

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSEMBAHAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
LEMBAR PUBLIKASI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.2.1 Rumusan Masalah Makro	10
1.2.2 Rumusan Masalah Mikro	10
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian.....	10
1.3.1 Maksud Penelitian.....	10
1.3.2 Tujuan Penelitian	11
1.4 Kegunaan Penelitian.....	11
1.4.1 Kegunaan Teoritis.....	11
1.4.2 Kegunaan Praktis	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PEMIKIRAN.....	14
2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	14

2.2	Tinjauan Pustaka	16
2.2.1	Tinjauan Komunikasi	16
2.2.2	Tinjauan Perilaku	26
2.2.3	Tinjauan Perilaku Komunikasi	29
2.2.4	Tinjauan Tentang Komunikasi Verbal dan Nonverbal	31
2.2.5	Tinjauan Tentang Komunikasi Digital	35
2.2.6	Tinjauan Tentang <i>New Media</i>	39
2.2.7	Tinjauan Tentang K-Pop	41
2.3	Kerangka Pemikiran	44
BAB III METODE PENELITIAN		50
3.1	Desain Penelitian	50
3.2	Informan Penelitian	52
3.3	Teknik Pengumpulan Data	54
3.3.1	Studi Pustaka	54
3.3.2	Studi Lapangan	55
3.4	Uji Keabsahan Data	57
3.5	Teknik Analisis Data	60
3.6	Lokasi dan Waktu Penelitian	62
3.6.1	Lokasi Penelitian	62
3.6.2	Waktu Penelitian	62
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		64
4.1	Hasil Penelitian	64
4.1.1	Gambaran Objek Penelitian	64
4.1.1.1	Enhypen (EN-)	64
4.1.1.2	Engene (Komunitas Penggemar Enhypen)	65

4.1.1.3	Aplikasi Weverse	67
4.1.2.	Deskripsi Informan Penelitian	77
4.1.3	Analisis Hasil Penelitian	83
4.1.3.1	Proses Komunikasi Engene Sebagai Penggemar Enhypen Melalui Penggunaan Aplikasi Weverse.....	84
4.1.3.2	Motif Engene Sebagai Penggemar Enhypen Melalui Penggunaan Aplikasi Weverse	106
4.1.3.3	Makna Engene Sebagai Penggemar Enhypen Melalui Penggunaan Aplikasi Weverse	113
4.1.3.4	Pengalaman Engene Sebagai Penggemar Enhypen Melalui Penggunaan Aplikasi Weverse	119
4.1.3.5	Fenomena Perilaku Komunikasi Engene Sebagai Penggemar Enhypen Melalui Penggunaan Aplikasi Weverse.....	148
4.2	Pembahasan.....	154
4.2.1	Proses Komunikasi Engene Sebagai Penggemar Enhypen Melalui Penggunaan Aplikasi Weverse.....	154
4.2.2	Motif Engene Sebagai Penggemar Enhypen Melalui Penggunaan Aplikasi Weverse	163
4.2.3	Makna Engene Sebagai Penggemar Enhypen Melalui Penggunaan Aplikasi Weverse	167
4.2.4	Pengalaman Engene Sebagai Penggemar Enhypen Melalui Penggunaan Aplikasi Weverse.....	169
4.2.5	Fenomena Perilaku Komunikasi Engene Sebagai Penggemar Enhypen Melalui Penggunaan Aplikasi Weverse	180
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		187
5.1	Kesimpulan	187

5.2 Saran.....	195
DAFTAR PUSTAKA	196
LAMPIRAN.....	199
DOKUMENTASI.....	258
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	261

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tinjauan Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3.1 Daftar Informan.....	54
Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Penelitian	63
Tabel 4.1 Jadwal Wawancara Informan Penelitian	83

