

ABSTRAK

Interaktivitas pada media baru terwujud melalui adanya kolom komentar. Saat ini komentar tidak hanya digunakan sebagai media komunikasi antara komunikator dan komunikan. Komentar diproduksi ulang dan dikonsumsi kembali menjadi sebuah konten yang baru. Netizen Buzz mengompilasi komentar terbaik dari warganet Korea Selatan dan dihadirkan kembali dengan bahasa yang lebih global.

Penelitian ini mengambil konsep dasar dari teori *Uses and Gratifications* di mana audiens dipandang sebagai pengguna media aktif, yang dengan sengaja menggunakan media untuk mencapai tujuan khusus. Penelitian ini adalah penelitian survei kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui motif audiens dalam penggunaan blog Netizen Buzz. Survei dilakukan terhadap 400 pengguna blog Netizen Buzz yang juga merupakan *fans* K-Pop di Indonesia.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat tiga motif dasar yang dimiliki oleh audiens ketika menggunakan blog Netizen Buzz, adalah *convenient information-seeking*, *convenient entertainment*, dan *social interaction*.

Kata kunci: Motivasi, *Uses and Gratifications*, Netizen Buzz, *Fans K-Pop*

ABSTRACT

Interactivity in new media is manifested through the comment column. Nowadays comments are not only used as a communication medium between communicator and communicant. Comments are reproduced and re-consumed as a new content. Netizen Buzz compiled the top comments from South Korean Netizens and brought them back through a more global language; english.

The core theory of this research is Uses and Gratifications Theory in which the audience is seen as an active media user, who deliberately using a media to achieve specific goals. By using quantitative approach, this research aims to determine audience's motive in using Netizen Buzz. Survey was conducted on 400 Netizen Buzz blog users who are also K-Pop fans in Indonesia.

The result of this research indicate that there are three basic motives in using Netizen Buzz, namely convenient information-seeking, convenient entertainment, and social interaction.

Keyword: Motivation, Uses and Gratification, Netizen Buzz, K-Pop Fans