

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

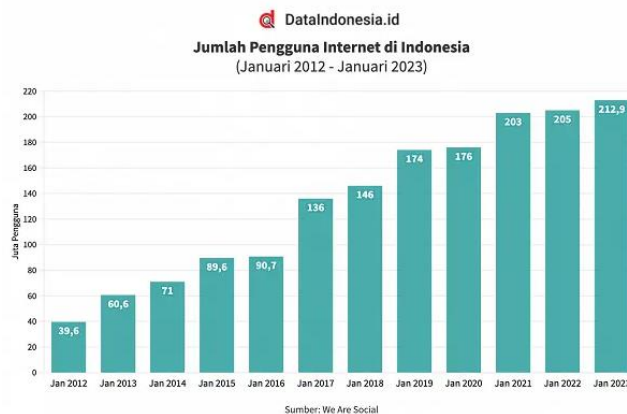
Era globalisasi saat ini berkembang sangatlah pesat, munculnya teknologi yang sangat canggih di era sekarang memberikan banyak pengaruh besar terhadap kehidupan setiap individu yang ada di bumi ini. Hal yang dilakukan manusia untuk menghabiskan waktunya di internet sangatlah beragam mulai dari mendengarkan music, menggunakan aplikasi sosial media, berbelanja, mencari berita, berkomunikasi, dan masih banyak lagi. Komunikasi merupakan suatu hal yang selalu dilakukan oleh setiap individu, dikarenakan manusia membutuhkan sebuah interaksi satu sama lain dalam menjalankan kehidupan sosialnya.

Komunikasi bertujuan untuk menyampaikan pesan kepada suatu individu atau suatu kelompok agar pesan yang disampaikan dapat tersampaikan dan memiliki pemikiran yang sejalan dengan kita. Dapat disimpulkan bahwa komunikasi merupakan kegiatan memberikan informasi atau pesan yang diberikan oleh komunikator kepada orang yang dihubungi atau komunikan. Dalam berkomunikasi terdapat dua jenis komunikasi yaitu komunikasi verbal dan komunikasi nonverbal. Komunikasi verbal dapat diartikan dengan dimana menyampaikan pesan dalam bentuk lisan maupun tulisan sedangkan komunikasi nonverbal adalah penyampaian pesan yang dilakukan menggunakan bahasa tubuh tanpa menggunakan kata-kata ataupun Bahasa.

Konteks berkomunikasi dapat dilakukan melalui media komunikasi massa seperti media cetak (majalah dan surat kabar) atau elektronik (televisi dan radio). Dikarenakan teknologi yang sudah berkembang dengan cepat kita dapat menikmati berbagai pesan melalui media apa saja, seperti media sosial dengan berbasis internet yang sangat mudah diakses dan digunakan. Media sosial mempermudah mendapatkan informasi karena dapat diakses kapan dan dimana saja, contoh media sosial yaitu *Instagram*, *X*, *Facebook*,

Youtube, maupun media sosial yang dapat memanjakan suatu fandom KPop seperti *Weverse*, *LYSN Bubble*, dan *Universe*.

Salah satu perusahaan yang bermarkas di Inggris yaitu *We Are Social*, memberikan informasi mengenai pengguna internet dan media sosial seluruh dunia, termasuk Indonesia. Menurut *We Are Social* per bulan Januari 2023 pengguna internet di Indonesia mencapai angka 212,9 juta pengguna, dibandingkan dengan tahun sebelumnya pengguna internet di Indonesia mengalami kenaikan sebesar 5.2%¹. Pada bulan Januari 2023 pengguna media sosial di Indonesia mencapai 167,0 juta pengguna. Selama lima tahun terakhir pengguna internet di Indonesia terus mengalami peningkatan, jika dibandingkan dengan tahun 2019 pengguna internet di Indonesia meningkat sebanyak 39.2%².



Gambar 1 Jumlah Pengguna Internet di Indonesia

Fenomena yang terjadi di dunia hiburan ini sangatlah menarik. Selepas maraknya budaya Amerika memasuki pasar Indonesia, budaya *Hallyu* atau Korean Wave ini pada tahun 1990 mulai muncul pertama kali dan memasuki pasar musik Indonesia. Korean Pop atau bisa disebut dengan K-Pop ini tidak hanya menyerang Indonesia, penyebaran budaya ini juga sampai memasuki pasar music negara Asia seperti Jepang dan China, musik

¹ Kemp, Simon, "*Digital 2023: Indonesia*", diakses dari <https://datareportal.com/reports/digital-2023-indonesia> pada tanggal 10 april 2023 pukul 15:24.

² Kemp, Simon, "*Digital 2022: Indonesia*", diakses dari <https://datareportal.com/reports/digital-2022-indonesia> pada tanggal 10 april 2023 pukul 15:32.

ini juga cukup berkembang masuk sampai ke Eropa dan Amerika³. Penyebaran ini cukup cepat dikarenakan musik korea tidak hanya memberikan lagu untuk memanjakan telinga, namun dengan penampilan yang menarik yang dapat memanjakan mata, dengan pelatihan khusus artis K-Pop ini juga dapat menunjukkan *performance* yang menarik untuk dilihat.

