesuai hukum alam. Sedangkan menurut salim (dalam Suryam Dora , 2017) paradigma penelitian yaitu upaya mengungkap kebenaran realitas yang ada dan bagaimana realitas tersebut bisa berjalan. Paradigma penelitian menjadi pondasi yang

penting bagi seorang peneliti dalam membentuk kerangka berpikirnya ketika melakukan penelitian terhadap masalah yang ditelitinya. Kerangka berpikir ini akan membimbing peneliti dalam menentukan konsep teori yang akan digunakan, pendekatan yang akan diambil, metode, teknik, serta langkah-langkah analisis yang akan dilakukan dalam penelitian, sehingga semuanya dapat berjalan secara terhubung dan berkesinambungan.

Paradigma penelitian ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas aplikasi digital Weverse sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi penggemar K-Pop. Paradigma penelitian ini didasarkan pada pendekatan interdisipliner yang mengintegrasikan aspek media digital, budaya populer, dan kebutuhan informasi penggemar.

4. BATASAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah pada penelitian ini, penulis menyadari adanya keterbatasan dalam penelitian ini yang meliputi kemampuan, waktu, tenaga, dan biaya. Oleh karena itu, tidak semua masalah yang terkait akan diidentifikasi dan dibahas secara mendalam. Sebagai hasilnya, penelitian ini akan membatasi fokusnya pada efektivitas aplikasi. Dalam hal ini, penelitian akan berfokus pada efektivitas yang ditimbulkan oleh penggunaan *Aplikasi Weverse* terhadap kemampuan dalam memenuhi kebutuhan informasi penggemar *K-Pop*, tanpa mempertimbangkan masalah lain yang mungkin terjadi dalam komunitas penggemar *K-Pop* atau di luar aplikasi tersebut. Dengan membatasi judul

penelitian ini, diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai aplikasi digital *Weverse* sebagai media untuk memenuhi kebutuhan informasi penggemar. Dan untuk kegiatan observasi dilakukan melalui media sosial dengan pengambilan data melalui kuisioner.

5. OBJEK PENELITIAN

Objek penelitian merupakan aspek atau fenomena yang menjadi fokus utama dalam suatu studi atau riset yang mencakup beberapa hal, mulai dari benda fisik hingga konsep abstrak yang ingin dikaji, dipahami, atau dijelaskan oleh penelitian tersebut dan menjadi titik sentral dalam mengembangkan pertanyaan penelitian serta tujuan yang ingin dicapai. Menurut Sugiyono (2013), objek penelitian merujuk pada hal yang menjadi fokus penelitian yang memiliki tujuan dan manfaat tertentu. Objek penelitian ini haruslah objektif, valid, dan dapat diandalkan dalam mengumpulkan data yang spesifik dan memiliki nilai, skor, atau ukuran yang berbeda. Dalam konteks penelitian ini, objek penelitiannya adalah pengguna aplikasi digital *Weverse*. Aplikasi ini merupakan aplikasi penyedia informasi tentang Idol Korea, mulai dari jadwal comeback, album, variety show bahkan tour konser, tetapi yang paling istimewa dari aplikasi ini yaitu penggemar bisa langsung terhubung dengan artis favorit mereka tanpa ada batas waktu. Sehingga dalam hal ini peneliti ingin melihat bagaimana *Weverse* sebagai media informasi mengenai Idol Korea dalam memenuhi kebutuhan informasi para penggemar K-Pop.

6. POPULASI DAN SAMPEL PENELITIAN

a. Populasi Penelitian

Menurut Djarwanto (dalam Hermanto, 2021) populasi merupakan jumlah dari seluruh satuan individu yang karakternya akan diteliti. Satuan ini dinamakan unit analisis dengan orang yang berbeda, tempat yang berbeda atau bahkan institusi dan lainnya. Sedangkan menurut Sugiyono (2017) populasi adalah suatu wilayah generalisir yang memiliki objek atau subjek dengan kualitas dan karakter yang telah ditentukan oleh peneliti yang kemudian akan ditarik kesimpulan. Jika dilihat dari pengertian populasi diatas, maka populasi dalam penelitian ini adalah penggemar K-Pop yang menggunakan aplikasi Weverse untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka.

b. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah bagian dari semua objek yang akan diteliti dan dievaluasi bagian mana yang mempunyai karakteristik tertentu dari sebuah populasi yang diteliti. Menurut Sujarweni (2015) sampel adalah sebuah bagian dari beberapa karakteristik yang dimiliki populasi untuk digunakan dalam penelitian. Menurut Sugiyono (2017) sampel penelitian merupakan sebagian dari jumlah dan sifat atau karakteristik yang dimiliki dalam populasi. Dengan demikian sampel ini berfungsi sebagai representasi dari keseluruhan populasi tersebut dan sampel yang diambil akan mewakili jumlah populasi yang menggunakan aplikasi Weverse.

Sampel yang diambil dalam penelitian ini menggunakan metode *simple random sampling*. Disebut simple karena sampel diambil secara acak dari populasi tanpa mempertimbangkan starta. Jumlah sampel pada penelitian ini di tentukan dengan rumus Lemeshow. Rumus ini digunakan karena jumlah populasi pada penelitian yang tidak diketahui atau tidak terhingga.

Rumus Lemeshow untuk menentukan sampel

$$n = \frac{Z^2 P(1 - P)}{d^2}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

Z = Skor z pada kepercayaan 95% = 1,96

P = Maksimal estimasi = 0,5

d = Alpa (0,10) atau sampling error = 10%

Dengan menggunakan rumus Lemeshow diatas, maka jumlah sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah:

$$n = \frac{Z^2 P(1 - P)}{d^2}$$

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5 (1 - 0,5)}{0,1^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,25}{0,01}$$

$$n = 96,04 = 100$$

Sehingga berdasarkan hasil pada rumus Lemeshow, maka n yang diperoleh sebesar 96,04 dan dibulatkan menjadi 100. Jadi pada penelitian ini peneliti mengambil data dari 100 orang responden atau sampel.

7. VARIABEL PENELITIAN

Variabel adalah bagian dari atribut, sifat, nilai, objek atau kegiatan yang memiliki variasi yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan disimpulkan (Sugiyono, 2016). Pada penelitian ini terdapat dua macam variabel yang terdiri dari variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel bebas (*variabel independen*)

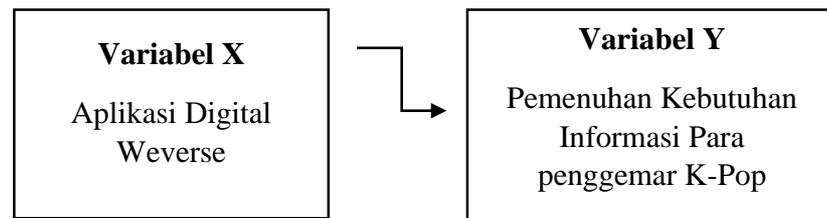
Variabel bebas sering disebut dengan variabel stimulus, variabel prediktor, variabel anteseden atau variabel independen. Variabel independen merupakan variabel yang mempengaruhi atau menyebabkan perubahan atau munculnya variabel terikat (dependen). Dan untuk variabel bebas yang ada pada penelitian ini adalah aplikasi digital *Weverse*.

b. Variabel terikat (*variabel dependen*)

Variabel terikat sering disebut dengan variabel keluaran (output), variabel kriteria, variabel hasil, atau variabel dependen. Variabel dependen merupakan variabel yang dipengaruhi atau diakibatkan oleh adanya

variabel bebas (independen). Dan untuk variabel terikat yang ada pada penelitian ini adalah pemenuhan kebutuhan informasi para penggemar K-Pop di Indonesia.

Berikut merupakan hubungan variabel pada penelitian ini:



8. INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang dipakai untuk mengukur fenomena alam atau sosial yang sedang diteliti (Sugiyono, 2017). Jadi Kisi-kisi instrumen merujuk pada rancangan atau kerangka evaluasi yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, ketrampilan dan kemampuan seseorang dalam suatu bidang tertentu. Instrumen ini dapat berupa pertanyaan atau pernyataan yang dirancang untuk mengukur sejauh mana telah memenuhi standar tertentu. Kisi-kisi instrumen mencakup berbagai komponen seperti jenis pertanyaan dan bobot nilai untuk setiap bagian. Dengan adanya kisi-kisi instrumen dapat memastikan bahwa evaluasi yang dilakukan adil, konsisten dan sesuai dengan tujuan pengukuran. Instrumen penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan kuisisioner yang telah disusun sesuai dengan variabel dan indikator.

