

SKRIPSI

**Kesenjangan digital pada fandom *treasure maker* Indonesia yang tidak melakukan
streaming dan *voting music show* Korea**



Oleh :

Ismi Maulidiyah

071811633057

Ilmu Informasi dan Perpustakaan

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Airlangga

2022

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ismi Maulidiyah

NIM : 071811633057

Dengan ini menyatakan sebenar-benarnya bahwa bagian atau keseluruhan isi dari Skripsi ini tidak pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademis pada bidang studi dan universitas lain serta tidak pernah dipublikasikan atau ditulis oleh individu selain peneliti kecuali bila dituliskan dengan format kutipan (baik langsung ataupun tidak langsung) dalam isi Skripsi.

Apabila ditemukan bukti bahwa pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan yang berlaku di Universitas Airlangga.

Surabaya, 25 Juli 2022



(Ismi Maulidiyah)

Kesenjangan Digital fandom *treasure maker* Indonesia dalam melakukan *streaming* dan *voting music show* Korea

SKRIPSI

Maksud : sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan studi S1 pada program studi Ilmu Informasi dan Perpustakaan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga

Disusun oleh :

Ismi Maulidiyah

NIM 071811633057

**ILMU INFORMASI DAN PERPUSTAKAAN
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS AIRLANGGA**

2022

HALAMAN PERSETUJUAN

Kesenjangan Digital pada Fandom Treasure Maker Indonesia yang tidak Melakukan Streaming dan Voting Music Show Korea

Skripsi ini telah memenuhi persyaratan dan telah disetujui untuk
diujikan

Dosen Pembimbing



Yunus Abdul Halim, S.Si., M.Kom.
NIP. 197501232008121002

HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI

Skripsi ini telah diujikan dan disahkan dihadapan Komisi Penguji

Program Studi Ilmu Informasi dan Perpustakaan
Departemen Informasi dan Perpustakaan Fakultas
Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Airlangga

Pada Hari : Kamis
Tanggal : 11 Agustus 2022
Pukul : 08.00

Komisi Penguji terdiri dari

Ketua Penguji



Dr. Koko Srimulyo, Drs., M. Si.

NIP. 196602281990021001

Anggota 1



Endang Gunarti, Dra., M.I.Kom.

NIP. 196405301990022001

Anggota 2



Yunus Abdul Halim, S.Si., M.Kom.

NIP. 197501232008121002

HALAMAN PERSEMBAHAN

Untuk orang-orang yang selalu mendukungku yakni ibuku, ayahku, kakakku, nenekku serta dosen pembimbing bapak Yunus Abdul Halim, S.Si, M.Kom., keluarga besarku, sahabat-sahabatku yang selalu menyemangatiku dan memberiku energi positif.

Ku persembahkan skripsi ini.....

ABSTRAK

Kesenjangan digital merupakan kondisi dimana antar individu adanya sebuah *gap* atau perbedaan dalam kepemilikan baik perangkat hingga aksesnya dan cara menggunakan menggunakan media teknologi, informasi dan komunikasi. Kesenjangan digital dapat terjadi pada siapa saja termasuk sebuah fandom *grup* K-Pop. Hal ini tentu menjadi permasalahan tersendiri mengingat sebuah fandom *grup* K-Pop akan selalu membutuhkan media teknologi, informasi dan komunikasi untuk melakukan aktivitasnya sebagai seorang penggemar. Kajian mengenai kesenjangan digital memang telah banyak diteliti namun untuk kesenjangan digital sebuah fandom *grup* K-Pop dalam melakukan aktivitasnya sebagai seorang penggemar belum pernah diteliti karena penelitian terdahulu hanya fokus pada komunikasi sebuah fandom. Oleh karena itu penulis ingin meneliti kesenjangan digital yang dialami salah satu fandom yakni *treasure maker* Indonesia dalam melakukan *streaming* dan *voting music show* Korea. Penelitian ini menggunakan teori tentang tingkatan kesenjangan digital milik Buente (2008). Penelitian menggunakan metode kuantitatif deskriptif dengan pengumpulan data dengan kuesioner yang dibagikan secara *online*. Penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik deskriptif. Hasil yang didapat dalam penelitian ini adalah tingkat kesenjangan digital yang banyak dialami oleh fandom *treasure maker* Indonesia adalah dalam segi cara penggunaan dan kualitas jaringan. Selain itu, terdapat saran yang diberikan dalam penelitian ini.

kata kunci : kesenjangan digital, budaya partisipasi, *streaming* dan *voting music show* Korea, fandom *treasure maker* Indonesia

ABSTRACT

The digital divide is a condition where between individuals there is a gap or difference in ownership of both the equipment to access and how to use technology, information and communication media. The digital divide can happen to anyone, including a K-Pop group fandom. This is certainly a problem, considering that a K-Pop group fandom will always need technology, information and communication media to carry out its activities as a fan. Studies on the digital divide have indeed been widely studied, but the digital divide for a K-Pop group fandom in carrying out their activities as a fan has never been studied because previous research only focused on communication of a fandom. Therefore, the author wants to examine the digital divide experienced by one of the fandoms, namely treasure maker Indonesia, in streaming and voting for Korean music shows. This study uses Buente's (2008) theory of the degree of digital inequality. The study used descriptive quantitative methods with data collection with questionnaires distributed online. This study uses descriptive statistical analysis techniques. The results obtained in this study are the level of digital divide experienced by many Indonesian fandom treasure makers in terms of how to use and quality of the network. In addition, there are suggestions given in this study.

keywords: digital divide, participation culture, streaming and voting for Korean music shows, fandom treasure maker Indonesia

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur kehadiran Allah SWT peneliti panjatkan, karena berkat rahmat dan karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya.

