

**PERILAKU KOMUNIKASI *K-POPERS* DALAM INTERAKSI SOSIAL
MELALUI APLIKASI V-LIVE VIDEO BROADCASTING
(STUDI FENOMENOLOGI *K-POPERS* DALAM INTERAKSI SOSIAL
MELALUI APLIKASI V-LIVE VIDEO BROADCASTING)**

***K-Popers* Communication Behavior in Social Interaction through
V-Live Video Broadcasting Application (Phenomenology Study of
K-Popers in Social Interaction through V-Live
Video Broadcasting Application)**

Vira Triwiarma¹, Mohamad Syahriar Sugandi, S.E., M.I.Kom²
Prodi S1 Ilmu Komunikasi, Fakultas Komunikasi dan Bisnis, Universitas Telkom

viraarma@gmail.com¹, syahriar@telkomuniversity.ac.id²

ABSTRAK

Aplikasi V Live diperkenalkan pada tahun 2015, aplikasi V Live merupakan sebuah aplikasi yang menampilkan *personal video broadcasting* idol Korea Selatan yang dapat diakses di ponsel cerdas dan juga perangkat lainnya seperti komputer dan laptop. Aplikasi ini mempertemukan antara idol dengan penggemarnya secara virtual diseluruh dunia. Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apa motif yang mendasari perilaku komunikasi *K-Popers* dalam interaksi sosial melalui Aplikasi V-Live Video Broadcasting serta untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi *K-Popers* dalam interaksi sosial melalui Aplikasi V-Live Video Broadcasting. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif dengan menggunakan pendekatan fenomenologi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat motif sebab dan motif tujuan yang mendorong informan menggunakan aplikasi V Live. Kemudian fitur dalam aplikasi V Live membantu penggunaannya untuk lebih mengeksplorasi hubungannya dengan idol yang mereka sukai. Hal tersebut terjadi karena adanya interaktivitas yang berbeda dengan aplikasi sejenis sebelumnya seperti Youtube dan Twitter. Fitur tersebut yakni fitur notifikasi, *chatroom*, dan terjemahan yang dapat menghubungkan informan secara virtual dengan idolnya. Implikasi terhadap perilaku komunikasi pun menjadi lebih beragam secara verbal dan non verbal. Salah satunya adalah terjalinnya komunikasi antara penggemar dengan penggemar lainnya. Perilaku verbal informan dengan penggemar lainnya, menimbulkan adanya hubungan yang terjalin dekat antar sesama penggemar. Peneliti melihat bahwa karena memiliki idol yang sama, penggemar dalam aplikasi V Live saat menuliskan komentar, mereka memperlihatkan tanggapan positif kepada sesama penggemar. Komunikasi non verbal yang ditunjukkan informan adalah kinesik, paralinguistik dan proksemik yang memperlihatkan bagaimana perasaan informan saat menggunakan aplikasi V Live.

Kata kunci: *Perilaku Komunikasi, Interaksi Sosial, K-Popers, Fenomenologi, Media Baru*

ABSTRACT

V Live app introduced in 2015, V Live app is an app which shows a personal video broadcasting of idol that can be accessed on smartphones as well as other devices such as computers and laptops. This application brings together idol with fans around the world virtually. The purpose of this research is to know what is the motive that underlying K-Popers communication behavior in social interaction through V-Live Video Broadcasting Application and to know how K-Popers communication behavior in social interaction through V-Live Video Broadcasting Application. The research method used is qualitative method by using phenomenology approach. Result of research showed that there is because motive and in order to motive which push informants use V Live application. Then the features in the V Live app help users to explore their relationship with their preferred idols. This happens because of the different interactivity with previous similar applications such as Youtube and Twitter. The feature is a notification, chatroom, and translation that can connect informants virtually with their idols. The implications for communication behavior become more varied verbally and non verbally. One of them is communication between fans with other fans. Verbal behavior of informants with other fans, causing a close relationship between fans. Researchers see that because they have the same idol, fans in the V Live app when writing their comments, they show positive responses to fellow fans. Non-verbal communication shown by informants is kinesics, paralinguistic and proksemic which shows how the feelings of informants when using V Live application.

Keywords: *Communication Behavior, Social Interaction, K-Popers, Phenomenology, New Media*

PENDAHULUAN

Perkembangan *Korean Wave* di Indonesia tidak dapat terlepas dari adanya perkembangan infrastruktur yang baik seperti adanya internet. Salah satu bentuk dari perkembangan yang signifikan dari internet adalah adanya aplikasi V Live. Kemunculan aplikasi V Live memberikan warna tersendiri dengan menampilkan idol Korea Selatan secara eksklusif dan memperlihatkan aktivitas-aktivitas yang sedang dilakukan oleh idol Korea Selatan. Aplikasi ini mempertemukan antara idol dengan penggemarnya secara virtual. Seluruh penggemar dapat mengakses aplikasi tersebut bukan hanya penggemar yang berada di Korea Selatan namun juga di seluruh dunia.

Aplikasi V Live merupakan sebuah fenomena yang besar dalam perkembangan *Hallyu* di seluruh dunia. Aplikasi ini menghilangkan batasan-batasan yang ada karena letak geografis yang jauh antara idol dengan penggemar yang berada diluar Korea Selatan.

