



EFEKTIVITAS PERAN MEDIA APLIKASI DIGITAL *WEVERSE BOYBAND* BANGTAN *SONYEONDAN* (BTS) TERHADAP PEMBENTUKAN LITERASI DIGITAL PADA SISTEM SOSIAL PARA ARMY (PENGGEMAR)

Ribka Velia Santoso¹

Deavvy M.R.Y Johassan

ABSTRACT

Digital Media is currently experiencing a very rapid development. Information can be accessed easily through digital media in line with technological developments. The provision of this information was also used by BigHit Entertainment, the agency that formed the BTS boyband, to be able to more reach fans (ARMY). This research contains the concepts of Digital Applications, Media Dependency, and Digital Literacy. The theory used in this study is the theory of media dependency with 2 basic assumptions: first, the higher the media provides information fulfillment, the higher the dependence of the audience on the media. Second, the individual's social system determines the level of dependence on the media. From the results of this study we can conclude that the Weverse BTS digital application is effective in influencing the digital literacy of fans (ARMY). The Weverse application is communicative in providing information understanding of a digital media. The second is constructive, providing an invention of expertise and actuality in accessing a digital application to find information about BTS. And the third is cognitive, giving users the power of thought in assessing a message / information in digital media

Keywords: Digital Applications, Digital Literacy, New Media, Media Dependency.

ABSTRAK

Media Digital saat ini tengah mengalami perkembangan yang sangat pesat. Informasi dapat diakses dengan mudah melalui media digital seiring perkembangan teknologi. Penyediaan informasi ini juga dimanfaatkan oleh BigHit Entertainment yaitu agensi pembentuk *boyband* BTS untuk bisa lebih menjangkau para penggemar (ARMY). Penelitian ini berisi mengenai konsep tentang Aplikasi Digital, Depedensi Media, dan Literasi Digital. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *Media Dependency* dengan 2 asumsi dasar yaitu : pertama, Semakin tinggi media memberikan pemenuhan informasi, maka semakin tinggi pula ketergantungan audiens terhadap media tersebut. Kedua, Sistem sosial individu menentukan tingkat ketergantungan pada media. Dari hasil penelitian dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi digital *Weverse* BTS efektif dalam mempengaruhi literasi digital para penggemar (ARMY). Aplikasi *Weverse* bersifat komunikatif dalam memberikan pemahaman informasi suatu media digital. Bersifat konstruktif, memberikan suatu reka cipta keahlian dan aktualitas dalam mengakses sebuah aplikasi digital untuk mencari informasi mengenai BTS. Serta bersifat kognitif, memberikan daya pikir para pengguna dalam menilai suatu pesan/informasi yang ada pada media digital.

Kata Kunci : Aplikasi Digital, Literasi Digital, Media Baru, Dependensi Media.

¹Program Studi Ilmu Komunikasi Institut Bisnis Indonesia dan Informatika Kwik Kian Gie. Jl. Yos Sudarso Kav. 87, Sunter Jakarta Utara. ribkavelia@gmail.com

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruhnya dan menyalin, mendistribusikan, dan menyebarkan dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.
a. Penguatipan hanya untuk keperluan pendidikan dan penelitian.
b. Penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



Pendahuluan

Pada era digital saat ini, semua informasi didapatkan serta dilakukan melalui dunia digital. Segala kalangan usia, jenis kelamin, pekerjaan, serta tingkat pendidikan mau tidak mau diharuskan mengerti akan adanya dunia digital. Tidak dipungkiri bahwa setiap individu membutuhkan informasi yang akurat terhadap suatu hal yang diminati. Bagi para pihak penyediaan informasi menggunakan beberapa metode untuk memenuhi kebutuhan informasi tersebut antara lain menggunakan aplikasi digital. Dimana hal eksklusif tentang informasi tertentu diunggah dalam aplikasi digital tersebut.

Tidak hanya dalam penyampaian informasi seputar berita, sama halnya dengan penyampaian informasi dalam dunia hiburan. Bisa dilihat saat ini beberapa pihak membuat suatu aplikasi digital yang memiliki sistem serta komponen yang dapat memudahkan para audiens untuk lebih mudah mendapatkan informasi akurat dan eksklusif. Sebut saja salah satu *Boyband* yang berasal dari Korea Selatan yaitu *Boyband Bangtan Sonyeondan* atau biasa dikenal dengan singkatan *BTS* yang beranggotakan tujuh orang laki-laki yaitu : Kim Nam Joon (김남준) , Kim Seok Jin (김석진), Min Yoon Gi (민윤기), Jung Ho Seok (정호석), Park Ji Min (박지민), Kim Tae Hyung (김태형), dan Jeon Jung Kook (전정국), *boyband* ini terbentuk pada 13 Juni 2013 dan bernaung di agensi *Bighit Entertainment*.