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Aplikasi <i>Official Weverse</i>	4
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	49
Gambar 4.1 Logo Engene (Penggemar Enhypen)	66
Gambar 4.2 Halaman Awal Aplikasi Weverse.....	70
Gambar 4.3 Engene-1 Pengguna Weverse Sejak 2022	78
Gambar 4.4 Engene-2 Pengguna Weverse Sejak 2020	79
Gambar 4.5 Engene-3 Pengguna Aplikasi Weverse Sejak 2023.....	80
Gambar 4.6 Engene-4 Pengguna Weverse Sejak 2022	81
Gambar 4.7 Engene-5 Pengguna Weverse Sejak 2023	82
Gambar 4.8 Psikolog PUSPAGA	83
Gambar 4.9 Enhypen <i>Member</i> Update Foto.....	88
Gambar 4.10 <i>Member</i> Enhypen Menanggapi Isu Boikot.....	90
Gambar 4.11 Weverse <i>Shop Cash</i> Setelah Pemindaian <i>QR Code</i>	92
Gambar 4.12 <i>Emblems</i> Hasil <i>Scan QR Code</i>	93
Gambar 4.13 Unggahan <i>Member</i> Enhypen	97
Gambar 4.14 Tanda Akun Pengguna Weverse <i>Membership</i>	100
Gambar 4.15 Akun Pengguna Weverse Reguler	100
Gambar 4.16 Fitur <i>Bookmark</i> Weverse	101
Gambar 4.17 Fitur <i>Live Streaming</i> Pada Aplikasi Weverse.....	103
Gambar 4.18 Fitur Filter by <i>Language</i> Aplikasi Weverse	105
Gambar 4.19 Tampilan <i>Teaser</i> dan <i>Trailer Come Back</i> Enhypen	111
Gambar 4.20 Interaksi Engene dengan <i>Member</i> Enhypen	113

Gambar 4.21 Fitur <i>Fan Letter</i> Aplikasi Weverse	115
Gambar 4.22 Interaksi Engene yang Berbeda Negara dalam Komunitas	116
Gambar 4.23 Enhypen Community Notice <i>Fans Sign Event</i>	121
Gambar 4.24 <i>Gift Weverse Shop</i> Enhypen.....	122
Gambar 4.25 Fitur <i>Collection Badges</i> Engene Pada Aplikasi Weverse.....	123
Gambar 4.26 Fitur <i>Badge Collection</i> Enhypen Pada Aplikasi Weverse	124
Gambar 4.27 Fitur <i>Notification</i> Aplikasi Weverse.....	128
Gambar 4.28 Unggahan Engene Dalam Komunitas.....	129
Gambar 4.29 Fitur <i>Live</i> Bersama pada Weverse	132
Gambar 4.30 Konten Enhypen pada Komunitas Enhypen di Weverse.....	133
Gambar 4.31 <i>Jelly Shop</i> pada Aplikasi Weverse.....	136
Gambar 4.32 Fitur <i>Membership</i>	139
Gambar 4.33 Konten dari Akses <i>Digital Code</i>	141
Gambar 4.34 Notice Enhypen mengenai Kesehatan Member.....	143
Gambar 4.35 Fitur Weverse <i>Magazine</i> pada Weverse	146
Gambar 4.36 Komunitas yang Berbeda dalam Satu Aplikasi Weverse	152
Gambar 4.37 Model Fenomena Perilaku Komunikasi Engene Sebagai Penggemar Enhypen Melalui Penggunaan Aplikasi Weverse	186

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Rekomendasi Pembimbing Skripsi	200
Lampiran 2 Berita Acara Bimbingan	201
Lampiran 3 Surat Pengajuan Pendaftaran Ujian Sidang Sarjana	202
Lampiran 4 Lembar Revisi Sidang Sarjana.....	203
Lampiran 5 Pedoman Wawancara Informan (Engene Pengguna Aplikasi Weverse)	204
Lampiran 6 Pedoman Wawancara Informan (Psikolog)	207
Lampiran 7 Biodata Informan I (Engene Pengguna Aplikasi Weverse).....	208
Lampiran 8 Biodata Informan II (Engene Pengguna Aplikasi Weverse)	209
Lampiran 9 Biodata Informan III (Engene Pengguna Aplikasi Weverse)	210
Lampiran 10 Biodata Informan IV (Engene Pengguna Aplikasi Weverse).....	211
Lampiran 11 Biodata Informan V (Engene Pengguna Aplikasi Weverse)	212
Lampiran 12 Biodata Informan VI (Psikolog)	213
Lampiran 13 Hasil wawancara Informan I (Engene Pengguna Aplikasi Weverse)	214
Lampiran 14 Hasil wawancara Informan II (Engene Pengguna Aplikasi Weverse)	221
Lampiran 15 Hasil wawancara Informan III (Engene Pengguna Aplikasi Weverse)	227
Lampiran 16 Hasil Wawancara Informan IV (Engene Pengguna Aplikasi Weverse)	234

Lampiran 17 Hasil wawancara Informan V (Engene Pengguna Aplikasi Weverse)	240
Lampiran 18 Hasil wawancara Informan VI (Psikolog)	245
Lampiran 19 Pedoman Observasi	250
Lampiran 20 Hasil Observasi	252
Lampiran 21 Glosarium	256