Perilaku *K-Popers* menggunakan aplikasi V Live adalah bentuk wujud memberikan dukungan serta mengikuti aktivitas serta interaksi dengan idola mereka,. Aplikasi ini menjadi *booming* karena salah satu keuntungan bagi penggemar yang tidak mengerti bahasa Korea adalah aplikasi ini menyediakan *subtitle* yang dalam berbagai bahasa seperti bahasa inggris, jepang, termasuk bahasa Indonesia

sehingga memudahkan penggemar mengerti apa yang diucapkan oleh idol nya.

Tidak dapat dipungkiri bahwa aplikasi V Live menjadi aplikasi favorit bagi para penggemar *K-Pop*, salah satunya yaitu *K-Popers* asal Indonesia. *K-Popers* Indonesia juga tidak ingin ketinggalan, terbukti adanya antusias yang besar dari *K-Popers* Indonesia sehingga pada konten *subtitle* di aplikasi V terdapat bahasa Indonesia sebagai salah satu bahasa terjemahannya. *K-Popers* Indonesia juga tidak jarang meninggalkan komentar pada *live streaming* yang dilakukan oleh idol Korea Selatan dan berharap untuk dibaca oleh idolanya. *K-Popers* Indonesia dalam aplikasi V Live biasanya mengirimkan komentar seperti “Oppa, say hai to Indonesia” atau sekedar mengatakan “Oppa, Saranghae” serta menekan tombol *love* sebanyak-banyaknya.

Dalam pra penelitian penulis menemukan bahwa adanya *K-Popers* Indonesia yang merasakan saat idolanya melakukan *live* seperti mereka sedang melakukan *videocall*. Mereka merasa sedang berbicara langsung dengan idolanya salah satunya karena ada ikon *live* pada saat *streaming*. Selain itu, saat *streaming* mereka juga sesekali histeris dan tertawa senang, menyebutkan kata-kata seperti “daebak”, “omo”, “jinjja” dan sebagainya. Jika ketinggalan siaran langsung yang diadakan oleh idolanya, beberapa *K-Popers* merasa sedih karena tidak melihat siaran tersebut secara langsung, walaupun siaran itu nantinya dapat dilihat kembali setelah *live video* berakhir.

Aplikasi V Live merupakan aplikasi obrolan *real-time* yang fenomenal dimana penggemar dan selebriti dapat berinteraksi melalui *live streaming*, penggemar yang dapat menggunakannya bukan hanya penggemar asal Korea Selatan namun juga penggemar yang berada diluar Korea Selatan. Sehingga penggemar yang berada diluar Korea Selatan tidak akan ketinggalan dengan aktivitas-aktivitas yang dijalankan oleh idola mereka.

Adanya penggunaan teknologi untuk menghubungkan interaksi secara virtual ini menjadi landasan proses komunikasi antara Aplikasi V Live dengan penggunanya. Karena antusias *K-Popers* serta adanya interaksi sosial yang dibangun menggunakan media baru inilah peneliti tertarik untuk mengamati bagaimana perilaku komunikasi *K-Popers* pada aplikasi V–Live Video Broadcasting dalam interaksi sosial, maka penelitian ini berjudul “**STUDI FENOMENOLOGI PERILAKU KOMUNIKASI K-POPERS DALAM INTERAKSI SOSIAL MELALUI APLIKASI V–LIVE VIDEO BROADCASTING**”.

Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti membuat identifikasi masalah berupa pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana motif yang mendasari perilaku komunikasi *K-Popers* dalam interaksi sosial melalui Aplikasi V–Live Video Broadcasting?
2. Bagaimana perilaku komunikasi *K-Popers* dalam interaksi sosial melalui Aplikasi V–Live Video Broadcasting?

Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana motif yang mendasari perilaku komunikasi *K-Popers* dalam interaksi sosial melalui Aplikasi V–Live Video Broadcasting
2. Untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi *K-Popers* dalam interaksi sosial melalui Aplikasi V–Live Video Broadcasting

TINJAUAN PUSTAKA

Komunikasi

Menurut Laswell cara yang baik untuk menggambarkan komunikasi adalah dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut : *Who Says What In Which Channel To Whom With What Effect?* (Effendy, 2008:68). Berdasarkan

pernyataan Laswell diatas dapat diartikan bahwa komunikasi merupakan sebuah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek atau hasil tertentu.

Pendapat lainnya menurut Rogers (Cagara, 2007:20) komunikasi adalah sebuah proses dimana suatu ide dialihkan dari sumber lain kepada satu penerima atau lebih, dengan maksud untuk mengubah tingkah laku. Hovland dalam (Mulyana, 2008: 68) mengungkapkan pengertian dari komunikasi sebagai berikut : “*Komunikasi adalah proses yang memungkinkan seseorang (komunikator) menyampaikan rangsangan (biasanya lambang-lambang verbal) untuk mengubah perilaku orang lain (komunikate)*”.

Perilaku

Bentuk perilaku manusia menurut Notoatmodjo (2003) :

a. Perilaku tertutup (*convert behavior*)

Perilaku tertutup adalah respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk terselubung atau tertutup (*convert*). Respon atau reaksi terhadap stimulus ini masih terbatas pada perhatian, persepsi, pengetahuan, kesadaran, dan sikap yang terjadi pada orang yang menerima stimulus tersebut, dan belum dapat diamati secara jelas oleh orang lain.

b. Perilaku terbuka (*overt behavior*)

Respon seseorang terhadap stimulus dalam bentuk tindakan nyata atau terbuka. Respon terhadap stimulus tersebut sudah jelas dalam bentuk tindakan atau praktek, yang dengan mudah dapat diamati atau dilihat oleh orang lain.