NCT Dream merupakan salah satu unit grup boyband Korea yang berada di dalam bagian grup NCT (*Neo Culture Technology*). Grup yang digagas oleh produsen SM *Entertainment* yaitu Lee Sooman membuat grup yang cukup unik dimana anggota grup NCT tidak diberikan batasan dan akan terus berkembang. NCT sendiri memiliki lima unit yaitu NCT U, NCT 127, NCT Dream, WayV, dan NCT New Team dan sejauh ini anggota NCT sudah mencapai 26 orang. NCT Dream dibentuk pertama kali pada tahun 2016 dengan anggota aktif hingga saat ini adalah Na Jaemin, Jisung, Lee Jenso, Renjun, Haechan, Chenle, dan Mark Lee. NCT Dream sukses menggelar konser “THE DREAM SHOW2: In a DREAM” di ICE BSD Indonesia selama 3 hari dan tiket terjual habis dengan total 36.000 penonton⁴. Mengeluarkan *full-length* album yang ke-3 NCT Dream ‘ISTJ’, dirilis pada 17 Juli 2023 berdasarkan data di Hanteo NCT Dream berhasil menjual album sebanyak 3.6 juta *copy* di minggu pertama perilisannya⁵.

NCTzen merupakan nama fandom dari salah satu grup Kpop yang sedang naik daun yaitu NCT Dream. NCTzen sendiri singkatan dari dua kata yaitu NCT dan *citizen* yang memiliki arti penduduk atau warga. Fandom sendiri menurut mendefinisikan dengan sesuatu yang positif dan

³ Dholley Dwi Jatmiko Latabulo and Anjasmoro Dwi Pamungkas, ‘Analysis of NCTzen Student Reception on NCT Dream’s Upload Towards Withdrawal of Sympathy from the Indonesian Society’, *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 13 (2022) <<https://doi.org/10.21070/ijccd2022835>>.

⁴ Lan, “Dihadiri 36 ribu Penonton, Konser NCT Dream di ICE BSD Sukses digelar” diakses dari <https://www.mnctrijaya.com/news/detail/58110/dihadiri-36-ribu-penonton-konser-nct-dream-di-ice-bsd> pada tanggal 22 Oktober 2023 pukul 20:22.

⁵ 이민지, “NCT DREAM 정규 3집 ‘ISTJ’ 초동 365 만장 돌파...커리어 하이” diakses dari <https://naver.me/GZjo4VGt> pada tanggal 22 Oktober 2023 pukul 20:31.

memberdaya⁶. Fandom adalah sebuah cara yang dilakukan oleh audiens yang terlibat secara aktif dan ikut dalam proses menciptakan makna teks dalam media. Begitu juga dengan Fandom NCTzen yang memanfaatkan aplikasi *Weverse* untuk mengetahui informasi-informasi terbaru mengenai NCT Dream juga sebagai salah satu cara agar lebih akrab dan menjalin komunikasi yang efektif.

Weverse adalah aplikasi yang dibuat untuk terjalinnya komunikasi antara fans dengan idola Kpop. *Weverse* sendiri merupakan platform yang berasal dari perusahaan hiburan Korea Selatan yaitu *Hybe Corporation*. Aplikasi ini sebelumnya dikembangkan oleh beNX yang sekarang sudah berubah nama menjadi *Weverse Company*. Menurut Seo Wooseok selaku presiden *Weverse Company*, *Weverse* dirancang untuk memberikan pengalaman fans agar dapat berinteraksi dengan artis Kpop di tingkat yang lebih dalam daripada pengalaman yang diberikan saat menggunakan media sosial lainnya seperti *X* atau *Instagram*, yang lebih memfokuskan dalam memberikan konten daripada berkomunikasi dengan para fans⁷.

Aplikasi *Weverse* memiliki fungsi dua arah dimana tidak hanya anggota NCT Dream saja yang bisa memberikan informasi mengenai diri mereka, namun penggemar juga dapat mengirimkan postingan berupa teks, gambar, maupun video yang dapat dilihat oleh para member NCT Dream dan berharap mendapatkan respon oleh anggota NCT Dream. Pengikut akun NCT Dream di *Weverse* sudah mencapai 953.322 pengikut dari seluruh dunia, meskipun NCT Dream baru bergabung dalam *Weverse* pada tanggal 12 September 2023⁸. Terlihat bagaimana antusiasme NCTzen dalam kurun waktu satu bulan pengikut NCT Dream di *Weverse* sudah hampir menyentuh angka 1 juta pengikut.

⁶ Henry Jenkins, *TEXTUAL POACHERS STUDIES IN CULTURE AND COMMUNICATION in the Same Series*, 1992.

⁷ Stekom, "Weverse" diakses dari <https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Weverse> pada tanggal 22 Oktober 2023 pukul 21:12.

⁸ Diakses dari <https://Weverse.io/nctDream/feed>, pada tanggal 20 Oktober 2023 pukul 14.24.