Tabel 1. 1 Kisi-kisi Instrumen

Teori	Variabel	Sub Variabel	Komponen dan Deskripsi	No. item
Teori efektivitas komunikasi dari	Efektivitas aplikasi digital Weverse	Penerima pesan atau pemakai	Penerima pesan ataupun informasi adalah	1
			penggemar K-Pop yang menggunakan Weverse	2
				3
		Isi Pesan	Weverse memberikan	4
			Informasi seputar Idol K-Pop yang dapat diterima	5
			penggemar dengan sangat	6
			jelas, akurat, sesuai fakta,	7
			terupdate dan tentunya bermanfaat	8
		Media Komunikasi	Penggemar K-Pop menggunakan Weverse	9
			sebagai media informasi dan komunikasi online	10
			antara penggemar K-Pop dan Idolnya karena mampu dengan cepat	11

			menyebarkan informasi kapan saja dan dimana saja	
		Format Pesan	Weverse memiliki format pesan dengan tampilan sederhana	12
		Sumber Pesan	Weverse memiliki kejelasan sumber yang dapat dipertanggung jawabkan keakuratannya	13 14
		Ketepatan Waktu	Weverse dapat memberikan pesan atau informasi yang dibutuhkan oleh penggemar K-Pop tepat pada waktunya dengan ketepatan waktu update sesuai kondisi dan situasi idol/agensi dengan cepat dan aktual	15 16

Teori	Pemenuhan	Kebutuhan	Kebutuhan yang	17
Kebutuhan	kebutuhan	Kognitif	berhubungan untuk	18
Informasi	informasi		mendapatkan informasi	29
			terbaru tentang Idol K- Pop yang diikuti melalui aplikasi Weverse seperti pencapaian/prestasi, jadwal comeback ataupun perform	20
		Kebutuhan	Kebutuhan yang	21
		Afeksi	berhubungan dengan	22
			perasaan/pengalaman	23
			emosional penggemar	24
			dalam menggunakan Weverse ketika melihat informasi-informasi yang ada didalamnya	

		Kebutuhan	Penggunaan Weverse	25
		Integrasi	untuk meningkatkan	26
		Personal	kepercayaan dan	27
			wawasan diri dari	28
			seseorang penggemar	
		Kebutuhan	Penggunaan Weverse	29
		Integrasi	yang didasari keinginan	30
		Sosial	seseorang untuk menjalin	31
			sebuah interaksi atau	32
			hubungan pertemanan	
			antara sesama penggemar	
			K-Pop yang	
			menggunakan Weverse	
		Kebutuhan	Penggunaan Weverse	33
		Berkhayal	sebagai media untuk	34
			mencari hiburan	35
			(diversion) dan	36
			kesenangan dalam	
			melepas kejenuhan	

9. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data adalah sebuah usaha yang dilakukan peneliti dalam memperoleh data untuk digunakan dalam penelitiannya. Menurut Sugiyono (2015) teknik pengumpulan data yaitu “teknik dengan langkah yang sangat strategis di dalam penelitian, karena tujuan utama dari sebuah penelitian adalah dengan memperoleh data. Tanpa mengetahui teknik dalam mengumpulkan data, maka seorang peneliti tidak akan memperoleh data yang dapat memenuhi standar pemerolehan data yang telah ditetapkan”.