Perilaku Komunikasi

Menurut pendapat Gloud dan Kolb (Suranto, 2011:79), perilaku komunikasi adalah segala aktivitas yang bertujuan untuk mencari dan memperoleh informasi dari berbagai sumber dan untuk menyebarluaskan informasi kepada

pihak manapun yang memerlukan. Perilaku komunikasi merupakan suatu tindakan atau perilaku komunikasi berupa verbal dan non verbal, perilaku inilah yang dapat diamati serta dipelajari oleh manusia (Rakhmat, 2011:264).

a. Komunikasi Verbal

Komunikasi verbal menggunakan kata-kata baik secara lisan maupun tulisan. Komunikasi verbal menurut Cangara (2007:99) adalah pertukaran melalui bahasa atau kata-kata. Menurut Mulyana (2008: 260) simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih.

b. Komunikasi Non Verbal

Komunikasi non verbal menurut Duncan dalam (Rakhmat, 2011:285) ada enam jenis yaitu: kinesik atau gerakan tubuh, paralinguistik atau suara, prosemik atau penggunaan ruangan personal dan sosial, olfaksi atau penciuman, sensitivitas kulit, dan faktor artifaktual seperti pakaian dan kosmetik.

c. Motif

Schutz dalam Kuswarno (2013: 111) mengatakan bahwa sulit untuk menemukan motif dari diri seseorang secara pasti. Untuk mengidentifikasi motif tersebut perlu dibuat suatu fase historis, yaitu masa lalu dan masa akan datang. Schutz menyebut *because motive* untuk menunjukkan fase motif pada masa lalu, dan *in order motive* untuk menunjukkan fase motif pada masa akan datang.

a. *Because Motives*

Because motive atau motif sebab yaitu tindakan yang merujuk pada masa lalu. Tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika ia memutuskan untuk mengambil tindakan tertentu dan melakukannya.

b. *In Order to Motive*

In Order to Motive atau motif tujuan merujuk pada yang ingin dicapai pada keadaan pada masa yang akan datang. Tindakan yang dilakukan oleh seseorang pasti memiliki

tujuan yang telah ditetapkan (Kuswarno, 2009: 18).

Interaksi Sosial

Menurut Soekanto dalam (Bungin, 2008: 55) interaksi sosial merupakan hubungan sosial yang dinamis menyangkut hubungan antara orang perorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang perorangan dengan kelompok manusia. Syarat terjadinya interaksi sosial menurut Bungin (2008: 55-58) adalah kontak sosial dan komunikasi.

CMC (*Computer Mediated Communication*)

Howard Rheingold (1993:5) dalam Teori dan Riset Media Cyber (Nasrullah, 2014: 20) menyatakan bahwa *cyberspace* merupakan ruang konseptual dimana semua kata, hubungan manusia, data, kesejahteraan, dan juga kekuatan dimanifestasikan oleh setiap orang melalui teknologi CMC atau *Computer Mediated Communication* (komunikasi termediasi komputer). CMC atau *Computer Mediated Communication* adalah suatu komunikasi yang dilakukan melalui media atau dimediasi dengan format komputer contohnya seperti interaksi yang berbasis teks, email, dan *chatroom*.

New Media

Media baru atau *New Media* ada setelah munculnya teknologi yang interaktif dan juga komunikasi jejaring terutama internet yang berkembang dalam kehidupan masyarakat. Menurut Vivian (2008:262-264) dalam (Nasrullah, 2014: 13-14) keberadaan media baru seperti internet bisa melampaui pola penyebaran pesan media tradisional; sifat internet yang bisa berinteraksi menguburkan batas geografis, kapasitas interaksi, dan yang terpenting bisa dilakukan secara *real time*.

Media baru sangat berbeda dengan media sebelumnya, dimana media baru menekankan adanya pola *interactivity*. Manovich (2010) dalam Rulli Nasrullah, 2014: 15) menjelaskan

bahwa konsep interaktif itu telah mengaburkan batasan-batasan fisik maupun sosial.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Moleong (2012: 6) mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian (contohnya: perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain sebagainya) secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan fenomenologi. Fenomena merupakan sebuah fakta yang disadari dan dapat dipahami oleh manusia. Fenomenologi menurut Palmer (1969:128) dalam (Littlejohn dan Foss, 2013:57) berarti membiarkan segala sesuatu menjadi jelas sebagaimana adanya.

Objek penelitian yang digunakan adalah perilaku komunikasi *K-popers* dalam interaksi sosial pada aplikasi V Live. Sedangkan subjek penelitian dalam penelitian ini yaitu *K-popers* yang menggunakan aplikasi V Live.

Kriyantono (2009: 41-43) memaparkan jenis data dalam riset kualitatif, yaitu:

Data Primer

a. Wawancara Mendalam

Sugiyono (2011:317) mengatakan wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah responden lebih sedikit.

b. Observasi

Observasi dilakukan oleh peneliti untuk memperbanyak dan memperkaya data yang dibutuhkan untuk penelitian ini. Observasi yang peneliti gunakan adalah observasi partisipatif dimana observasi ini peneliti mengamati dengan cara terlibat dalam kehidupan sehari-hari informan serta mengamati aktivitas informan saat wawancara.

Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang melengkapi data primer atau data utama, selain wawancara mendalam dan observasi yaitu studi pustaka. Studi pustaka dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan serta menghimpun data yang didapat dari literatur yang berkaitan dengan penelitian yang peneliti lakukan yaitu perilaku komunikasi *K-Popers* dalam interaksi sosial pada aplikasi V Live, seperti buku, jurnal, skripsi, serta media *online*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Motif *K-Popers* menggunakan aplikasi V Live

1. *Because Motive*

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti melihat adanya keinginan informan untuk melihat idol yang akhirnya menimbulkan kedekatan yang intim (*intimate*) antara informan dengan idol yang ia sukai karena dalam aplikasi V Live terjalin komunikasi yang intensif antara idol dengan informan dalam aplikasi V Live yang diawali oleh keinginan untuk melihat berbagai aktivitas yang dilakukan oleh idol tersebut. Selanjutnya peneliti menyimpulkan bahwa adanya keterkaitan dan pengaruh antara lingkungan dengan diri informan yang menyebabkan informan seperti Aurelia menggunakan aplikasi V Live karena teman-teman yang berada dalam lingkungannya menggunakan aplikasi ini.

2. *In Order to Motive*

Informan yang ingin melihat aktivitas yang dilakukan oleh idolnya terbagi atas dua bagian yaitu yang pertama, informan ingin melihat aktivitas idolnya sebagai seorang idol dan yang kedua, ada yang ingin melihat idolnya sebagai orang biasa yang dapat memperlihatkan kepribadian serta aktivitas-aktivitas pribadinya kepada penggemar. Selanjutnya motif tujuan yang ingin dicapai oleh informan dapat peneliti simpulkan bahwa terdapat keinginan untuk menjalin hubungan dalam jangka panjang antara informan sebagai penggemar dengan idol yang ia sukai. Karena adanya rasa ingin di *notice* oleh idolnya.

Penggunaan fitur pada aplikasi V Live

1. Penggunaan fitur pada aplikasi V Live

Berdasarkan hasil wawancara yang peneliti lakukan dengan informan, peneliti mendapati bahwa mereka menemukan banyak fitur-fitur beragam yang memiliki manfaat sehingga menimbulkan ketertarikan baru dan tujuan baru pada mereka, kemudian informan juga menemukan fitur-fitur yang sebelumnya tidak mereka dapatkan di media-media lainnya. Hasil wawancara yang peneliti dapatkan dari informan adalah informan menggunakan aplikasi ini untuk mencapai tujuan-tujuannya sehingga aplikasi ini tidak terlepas dari fungsinya sebagai medium komunikasi. Ketika seseorang berinteraksi dengan orang lain, itu berarti bahwa mereka sedang melakukan tindakan komunikasi. Seperti dalam aplikasi V Live, adanya interaksi dengan sesama penggemar idol dan juga interaksi dengan idol yang disukai. Seperti mengirimkan simbol-simbol hati, menuliskan status, menekan tombol hati, mengirimkan komentar-komentar, hal tersebut dapat disebut sebagai kegiatan komunikasi. Hal-hal tersebut tidak terlepas dari tujuan informan saat melakukan tindakan komunikasi tersebut. Hal yang didapatkan

informan dengan menggunakan fitur-fitur aplikasi V Live yakni:

- a. Membangun interaksi dengan idol
- b. Membangun interaksi dengan sesama penggemar
- c. Memperoleh terjemahan agar mengerti dengan apa yang disampaikan oleh idolnya
- d. Memenuhi kebutuhan hiburan
- e. Mendapatkan dan memberikan informasi

2. Pengalaman *K-Popers* sebelum menggunakan aplikasi V Live dengan sekarang

Dalam melihat perilaku komunikasi, pengalaman menjadi aspek penting untuk dapat memahami individu. Salah satu hal yang dapat dilihat dalam penggunaan media baru menurut Lister, dkk (2009: 12-13) adalah bentuk pengalaman baru dalam teks, hiburan, kesenangan, dan pola dari konsumsi media (permainan komputer, simulasi, efek khusus film). Dari hasil wawancara yang peneliti dapatkan, terdapat pengalaman baru yang dirasakan oleh informan dengan melalui teks seperti interaksi yang interaktif dengan idol; interaksi *Real Time*; fitur terjemahan dan memperoleh teman baru

3. Perasaan *K-Popers* sebelum menggunakan aplikasi V Live dengan sekarang

Untuk mengungkapkan alasan informan dalam melakukan tindakan komunikasi, peneliti menemukan perasaan yang menjadi alasan mengapa informan memilih menggunakan aplikasi V Live. Pada pembahasan ini peneliti sebelumnya melakukan wawancara dengan informan bagaimana perasaan mereka sebelum adanya aplikasi V Live dan setelah adanya aplikasi V Live. Berdasarkan wawancara yang peneliti lakukan, peneliti menyimpulkan terdapat perasaan puas dan tidak puas pada informan sebelum dan setelah menggunakan aplikasi ini.