Dari hal diatas menunjukkan bahwa penggemar NCT Dream menggunakan aplikasi *Weverse* untuk mendapatkan timbal balik dari aplikasi tersebut. Apakah aplikasi tersebut memberikan dampak yang berguna hingga positif terhadap penggemar, dan memberikan kepuasan saat menggunakan aplikasi *Weverse* tersebut. Peneliti menggunakan *Uses and Gratification* yang dimana teori ini menekankan pada hal yang dilakukan khalayak kepada sebuah media, dan bukan sebaliknya. Melihat aktifitas member NCT Dream dalam menyapa, memberikan sebuah konten, juga menjawab postingan para penggemar membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai kepuasan fandom NCTzen dalam menggunakan Aplikasi *Weverse* berdasarkan teori *Uses and Gratification* terhadap penggemar Kpop Idol NCT Dream. Dimana responder dari penelitian ini akan diambil dari penggemar NCTzen yang mempunyai aplikasi *Weverse* juga mengikuti akun NCT Dream, yang dimana jika mengikuti akun NCT Dream tersebut memiliki ketertarikan terhadap grup Kpop Idol NCT Dream maupun konten yang diberikan melalui akun *Weverse* itu sendiri.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah seberapa besar kepuasan fandom NCTzen dalam menggunakan Aplikasi *Weverse* berdasarkan teori *Uses and Gratification* terhadap penggemar Kpop Idol NCT Dream?

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji seberapa besar kepuasan fandom NCTzen dalam menggunakan Aplikasi *Weverse* berdasarkan teori *Uses and Gratification* terhadap penggemar Kpop Idol NCT Dream.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Dapat dijadikan sebagai kontribusi khususnya untuk penelitian Ilmu Komunikasi terkait informasi mengenai kepuasan terhadap penggunaan sebuah aplikasi berdasarkan teori *Uses and Gratification* di era yang semakin pesat perkembangan digitalnya, juga dapat digunakan sebagai bahan referensi untuk penelitian berikutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menambahkan ilmu yang dapat digunakan sebagai bahan informasi dan dokumentasi ilmiah untuk kemajuan ilmu pengetahuan, Selain itu dapat memberikan perspektif dan pengetahuan terkait kepuasan fandom NCTzen dalam menggunakan Aplikasi *Weverse* berdasarkan teori *Uses and Gratification* terhadap penggemar Kpop Idol NCT Dream.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Paradigma Penelitian

Dasar dari penelitian kuantitatif, yaitu didasarkan pada suatu keyakinan bahwa sebuah gejala dapat dikategorikan dan bahwa terdapat hubungan sebab akibat antara gejala. Sehingga, paradigma penelitian kali ini berfokus pada bagaimana cara pikir terhadap topik yang akan diteliti, hubungan variabel dengan topik yang akan diteliti, hingga mendapatkan teori yang dipakai untuk merumuskan hipotesis, dan teknik analisis statistic yang digunakan dalam rumusan masalah yang akan dibahas dan perlu dijawab melalui penelitian⁹.

Paradigma positivisme merupakan salah satu landasan bagi penelitian metode kuantitatif. Positivisme digunakan dalam penelitian ini untuk mengukur suatu populasi atau sampel tertentu, pengumpulan

⁹ Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (BANDUNG: Alfabeta, 2013).

datanya menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, yang memiliki tujuan untuk menguji sebuah hipotesis yang telah ditetapkan.

1.5.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan penulis adalah penelitian kuantitatif dengan metode deskriptif. Pengertian kuantitatif menurut (Sugiyono,2013) adalah Metode penelitian kuantitatif didasari pada filsafat positivisme, dapat digunakan untuk mempelajari populasi atau sampel tertentu. Teknik pengambilan sampel pada biasanya dilakukan secara random, dan menggunakan instrumen penelitian untuk mengumpulkan, tujuan utama dari penelitian kuantitatif atau statistik yaitu untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan kuesioner untuk mengetahui kepuasan fandom NCTzen dalam menggunakan Aplikasi *Weverse* berdasarkan teori *Uses and Gratification* terhadap penggemar Kpop Idol NCT Dream.

1.6 Populasi dan Sampel

1.6.1 Populasi

Menurut populasi adalah sekelompok individu atau subjek pada suatu wilayah dan waktu yang memiliki kualitas tertentu sehingga dapat diamati atau diuji¹⁰. Subjek penelitian yang penulis teliti dalam penelitian ini adalah penggemar Kpop Idol NCT Dream yaitu NCTzen yang aktif menggunakan Aplikasi *Weverse* dan mengikuti akun NCT Dream di *Weverse*. Penelitian ini memiliki 953.322¹¹ jumlah populasi.

¹⁰ Supardi Supardi, 'Populasi Dan Sampel Penelitian', *Unisia*, 13.17 (2016), 100–108 <<https://doi.org/10.20885/unisia.vol13.iss17.art13>>.

¹¹ Diakses dari <https://Weverse.io/nctDream/feed>, pada tanggal 20 Oktober 2023 pukul 14.24.