Teknik pengumpulan data memiliki beberapa macam variasi, adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya yaitu:

a. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data untuk mengkaji situasi sosial yang akan dijadikan sebagai objek penelitian. Pada penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipasif (*participatory observation*) yaitu observasi yang didalamnya peneliti ikut berinteraksi dalam interaksi sosial terhadap objek penelitian.

b. Kuisisioner (angket)

Kuisisioner yaitu teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan kepada responden untuk dijawab. Pertanyaan dalam penelitian ini menggunakan pertanyaan tertutup (kuisisioner tertutup). Pertanyaan tertutup ini merupakan sebuah pertanyaan yang tidak membutuhkan

sebuahh penjelasan yang sangat detail sehingga jawaban responden sesuai dengan kebutuhan peneliti (Sugiyono, 2017). Penyebara kuisisioner ini bertujuan mengumpulkan data agar dapat dianalisis untuk mengetahui efektivitas aplikasi Weverse sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi para K-Pop di Indonesia.

Pada penelitian ini, kuisisioner disebarakan kepada pengguna aktif Weverse dan penyebaran kuisisioner akan dilakukan menggunakan google form. Untuk butir pertanyaan ataupun pernyataan dalam kuisisioner akan dikembangkan sesuai teori yang relevan dengan variabel penelitian, yang diukur dengan menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2017) skala likert adalah skala yang dapat mengukur dan mengetahui pendapat, sikap, dan persepsi orang-orang terhadap suatu fenomena sosial yang terjadi di lingkungan masyarakat. Dan hasil dalam pertanyaan kuisisioner yang sudah terjawab akan memperoleh skor seperti pada tabel berikut ini :

Tabel 1. 2 Skala Likert

Pernyataan	Simbol	Nilai
Sangat Setuju	SS	4
Setuju	S	3
Tidak Setuju	TS	2
Sangat Tidak Setuju	STS	1

c. Dokumentasi

Teknik dokumentasi adalah teknik yang digunakan untuk memperoleh sebuah data yang kuat sebagai pegangan sehingga nantinya dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya. Sedangkan menurut (Sugiyono, 2017) dokumentasi adalah sebuah catatan peristiwa yang sudah berlalu dalam bentuk gambar, tulisan atau karya dari seseorang.

10. UJI KEABSAHAN DATA

Pengujian data sangat diperlukan untuk membuktikan keakuratan data yang diperoleh selama melakukan penelitian. Pengujian validitas data kuantitatif meliputi penggunaan uji validitas dan reliabilitas untuk menguji daftar pertanyaan agar mengetahui kuisisioner yang telah diisi oleh responden sudah tepat untuk diunakan dalam mengambil sebuah data. Dan untuk analisis data yang digunakan pada penelitian diantaranya sebagai berikut:

a. Uji Validitas

Menurut Sugiyono (2019) Pengecekan keabsahan atau uji validitas ini dilakukan untuk mengukur apakah data yang kumpulan tersebut valid atau data tersebut tidak valid. Suatu kuisisioner dikatakan valid apabila pertanyaan pada kuisisioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang dapat diukur menggunakan kuisisioner tersebut. Tujuan uji validitas pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana ketepatan antara data yang benar terjadi pada objek dengan data yang dilaporkan oleh peneliti.

Mengukur validitas pada penelitian ini menggunakan korelasi product moment pada taraf signifikan dengan nilai probabilitas 0,05 atau sekitar 5% dengan melakukan uji coba validitas kepada 30 responden. Di dalam SPSS 26 teknik pengujian yang digunakan dalam uji validitas menggunakan item total statistik (*Corrected item-total correlation*). Penghitungan dengan menggunakan teknik ini sangat cocok digunakan pada skala yang menggunakan uji dua sisi atau menggunakan taraf signifikan 0,05. Pengambilan keputusan untuk menguji validitas memiliki kriteria pengujian sebagai berikut:

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ pada uji dua arah signifikan $< 0,05$, maka pertanyaan atau indikator berkorelasi signifikan terhadap skor total yang dinyatakan valid.
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ pada uji dua arah signifikan $> 0,05$, maka pertanyaan atau indikator berkorelasi signifikan terhadap skor total yang dinyatakan tidak valid.

b. Uji Reabilitas

Menurut Ghozali (2018) uji reabilitas adalah alat yang digunakan untuk mengukur sebuah kuisiener yang berasal dari indikator variabel kontruksi. Sebuah kuisiener dikatakan reliabilitas jika jawaban dari responden selalu konsisten. Sedangkan menurut sugiyono (2017) menjelaskan bahwa uji realibilitas mencerminkan sejauh mana pengukuran

dengan menggunakan objek yang sama akan menghasilkan data yang sama ataupun konsisten. Sehingga hasil pengukuran yang dilakukan dapat dipercaya reabilitasnya apabila dilakukan beberapa kali pengukuran dengan hasil akhir yang sama.