BTS merupakan salah satu grup musik Korea yang paling populer saat ini dan menjadi salah satu *boyband k-pop* yang terkenal di seluruh dunia, dan *BTS* dikenal sebagai grup *k-pop* yang semua anggotanya memiliki keahlian khusus baik dalam menciptakan lagu, menari, menulis lirik dan dalam membawakan musik atau lagu ciptaan mereka sendiri.

Keterlibatan masing-masing para anggota *BTS* dalam proses pembuatan

album berhasil meraih sukses besar, hasil yang telah mereka capai seperti memenangkan banyaknya piala penghargaan bergengsi, *BTS* juga *boyband k-pop* yang pertama kali diundang untuk menghadiri sekaligus menerima penghargaan di ajang musik Amerika bergengsi yaitu *Billboard Music Awards* dan *Grammy Awards* 2021.

Dikarenakan *BTS* memiliki jumlah penggemar yang cukup banyak dari berbagai penjuru dunia , pihak *Bighit* memutuskan untuk membuat suatu aplikasi eksklusif bagi *BTS* untuk menyapa para penggemar secara langsung. Aplikasi *official* *BTS* tersebut adalah *Weverse*. Kecakapan *ARMY* dalam menggunakan aplikasi tersebut dapat dilihat dari perkembangan jumlah *followers & viewers* serta jumlah dari *Official fans club* yang terlihat pada aplikasi *official* *BTS* yang semakin bertambah setiap harinya yang dilansir oleh *official* web *BTS* “*ibighit.com*”.

Aplikasi *Weverse* yang dibuat pada 1 Juli 2019 dimana aplikasi ini dibuat khusus untuk *ARMY*, dikarenakan aplikasi ini dibuat untuk *ARMY* dapat memposting teks maupun foto keseharian *ARMY* dan bisa secara langsung dikomentari dan dilihat oleh *member* *BTS*. Dalam aplikasi ini juga terdapat konten gratis maupun berbayar. Untuk konten gratis yaitu terdapat unggahan harian *member* *BTS* seperti *selfie*, maupun status yang dibuat sendiri oleh setiap *member* *BTS*.

Strategi digital *BTS* mengundang banyak respon dari penggemar sehingga pada awal tahun 2021 ini aplikasi *official* *BTS* yaitu *Weverse* di angka 9.700.000+ *followers* dari seluruh penjuru dunia dan masih bertambah setiap harinya. Di dalam aplikasi tersebut memiliki berbagai konten intens dari kegiatan anggota *BTS*.

Terdapat banyak konten yang diberikan setiap *member* *BTS* dalam setiap *Live Streaming* video maupun radio. Dalam aplikasi *BTS* ini terdapat banyak konten



diantara lain yaitu, bermain *games*, bernyanyi, QnA, serta *Podcast Radio Acting* yang dilakukan para *member* BTS secara *live*. Setiap konten secara langsung dapat diberikan komentar dari ARMY dan bisa dijawab langsung oleh *member* BTS.

Dalam aplikasi *Weverse* ini pun terdapat banyak konten seperti *Reality show* BTS, yaitu RUN BTS yang berisikan konten *member* BTS bermain *games*, menyelesaikan *challenge* bersama maupun melakukan aktifitas *indoor* dan *outdoor*. Untuk konten berbayar, terdapat konten video liburan tahunan BTS dengan misi yang berbeda setiap kunjungan dinamakan BON VOYAGE, yang saat ini sudah terdapat 4 *season* yang berbeda setiap tahunnya. Serta IN THE SOOP, yaitu konten dimana para *member* melakukan liburan bersama di suatu vila daerah perdesaan di Korea dan melakukan hal-hal sesuai mereka setiap harinya.

Serta konten berbayar lainnya adalah video yang berisikan *Behind the Scene* setiap konser yang dilakukan BTS di setiap Negara. Dimulai dari latihan, persiapan, Gladi bersih hingga kegiatan di balik layar setelah konser berakhir, dan masih banyak lagi.

Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi, BTS membuat beberapa aplikasi digital untuk menyapa para penggemarnya yang biasa disebut ARMY secara langsung. Dalam aplikasi *official* inipun menjadi sarana untuk BTS memuat banyak berita & info akurat bagi para penggemar. Tidak hanya itu, aplikasi *official* ini juga memberikan info dan *update* terbaru tentang kegiatan BTS yang akan datang.. BTS mempunyai penggemar yang berada di berbagai belahan dunia dikarenakan mereka sangat memanfaatkan kemajuan teknologi untuk bisa menjangkaupenggemar sebanyak-banyaknya. dimanapun mereka berada.

Dengan seiring berjalannya waktu, kini penyediaan berita bukan hanya menggunakan media *offline*, melainkan menggunakan media digital secara *online*.

Dengan adanya aplikasi ini secara khusus ditujukan untuk sasarsn media BTS , yaitu ARMY. Aplikasi *Weverse* merupakan media massa untuk BTS yang menimbulkan efek terarah yaitu, *To Inform, To Educate, To Entertain, To Influence*.

Keinginan individual untuk mendapatkan informasi dari media adalah variabel utama dalam menjelaskan penempatan pengaruh media menentukan efek kognitif, afektif dan variabel. Dengan adanya sistem media, maka akan timbul menciptakan kebutuhan, minat, dan motif dalam mengakses media itu sendiri. Hal ini ditimbulkan oleh hubungan timbal balik antara individu dan media.

Selanjutnya, jika audiens tersebut mendapatkan sumber informasi akurat dan terpercaya, maka secara individual akan membentuk kepuasan individu untuk kembali mengakses media tersebut.

Menurut Rubin (2009: 65), Penggunaan media dan aktivitas audiens meletakkan Teori Ketergantungan Media sebagai dampak yang didapatkan dari faktor sosial dan individual audiens, serta berdampak pada orientasi perilaku audiens. Terdapat pendapat yang menyatakan bahwa kurangnya kepandaian dalam menggunakan suatu media bergantung pada saluran komunikasi yang disediakan, karena bersifat tunggal dan mempengaruhi strategi pencarian interaksi yang sempit Hal ini menyatakan bahwa ketergantungan individu terhadap media terbentuk karena ada tidaknya atau lebih kurang kepuasan individu dalam mendapatkan informasi dari media.

Berdasarkan Teori Ketergantungan Media (*Media Dependency Theory*) menurut Melvin Defluer dan Sandra Ball Rokeach (2009: 35) bahwa :

“Semakin seseorang tergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut menjadi semakin penting untuk orang tersebut. Semakin tinggi media memberikan pemenuhan informasi, maka semakin tinggi

2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



pula ketergantungan audiens terhadap media tersebut. “

Vice-Versa. Sistem sosial institusi media. Seringkali pilihan/ketergantungan audiens pada media ditentukan oleh institusi sosial ini. Komponen yang terdapat dari teori dependensi media ini ada 3 buah yaitu : Sistem sosial (masyarakat), *Audience* (ARMY) dan Sistem Media (Aplikasi digital BTS). Khalayak bergantung kepada informasi yang berasal dari media massa dalam rangka memenuhi kebutuhan khalayak bersangkutan serta mencapai tujuan tertentu dari proses konsumsi media tersebut.

Sistem sosial adalah jaringan terpolo dari hubungan yang membentuk keseluruhan yang koheren, yang ada antara individu, kelompok, dan institusi. Hal ini menjelaskan mekanisme yang terjadi dalam dunia sosial (masyarakat). *Audience* merupakan siapa sasaran program komunikasi, efek hasil, akibat, dampak, perubahan yang terjadi pada komunikan dari pesan yang diberikan komunikator. Sistem Media merupakan beragam hal kuantitas, pesebaran, reliabilitas, dan otoritas. Peran media : memberikan informasi sosial untuk memenuhi kepentingan, selera, kebutuhan dan sebagainya. Sistem Sosial berhubungan dengan sistem media dikarenakan khalayak dalam menciptakan kebutuhan dan minat akan bervariasi sesuai dengan tingkat stabilitasnya.

Semakin sering menggunakan aplikasi tersebut, maka akan semakin tinggi *level*nya. Kenaikan *level* ini didapatkan dari jumlah *like*, *play* & *visit* yang diberikan penggemar pada konten BTS dalam aplikasi. Hal ini dapat mengukur besarnya ketergantungan penggemar pada konten yang terdapat pada aplikasi tersebut. Semakin besar jumlahnya, maka semakin besar pula kesempatan postingan maupun komentar ARMY di aplikasi BTS tersebut akan mudah dilihat & dibalas *member* BTS.