Gambar 2 Total pengikut NCT Dream di aplikasi *Weverse*

1.6.2 Sampel

Menurut (Sugiyono, 2013) sampel adalah representasi dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Jika memiliki populasi yang luas, dan peneliti tidak memiliki kemampuan untuk meneliti semua yang terdapat pada populasi, seperti karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, sehingga peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi. Untuk menghitung jumlah sampel, peneliti menggunakan rumus Slovin yang besar dengan formula sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Keterangan:

n : Besaran sampel

N : Besaran populasi

e : *Margin of Error* atau tingkat kesalahan sampel, sebesar 10%

Hingga jumlah ukuran sampel terhadap penelitian ini yaitu:

$$n = \frac{953.322}{1 + 953.322 \times 0,1^2} = \frac{953.322}{1 + 953.322 \times 0,01} = \frac{953.322}{9.534,22} = 100$$

Atas dasar hasil perhitungan diatas, maka jumlah sampel minimal yang diperlukan dalam penelitian ini adalah 100 responden dari keseluruhan fandom NCTzen yang mengikuti NCT Dream di *Weverse*.

1.6.3 Teknik Penarikan Sampel

Menurut teknik penarikan sampel juga bisa disebut dengan *sampling* merupakan sebuah proses memilah sejumlah elemen dari sebuah populasi yang akan diteliti, yang tujuannya untuk mengetahui ciri-ciri subjek yang akan terpilih menjadi sampel, sehingga dapat digunakan untuk membuat kesimpulan umum mengenai seluruh populasi¹².

Teknik *random sampling* digunakan dalam penelitian ini untuk pengambilan sampel. Namun terdapat beberapa kriteria responden yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Menginstal aplikasi *Weverse*
2. Penggemar Kpop Idol NCT Dream yaitu NCTzen yang aktif menggunakan Aplikasi *Weverse*
3. Mengikuti akun NCT Dream di *Weverse*.

Responden yang mengisi kuesioner terbukti mengikuti NCT Dream di aplikasi *Weverse* dikarenakan kuesioner disebarakan dengan cara membuat postingan di aplikasi *Weverse*, sehingga responden yang bisa melihat postingan peneliti hanya yang sudah mengikuti NCT Dream di aplikasi *Weverse*.

1.7 Teknik Pengumpulan Data

1.7.1 Data Utama

Data Utama adalah data yang diperoleh langsung melalui objek yang akan diteliti. Penelitian ini mengumpulkan data melalui kuesioner yang disebarakan secara online kepada penggemar Kpop Idol NCT Dream yang menggunakan aplikasi *Weverse* untuk mendapatkan data yang

¹² Ririn Handayani, *Metodologi Penelitian Sosial*, ed. by Minan Nuri Rohman, 1st edn (Bantul: Trussmedia Grafika, 2020) <<https://difarepositories.uin-suka.ac.id/152/1/metodologi-penelitian-sosial.pdf>>.

berkaitan dengan kepuasan fandom NCTzen dalam menggunakan Aplikasi *Weverse* berdasarkan teori *Uses and Gratification* terhadap penggemar Kpop Idol NCT Dream.

Indikator variabel berpedoman pada pembuatan angket pertanyaan, pengerjaannya dengan memilih salah satu alternatif jawaban yang telah disesuaikan. Sebagai pengukuran kuesioner, peneliti menggunakan skala likert. Skala ini berisi jawaban yang sistematis terhadap sikap responden dalam menjawab pernyataan itu, dikarenakan masing-masing kategori jawaban memiliki kegunaan yang sama (Priyono, 2016). Dengan menggunakan skala likert, variabel yang akan diukur dibagi menjadi indikator variabel. Jawaban dari setiap pertanyaan memiliki gradasi jawaban dari sangat positif sampai ke negatif, diantaranya:

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

Dalam Skala Likert jika hasil yang diperoleh menunjukkan skor yang tinggi, maka semakin positif sifat objek yang diteliti oleh peneliti dan begitu pula sebaliknya.

1.7.2 Data Sekunder

Sumber data sekunder merupakan data yang tidak langsung diperoleh oleh peneliti dari subjek penelitian. Data ini dapat diperoleh melalui dokumen maupun data yang berkaitan dengan objek dan fokus pembahasan seperti melalui Studi Pustaka yaitu skripsi, jurnal, dan buku.

1.7.3 Uji Validitas dan Reliabilitas

a. Uji Validitas

Menurut untuk menguji validitas diperlukan alat ukur yang menentukan sah atau tidaknya data atau kuesioner¹³. Program SPSS merupakan salah satu perangkat lunak komputer (*software*) yang

¹³ Imam Ghozali, *Aplikasi Analisis Multivariate SPSS 23*, 2016.

digunakan untuk menguji validitas data. Uji validitas digunakan untuk mengukur beberapa pertanyaan secara tepat menggunakan variabel yang telah diukur, untuk melihat tingkat yang dilakukan dengan cara mengkorelasikan antara skor butir pertanyaan dengan total skor konstruk atau variabel.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur kehandalan (tingkat kepercayaan) item pertanyaan dalam mengukur variabel yang diteliti¹⁴. Jika hasil pengujian instrumen penelitian menunjukkan hasil yang relatif konsisten, maka instrumen tersebut dapat dianggap memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi. Reliabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur seberapa reliabel atau handal suatu kuesioner jika tanggapan seseorang terhadap pernyataan tersebut konsisten atau stabil dari waktu ke waktu.

