

**STUDI NETNOGRAFI INTERAKTIVITAS *FANWAR FANDOM*
ENGINE MENGENAI ISU PALESTINA-ISRAEL DALAM
COMEBACK ENHYPEN DI MEDIA SOSIAL X
SKRIPSI**



Disusun oleh

Valerie Nathania

NRP. 1423022108

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
SURABAYA**

2025

SKRIPSI

**STUDI NETNOGRAFI INTERAKTIVITAS *FANWAR FANDOM*
ENGINE MENGENAI ISU PALESTINA-ISRAEL DALAM
COMEBACK ENHYPEN DI MEDIA SOSIAL X**

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Dalam Memperoleh Gelar
Sarjana Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya**



Disusun Oleh:

Valerie Nathania

NRP. 1423022108

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS KATOLIK WIDYA MANDALA SURABAYA
SURABAYA**

2025

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS

Dengan ini, saya

Nama : Valerie Nathania

NRP 1423022108

menyatakan bahwa apa yang saya tulis dalam skripsi berjudul **STUDI NETNOGRAFI INTERAKTIVITAS *FANWAR FANDOM* ENGINE MENGENAI ISU PALESTINA-ISRAEL DALAM *COMEBACK* ENHYPEN DI MEDIA SOSIAL X** adalah benar adanya dan merupakan hasil karya saya sendiri. Segala kutipan karya pihak lain telah saya tulis dengan menyebutkan sumbernya. Apabila dikemudian hari ditemukan adanya plagiasi maka saya rela gelar keserjanaan saya dicabut.

Surabaya, 18 Desember 2025

Penulis



Valerie Nathania

NRP. 1423022108

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

STUDI NETNOGRAFI INTERAKTIVITAS *FANWAR FANDOM* ENGINE MENGENAI ISU PALESTINA-ISRAEL DALAM *COMEBACK ENHYPEN* DI MEDIA SOSIAL X

Oleh:

Valerie Nathania

NRP. 1423022108

Skripsi ini telah disetujui oleh dosen pembimbing penulisan skripsi untuk diajukan ke tim penguji skripsi.

Pembimbing I : Theresia Intan P.H., S.Sos., M.I.Kom.

NIDN. 0725058704

Pembimbing II: Brigitta Revia S.F., S.I.Kom., M.Med.Kom.

NIDN. 0715108903



Surabaya, 18 Desember 2025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Dewan Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya dan diterima untuk memenuhi sebagian dari persyaratan memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi pada: Kamis, 18 Desember 2025

Mengesahkan,

Fakultas Ilmu Komunikasi,

Dekan,



Dr. Finsensius Yuli P., S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0719078401

Dewan Penguji:

1. Ketua : Dr. Nanang Krisdinanto, Drs., M.Si.

NIDN. 0726126602

2. Sekretaris : Theresia Intan P.H., S.Sos., M.I.Kom.

NIDN. 0725058704

3. Anggota : Dr. Finsensius Yuli P., S.Sos., M.Med.Kom.

NIDN. 0719078401

4. Anggota : Brigitta Revia S.F., S.I.Kom., M.Med.Kom.

NIDN. 0715108903

LEMBAR PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Demi perkembangan ilmu pengetahuan, saya sebagai mahasiswa Universitas Katolik Widya Mandala Surabaya (UKWMS):

Nama : Valerie Nathania

NRP : 1423022108

Menyetujui skripsi saya

Judul : **STUDI NETNOGRAFI INTERAKTIVITAS *FANWAR FANDOM* ENGINE MENGENAI ISU PALESTINA-ISRAEL DALAM *COMEBACK ENHYPEN* DI MEDIA SOSIAL X**

Untuk dipublikasikan atau ditampilkan di internet atau media lain (Digital Library Perpustakaan UKWMS) untuk kepentingan akademik sebatas sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta.

Demikian pernyataan persetujuan publikasi karya ilmiah ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 18 Desember 2025

Yang menyatakan,



Valerie Nathania

Halaman Persembahan

“Even if our improvement speed is just 1 kilometer per hour, even if it’s that slow, we keep growing.” —Jungwon ENHYPEN.

Peneliti percaya bahwa setiap orang memiliki progres yang berbeda-beda dan kita akan terus bertumbuh serta belajar dari progres tersebut. Rasa syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus karena telah memberi berkat dan rahmat-Nya sehingga penelitian ini dapat melewati progres dalam menyusun penelitian ini dan terselesaikan dengan baik. Tak lupa peneliti ingin berterima kasih kepada kedua orang tua dan kakak, teman-teman, ENHYPEN, dan SEVENTEEN yang selalu memberikan motivasi serta semangat kepada peneliti dalam menyelesaikan penelitian ini. Semoga penelitian ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan baru kepada para pembaca.