Dengan adanya sistem kenaikan *level* pada aplikasi *Weverse* tersebut, maka sistem ini dapat mengukur jumlah aktivitas

yang dilakukan para ARMY. Para pengguna yang sering menggunakan aplikasi tersebut akan dapat terhitung ketreampilannya dalam menjalankan aplikasi tersebut. serta memampukan penggunanya menggunakan teknologi digital agar terus aktif dalam aplikasi *Weverse*. Perlunya pemahaman mengenai bagaimana informasi dapat diakses pada aplikasi tersebut serta peran pengguna dalam mengakses aplikasi *Weverse*.

Secara umum literasi digital merupakan pengetahuan dan kecakapan untuk menggunakan media digital, alat-alat komunikasi atau jaringan dalam menemukan, mengevaluasi, menggunakan, membuat informasi, dan memanfaatkannya secara sehat, bijak, cerdas, cermat, cerdas dalam membina komunikasi dan interaksi dalam kehidupan sehari-hari. Belshaw (2011: 42) mengatakan bahwa :

“Literasi digital merupakan kesadaran, sikap, dan kemampuan individu dalam menggunakan alat dan fasilitas digital untuk mengidentifikasi, mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, menganalisis dan menyintesis sumber daya digital, membangun pengetahuan baru, menciptakan ekspresi media, dan berkomunikasi dengan orang lain, dalam konteks situasi kehidupan tertentu, untuk memungkinkan tindakan sosial yang konstruktif. “

Ada delapan elemen esensial untuk mengembangkan literasi digital, yaitu sebagai berikut. 1. Kultural, yaitu pemahaman ragam konteks pengguna dunia digital; 2. Kognitif, yaitu daya pikir dalam menilai konten; 3. Konstruktif, yaitu reka cipta sesuatu yang ahli dan aktual; 4. Komunikatif, yaitu memahami kinerja jejaring dan komunikasi di dunia digital; 5. Kepercayaan diri yang bertanggung jawab; 6. Kreatif, melakukan hal baru dengan cara baru; 7. Kritis dalam menyikapi konten; dan 8. Bertanggung jawab secara sosial Literasi digital mencakup pemahaman seseorang



tentang konten digital. Seseorang “seharusnya” sadar bahwa setiap konten yang terdapat di internet tidak memiliki kualitas yang sama. Sangat tidak mungkin jika semua konten yang ada di internet memiliki kualitas konten yang sama.

Dengan semakin seringnya seseorang mengakses internet, lambat laun dia akan mulai paham mana saja portal digital yang memiliki kualitas informasi yang baik dan mana saja portal digital yang kualitas informasinya rendah bahkan palsu (*hoax*). Ia juga memberikan pandangan bahwa literasi digital merupakan himpunan sikap, pemahaman, keterampilan menangani dan mengkomunikasikan informasi dan pengetahuan secara efektif dalam berbagai media dan format.

Aplikasi ini mempermudah ARMY dalam mendapatkan informasi terkini serta mendapatkan hiburan yang disediakan aplikasi tersebut. Komponen serta sistem yang terdapat pada aplikasi dirancang untuk memberikan akses khusus dan mudah untuk penggemar dapat langsung mencari informasi akurat serta dapat berkontak langsung dengan BTS. Semakin banyak BTS menyediakan informasi kepada ARMY maka semakin besar pula ketergantungan ARMY pada aplikasi tersebut. Secara teknis, aplikasi ini dirancang untuk memberikan hiburan dan pemenuhan informasi audiens sesuai kebutuhan dan minat setiap audiens dalam berbagai tingkat sosial.

Teori Media Dependency

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *Media Dependency* dengan 2 asumsi dasar yaitu : pertama, Semakin tinggi media memberikan pemenuhan informasi, maka semakin tinggi pula ketergantungan audiens terhadap media tersebut. Kedua, Sistem sosial individu menentukan tingkat ketergantungan pada medi. Penggunaan media dan aktivitas audiens meletakkan Teori Ketergantungan Media sebagai

dampak yang didapatkan dari faktor sosial dan individual audiens, serta berdampak pada orientasi perilaku audiens. Terdapat pendapat yang menyatakan bahwa kurangnya kepandaian dalam menggunakan suatu media bergantung pada saluran komunikasi yang disediakan, karena bersifat tunggal dan mempengaruhi strategi pencarian interaksi yang sempit Hal ini menyatakan bahwa ketergantungan individu terhadap media terbentuk karena ada tidaknya atau lebih kurang kepuasan individu dalam mendapatkan informasi dari media.