1.8 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan yang melibatkan pengelompokan data berdasarkan jenis responden dan variabelnya, tabulasi data, memaparkan data untuk setiap variabel, hingga agar mendapatkan jawaban terhadap rumusan masalah perlu adanya perhitungan, serta uji hipotesis yang telah diajukan. Penelitian ini akan dianalisis dengan analisis determinan untuk mengetahui tingkat kepuasan fandom NCTzen dalam menggunakan Aplikasi *Weverse* berdasarkan teori *Uses and Gratification*. Data - data dari responden akan diolah menggunakan Uji T independen pada *software* SPSS.

1.9 Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan pendapat yang masih sementara dan belum dipastikan kebenarannya dan harus diuji karena masih bersifat sementara. Maka, hipotesis dari penelitian ini saya yakinkan menghasilkan:

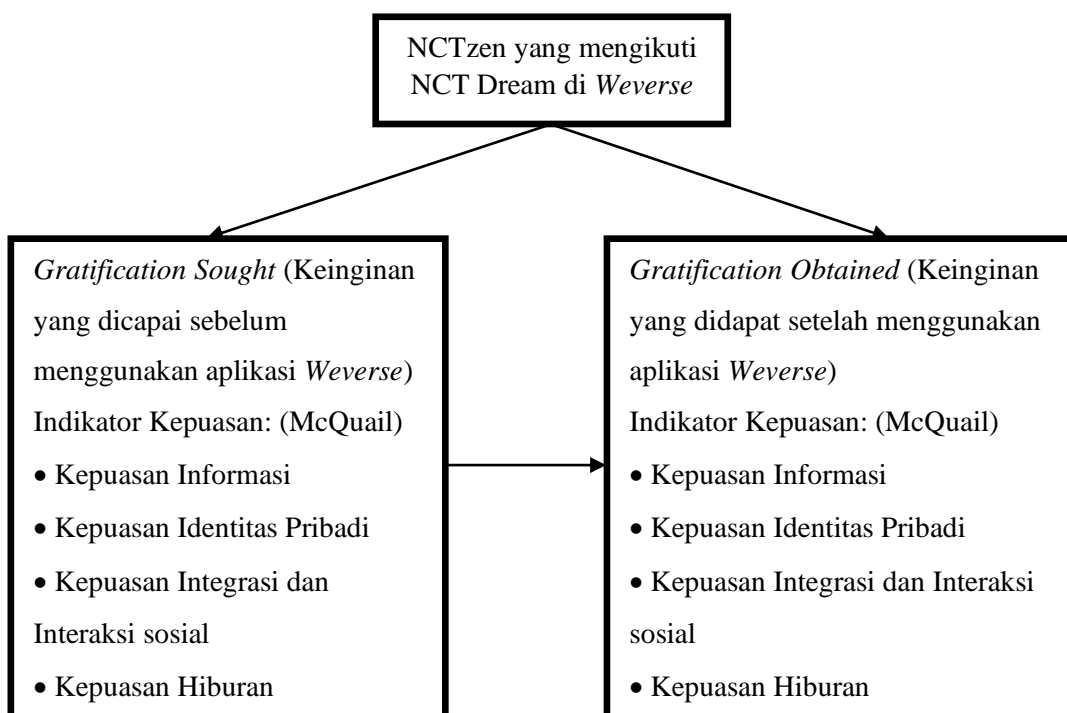
¹⁴ Agung Kurniawan and Zarah Puspitaningtyas, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF*, 2016.

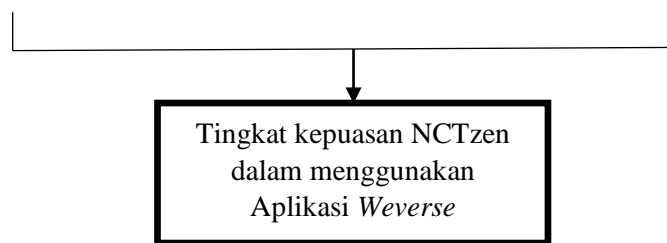
H₁ : NCTzen mendapatkan kepuasan dalam menggunakan aplikasi *Weverse* berdasarkan teori *Uses and Gratification*.