Jadi dapat disimpulkan uji realibitas adalah teknik dalam mengukur sejauh mana data yang digunakan dapat menghasilkan ssebuah hasil yang sama dan konsisten dalam kurun waktu yang berbeda-beda. Pada penelitian ini uji reabilitas dilakukan pada responden yang menggunakan aplikasi Weverse sebagai media pemenuhan kebutuhan informasi, dengan pertanyaan yang telah dinyatakan valid dalam uji validitas yang telah dilakukan.

Uji realibilitas ini menggunakan rumus Cronbach's Alpha seperti rumus dibawah ini:

$$r_{ac} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left[1 - \frac{\sum \sigma b^2}{\sigma t^2} \right]$$

Keterangan rumus :

r_{ac} = koefisien reabilitas alpha cronbach

k = bannyaknya butir jumlah pertanyaan

σt^2 = jumlah total varian pertanyaan

$\sum \sigma b^2$ = bannyaknya varian pertanyaan

Menghitung varian butir dan varian total dengan rumus :

$$S_t = \frac{\sum_t^2 x - \left\{ \frac{(\sum_x t)^2}{N} \right\}}{N}$$

Keterangan :

N = Jumlah sampel

X = Nilai skor yang dipilih

Menurut Priyatno (2013) variable yang dianggap baik apabila mempunyai nilai cronbach's alpha > dari 0,6. Variable dinyatakan reliable dengan memiliki kriteria sebagai berikut :

- a. Apabila r-alpha (+) > r-tabel maka kuisisioner tersebut dianggap reliabel dengan nilai crombach's alpha > 0,6.
- b. Apabila r-alpha (-) < r-tabel maka kuisisioner tersebut dianggap tidak reliabel dengan nilai crombach's alpha < 0,6.

11. TEKNIK ANALISIS DATA

Menurut Sugiono (2018) teknik analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, dan menyajikan data sesuai dengan variabel yang telah diteliti, serta melakukan perhitungan yang digunakan untuk menjawab rumusan masalah dan menguji hipotesis yang

diajukan. Jadi teknik analisis data adalah kegiatan untuk mengelompokkan data secara sistematis.

Penelitian ini menggunakan analisis data dengan metode deskriptif yang dinyatakan dalam bentuk angka. Data yang telah diperoleh disajikan dalam format tabel untuk mempermudah dalam menganalisis dan memahami data, serta menyajikan data secara sistematis. Untuk mendukung penelitian, data penelitian yang diperoleh akan dianalisis menggunakan program SPSS. Dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana yang berfungsi untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat antara variabel independen dengan variabel dependen. Menurut sugiyono (2014) regresi linier sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal variabel independen dengan variabel dependen.

Dengan persamaan umum regresi linier sederhana yaitu:

$$Y = a + bX$$

Keterangan:

Y = Kebutuhan informasi para penggemar

X = Aplikasi digital Weverse

a = konstanta

b = koefisien regresi yang menunjukn angka naik atau turun variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Apabila b positif maka terjadi kenaikan dan b negatif terjadi penurunan.

12. TEKNIK PENYAJIAN DATA

Teknik pengumpulan data pada penelitian kuantitatif ini menggunakan teknik statistik yang digunakan untuk menyajikan data dan mendeskripsikan data. Penyajian data ini bertujuan untuk memberikan gambaran awal pengumpulan data, informasi data mudah dimengerti lebih cepat sehingga data dapat dengan mudah untuk dianalisis. Beberapa penyajian data pada penelitian ini terdiri dari data sederhana sampai ke data kompleks. Mulai dari bentuk gambar, tabel dan grafik. Pada tabel penyajian data berbentuk baris dan kolom yang sedemikian rupa untuk memberikan informasi lebih pada peneliti. Sedangkan untuk grafiks menyajikan tampilan data dari bentuk tabel menjadi bentuk visual yang informatif.