Perilaku komunikasi *K-Popers* dalam interaksi sosial pada aplikasi V Live

Perilaku komunikasi akan dipaparkan antara perilaku komunikasi yang ditunjukkan secara verbal dan juga non verbal. Perilaku komunikasi verbal akan dipaparkan secara terpisah antara komunikasi yang dijalankan oleh penggemar dengan sesama penggemar dalam aplikasi, perilaku komunikasi verbal penggemar diluar aplikasi serta perilaku komunikasi verbal penggemar dengan idolnya dalam aplikasi V Live.

a. Perilaku komunikasi verbal informan berinteraksi dalam aplikasi dengan sesama penggemar

Perilaku komunikasi yang terjalin antara informan dengan sesama penggemar akan dipaparkan berdasarkan hasil wawancara yang peneliti dapatkan. Perilaku komunikasi verbal yang dilakukan oleh informan akan dijabarkan sebagai berikut:

- Menunjukkan rasa gembiranya pada penggemar lain
- Berinteraksi dengan penggemar di fitur *chatroom*
- Berinteraksi dengan penggemar pada *live streaming*.
- Memberikan informasi tentang idolnya saat live
- Berinteraksi dengan penggemar sebelum live streaming dimulai

Berdasarkan hasil yang peneliti dapatkan, peneliti menyimpulkan bahwa adanya perilaku verbal informan dengan penggemar lainnya, menimbulkan adanya hubungan yang terjalin dekat antar sesama penggemar. Peneliti melihat bahwa karena memiliki idol yang sama, penggemar dalam aplikasi V Live saat menuliskan komentar mereka menunjukkan dan memperlihatkan tanggapan positif kepada sesama penggemar. Mereka menunjukkan adanya kedekatan seperti seorang teman dengan saling memberikan informasi, menunjukkan rasa senangnya ketika penggemar lain

mendapatkan perhatian dari idolnya, melakukan interaksi bahkan menjalin hubungan pertemanan setelah menggunakan aplikasi V Live.

b. Perilaku komunikasi verbal informan dalam aplikasi dengan idol

Perilaku komunikasi verbal yang dilakukan oleh informan dengan idol dapat dilihat sebagai berikut:

- **Mengungkapkan perasaan kepada idol.** Pada bagian ini dapat dikatakan bahwa batasan jarak telah kabur, dilihat dari bagaimana informan menyampaikan perasaannya secara terbuka tanpa harus menunggu untuk bertemu secara langsung seperti memuji dan menyatakan perasaannya kepada idolnya. Disini informan menunjukkan perasaan tersebut kepada idolnya, sehingga idolnya dapat melihat dan juga membalas apa yang diungkapkan oleh penggemarnya.
- **Promosi kepada idol.** Perilaku komunikasi yang dilakukan oleh informan yakni Genta agar idolnya menonton *channel*nya ini dapat memudahkan batasan sosial antara penggemar dengan idol, ia dapat mengutarakan apa saja yang ingin disampaikannya kepada idolnya.

Peneliti melihat bahwa perilaku komunikasi verbal melalui tulisan ini terbagi menjadi dua yaitu yang pertama adalah informan saat melakukan komunikasi verbal dengan idolnya tidak menggunakan perasaan seperti mempromosikan *channel* Youtubanya kepada idol yang ia sukai pada kolom komentar. Kedua, informan menggunakan perasaan saat menuliskan komentar. Walaupun informan tidak dapat bertemu secara langsung dengan idol yang ia sukai, namun informan tetap dapat mengungkapkan perasaannya melalui aplikasi V Live. Peneliti menyimpulkan bahwa informan dalam berkomunikasi dengan idolnya pada aplikasi V Live, mereka tidak membalas apa

yang ditanyakan oleh idolnya, namun lebih mengungkapkan perasaannya dengan menulis komentar seperti '*saranghaeyo oppa*' karena keterlambatan dari terjemahan dalam aplikasi V Live. Dalam aplikasi V Live, peneliti menemukan bahwa informan menuliskan komentar-komentar positif saja kepada idolnya. Tidak ada informan yang mengungkapkan kata-kata negatif pada idolnya salah satu alasan dari informan karena alasan awalnya menggunakan aplikasi V Live untuk mendukung idol yang ia sukai.

c. Perilaku komunikasi verbal informan di luar aplikasi

Perilaku komunikasi pada dunia nyata menjadi ikut terjalin dengan keberadaan idol informan dalam aplikasi tersebut. Hubungan yang terjalin ada yang sudah mengenal satu sama lain sebelum menggunakan aplikasi V Live, dan ada juga yang mulai memiliki hubungan pertemanan setelah menggunakan aplikasi V Live seperti yang dialami oleh Mariz. Perilaku komunikasi verbal tersebut dibagi dalam lima ruang lingkup yang berbeda, yaitu, ruang lingkup pertemanan; ruang lingkup sekolah dan kampus; ruang lingkup *fansclub*; ruang lingkup *cover dance*; ruang lingkup *roleplayer*

d. Perilaku komunikasi non verbal informan

Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan, terdapat perilaku komunikasi non verbal yang ditunjukkan oleh informan penelitian dalam berkomunikasi. Komunikasi non verbal menurut Duncan dalam (Rakhmat, 2011:285) ada enam jenis yaitu: kinesik atau gerakan tubuh, paralinguistik atau suara, prosemik atau penggunaan ruangan personal dan sosial, olfaksi atau penciuman, sensitivitas kulit, dan faktor artifaktual seperti pakaian dan kosmetik. Ada 3 komunikasi non verbal yang ditunjukkan oleh informan dari enam jenis komunikasi non verbal menurut Duncan:

1. Kinesik atau Gerak Tubuh

Kinesik atau gerak tubuh adalah yang menggunakan gerakan tubuh yang berarti terdiri atas tiga komponen utama: pesan fasial, pesan gestural, dan pesan postural (Rakhmat, 2011:285).

a. **Fasial.** Dalam fasial informan memperlihatkan berbagai ekspresi seperti “Wajah Malu”, “Wajah Tersenyum”, “Wajah Kesal”, “Wajah Sedih”

b. **Gestural.** Pada bagian ini pesan gestural menunjukkan gerakan sebagian anggota badan seperti mata dan tangan untuk mengkomunikasikan berbagai makna (Mulyana, 2011:286). Gerakan yang ditunjukkan oleh informan seperti Gerakan memukul teman, Menghapus air mata, Gerakan berpura-pura mengetik, Gerakan memukul paha, dan Menutup mata

2. Paralinguistik atau suara

Pesan paralinguistik adalah pesan non verbal yang berhubungan dengan cara mengucapkan pesan verbal (Rakhmat, 2011:288). Ketika seseorang menyampaikan suatu pesan verbal, jika diucapkan dengan cara yang berbeda maka akan memiliki arti dan makna yang berbeda pula.