Berdasarkan Teori Ketergantungan Media (*Media Dependency Theory*) menurut Melvin DeFluer dan Sandra Ball Rokeach (2009: 35) bahwa :

“Semakin seseorang tergantung pada suatu media untuk memenuhi kebutuhannya, maka media tersebut menjadi semakin penting untuk orang tersebut. Semakin tinggi media memberikan pemenuhan informasi, maka semakin tinggi pula ketergantungan audiens terhadap media tersebut. Vice Versa. Sistem social institusi media. Seingkali pilihan/ketergantungan audiens pada media ditentukan oleh institusi sosial ini.”

Komponen yang terdapat dari teori depedensi media ini ada 3 buah yaitu : Sistem sosial (masyarakat), Kebutuhan *Audience* (ARMY) dan Sistem Media (Aplikasi digital BTS). Khalayak bergantung kepada informasi yang berasal dari media massa dalam rangka memenuhi kebutuhan khalayak bersangkutan serta mencapai tujuan tertentu dari proses konsumsi media tersebut.

Sistem sosial adalah jaringan terpola dari hubungan yang membentuk keseluruhan yang koheren, yang ada antara individu, kelompok, dan institusi. Hal ini menjelaskan mekanisme yang terjadi dalam dunia sosial (masyarakat). *Audience* merupakan siapa sasaran program



komunikasi efek hasil, akibat, dampak, perubahan yang terjadi pada komunikan dari pesan yang diberikan komunikator. Sistem Media merupakan beragam hal kuantitas, pesebaran, reliabilitas, dan otoritas. Peran media : memberikan informasi sosial untuk memenuhi kepentingan, selera, kebutuhan dan sebagainya. Sistem Sosial berhubungan dengan sistem media dikarenakan khalayak dalam menciptakan kebutuhan dan minat akan bervariasi sesuai dengan tingkat stabilitasnya.

Metode Penelitian

Objek penelitian ini merupakan ARMY yaitu para penggemar *Boyband* BTS yang menjadi pengguna aktif aplikasi digital BTS yaitu *Weverse*. Dalam memilih objek penelitian ini, penulis akan meneliti sebuah efektifitas dari aplikasi BTS yaitu *Weverse* yang dimana aplikasi itu akan mengakibatkan literasi digital para penggunanya. Dalam peran sebuah media, peneliti akan menganalisa 3 tahapan dependensi individu kepada sebuah media menurut teori *Media Dependency* oleh Deffeur dan Rokeach yaitu, *Cognitive, Affective, Behavioral*.

Serta menganalisa kemampuan dan penguasaan sebuah media pada individu yang disebut Literasi Digital dalam 3 tahapan *Use Skill, Critical Understanding & Communicative abilities*. 3 Tahapan pada Literasi digital ini akan menjelaskan sebuah tahapan menggunakan, memahami serta berpartisipasi berskala panjang pengguna pada aplikasi tersebut.

Desain Penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan kuantitatif yang dikatakan metode kuantitatif karena data penelitian berupa angka-angka serta analisis menggunakan statistik. Penelitian ini bersifat deskriptif dikarenakan penelitian ini bertujuan untuk menentukan hubungan antar variabel

dalam sebuah populasi. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya.

Variabel Penelitian

Variabel adalah bagian empiris dari sebuah konsep atau konstruk. Variabel berfungsi sebagai penghubung antara dunia teoritis dengan dunia empiris.

X = APP Digital BTS *Weverse*

Y = Literasi Digital ARMY

Keterangan :

X = Variabel *Independen* adalah variabel yang bebas, *stimulus, predictor, eksogen* atau *antecedent*, yaitu variabel yang mempengaruhi atau menjadi penyebab berubahnya variabel dependen atau variabel terikat. Y = Variabel *Dependen* sering disebut dengan variabel terikat yaitu variabel yang disebabkan atau dipengaruhi oleh adanya variabel bebas.

Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner. Menurut Iskandar (2008: 77), kuesioner merupakan alat teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk jawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.

Kemudian menggunakan studi pustaka yang merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan membaca buku-buku, *literature*, jurnal-jurnal, referensi yang berkaitan dengan penelitian ini dan peneliti terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Menurut Sugiyono (2011: 225),



teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. bahwa dalam penelitian kuantitatif, pengumpulan data dilakukan dengan natural setting (kondisi yang alamiah), sumber data primer dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta, wawancara dan dokumentasi.

