

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan media sosial yang semakin marak di seluruh kalangan ini menjadikan media sosial sebagai hal yang wajib digunakan oleh masyarakat khususnya pada penggemar kpop. Salah satu media sosial yang sangat marak saat ini yaitu YouTube. YouTube yang merupakan salah satu media sosial yang sering diakses oleh pengguna media sosial ini tentunya tidak mengejutkan apabila YouTube ada pada peringkat atas yang sering digunakan secara global. Menurut Budiargo hal ini dikarenakan fungsi YouTube sebagai portal website yang menyediakan layanan video online dan kegunaan dari situs ini adalah sebagai media untuk mencari, melihat dan berbagi video yang asli dari segala penjuru dunia melalui situs *Web* (dalam Celine Hartati, 2020). Selain itu, video yang diunggah kedalam YouTube ini sendiri terdiri dari berbagai macam konten yang sangat menarik dan juga menghibur.

Menurut Simarmata (dalam BAG Patria, 2020) konten merupakan jenis, tipe, atau unit utama dari informasi digital. Konten ini dapat berupa teks, gambar, grafik, video, audio, dokumen, laporan dan lainnya. Jadi, konten adalah segala sesuatu yang dapat dikelola dalam bentuk elektronik.

Belakangan ini banyak artis atau idol *K-Pop* yang menggunakan YouTube untuk membagikan konten-konten menarik mereka, tidak hanya mengunggah *Music Video* yang ada setiap idol *K-Pop comeback* (saat mereka mengeluarkan lagu baru) tetapi konten lainnya pun ada pada *channel* mereka. Konten menarik yang mereka unggah itu mulai dari kegiatan mereka dibalik layar yang tidak tertangkap kamera hingga kegiatan sehari-hari mereka. Salah satu grup yang cukup ramai dengan kontennya

adalah Seventeen. Salah satu konten menarik Seventeen yang selalu ditunggu oleh fansnya adalah Going Seventeen. Going Seventeen yang diunggah setiap hari Rabu ini tidak hanya menampilkan sisi lain Seventeen sebagai *performer* tetapi juga ada kegiatan dimana mereka *healing* atau sekedar bermain game.

Going Seventeen merupakan salah satu konten yang ada pada situs Youtube Seventeen. Pada awalnya, Going Seventeen ini merupakan rekaman tentang kegiatan mereka pada saat konser atau kegiatan di belakang panggung (*behind the scene*) dari setiap acara musik atau konser yang mereka lakukan. Karena semakin banyak yang menyukai atau menonton Going Seventeen ini, akhirnya konten mereka ini menjadi layaknya *variety show* pada umumnya.

Fans Seventeen yang dikenal dengan sebutan *Carat* dan juga penggemar Going Seventeen yang dikenal dengan sebutan *Cubic* ini selalu menantikan konten Going Seventeen setiap minggunya. Carat dan Cubic juga biasanya sering membicarakan tentang *preview* konten Going Seventeen yang akan tayang di YouTube dengan sesama fans di Twitter. Ada beberapa konten Going Seventeen yang ditunggu setiap tahunnya, yaitu: Don't Lie, TTT, dll.

Don't Lie adalah konten dimana mereka (Seventeen) memainkan *mafia game*. Don't Lie ini sudah ada dari tahun 2019 hingga 2021 karena banyaknya peminat. Dalam konten ini *member* Seventeen harus menemukan 3 mafia yang sebelumnya sudah menyembunyikan uang yang telah disiapkan oleh *staff* Going Seventeen. Apabila mereka tidak bisa menebak siapa mafianya, maka yang akan mendapatkan uang tersebut adalah para mafia.

Gambar 1.1 Going Seventeen Don't Lie



Sumber : Don't Lie II

TTT adalah salah satu konten *favorite* tidak hanya untuk fans saja tetapi Seventeen sendiri. Ini dikarenakan mereka akan pergi ke suatu tempat untuk *refreshing* selama 2 hari 1 malam. Seventeen dibebaskan untuk melakukan apapun, entah itu untuk main, makan, atau tidur. TTT menjadi salah satu *episode* yang sering Carat dan Cubic tonton ulang karena selain melihat Seventeen yang liburan tetapi juga *game* yang dimainkan oleh ketiga belas *member* Seventeen ini sangat menyenangkan.

Gambar 1.2 Going Seventeen TTT



Sumber: Twitter SEVENTEEN

Carat yang senang dengan konten-konten tersebut biasanya akan berbagi dengan fans lainnya di @caratstalk yang ada di Twitter atau hanya sekedar membagikannya pada akun masing-masing. Cara fans Seventeen berinteraksi membicarakan Going Seventeen ini juga berbeda-beda, ada yang membagikannya dalam bentuk *screenshots*, meme atau ada juga yang membagikannya dalam bentuk video.