Secara situasional terdapat dua jenis perbedaan suara yang diucapkan oleh informan, yaitu:

Senang. Ketika sedang senang, intonasi suara dan volume suara yang dikeluarkan oleh informan menjadi lebih besar. Kemudian kecepatan dari suara yang

dikeluarkan informan ketika sedang antusias juga berbeda saat menceritakan pengalamannya.

Sedih. Ketika sedang sedih, intonasi dan volume suara menjadi mengecil karena sedang menceritakan pengalaman sedihnya, kemudian kecepatan suaranya pun berkurang karena menjadi terbata-bata.

3. Proksemik atau Penggunaan ruang personal dan sosial

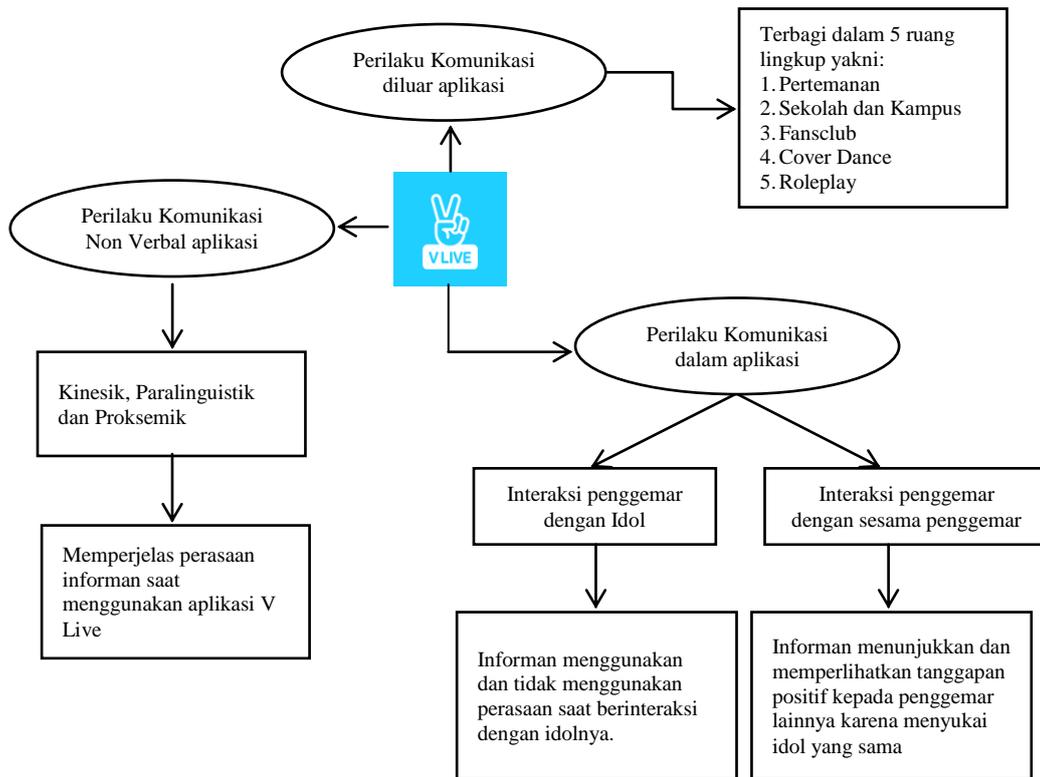
Pesan proksemik disampaikan melalui pengaturan jarak dan ruang. Umumnya dengan mengatur jarak kita dapat mengungkapkan keakraban kita dengan orang lain. (Rakhmat, 2011:286). Dalam bagian ini peneliti menemukan bahwa terdapat ruang personal dan ruang sosial yang ditunjukkan oleh informan.

Ruang Personal. Informan memiliki dua perilaku yang ingin mereka tunjukkan, yaitu terbuka dan tertutup. Informan yang terbuka alasannya adalah karena dapatnya dukungan dari temannya. Sedangkan informan yang tertutup memiliki alasan yakni tidak ingin dikatakan ‘alay’

Ruang Sosial (di dalam aplikasi V Live)