Jenis Data

Sugiyono (2017: 225) menjelaskan bahwa sumber data primer adalah sumber yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sedangkan sumber data sekunder adalah sumber data yang tidak langsung diberikan kepada pengumpul data namun melalui suatu dokumen. Pada penelitian ini menggunakan dua macam sumber data yaitu :

a. Data Primer

Data primer merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara langsung dari sumber asli/tidak melalui perantara. Data primer dalam penelitian ini adalah hasil dari kuesioner yang dibagikan kepada ARMY pengguna aplikasi digital BTS *Weverse* sebagai responden.

b. Data Sekunder

Data yang diperoleh dari sumber lain yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti. Data ini dapat berasal dari buku, internet, jurnal penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pertanyaan kuesioner tertutup memakai data ordinal. Data ordinal memaparkan data dalam suatu urutan tertentu atau dalam satu seri. Penentuan posisi itu tidak memperhatikan jarak antara data kuantitatif satu dengan yang lain.

Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini adalah menggunakan *Convenience Sampling*, yakni teknik metode penarikan sampel dengan mendapatkan unit atau orang yang paling mudah diakses atau sebagai kumpulan informasi dari anggota populasi yang mudah diperoleh dan mampu menyediakan informasi tersebut.

Menurut Sugiyono (2012: 116), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sampel berasal dari bahasa Inggris "*sample*" yang artinya contoh, comotan atau mencomot yaitu mengambil sebagian saja dari yang banyak. Dalam hal ini yang dimaksud dengan yang banyak adalah populasi. Dalam suatu penelitian, tidaklah selalu perlu untuk meneliti semua individu dalam populasi karena akan memakan banyak waktu dan biaya yang besar.

Oleh karena itu dilakukan pengambilan sampel, dimana sampel yang diambil adalah sampel yang benar-benar representasi atau yang mewakili seluruh populasi. Menurut Akbar dan Usman (2006: 183) ciri utama sampling ini ialah setiap unsur dari keseluruhan populasi mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih.

Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2012: 147), teknik analisis data pada penelitian kuantitatif menggunakan statistik. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Umumnya penggunaan tabel silang ditujukan untuk penelitian yang bersifat menerangkan, yaitu suatu penelitian yang mengarah pada usaha menemukan ada tidaknya hubungan variabel. Selain itu tabel silang dapat pula digunakan untuk



mengetahui arah atau bentuk hubungan variabel-variabel tersebut jika memang ada hubungan.

1. Skala Likert

Dalam pengukuran menggunakan Skala Likert, setiap jawaban responden dari pertanyaan yang diberikan ke responden diberi bobot. Cara menghitung skor adalah menjumlahkan seluruh hasil kali nilai masing-masing bobotnya dengan jumlah total frekuensi. Peringkat terdiri dari 1 (Sangat tidak setuju) sampai 5 (Sangat setuju). Skala dalam penelitian ini menggunakan skala ordinal. Menurut Kriyantono (2010: 137), skala ini berdasarkan *ranking* atau urutan dari jenjang yang paling tinggi ke rendah atau sebaliknya. Namun jarak antar jenjang tidak sama.

2. Validitas

Sebelum instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data perlu dilakukan pengujian validitas. Hal ini digunakan untuk mendapatkan data yang valid dari instrumen yang valid. Seperti yang dikatakan Sugiyono (2012: 821) bahwa :

“Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti”.

Pengujian instrumen dalam penelitian ini dilakukan dengan korelasi *bivariate* antara masing-masing skor indikator dengan total skor konstruk.

(1) Apabila r hitung $>$ *table* (pada taraf signifikansi 5%), maka dapat dikatakan item kuesioner tersebut valid.

(2) Apabila r hitung $<$ *table* (pada taraf signifikansi 5%) maka dapat dikatakan item kuesioner tersebut tidak valid.

3. Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan berapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Menurut Sugiyono (2012:121), setelah instrumen diuji validitasnya maka langkah selanjutnya yaitu menguji reliabilitas. Hasil pengukuran dapat dipercaya reliabel hanya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subjek memang belum berubah. Untuk mengetahui apakah kuesioner tersebut sudah reliabel, maka dilakukan pengujian reliabilitas kuesioner dengan bantuan SPSS 22.

