

ABSTRAK

Violeta Gavriel (01041200040)

PENGGUNAAN PLATFORM WEVERSE OLEH ARTIST (BTS) DALAM BERINTERAKSI DENGAN SESAMA FAN (ARMY) JAKARTA

(xiii + 87 halaman: 11 gambar; 2 tabel; 56 lampiran)

Kata kunci: BTS, ARMY, *Weverse*, Budaya Partisipatori, Penggemar, *Fandom*, Media Sosial

Teknologi dan media kini berkembang saat pesat, dan komunikasi atau pertukaran pesan kini semakin cepat. Musik K-Pop telah menguasai dunia dan budaya populer ini telah menjadi bagian dari masyarakat zaman sekarang. Fenomena *Hallyu* atau *Korean Wave* ini sangat berdampak pada kehidupan masyarakat di Indonesia. Adanya teknologi yang semakin canggih, dapat membuat komunikasi dan interaksi semakin erat dilakukan. Berkomunikasi kini bisa dilakukan hanya dengan menggunakan media sosial saja, tanpa harus memikirkan jarak dan waktu.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode penelitian studi kasus. Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara atau *indepth interview*, observasi, serta data sekunder yang berupa dokumentasi dan buku-buku, jurnal serta literatur yang berhubungan dengan peneliti. Wawancara dilakuak kepada para audiens yang merupakan penggemar dari BTS yaitu ARMY.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Weverse* memiliki peran penting dalam interaksi antara BTS dan ARMY. Dan penerapan yang dilakukan pada aplikasi *Weverse* ini mendorong para penggemar bukan menjadi konsumen pasif tetapi bisa menjadi konsumen yang aktif.

Referensi: 36 (1956-2023)

ABSTRACT

Violeta Gavriel (01041200040)

THE USE OF THE WEVERSE PLATFORM BY ARTIST (BTS) IN INTERACTING WITH FELLOW FANS (ARMY) JAKARTA

(xiii + 87 pages: 11 figures; 2 tables; 56 attachments)

Keywords: BTS, ARMY, Weverse, Participatory Culture, Fans, Fandom, Social Media

Technology and media are now evolving at a rapid pace, and communication or message exchange is getting faster. K-Pop music has taken over the world and this popular culture has become part of today's society. The Hallyu or Korean Wave phenomenon has greatly impacted the lives of people in Indonesia. The existence of increasingly sophisticated technology, can make communication and interaction more closely carried out. Communicating can now be done using social media alone, without having to think about distance and time.

This research uses a qualitative approach with a case study research method. Data collection is done by interview or indepth interview, observation, and secondary data in the form of documentation and books, journals and literature related to researchers. Interviews were conducted with audiences who are fans of BTS, namely ARMY.

The results showed that Weverse has an important role in the interaction between BTS and ARMY. And the application carried out in the Weverse application encourages fans not to become passive consumers but to become active consumers.

Reference: 36 (1956-2023)