Hipotesis ini peneliti tentukan berdasarkan observasi yang dilakukan selama dua bulan mengikuti NCT Dream di aplikasi *Weverse* dan melihat bagaimana interaksi yang terjadi antara NCTzen dengan NCT Dream. Aplikasi *Weverse* memberikan banyak kegunaan bagi NCTzen, dalam satu aplikasi NCTzen diberikan pengalaman baru yaitu dapat menikmati berbagai macam fasilitas seperti, membuat postingan berupa teks, video, foto, maupun gif, melihat postingan terbaru member NCT Dream, menonton live hingga VOD, juga mendapatkan informasi terbaru mengenai jadwal dan media terbaru mengenai NCT Dream, tidak hanya itu dalam satu aplikasi *Weverse* juga NCTzen dapat melakukan pembelian merchandise, dan yang terpenting jika beruntung postingan NCTzen dapat diberi tanggapan seperti komentar maupun *cheers (like)*. Sehingga hal ini yang membuat penulis yakin terhadap hipotesis yang dipilih.

1.10 Kerangka Konsep, Definisi Konsep, dan Definisi Operasional

1.10.1 Kerangka Konsep





Bagan 1 Kerangka Konsep

Kerangka pemikiran diatas akan menjadi dasar dalam melaksanakan penelitian ini. Alur dari penelitian ini yaitu NCTzen yang mengikuti NCT Dream di aplikasi *Weverse* akan dicari keinginan yang ingin dicapai sebelum menggunakan aplikasi *Weverse* (*Gratification Sought*) dan keinginan yang telah didapat setelah menggunakan aplikasi *Weverse* (*Gratification Obtained*) berdasarkan indikator kepuasan (kepuasan informasi, kepuasan identitas pribadi, kepuasan integrasi dan interaksi sosial, dan kepuasan hiburan), sehingga dapat ditemukan hasil apakah NCTzen mendapatkan kepuasan saat menggunakan aplikasi *Weverse* berdasarkan teori *Uses and Gratification*.

1.10.2 Definisi Konsep

Menurut definisi konsep adalah sebuah deskripsi yang masih abstrak yang merujuk pada sebuah ide atau konsep lain yang memiliki kemungkinan memiliki sifat yang abstrak juga untuk menjelaskan konsep awal¹⁵. Sehubungan dengan hal diatas, maka terdapat pembatasan dari sejumlah konsep yang akan diteliti, definisi konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a. Kepuasan

Rasa tercapainya keinginan yang diharapkan atau lebih dari yang diharapkan adalah apa yang disebut kepuasan. Kelegaan, memenuhi keinginan untuk mencapai tujuan tertentu. Perasaan tidak puas akan muncul jika seseorang merasa harapannya belum terpenuhi. Oleh karena itu kepuasan juga dapat didefinisikan dengan sesuatu yang telah memenuhi harapannya. Dalam hal ini yang dimaksud dengan

¹⁵ Priyono, 'Metode Penelitian Kuantitatif', 2016, p. 60.

kepuasan disini adalah kepuasan NCTzen dalam menggunakan aplikasi *Weverse*. Kategori kepuasan menurut¹⁶, sebagai berikut:

- Kepuasan Informasi: merupakan kepuasan terkait dengan pencarian informasi tentang hal-hal di sekitar kita atau situasi global.
- Kepuasan Identitas Pribadi: merupakan Kepuasan yang dapat ditemukan dari nilai-nilai individu yang mendukung.
- Kepuasan Integrasi dan Interaksi Sosial: adalah kepuasan yang bisa mempertahankan hubungan dengan orang lain dan menemukan topik baru untuk dibicarakan dengan orang lain.
- Kepuasan Hiburan: kepuasan kebutuhan untuk melepaskan diri dari kegiatan sehari-hari atau sarana untuk melepaskan emosi dan mendapatkan hiburan dan kesenangan.

Khalayak akan mendapatkan rasa kepuasan jika media yang dipilih telah memberikan sesuai dengan kebutuhannya. Pemanfaatan media oleh pengguna (*uses*) dan kepuasan yang didapat (*gratification*) menjadi pemahaman terhadap hubungan pengguna dengan media tersebut. Kepuasan telah tercapai apabila perasaan yang dirasakan oleh khalayak telah memenuhi harapan serta kebutuhannya¹⁷.

b. Gratification Sought and Gratification Obtained

Gratifications Sought dapat diartikan sebagai motif yang mendorong seseorang untuk mengkonsumsi suatu media. Ini mencerminkan kepuasan yang diinginkan oleh pengguna ketika mereka menggunakan jenis media tertentu. Dengan kata lain, pilihan atau penolakan terhadap suatu media dipengaruhi oleh alasan-alasan tertentu, yang berasal dari keinginan untuk memenuhi berbagai kebutuhan¹⁸. Dalam penggunaan media, individu cenderung dipengaruhi oleh faktor - faktor tertentu yang didasarkan pada motif pemenuhan kebutuhan yang

¹⁶ Denis McQuail, 'McQuail's Media and Mass Communication Theory', *Nucl. Phys.*, 13.1 (1994), 104–16.

¹⁷ Nurudin, *Pengantar Komunikasi Massa* (Jakarta: Raja Gafindo Persada, 2007).