4. Distribusi Frekuensi

Peneliti melakukan pembuatan distribusi frekuensi agar peneliti dan pembaca dapat dimudahkan dalam membaca sajian data yang ada. Menurut Nurgiyantoro (2002: 31), distribusi frekuensi merupakan suatu cara penyajian data skor ke dalam bentuk tabel. Skor-skor tersebut diurutkan dari yang tertinggi ke yang lebih rendah, atau sebaliknya, dan kemudian dihitung frekuensi masing-masing skor atau kelas interval skor-skor.

5. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas ini menggunakan Uji kolmogorv Smirnov, Uji penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah data yang sudah peneliti raih berdistribusi normal atau tidak. Uji ini juga merupakan syarat sebelum melakukan uji regresi linear sederhana (data harus berdistribusi normal untuk digunakan dalam uji regresi linear).

Penerapan uji ini adalah jika signifikansi $<0,05$ maka data mempunyai peredaan yang signifikan dengan data normal baku, jika jika signifikansi $<0,05$ maka data mempunyai peredaan yang signifikan dengan data normal baku sehingga data bisa diolah ke uji selanjutnya yaitu uji regresi.

6. Uji Regresi Linear Sederhana



Regresi Linear Sederhana adalah Metode Statistik yang berfungsi untuk menguji sejauh mana hubungan sebab akibat antara Variabel Faktor Penyebab (X) terhadap Variabel Akibatnya. Faktor Penyebab pada umumnya dilambangkan dengan X atau disebut juga dengan Predictor sedangkan Variabel Akibat dilambangkan dengan Y atau disebut juga dengan Response. Regresi Linear Sederhana atau sering disingkat dengan SLR (Simple Linear Regression) juga merupakan salah satu Metode Statistik yang dipergunakan dalam produksi untuk melakukan peramalan ataupun prediksi tentang karakteristik kualitas maupun Kuantitas.

HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

Peneliti menyebar kuesioner kepada 141 responden yang merupakan penggemar *Boyzband* BTS (ARMY) yang aktif menggunakan aplikasi digital *Weverse* pada grup *Fan Base* “INDOMY – Indonesian ARMY”. Proses penyebaran kuesioner ini dilakukan oleh peneliti melalui aplikasi *Whatsapp* dengan menyebar kuesioner an menghasilkan responden pada grup *Fan Base* “INDOMY – Indonesian ARMY” yang dilakukan pada 9, 10, 11, dan 12 Januari 2021 selama 4 hari.

Peneliti membagikan *link* kuesioner pada grup tersebut dengan pertanyaan awal seputar penggunaan aplikasi digital *Weverse* bagi para penggemar. Setelah kuesioner selesai disebar, peneliti mengubah jawaban menjadi *coding sheet* yang akan diolah pada sistem SPSS.

Dari hasil pengamatan peneliti, peneliti menemukan beberapa indikator bahwa penggunaan aplikasi *Weverse* BTS menimbulkan/menyebabkan Literasi Digital para ARMY. Yang pertama, aplikasi *Weverse* bersifat komunikatif dalam memberikan pemahaman informasi suatu media digital. Yang kedua, bersifat

konstruktif, memberikan suatu reka cipta keahlian dan aktualitas dalam mengakses sebuah aplikasi digital untuk mencari informasi mengenai BTS. Serta yang ketiga bersifat kognitif, memberikan daya pikir para pengguna dalam menilai suatu pesan/informasi yang ada pada media digital. Pemenuhan informasi yang didapatkan para pengguna/penggemar (ARMY) memberikan pengaruh pada pengulangan penggunaan aplikasi tersebut. Serta sistem media pada aplikasi *Weverse* pun mudah untuk dimengerti para pengguna sehingga aplikasi tersebut mudah untuk digunakan secara berkala.

Pengulangan penggunaan yang dilakukan para pengguna/penggemar (ARMY) pada aplikasi *Weverse* BTS tersebut memberikan hasil kecakapan serta penguasaan para pengguna/penggemar (ARMY) dalam menggunakan suatu media digital yang disebut Literasi Digital.

Beberapa tahapan Literasi Digital dari penggunaan aplikasi *Weverse* bertahap sesuai dari hasil pernyataan yang telah disebarkan melalui kuesioner. Hal itu dilihat dari beberapa tahapan yaitu, *Use Skill* (Memahami penggunaan/sistem media digital), *Critical Understanding* (Memahami fungsi pesan/konten) serta yang terakhir adalah *Communicative Abilities* (Aktif berpartisipasi menggunakan media digital secara berulang ataupun berskala panjang). Tahapan tersebut disebut Literasi Digital dan bisa terjadi dikarenakan Sistem media, penyediaan informasi, serta kemudahan mengakses aplikasi, dari aplikasi *Weverse* sangat sesuai bagi kebutuhan para ARMY. Sehingga aplikasi ini terbukti memiliki efektivitas literasi digital para ARMY.