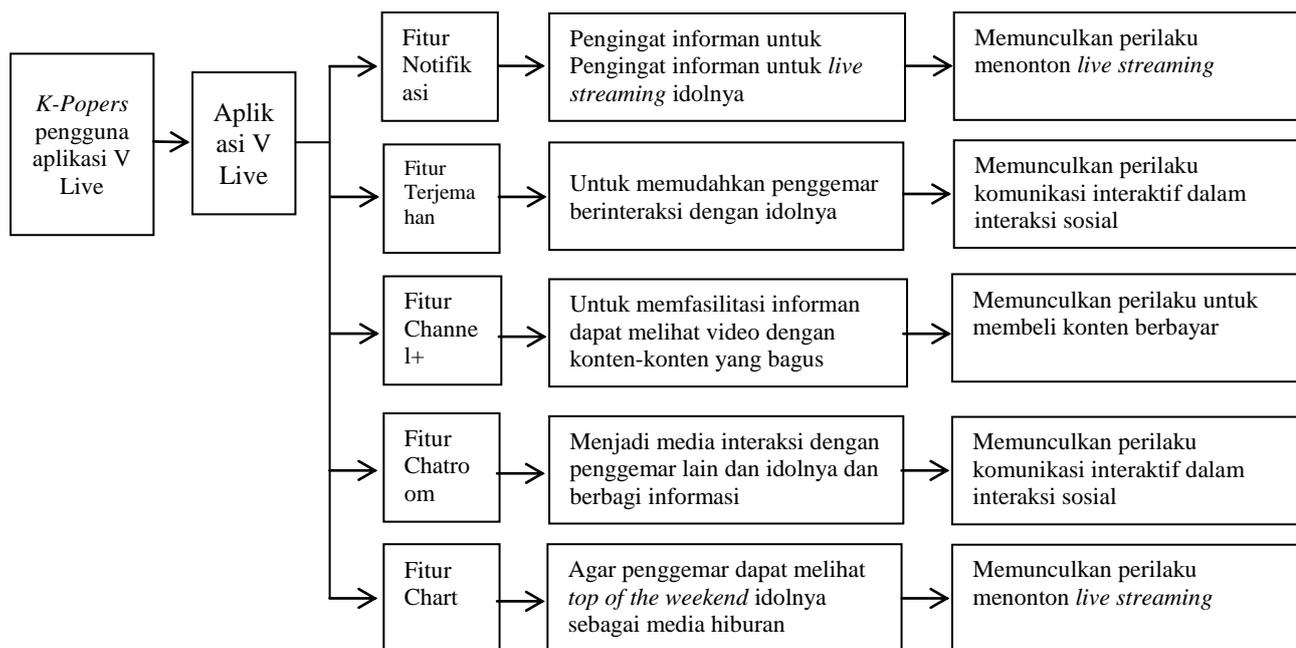
Terbuka karena merasa tidak saling kenal dan komentarnya juga akan cepat berlalu. Kemudian tertutup, perilaku ini ditunjukkan oleh informan yang tidak memberikan komentar atau berinteraksi dengan sesama penggemar dikarenakan ia ingin fokus pada idolnya saja.

Tabel 1.1
Perilaku komunikasi informan melalui aplikasi V Live



Sumber: Olahan data penulis

Tabel 1.2
Fitur yang digunakan oleh Informan pada aplikasi V Live



Sumber: Olahan data penulis

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian yang diperoleh, motif informan terbagi dalam dua jenis motif yaitu motif sebab (*because motive*) dan motif tujuan (*in order to motive*). Pada motif sebab, peneliti melihat adanya keinginan informan untuk melihat idol yang akhirnya menimbulkan kedekatan yang intim (*intimate*) antara informan dengan idol yang ia sukai karena dalam aplikasi V Live terjalin komunikasi yang intensif antara idol dengan informan dalam aplikasi V Live yang diawali oleh keinginan untuk melihat berbagai aktivitas yang dilakukan oleh idol tersebut. Selanjutnya peneliti menyimpulkan bahwa adanya keterkaitan dan pengaruh antara lingkungan dengan diri informan karena teman-teman yang berada dalam lingkungannya menggunakan aplikasi ini. Kemudian pada motif tujuan, tujuan informan adalah ingin melihat aktivitas yang dilakukan oleh idolnya yang terbagi atas tiga bagian yaitu yang pertama, informan ingin melihat aktivitas idolnya sebagai seorang idol dan yang kedua, ada yang ingin melihat idolnya sebagai orang biasa yang dapat memperlihatkan kepribadian serta aktivitas-aktivitas pribadinya kepada penggemar. Dan yang terakhir terdapat keinginan untuk menjalin hubungan dalam jangka panjang antara informan sebagai penggemar dengan idol yang ia sukai. Karena adanya rasa ingin di *notice* oleh idolnya.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, fitur dalam aplikasi V Live membantu pengguna untuk lebih mengeksplorasi hubungannya dengan idol yang mereka sukai. Hal tersebut terjadi karena adanya interaktivitas yang berbeda dengan aplikasi sejenis sebelumnya seperti Youtube dan Twitter. Fitur tersebut seperti fitur notifikasi, chatroom, dan terjemahan yang dapat menghubungkan informan secara virtual dengan idolnya. Implikasi terhadap perilaku komunikasi pun menjadi lebih beragam. Dalam penelitian

ini peneliti memperoleh hasil perilaku komunikasi yang terjadi melalui aplikasi V Live sebagai berikut :