¹⁸ Rachmat Kriyantono, *Teknik Praktis Riset Komunikasi*, h. 206.

mereka inginkan. Setiap individu memiliki motif yang berbeda dalam menggunakan suatu media, sehingga dapat disimpulkan bahwa *Gratifications Sought* adalah representasi dari motif kepuasan yang diharapkan oleh masing-masing individu saat menggunakan media tertentu. *Gratifications Sought* dalam penelitian ini adalah kepuasan NCTzen yang ingin dicapai saat menggunakan aplikasi *Weverse* terhadap Kpop Idol NCT Dream.

Gratifications Obtained merujuk pada kepuasan konkret yang dialami oleh individu setelah kebutuhan-kebutuhan tertentu terpenuhi melalui penggunaan media. Dengan kata lain, *Gratifications Obtained* mencakup kepuasan yang diperoleh setelah individu menggunakan media. *Gratifications Obtained* dalam penelitian ini adalah kepuasan NCTzen yang telah terpenuhi saat menggunakan aplikasi *Weverse* terhadap Kpop Idol NCT Dream.

1.10.3 Definisi Operasional

Definisi operasional menjelaskan mengenai rinci langkah-langkah yang diperlukan untuk mengklasifikasikan unit-unit analisis ke dalam kelompok-kelompok yang relevan untuk setiap variabel. Definisi operasional memiliki tujuan untuk memberikan batasan variabel sehingga penelitian dapat dinilai menggunakan parameter yang dipilih.

Tabel 1.1 Definisi Operasional

Variabel	Indikator	Definisi	Pertanyaan
Kepuasan	Kepuasan Informasi	Yang dimaksud dengan kepuasan informasi adalah melalui aplikasi <i>Weverse</i> apakah NCTzen dapat mengetahui beragam peristiwa, informasi, dan kondisi terkini mengenai NCT Dream, sehingga dapat dijadikan sebagai panduan	Kepuasan GS: 1. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk mengetahui berbagai macam informasi terbaru mengenai NCT Dream 2. Saya menggunakan

Variabel	Indikator	Definisi	Pertanyaan
		mengenai berbagai macam isu dan pendapat yang sedang ramai dibicarakan oleh NCTzen mengenai NCT Dream, sehingga dapat menimbulkan rasa nyaman dikarenakan bertambahnya informasi.	<p>aplikasi <i>Weverse</i> untuk mengetahui prestasi terbaru yang diraih oleh NCT Dream</p> <p>3. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk mengetahui jadwal aktivitas terbaru NCT Dream</p> <p>4. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk mengetahui informasi mengenai konten terbaru NCT Dream</p> <p>5. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk mengetahui informasi mengenai hal yang sedang ramai diperbincangkan oleh NCTzen</p> <p>6. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk memenuhi keinginan saya terhadap informasi yang saya</p>

Variabel	Indikator	Definisi	Pertanyaan
			<p>butuhkan mengenai NCT Dream</p> <p>Kepuasan GO:</p> <p>7. Setelah menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> saya mengetahui berbagai macam informasi terbaru mengenai NCT Dream</p> <p>8. Setelah menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> saya mengetahui prestasi terbaru yang diraih oleh NCT Dream</p> <p>9. Setelah menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> saya mengetahui jadwal aktivitas terbaru NCT Dream</p> <p>10. Setelah menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> saya mengetahui informasi mengenai konten terbaru</p>

Variabel	Indikator	Definisi	Pertanyaan
			<p>(starstruck/comeback live) NCT Dream</p> <p>11. Setelah menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> saya mengetahui informasi mengenai hal yang sedang ramai diperbincangkan oleh NCTzen</p> <p>12. Setelah menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> keinginan saya terhadap informasi yang saya butuhkan mengenai NCT Dream dapat terpenuhi.</p>
	Kepuasan Identitas Pribadi	Yang dimaksud dengan kepuasan identitas pribadi yaitu, melalui aplikasi <i>Weverse</i> apakah NCTzen dapat memperoleh faktor pendukung terkait dengan nilai-nilai pribadi, sehingga mengetahui nilai yang dimiliki dalam diri sendiri, dan membuat sadar akan <i>value</i> yang dimiliki oleh diri	<p>Kepuasan GS:</p> <p>1. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk menjadi orang yang sangat mengetahui perkembangan informasi terbaru mengenai NCT Dream</p> <p>2. Saya menggunakan</p>

Variabel	Indikator	Definisi	Pertanyaan
		sendiri memiliki nilai yang lebih dari yang ketahui.	<p>aplikasi <i>Weverse</i> untuk menambah wawasan mengenai budaya Korea melalui postingan NCT Dream</p> <p>3. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Korea saya melalui postingan NCT Dream</p> <p>4. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Inggris saya melalui fitur translate di <i>Weverse</i></p> <p>5. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk meningkatkan rasa percaya diri saya setelah membaca kalimat dalam postingan NCT</p>

Variabel	Indikator	Definisi	Pertanyaan
			<p>Dream</p> <p>6. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk menambah motivasi terhadap diri sendiri setelah menonton konten video NCT Dream dibagian fitur media aplikasi <i>Weverse</i>.</p> <p>Kepuasan GO:</p> <p>7. Setelah menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> saya merasa menjadi orang yang sangat mengetahui perkembangan informasi terbaru mengenai NCT Dream</p> <p>8. Setelah menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> saya merasa bertambah wawasan mengenai budaya Korea melalui postingan NCT Dream</p>

