

**PERAN *BLOG* www.kaoskakibau.com TERHADAP CITRA
PERUSAHAAN S.M. ENTERTAINMENT DI MATA PEMBACA *BLOG***

TUGAS AKHIR



FAUZIAH LISTYO AYUNANI

1111003076

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2015**

**PERAN *BLOG* www.kaoskakibau.com TERHADAP CITRA
PERUSAHAAN S.M. ENTERTAINMENT DI MATA PEMBACA
*BLOG***

TUGAS AKHIR

Sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi
Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial
Universitas Bakrie



FAUZIAH LISTYO AYUNANI

1111003076

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS EKONOMI DAN ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS BAKRIE
JAKARTA
2015**

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuktelah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Fauziah Listyo Ayunani

NIM : 1111003076

Tanda Tangan :

Tanggal : Juli 2015

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Fauziah Listyo Ayunani
NIM : 11110030676
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial
Judul Skripsi : Peran *Blog* www.kaoskakibau.com Terhadap Citra
Perusahaan S.M. Entertainment di Mata Pembaca
Blog

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dianingtyas Putri, S.Sos.,M.Si. ()

Penguji 1 : Dessy Kania, M.A. ()

Penguji 2 : Mirana Hanathasia, S.Sos.,MMediaPrac. ()

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : Juli 2015

UNGKAPAN TERIMA KASIH

Puji dan syukur penulis haturkan kepada Allah SWT., karena atas karunia-Nya pula tugas akhir “Peran *Blog* www.kaoskakibau.com Terhadap Citra Perusahaan S.M. Entertainment di Mata Pembaca *Blog*” ini dapat terselesaikan dengan baik. Tugas akhir ini ditulis sebagai prasyarat untuk menyelesaikan pendidikan sarjana (S1) di Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ekonomi dan Ilmu Sosial, Universitas Bakrie.

Kelancaran penulisan tugas akhir ini didukung oleh berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Dra. Suharyanti, M.S.M., selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi, atas segala bimbingan dan pengarahannya selama penulis menjalani pendidikan di Universitas Bakrie
2. Ibu Dianingtyas Murtanti Putri, S.Sos., M.Si., selaku dosen pembimbing skripsi dan pembimbing akademik yang senantiasa membimbing dan mengarahkan penulis untuk menghasilkan karya tulis yang terbaik
3. Ibu Mirana Hanathasia, S.Sos., MMediaPrac dan Miss Dessy Kania, M.A. atas segala masukan dan bimbingannya dalam penyelesaian tugas akhir ini
4. Kedua orang tua penulis, bapak Mimit Yudi Winarta dan ibu Sri Minawati yang selalu memberikan semangat dan dorongan untuk segera menyelesaikan skripsi dan segera pulang ke rumah
5. Aulia Prasasti Rahajengtyas yang selalu ada untuk diajak bertukar pikiran mengenai industri K-pop dan banyak memberikan bantuan untuk menyelesaikan tugas akhir ini; serta Satrio Agung Prabowo dan Fiorenza Amanda Putri yang selalu membuat penulis tertawa dengan segala cerita mereka yang lucu
6. EXO; grup K-pop kesayangan yang menjadi salah satu sumber inspirasi terbesar untuk mengejar mimpi. Terimakasih atas lagu-lagu yang menjadi *mood booster*. *I hope we can meet soon at your backstage in Jakarta.*

7. Geng Khis Khan; Octaviniant Aspary, Pera Malinda Sihite, Kartika Putri Hanafi, Kartika Ayu Utamingrum, Fitri Handayani yang selalu ada untuk mendukung satu sama lain dan lulus bersama.
8. Geng Soto; Billy Chailani, Carissa Fitria, dan Nadya Maharani yang selalu ada untuk diajak bertukar pikiran, baik di sela *soto session* maupun percakapan ringan di Line.
9. Rekan-rekan *Corporate Communication* angkatan 2011 yang inspiratif dan selalu saling mendukung, terutama Abdul Aziz dan Octaviniant Aspary yang sudah banyak melalui masa-masa sulit dalam tugas kelompok. Terimakasih juga kepada Fresty Gusliza Rahayu yang sudah mencetuskan ide untuk mengangkat topik ini
10. Kak Atmi Ahsani Yusron (Ron) yang sudah mau bercerita panjang lebar mengenai blog kaoskakibau.com
11. Pigar Mahdar Anisah M. Shalihah, Hismaya Supiandi dan Suci Wigati yang sudah bersedia menjadi informan.
12. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu. Tanpa kalian, mungkin penulis masih tetap bersantai dan tidak menyentuh tugas akhir ini.