Para penggemar Seventeen yang berada dalam satu komunitas yang disebut dengan Carat ini sama-sama mengikuti akun @caratstalk dimana mereka membahas *preview* ataupun *episode* konten Going Seventeen setelah ditayangkan di youtube. Carat ini biasanya berbagi informasi mengenai konten yang sudah mereka lihat dan berbagai ilmu yang mereka miliki. Kegiatan ini bisa disebut sebagai *Community of Practice*.

Community of Practice atau komunitas praktisi adalah sekelompok orang yang berinteraksi satu sama lain. Komunitas praktik ini merupakan sekelompok orang yang berbagi minat dan hobi mereka. Mereka juga biasanya belajar dari satu sama lain untuk menjadi lebih baik dalam minat hobi tersebut (Wenger, McDermott, dan Snyder: 2021).

Menurut Soerjono Soekanto (dalam AA Faizi, 2019) interaksi sosial adalah proses sosial yang berkaitan dengan cara berhubungan antara individu dan kelompok untuk membangun system dalam hubungan sosial.

Melihat interaksi yang dilakukan oleh penggemar Seventeen atau Carat pada akun Twitter @caratstalk yang membahas tentang Going Seventeen inilah yang mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Hubungan Antara Konten Going Seventeen dengan Interaksi Sosial Fans Seventeen di Twitter @caratstalk”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan topik pembahasan tersebut penulis merumuskan masalah yang ingin dijawab melalui skripsi ini sebagai berikut:

1. Apakah terdapat hubungan antara konten Going Seventeen dengan interaksi sosial fans Seventeen di Twitter @caratstalk?
2. Seberapa besar hubungan antara konten Going Seventeen dengan interaksi sosial fans Seventeen di Twitter @caratstalk?

1.3 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan masalah yang tertera pada latar belakang dan rumusan masalah yang didapatkan, maka diambil hipotesis bahwa:

Jika H_0 ditolak maka H_a diterima, yang berarti terdapat hubungan antara konten Going Seventeen dengan Interaksi Sosial Fans Seventeen di Twitter.

Jika H_a ditolak maka H_0 diterima, yang berarti tidak terdapat hubungan antara konten Going Seventeen dengan Interaksi Sosial Fans Seventeen di Twitter.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah yang telah diuraikan, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan apakah ada hubungan antara Konten Going Seventeen dengan interaksi sosial fans Seventeen di Twitter @caratstalk.
2. Menunjukkan seberapa besar hubungan antara konten Going Seventeen dengan interaksi sosial fans Seventeen di Twitter @caratstalk.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan bisa memberikan pengetahuan tentang apakah ada atau tidaknya hubungan antara Konten Going Seventeen dengan interaksi sosial fans Seventeen di twitter.

1.5.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan untuk menambah pengetahuan dan pengalaman bagi peneliti. Kemudian hasil penelitian ini juga diharapkan untuk menambah informasi

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2018, hlm. 14) adalah metode penelitian yang didasarkan pada filosofi positivisme (berdasarkan empirisme) yang mempelajari tentang populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan sampel ini biasanya dilakukan secara acak (*random*), kemudian pengumpulan data menggunakan instrument atau alat penelitian yang objektif, dan analisis datanya bersifat kuantitatif atau statistik, yang tujuannya adalah untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Dalam penelitian ini menggunakan *Community of Practice* atau komunitas praktisi. Teori ini memiliki konsep melihat sekelompok orang dengan hobi atau kesukaan yang sama kemudian berbagi minat dan hobi mereka, dan juga belajar dari satu sama lain mengenai hobi tersebut.

1.7 Sumber Data

Sumber data penelitian ini menggunakan sumber data primer. Menurut Hasan sumber data primer adalah data yang diterima atau dikumpulkan secara langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang memerlukannya (dalam H. Hayati, 2020). Sumber data primer dalam penelitian ini adalah data yang dihimpun setelah diolah dari kuesioner, kuesioner ini berisi pertanyaan yang disusun dari indikator konten dan interaksi fans Seventeen.

1.8 Sistematika Penyajian

Bab I merupakan pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sumber data dan pengumpulan data, serta sistematika penyajian.

Bab II merupakan kerangka teori yang berisi tinjauan Pustaka, teori yang berkaitan dengan penelitian, keaslian penelitian, serta metode dan prosedur penelitian.

Bab III merupakan hasil dan pembahasan yang berisi hasil penelitian, pembahasan, dan hasil uji penelitian.

Bab IV berisi kesimpulan mengenai garis besar pelaksanaan, hasil, dan implikasi penelitian, serta saran untuk penelitian berikutnya yang tidak bisa didapatkan dalam penelitian ini.