Variabel	Indikator	Definisi	Pertanyaan
			<p>9. Setelah menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> saya merasa kemampuan berbahasa Korea saya meningkat melalui postingan NCT Dream</p> <p>10. Setelah menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> saya merasa kemampuan berbahasa Inggris saya meningkat melalui fitur translate di <i>Weverse</i></p> <p>11. Setelah membaca kalimat postingan NCT Dream saya merasa menjadi lebih percaya diri</p> <p>12. Setelah menonton konten video NCT Dream dibagian fitur media aplikasi <i>Weverse</i> dapat menambah motivasi terhadap diri sendiri</p>

Variabel	Indikator	Definisi	Pertanyaan
	Kepuasan Integrasi dan Interaksi sosial	Yang dimaksud dengan kepuasan integrasi dan interaksi sosial ini merupakan apakah NCTzen yang mengikuti forum NCT Dream di aplikasi <i>Weverse</i> mampu memberikan efek terhadap kelangsungan individu dengan orang lain di lingkungan sosial dalam aspek dapat bercengkrama dan berinteraksi dengan penggemar lainnya, hingga dapat memberikan efek positif terhadap diri sendiri, sehingga mampu membuat topik dan melakukan pembicaraan dengan sesama NCTzen lainnya.	<p>Kepuasan GS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk mendapatkan teman dengan jangkauan yang lebih luas antar sesama penggemar 2. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk melihat postingan terbaru NCT Dream melalui <i>Weverse</i>, sehingga dapat saling berdiskusi dengan sesama NCTzen 3. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk mendapatkan informasi mengenai perilisan konten terbaru NCT Dream, sehingga saya dapat saling berdiskusi dengan sesama NCTzen 4. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk mendapatkan

Variabel	Indikator	Definisi	Pertanyaan
			<p>kesempatan untuk berinteraksi dengan NCT Dream</p> <p>5. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk mendapatkan teman baru hingga bertemu satu sama lain</p> <p>Kepuasan GO:</p> <p>6. Setelah menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> saya mendapatkan teman dengan jangkauan yang lebih luas antar sesama penggemar</p> <p>7. Setelah mendapatkan postingan NCT Dream melalui <i>Weverse</i> dapat saling berdiskusi dengan sesama NCTzen</p> <p>8. Setelah mendapatkan informasi mengenai perilsan konten terbaru melalui <i>Weverse</i></p>

Variabel	Indikator	Definisi	Pertanyaan
			<p>saya dapat saling berdiskusi dengan sesama NCTzen</p> <p>9. Setelah menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> saya mendapatkan kesempatan untuk berinteraksi dengan NCT Dream</p> <p>10. Setelah menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> saya mendapatkan teman baru hingga bertemu satu sama lain</p>
	Kepuasan Hiburan	Yang dimaksud dengan kepuasan hiburan ini adalah, apakah melalui aplikasi <i>Weverse</i> NCTzen mendapatkan kesenangan dan hiburan dari kegiatan sehari-hari yang cukup membosankan, sehingga dijadikan sebagai tempat mengisi waktu luang bersantai juga sebagai tempat untuk meluapkan emosi.	<p>Kepuasan GS:</p> <p>1. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk mendapatkan hiburan</p> <p>2. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk merasa tidak bosan</p> <p>3. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk untuk mengisi waktu luang</p> <p>4. Saya menggunakan</p>

Variabel	Indikator	Definisi	Pertanyaan
			<p>aplikasi <i>Weverse</i> untuk merasa terhibur dari jenuhnya dengan berbagai kegiatan sehari-hari</p> <p>5. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk memenuhi kebutuhan kesenangan saya disaat NCT Dream melakukan siaran <i>live</i> melalui aplikasi <i>Weverse</i></p> <p>6. Saya menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> untuk memenuhi kebutuhan kesenangan saya disaat NCT Dream memposting pesan, foto atau video dalam aplikasi <i>Weverse</i></p> <p>Kepuasan GO:</p> <p>7. Setelah menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> saya mendapatkan hiburan</p> <p>8. Setelah</p>

Variabel	Indikator	Definisi	Pertanyaan
			<p>menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> saya merasa tidak bosan</p> <p>9. Aplikasi <i>Weverse</i> bisa dijadikan tempat untuk mengisi waktu luang</p> <p>10. Setelah menggunakan aplikasi <i>Weverse</i> saya merasa terhibur dari jenuhnya dengan berbagai kegiatan sehari-hari</p> <p>11. Kebutuhan kesenangan saya terpenuhi disaat NCT Dream melakukan siaran <i>live</i> melalui aplikasi <i>Weverse</i></p> <p>12. Kebutuhan kesenangan saya terpenuhi disaat NCT Dream memposting pesan, foto atau video dalam aplikasi <i>Weverse</i></p>