Surabaya, 18 Desember 2025

Valerie Nathania

Kata Pengantar

Segala puji dan syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yesus Kristus atas segala kasih, karunia, dan bimbingannya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul “STUDI NETNOGRAFI INTERAKTIVITAS *FANWAR FANDOM* ENGENE MENGENAI ISU PALESTINA-ISRAEL DALAM *COMEBACK* ENHYPEN DI MEDIA SOSIAL X.” Penelitian ini disusun sebagai syarat untuk memenuhi tugas akhir.

Terselesaikannya penelitian ini tentu tak lepas dari dukungan dan semangat berbagai pihak. Oleh karena itu, tak salah kiranya jika peneliti mengungkapkan rasa terima kasih kepada:

1. Tuhan Yesus Kristus, karena atas pertolongan dan tuntunan-Nya, peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih karena selalu memberikan peneliti kesehatan dalam proses mengerjakan tugas akhir ini.
2. Keluarga yang terdiri dari Papa, Mama, Kakak yang selalu memberikan semangat, dukungan, dan doa setiap hari serta selalu percaya kepada peneliti bahwa peneliti dapat menyelesaikan penelitian ini dengan baik. Terima kasih kepada Papa yang telah membiayai peneliti kuliah dari awal semester. Terima kasih kepada Mama yang selalu menemani peneliti kalau sedang mengerjakan skripsi di cafe. Terima kasih kepada Kakak yang memberikan dukungannya.
3. Dosen pembimbing, yaitu Ibu Theresia Intan Putri Hartiana, S.Sos., M.I.Kom. serta Ibu Brigitta Revia Sandy Fista, S.I.Kom., M.Med.Kom. Terima kasih atas tuntunan dan bimbingan yang diberikan selama peneliti mengerjakan skripsi ini dari awal pembuatan proposal hingga akhir.
4. Sahabat peneliti, Ariella Davina Grace atau yang akrab disapa Ella. Terima kasih karena telah menemani peneliti dari awal pengerjaan tugas akhir ini.

Terima kasih karena selalu memberikan semangat serta dukungan, meskipun ia juga sedang mengerjakan tugas akhir. Terima kasih karena selalu meyakinkan peneliti bahwa peneliti dapat melewati setiap rintangan yang hadir di tengah-tengah pengerjaan penelitian.

5. Sahabat peneliti, yaitu Vania, Kenya, Nadya, dan Vannesiya yang telah berproses bersama selama pengerjaan skripsi. Peneliti ucapkan terima kasih atas segala bantuan serta dukungan moral dan emosional yang telah diberikan.
6. ENHYPEN (Heeseung, Jay, Jake, Sunghoon, Sunoo, Jungwon, dan Ni-ki) dan SEVENTEEN (S.Coups, Jeonghan, Joshua, Jun, Hoshi, Wonwoo, Woozi, The8, Mingyu, DK, Seungkwan, Vernon, Dino), yang selalu dapat mengukir senyum di wajah peneliti dan memberikan motivasi dan semangat melalui lagu-lagu dan kontennya.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan dalam menyusun tugas ini. Oleh sebab itu, kritik dan saran akan sangat bermanfaat dan membantu peneliti agar menjadi lebih baik lagi ke depannya. Peneliti berharap dengan adanya penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menambah pengetahuan baru kepada para pembaca.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN ORIGINALITAS	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
Halaman Persembahan	vi
Kata Pengantar	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
ABSTRAK	xiv
ABSTRACT.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 Latar Belakang Masalah	1
I.2 Rumusan Masalah.....	9
I.3 Tujuan Penelitian	9
I.4 Batasan Masalah	9
I.4.1 Subjek Penelitian	9
I.4.2 Objek Penelitian.....	9
I.5 Manfaat Penelitian	10
I.5.1 Manfaat Akademis	10
I.5.2 Manfaat Praktis	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	11
II.1 Penelitian Terdahulu	11
II.2 Kerangka Teori	16
II.2.1 Fandom, Fanatisme, dan Fanwar.....	16
II.2.2 <i>Social Cognitive Theory</i>	19

II.2.3 CMC (<i>Computer Mediated Communication</i>).....	21
II.2.4 Netnografi.....	23
II.3 Nisbah Antar Konsep.....	26
II.4 Bagan Kerangka Konseptual	28
BAB III METODE PENELITIAN.....	29
III.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	29
III.2 Metode Penelitian	30
III.3 Objek & Subjek Penelitian.....	31
III.4 Unit Analisis.....	33
III.5 Teknik Pengumpulan Data	33
III.6 Teknik Analisis Data	35
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	37
IV.1 Gambaran Subjek Penelitian	37
IV.1.1 ENHYPEN dan <i>fandom</i> ENGINE.....	37
IV.1.2 <i>Comeback</i> ENHYPEN	39
IV.1.3 <i>Fanbase</i> CONNECT TEAM	41
IV.2 Setting Penelitian.....	42
IV.3 Temuan Data dan Pembahasan	44
IV.3.1 <i>Modeling</i> dalam Interaktivitas <i>Fanwar</i>	45
IV.3.2 Hubungan Lingkungan-Kognisi-Perilaku yang Membentuk Interaktivitas <i>Fanwar</i>	62
IV.3.3 Efikasi Diri dan Ekspektasi Hasil dalam Interaktivitas <i>Fanwar</i>	68
IV.3.4 Interaktivitas ENGINE dalam <i>Fanwar</i>	73
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	77
V.1 Kesimpulan	77
V.2 Saran	78
V.2.1 Saran Akademis	78
V.2.2 Saran Praktis	79
DAFTAR PUSTAKA	80
LAMPIRAN.....	85