Akhir kata, penulis berharap semoga Allah SWT., membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu penulis dalam penyusunan tugas akhir ini. Semoga tugas akhir ini membawa manfaat bagi perkembangan ilmu komunikasi ke depannya.

Jakarta, 23 Juni 2015

Penulis

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Sebagai sivitas akademik Universitas Bakrie, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Fauziah Listyo Ayunani

NIM : 1111003076

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Fakultas : Ekonomi dan Ilmu Sosial

Jenis Tugas Akhir : Kualitatif

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Bakrie **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul:

Peran *Blog* www.kaoskakibau.com Terhadap Citra Perusahaan S.M. Entertainment di Mata Pembaca *Blog* beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Bakrie berhak menyimpan, mengalihmedia/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta untuk kepentingan akademis.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : Juli 2015

Yang menyatakan

(Fauziah Listyo Ayunani)

Nama : Fauziah Listyo Ayunani
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul : Peran *Blog* www.kaoskakibau.com Terhadap Citra
Perusahaan S.M. Entertainment di Mata Pembaca *Blog*

ABSTRAK

Penelitian ini dibuat untuk menganalisis bagaimana peran *blog* www.kaoskakibau.com terhadap citra perusahaan S.M. Entertainment di mata pembaca *blog*. S.M. Entertainment adalah sebuah perusahaan yang bergerak di industri hiburan dan berbasis di Seoul, Korea Selatan dan telah mengorbitkan banyak artis K-Pop yang terkenal di dunia. *Blog* [kaoskakibau.com](http://www.kaoskakibau.com) adalah *blog* Indonesia yang banyak membahas artis-artis S.M. Entertainment melalui berbagai artikel *review*. Sesuai dengan yang dikatakan oleh Steven McChaffe, media memiliki efek kognitif, afektif, dan behavioral. Hal ini juga mampu memengaruhi pembentukan citra di mata para khalayaknya. Adapun citra yang dimaksud dalam penelitian ini adalah citra perusahaan yang menurut John Nimpoeno terdiri dari persepsi, kognisi, motivasi, dan afeksi. Oleh karena itu, sebuah *blog* yang merupakan salah satu bentuk jurnalisme *online* dan media massa pun dapat membentuk citra perusahaan di mata khalayaknya.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif, di mana penulis melakukan wawancara mendalam dan observasi untuk mendapatkan sumber data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *blog* www.kaoskakibau.com memiliki peran terhadap citra perusahaan S.M. Entertainment karena *blog* ini menyediakan sumber informasi tentang S.M. Entertainment dan mampu memengaruhi penilaian pembacanya terhadap perusahaan tersebut.

Kata kunci: *blog*, efek media massa, jurnalisme *online*, citra perusahaan S.M. Entertainment

Name : Fauziah Listyo Ayunani
Course Study : Communication
Research title : The Role of www.kaoskakibau.com towards Corporate Image of S.M. Entertainment in the Eyes of Blog Readers

ABSTRACT

This research aims to analyze the role of www.kaoskakibau.com in forming the corporate image of S.M. Entertainment in the eyes of its readers. S.M. Entertainment is a South Korean entertainment company and house of many well recognized K-Pop artists. Blog www.kaoskakibau.com is one of Indonesian blogs that writes about S.M. Entertainment's artists through several review articles. According to Steven McChaffe, media has cognitive, affective, and behavioral effects. These effects can influence how audiences form an image about reality. For this research, the reality is corporate image of S.M. Entertainment itself. According to John Nimpoeno, corporate image consists as perception, cognition, motivation, and affection towards company. From them we can assume that blog as a form of online journalism and mass media also can form a corporate image in the eyes of its audiences.

This research uses descriptive qualitative methods, which the writer undergoes in-depth interview and observation to gain data for this research. The research result shows that www.kaoskakibau.com has role in forming the corporate image of S.M. Entertainment in the eyes of its readers.

