

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis peran media sosial sebagai ruang komunikasi virtual antara idol dan penggemar pada aplikasi Weverse, dengan fokus pada interaksi parasosial antara grup ENHYPEN dan komunitas penggemar ENGENE. Interaksi parasosial tidak muncul secara spontan, melainkan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang mendorong terbentuknya hubungan tersebut. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan mengacu pada teori interaksi parasosial dari Gayle S. Stever yang menjelaskan tiga bentuk ketertarikan, yaitu *task attraction* (ketertarikan terhadap kemampuan), *identification attraction* (ketertarikan karena adanya kesamaan), dan *romantic attraction* (ketertarikan romantis). Data dikumpulkan melalui wawancara mendalam terhadap pengguna Weverse yang merupakan penggemar ENHYPEN, serta didukung oleh observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Weverse berperan penting dalam membentuk interaksi parasosial antara ENHYPEN dan ENGENE. Melalui platform ini, penggemar dapat berkomunikasi secara langsung dengan idol sehingga tercipta kedekatan emosional. Pada aspek *task attraction*, penggemar mengagumi kemampuan, profesionalisme, dan dedikasi anggota ENHYPEN yang tercermin melalui kualitas penampilan, proses latihan, persiapan *comeback*, serta aktivitas di balik layar yang dibagikan di Weverse. Pada aspek *identification attraction*, penggemar merasa memiliki kesamaan dengan anggota ENHYPEN dalam hal kepribadian, kebiasaan, pengalaman hidup, maupun kondisi emosional yang disampaikan melalui unggahan dan pesan. Sementara itu, *romantic attraction* muncul dalam bentuk afeksi, kekaguman personal, dan imajinasi romantis yang didukung oleh gaya komunikasi anggota ENHYPEN yang hangat dan akrab di Weverse. Dengan demikian, Weverse tidak hanya berfungsi sebagai media sosial untuk berbagi informasi, tetapi juga sebagai platform yang memfasilitasi komunikasi antara idol dan penggemar serta memperkuat hubungan emosional di antara keduanya.

Kata Kunci: Interaksi Parasosial, Media Sosial, Weverse, ENHYPEN, ENGENE

ABSTRACT

This study aims to analyze the role of social media as a virtual communication space between idols and fans on the Weverse app, focusing on the parasocial interaction between the group ENHYPEN and the ENGENE fan community. Parasocial interactions do not emerge spontaneously but are influenced by various factors that foster the formation of these relationships. This study used a qualitative descriptive approach, referring to Gayle S. Stever's theory of parasocial interaction, which explains three forms of attraction: task attraction (attraction based on ability), identification attraction (attraction based on similarities), and romantic attraction (romantic attraction). Data was collected through in-depth interviews with Weverse users who are ENHYPEN fans, supported by observation and documentation. The results show that Weverse plays a significant role in shaping the parasocial interaction between ENHYPEN and ENGENE. Through this platform, fans can communicate directly with idols, creating an emotional closeness. Regarding task attraction, fans admire the abilities, professionalism, and dedication of ENHYPEN members, as reflected in the quality of their performances, practice sessions, comeback preparations, and behind-the-scenes activities shared on Weverse. In terms of identification attraction, fans feel a sense of similarity with ENHYPEN members in terms of personality, habits, life experiences, and emotional states conveyed through posts and messages. Meanwhile, romantic attraction emerges in the form of affection, personal admiration, and romantic imagination, supported by the warm and intimate communication style of ENHYPEN members on Weverse. Thus, Weverse functions not only as a social media platform for sharing information, but also as a platform that facilitates communication between idols and fans and strengthens the emotional connection between the two.

Keywords: Parasocial Interaction, Social Media, Weverse, ENHYPEN, ENGENE

RINGKESAN

Panilitian ieu boga tujuan pikeun nganalisis peran média sosial salaku rohangan komunikasi virtual antara idola sareng penggemar dina aplikasi Weverse, fokus kana interaksi parasosial antara grup ENHYPEN sareng komunitas penggemar ENGINE. Interaksi parasosial henteu muncul sacara spontan tapi dipangaruhan ku sababaraha faktor anu ngadukung kabentukna hubungan ieu. Panilitian ieu nganggo pendekatan deskriptif kualitatif, ngarujuk kana téori interaksi parasosial Gayle S. Stever, anu ngajelaskeun tilu bentuk daya tarik: task attraction (daya tarik dumasar kana kamampuan), identification attraction (daya tarik dumasar kana kamiripan), sareng romantic attraction (daya tarik romantis). Data dikumpulkeun ngaliwatan wawancara anu jero sareng pangguna Weverse anu mangrupikeun penggemar ENHYPEN, didukung ku observasi sareng dokumentasi. Hasilna nunjukkeun yén Weverse maénkeun peran anu penting dina ngawangun interaksi parasosial antara ENHYPEN sareng ENGINE. Ngaliwatan platform ieu, penggemar tiasa komunikasi langsung sareng idola, nyiptakeun kadeukeutan émosional. Ngeunaan task attraction, penggemar ngaapresiasi kamampuan, profesionalisme, sareng dedikasi anggota ENHYPEN, sakumaha anu kacerminkan dina kualitas penampilan, sesi latihan, persiapan comeback, sareng kagiatan di balik layar anu dibagikeun di Weverse. Dina hal identification attraction, penggemar ngarasa rasa kamiripan sareng anggota ENHYPEN dina hal kapribadian, kabiasaan, pangalaman hirup, sareng kaayaan émosional anu ditepikeun ngalangkungan postingan sareng pesen. Samentawis éta, romantic attraction muncul dina bentuk kasih sayang, kagum pribadi, sareng imajinasi romantis, didukung ku gaya komunikasi anu haneut sareng intim ti anggota ENHYPEN di Weverse. Ku kituna, Weverse henteu ngan ukur fungsina salaku platform média sosial pikeun ngabagi inpormasi, tapi ogé salaku platform anu ngagampangkeun komunikasi antara idola sareng penggemar sareng nguatkeun hubungan émosional antara duanana.

Kecap Konci: *Interaksi Parasosial, Media Sosial, Weverse, ENHYPEN, ENGINE*