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Penelitian Terdahulu	11
Tabel III.1 Tabel Informan	32
Tabel IV.1 Tweet ENGINE Beragam Bahasa.....	55

DAFTAR BAGAN

Bagan II.1 Bagan Kerangka Konseptual.....	28
---	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1 Tweet CONNECT TEAM.....	5
Gambar I.2 Tweet salah satu Engina.....	6
Gambar II.1 Skema Kausalitas Timbal Balik Triadik	20
Gambar II.2 Alur Penelitian Netnografi.....	25
Gambar IV.1 Akun Fanpage CONNECT TEAM	41
Gambar IV.2 Informasi Produser ENHYPEN.....	47
Gambar IV.3 Sisi di Quote Retweet Fanpage	51
Gambar IV.4 Tweet ENGINE Internasional.....	54
Gambar IV.5 Kata yang Mewakili Fanwar	58
Gambar IV.6 Tweet ENGINE Indonesia	70

ABSTRAK

Valerie Nathania NRP. 1423022108. *Studi Netnografi Interaktivitas Fanwar Fandom ENGENE Mengenai Isu Palestina-Israel dalam Comeback ENHYPEN di Media Sosial X.*

Penelitian ini menjabarkan interaktivitas *fandom* ENGENE dalam *fanwar* di media sosial X. *Fanwar* atau perang penggemar yang terjadi disebabkan oleh keputusan *fanbase* CONNECT TEAM karena isu produser pro Israel di comeback ENHYPEN. Penelitian ini memiliki tujuan untuk memahami interaktivitas *fandom* ENGENE dalam *fanwar* mengenai isu Palestina-Israel yang ada di dalam comeback ENHYPEN di media sosial X. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Social Cognitive Theory* oleh Albert Bandura untuk mendeskripsikan modeling dalam *fanwar*. Peneliti menggunakan metode netnografi untuk memahami budaya dan interaksi sosial dalam komunitas virtual, yaitu *fandom* ENGENE. Peneliti menemukan interaktivitas ENGENE Indonesia dan ENGENE Internasional dalam *fanwar* terjadi karena perbedaan pendapat terhadap keputusan CONNECT TEAM. ENGENE Indonesia membela dan berterima kasih kepada *fanbase* dan menggunakan narasi “dilarang ngatur kalo bukan donatur.” Sedangkan ENGENE Internasional menyerang *fanbase*, menginstruksikan agar *fanbase* mengganti nama menjadi *disconnect* dan meninggalkan *fandom*, serta mengatakan bahwa CONNECT TEAM adalah *fanbase hypocrite*. Interaktivitas ini dijelaskan melalui tahapan modelling dalam *Social Cognitive Theory* yang juga dipengaruhi oleh faktor personal (kognitif), lingkungan, dan tingkah laku.

Kata Kunci: Fanwar, Fandom ENGENE, Netnografi, Social Cognitive Theory

ABSTRACT

Valerie Nathania NRP. 1423022108. *Netnographic Study of ENGENE Fandom Interactivity Regarding the Palestinian-Israeli Issue in ENHYPEN's Comeback on Social Media X.*

This study describes the interactivity of the ENGENE fandom in fan wars on social media X. Fan wars occur due to decisions made by the CONNECT TEAM fanbase regarding the issue of pro-Israel producers in ENHYPEN's comeback. The purpose of this study is to understand the interactivity of the ENGNE fandom in fan wars regarding the Palestinian-Israeli issue in ENHYPEN's comeback on social media X. The theory used in this study is Albert Bandura's Social Cognitive Theory to describe modeling in fan wars. The researcher used the netnography method to understand the culture and social interactions in the virtual community, namely the ENGENE fandom. The researcher found that the interactivity between ENGENE Indonesia and ENGENE International in the fan war occurred due to differences of opinion regarding the CONNECT TEAM's decision. ENGENE Indonesia defended and thanked the fanbase and used the narrative “non donor aren’t allowed to meddle.” Meanwhile, ENGENE International attacked the fanbase, instructing them to change their name to disconnect and leave the fandom, and saying that CONNECT TEAM was a hypocritical fanbase. This interactivity is explained through the modeling stages in Social Cognitive Theory, which is also influenced by personal (cognitive), environmental, and behavioral factors.

Keyword: Fanwar, ENGENE Fandom, Netnography, Social Cognitive Theory