Key words: *blog, mass media effects, online journalism, corporate image of S.M. Entertainment.*

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
UNGKAPAN TERIMA KASIH	v
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv
1. PENDAHULUAN	1
1.1.Latar Belakang	1
1.2.Rumusan Masalah	9
1.3.Tujuan Penelitian	9
1.4.Manfaat Penelitian	10
2. KERANGKA PEMIKIRAN	11
2.1.Tinjauan Terhadap Penelitian Sebelumnya.....	11
2.2.Tinjauan Pustaka	17
2.2.1. <i>Public Relations</i>	17
2.2.1.1.Publik dalam <i>Public Relations</i>	19
2.2.1.2. <i>Media Relations</i>	21
2.2.2. <i>Blog</i>	22
2.2.3. Efek Media	25
2.2.4. Citra Perusahaan.....	27
2.2.5. Kaitan antara <i>Blog</i> dan Citra Perusahaan.....	32
2.3.Kerangka Pemikiran.....	33
3. METODOLOGI PENELITIAN	35
3.1.Metode Penelitian.....	35
3.2.Obyek Penelitian dan Subyek Penelitian	36
3.3.Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data	36
3.3.1. Sumber Data.....	36
3.3.2. Teknik Pengumpulan Data.....	37
3.4.Definisi Konseptual dan Operasionalisasi Konsep	41
3.5.Teknik Analisis Data.....	51
3.6.Teknik Pengujian Keabsahan Data	52
3.7.Keterbatasan Penelitian.....	54
4. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	55
4.1.Gambaran Umum Objek Penelitian	55
4.1.1. Gambaran Umum <i>blog</i> www.kaoskakibau.com	55
4.1.2. Profil S.M. Entertainment	57
4.2.Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	59

4.2.1. Hasil Penelitian	60
4.2.1.1. Hasil Penelitian mengenai <i>blog</i> kaoskakibau.com sebagai jurnalisme <i>online</i>	60
4.2.1.2. Hasil Penelitian Konsep Efek Media Massa	74
4.2.1.3. Hasil Penelitian Konsep Pembentukan Citra	81
4.2.2. Pembahasan	90
5. KESIMPULAN DAN SARAN	128
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN.....	136

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Beberapa artis-artis K-pop ternama dan manajemen yang menaunginya	2
Gambar 1.2. Tampilan Muka <i>blog</i> kaoskakibau.com	6
Gambar 1.3. Beberapa Artikel tentang artis-artis S.M. Entertainment dalam kaoskakibau.com	7
Gambar 2.1. Model Pembentukan Citra.....	27
Gambar 2.2. Kerangka Pemikiran	31
Gambar 4.1. Tampilan Muka <i>blog</i> kaoskakibau.com	55
Gambar 4.2. Jumlah <i>Page Views</i> kaoskakibau.com.....	56
Gambar 4.3. Logo S.M. Entertainment	57
Gambar 4.4. Beberapa Artis S.M. Entertainment	58
Gambar 4.5. Kerangka Pemikiran	60
Gambar 4.6. Menu dan Tag dalam <i>blog</i> kaoskakibau.com.....	62
Gambar 4.7. Penggunaan Referensi dalam kaoskakibau.com	64
Gambar 4.8. <i>Link</i> menuju artikel sebelumnya yang membahas Topik serupa.....	65
Gambar 4.9. Salah Satu <i>Screenshot</i> dari <i>Review Music Video</i> Growl - EXO dalam kaoskakibau.com.	67
Gambar 4.10. 'Archives' dalam kaoskakibau.com	69
Gambar 4.11. Salah Satu Informasi tentang Lagu WOLF - EXO yang Sempat Beredar Sebelum Tanggal Perilisan.....	76
Gambar 4.12. Salah Satu Komentar yang Menyatakan Perasaan Pembaca Pada Objek yang Diulas dalam kaoskakibau.com	78
Gambar 4.13. Model Pembentukan Citra oleh John Nimpoeno	82
Gambar 4.14. <i>Archives</i> dalam kaoskakibau.com yang dapat Membantu Pembaca Memilih Artikel sesuai Kemauan Mereka	92
Gambar 4.15. Salah satu Sifat Hipertekstualitas dalam kaoskakibau.com	93
Gambar 4.16. Penggunaan Elemen Multimedia dalam kaoskakibau.com	94
Gambar 4.17. Komentar di kaoskakibau.com yang Menyatakan	

bahwa Pembaca Sependapat dengan <i>blogger</i>	95
Gambar 4.18. Informasi tentang Komposer S.M. Entertainment dalam kaoskakibau.com	97
Gambar 4.19. Efek Afektif yang Dimiliki kaoskakibau.com Mampu Memengaruhi Perasaan Pembacanya	98
Gambar 4.20. Model Pembentukan Citra oleh John Nimpoeno (1985).....	99

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Penelitian Sebelumnya	15
Tabel 3.1. Definisi Konseptual dan Operasionalisasi Konsep	40
Tabel 4.1. Hasil Penelitian dan Pembahasan.....	102