Pada prosesnya, skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan dari beberapa pihak. Terima kasih kepada :

1. Untuk keluargaku, ibuku, ayahku, mbakku Dinda yang selalu sabar menungguku menyelesaikan skripsi ini serta selalu menyemangatiku dan memberikanku dukungan. Kalian motivasi terbesarku untuk terus bersemangat. Aku sayang kalian.
2. Untuk dosen pembimbingku, bapak Yunus Abdul Halim, S.Si, M.Kom. yang telah meluangkan banyak waktunya untuk memberikan bimbingan pada peneliti dengan penuh sabar serta semangat yang diberikan agar peneliti dapat dengan cepat menyelesaikan skripsi ini.
3. Rektor Universitas Airlangga, bapak Prof. Dr. Mohammad Nasih.
4. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, bapak Prof. Dr. Bagong Suyanto Drs., M.Si.
5. Kepala Departemen Ilmu Informasi dan Perpustakaan, bapak Hendro Margono, S.SOS., M.SC., PHD.
6. Tak lupa seluruh dosen Ilmu Informasi dan Perpustakaan atas semua ilmu yang diberikan selama ini
7. Untuk Nunuk dan Dendi yang selalu menyemangatiku
8. Untuk sahabat-sahabatku "queen without king" hamna, anggi, yolanda, elsa dan laras yang telah mewarnai hari-hari dikehidupan perkuliahanku selama 4 tahun ini. Terima kasih atas suka, duka, kebaikan kalian serta energi positif yang kalian berikan.
9. Untuk seluruh member Treasure, NCT, WayV, Stray Kids terutama hamada asahi, lee taeyong, lucas wong, mark lee, Lee Know yang hadirnya secara tidak langsung memberikan semangat kepada peneliti hingga dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. Untuk seluruh responden, terima kasih yang sebanyak-banyaknya atas waktu yang diluangkan untuk memberikan jawaban yang dibutuhkan oleh peneliti.

DAFTAR ISI

COVER.....	i
HALAMAN PERNYATAAN TIDAK MELAKUKAN PLAGIAT.....	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PENGESAHAN PANITIA PENGUJI	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK.....	vii
ABSTRACT.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
BAB I	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Batasan Permasalahan.....	14
1.3 Rumusan masalah	14
1.4 Tujuan penelitian	14
1.5 Manfaat Penelitian	15
1.5.1 manfaat akademis.....	15
1.5.2 manfaat praktis.....	15
1.6 Tinjauan Pustaka.....	16
1.6.1.Tingkatan kesenjangan digital pada fandom <i>treasure maker</i> Indonesia	16
1.7 Definisi konseptual	19
1.7.1.Tingkatan kesenjangan digital pada fandom <i>treasure maker</i> Indonesia	19
1.8 Definisi operasional	19
1.8.1 Tingkatan kesenjangan Digital pada fandom <i>treasure maker</i> Indonesia.....	19
1.9 Metode dan Prosedur Penelitian	19
1.9.1 Metode jenis penelitian	20
1.9.2 Penentuan lokasi penelitian	20
1.9.3 Populasi dan teknik pengambilan sampel.....	21
1.9.4 Teknik pengumpulan data	22
1.9.5 Teknik pengolahan data.....	23

1.9.6 Teknik analisis data.....	23
BAB II	24
GAMBARAN UMUM PENELITIAN.....	24
2.2 fandom <i>treasure maker</i> Indonesia	25
2.3 music show Korea.....	29
2.4 budaya partisipasi penggemar	30
BAB III.....	32
PENYAJIAN DATA	32
A. Deskripsi responden.....	32
B. Deskripsi jenis kelamin responden	33
C. Deskripsi kota tempat tinggal responden	33
BAB IV.....	47
HASIL DAN PEMBAHASAN	47
4.1 tingkatan kesenjangan digital pada fandom <i>treasure maker</i> Indonesia	47
BAB V	51
KESIMPULAN DAN SARAN	51
5.1 Kesimpulan.....	51
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA.....	53

DAFTAR TABEL

Tabel 1. data aktivitas pencarian informasi seputar <i>treasure</i>	32
Tabel 2. data aktivitas mendukung <i>treasure</i>	34
Tabel 3. data aktivitas berkomunikasi dengan member <i>treasure</i> dan <i>treasure maker</i> Indonesia	40
Tabel 4. data aktivitas jual beli seputar <i>treasure</i>	42