Penutup

Aplikasi *Weverse* BTS memiliki beberapa indikator bahwa penggunaan aplikasi *Weverse* BTS



memudahkan peneliti dalam melakukan penelitian.

2. Saran Praktis :

Skripsi ini diharapkan dapat memberi informasi dan pengetahuan seputar media digital terutama aplikasi digital serta dampak penggunaannya bagi para praktisi media digital dan masyarakat yang ingin mengetahui mengenai. Hal ini dikarenakan seiring dengan perkembangan teknologi dan zaman, semakin banyak pula berkembangnya jumlah media-media komunikasi yang bermunculan yang akan digunakan dimasa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, B (2006), *Imagined communities*, London: New York : Verson.
- Craig , Robert T., and Heidi I. Muller (2007), *Theorizing Communication-Reading Across Traditions*, Los Angeles : Sage.
- Deffeur, M.I, dan Sandra Ball-Rokeach (1975). *Theories of Mass Communication, 3thed*, New York : David Mckay.
- Deffeur, M.I (2009), *Mass Communication: Explaining Origins, Processes and Effects*, New York : Routledge.
- Effendy, Onong Uchjan (2004), *Ilmu Komunikasi dan Praktek*. Bandung: Rosdakarya.
- Gane, Nicholas and Beer, David (2008), *New Media: "The Key Concepts"*. New York : Oxford.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (2017), *Materi Pendukung Literasi*

Digital, Jakarta : Gerakan Literasi Nasional.

Littlejohn, Stephen W., dan Karen A. Foss (2009), *Teori Komunikasi Theories of Human Communication*, Edisi 9, Jakarta : Salemba Humanika.

Mulyana, Deddy (2010), *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Noor, Juliansyah (2011), *Metodologi Penelitian: Skripsi, Disertasi & Karya Ilmiah*, edisi pertama. Jakarta ; Kencana Prenada Media Group.

Sugiyono (2008), *Metodologi Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif dan R & D*, Bandung : Alfabeta.

West, Richard dan Lynn H. Turner (2010), *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*, Edisi 3, Buku II, Terjemahan oleh Maria Natalia Damayanti Maer, Jakarta : Salemba Humanika.

McQuail, Denis (2011), *Teori Komunikasi Massa Buku, 6th edition*, Jakarta : Salemba Humanika.

Sumber dari Internet

- ‘Aplikasi Weverse’ Juli 2019 , <https://surabaya.tribunnews.com/2019/07/01/caragabung-di-komunitas-army-resmi-lewat-Weverse-ikuti-10-langkah-mudah-ini-untuk-dekat-dengan-BTS>, diakses 15 Agustus 2020.
- ‘Aplikasi Weverse’ Juli 2019, <https://www.Weverse.io/BTS/media>, diakses 15 Agustus 2020.
- ‘K-Popedia: Weverse dan Lysn, Aplikasi Komunitas Fans K-Pop Kekinian’ 2020 , Kumparan.com,7



April, <https://kumparan.com/kumparan-pop/k-popedia-Weverse-dan-lysn-aplikasi-komunitas-fans-k-pop-kekinian-1tB4RzLo2XB>, diakses pada 15 Agustus 2020.

‘Uji Normalitas Kolmogorv-Smirnov’ 2012, *Statistikaku.16mb.com*, 5 April, <http://statiskaku.16mb.com/2012/10/uji-normalitas.html>, diakses 13 Januari 2021.

‘Uji Reliabilitas’ 2011, *Blogspot.com*, 14 Juli, <http://cchapung.blogspot.com/2011/07/uji-reliabilitas.html>, diakses 13 Januari 2021.

Skripsi/Tesis/Disertasi

Mellinda (2014) , Skripsi : Pengaruh media Online Boyband EXO Terhadap Mahasiswa Intitut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie Angkatan 2010.

Victor (2014) , Skripsi : Pengaruh Aplikasi LINE Terhadap Hubungan Antarpribadi di Kalangan Mahasiswa Program Studi Ilmu Komunikasi Institut Kwik Kian Gie Angkatan 2010-2013.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Penutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Penutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie) Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.