



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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*.

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.



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 Big Hit 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*

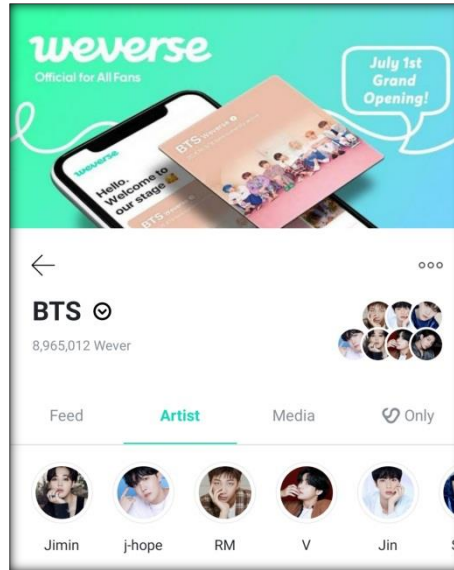


dari seluruh penjuru dunia dan masih bertambah setiap harinya. Di dalam aplikasi tersebut memiliki berbagai konten intens dari kegiatan anggota BTS.

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

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.



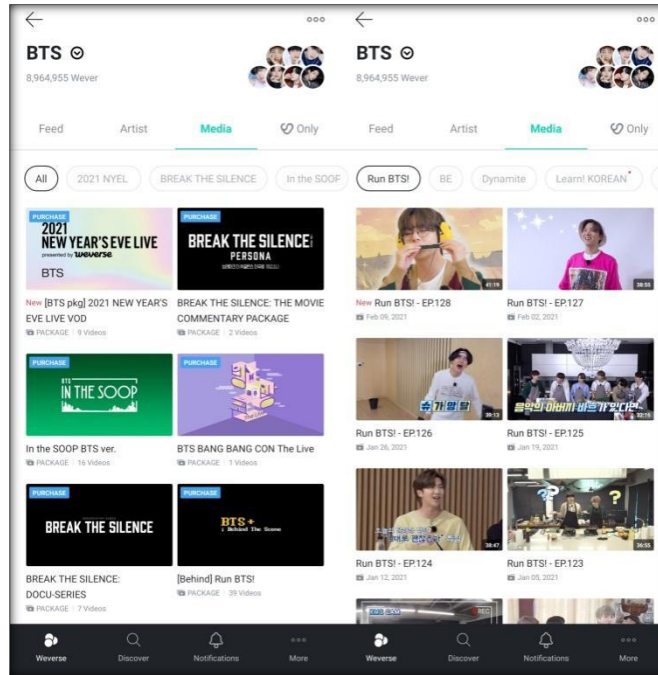
Gambar 1.1
Aplikasi *Official Weverse*
Sumber : Aplikasi *Weverse* BTS

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.



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



Gambar 1.2
Media pada aplikasi Weverse
Sumber : Aplikasi Weverse 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.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang



Gambar1.3
Postingan pribadi para member di aplikasi Weverse
 Sumber : Aplikasi Weverse BTS

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

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



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.

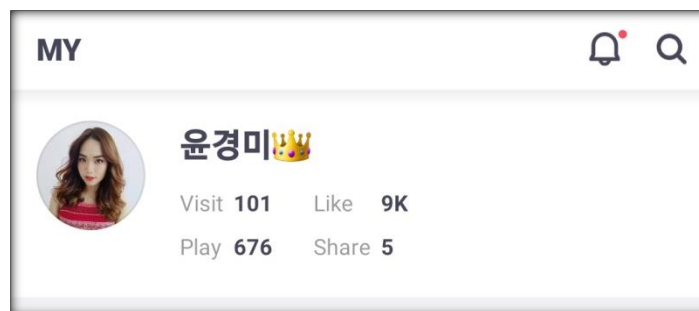
Berdasarkan Teori Ketergantungan Media (*Media Dependency Theory*) menurut Melvin DeFluer dan Sandra Ball Rokeach (2009: 35) bahwa :

“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 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 terpolada 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 komunikasi 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.



Gambar 1.4

***Level* pada akun pribadi ARMY pada aplikasi Weverse**

Sumber : Aplikasi Weverse BTS

Untuk menaikan *level* tersebut, maka ARMY diharuskan untuk selalu aktif dan *up-to-date* terhadap konten baru yang disediakan pada aplikasi BTS tersebut. Beberapa konten memiliki komponen yang dapat direspon berbeda-beda oleh ARMY, Contohnya : Video (*Play, like & comment*), Status dari BTS (*Like & comment*). Dalam aplikasi Weverse tersebut terdapat tombol terjemahkan bahasa yang jika ditekan akan memunculkan arti sesuai pengaturan yang telah dibuat. Setiap aktivitas dan durasi ARMY

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



tersebut.

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 memungkinkan 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.

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



B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang di atas, maka rumusan masalahnya adalah :

” Bagaimana manfaat penggunaan Aplikasi *Weverse* BTS efektif menimbulkan Literasi Digital para ARMY (penggemar) ?”

C. Identifikasi Masalah

1. Seberapa efektif Aplikasi *Weverse* BTS efektif menimbulkan Literasi digital para ARMY (penggemar) ?
2. Seberapa efektif sistem media Aplikasi *Weverse* BTS efektif menimbulkan Literasi digital para ARMY (penggemar) ?
3. Seberapa efektif penyediaan informasi pada aplikasi *Weverse* BTS efektif menimbulkan Literasi Digital para ARMY (penggemar) ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengukur Efektivitas penggunaan Aplikasi *Weverse* BTS terhadap Literasi Digital para ARMY (penggemar)
2. Untuk mengukur Efektivitas sistem media Aplikasi *Weverse* BTS terhadap Literasi Digital para ARMY (penggemar)
3. Untuk mengukur Efektifitas penyediaan informasi Aplikasi *Weverse* BTS terhadap Literasi Digital para ARMY (penggemar)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Hak Cipta milik IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

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.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Akademis

- a. Penelitian ini diharapkan menjadi acuan terhadap penelitian dalam dunia Ilmu Komunikasi dalam mengelola strategi dalam mempengaruhi perilaku.
- b. Menjadi acuan dan pondasi bagi peneliti lainnya dalam melakukan penelitian topik serupa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan akan menambah wawasan bagi penulis dan pembaca pada umumnya terhadap efektifitas Aplikasi BTS terhadap literasi digital penggemar.
- b. Penelitian diharapkan dapat mengembangkan bahan evaluasi dari penelitian analisis Kognitif sosial yang berkaitan dengan topik serupa.