- a. Fitur-fitur dalam aplikasi V Live memperlihatkan perilaku baru yang muncul yaitu perilaku *live streaming K-Popers* pengguna aplikasi V Live. Fitur dalam aplikasi V Live juga mendukung interaksi pengguna dengan pengguna lain serta dengan idolnya.
- b. Perilaku komunikasi verbal informan dalam aplikasi dengan sesama penggemar antara lain seperti menunjukkan rasa gembiranya pada penggemar lain, berinteraksi dengan penggemar di fitur *chatroom*, berinteraksi dengan penggemar pada *live streaming*, memberikan informasi tentang idolnya saat *live* serta berinteraksi dengan penggemar sebelum *live streaming* dimulai.
- c. Perilaku komunikasi verbal informan dalam aplikasi dengan idol yaitu mereka mengungkapkan perasaan kepada idol dan ada juga yang promosi kepada idolnya.
- d. Perilaku komunikasi verbal informan di luar aplikasi terbagi dalam ruang lingkup pertemanan, ruang lingkup sekolah dan kampus, ruang lingkup *fansclub*, ruang lingkup *cover dance*, serta dalam ruang lingkup *roleplay*.
- e. Perilaku komunikasi non verbal informan terbagi menjadi tiga bagian yaitu kinesik (gerak tubuh), paralinguistik (suara), dan proksemik (penggunaan ruang personal dan sosial). Pada bagian kinesik terdapat dua komponen yang dilakukan informan. Pertama pesan fasial, terdapat komunikasi nonverbal yang ditunjukkan informan yaitu wajah malu, wajah tersenyum, wajah kesal, serta wajah sedih untuk menunjukkan dan memperjelas pesan verbal. Kedua gestural, terdapat gerakan nonverbal yang muncul yaitu gerakan memukul teman, menghapus air mata, gerakan berpura-pura mengetik,

gerakan memukul paha, serta gerakan tangan menutup mata.

Pada bagian paralinguistik atau suara, Secara situasional terdapat dua jenis perbedaan suara yang diucapkan oleh informan, yaitu:

Senang. Ketika sedang senang, intonasi suara dan volume suara yang dikeluarkan oleh informan menjadi lebih besar. Kemudian kecepatan dari suara yang dikeluarkan informan ketika sedang antusias juga berbeda saat menceritakan pengalamannya.

Sedih. Ketika sedang sedih, intonasi dan volume suara menjadi mengecil karena sedang menceritakan pengalaman sedihnya, kemudian kecepatan suaranya pun berkurang karena menjadi terbata-bata.

Selanjutnya yang terakhir adalah proksemik atau penggunaan ruang personal dan sosial. Peneliti menemukan bahwa terdapat ruang personal dan ruang sosial yang ditunjukkan oleh informan.

Ruang Personal. Informan memiliki dua perilaku yang ingin mereka tunjukkan, yaitu terbuka dan tertutup. Informan yang terbuka alasannya adalah karena dapatnya dukungan dari temannya. Sedangkan informan yang tertutup memiliki alasan yakni tidak ingin dikatakan ‘alay’

Ruang Sosial (di dalam aplikasi V Live)

Terbuka karena merasa tidak saling kenal dan komentarnya juga akan cepat berlalu. Kemudian tertutup, perilaku ini ditunjukkan oleh informan yang tidak memberikan komentar atau berinteraksi dengan sesama penggemar dikarenakan ia ingin fokus pada idolnya saja.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan tujuan informan menggunakan aplikasi V Live yaitu membangun interaksi dengan idol, membangun interaksi dengan sesama penggemar,

memperoleh terjemahan agar mengerti dengan apa yang disampaikan oleh idolnya, memenuhi kebutuhan hiburan serta memberikan dan mendapatkan informasi melalui aplikasi V Live.

Hasil penelitian yang peneliti dapatkan mengenai pengalaman informan saat sebelum dan sesudah adanya aplikasi V Live yaitu memperoleh pengalaman interaksi yang interaktif dengan idol, interaksi *real time* dengan idol, adanya fitur terjemahan, serta pengalaman baru yaitu memperoleh teman baru.

Hasil penelitian yang peneliti dapatkan tentang perasaan informan sebelum dan sesudah adanya aplikasi V Live yakni adanya perasaan tidak puas dan perasaan puas pada informan.

SARAN

1. Bagi peneliti selanjutnya, terdapat kekurangan dalam pencarian data informan dan literatur, oleh karena itu diharapkan peneliti selanjutnya dapat mempelajari dan memahami Perilaku komunikasi dalam interaksi sosial pada aplikasi V Live sehingga dapat dikembangkan lebih lanjut.
2. Bagi akademisi, perlunya penelitian lebih lanjut tentang perilaku komunikasi pada media baru secara lebih mendalam serta meneliti juga mengharapakan penelitian ini dapat lebih memberikan informasi yang rinci sebagai rujukan informasi untuk melakukan penelitian selanjutnya.
3. Bagi praktisi, untuk dapat mengembangkan aplikasi dalam hal interaksi yang lebih interaktif sehingga dapat meningkatkan minat pengguna bukan hanya *K-Popers* namun juga seluruh masyarakat di dunia.

DAFTAR PUSTAKA

- Bungin, M.B. (2008). *Konstruksi Sosial Media Massa: Kekuatan Pengaruh Media Massa, Iklan Televisi, dan Keputusan Konsumen Serta Kritik Terhadap Peter L. Berger & Thomas Luckman*. Jakarta: Kencana.
- Cangara, H. (2007). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Effendy, O.U. (2003). *Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Kuswarno. (2013). *Metode Penelitian Komunikasi Fenomenologi*. Bandung: Widya Padjajaran
- Kriyantono, R. (2009). *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Malang: Prenada Media Group.
- Littlejohn, S.W. & Foss, A.K. (2013). *Teori Komunikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mulyana, D. (2008). *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Moleong, L.J. (2012). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, R. (2014). [Teori dan Riset Media Siber \(Cybermedia\)](#). Yogyakarta: Kencana Prenada Media
- Notoatmodjo, S. (2003). *Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku Kesehatan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Rakhmat, J. (2011). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suranto, A. (2011). *Komunikasi Interpersonal*. Yogyakarta: Graha Ilmu.