

## STAY dan Fenomena Interaksi Parasosial pada Aplikasi Bubble For JYPnation

Maria Angelica Tendean<sup>1</sup>, Lusia Savitri Setyo Utami<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta  
Email: maria.915200075@stu.untar.ac.id

<sup>2</sup>Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta\*  
Email: lusias@fikom.untar.ac.id

---

Masuk tanggal : 10-10-2023, revisi tanggal : 15-11-2023, diterima untuk diterbitkan tanggal : 13-01-2024

---

### **Abstract**

*Parasocial interactions are interactions that occur between ordinary individuals and artists or media figures they admire. Stray Kids is a boy group from South Korea and is under JYP Entertainment. Stray Kids has fans with the nickname STAY. The Bubble for JYPnation application is an application used by Stray Kids members to communicate and interact with their fans. This research analyses the phenomenon of parasocial interaction that occurs between STAY and Stray Kids members through the Bubble for JYPnation application. The theories and concepts used in this research are uses and gratification theory, new media, parasocial interaction, and fans. The approach used is a qualitative approach with phenomenological methods. The data in this study were collected through observation, interviews, literature study, and documentation. When using the bubble for the JYPnation application, STAY can fulfill their social interaction needs because Stray Kids members are quite active in it. In addition to getting the latest information, STAY can also feel closer to the personnel, like a friend.*

**Keywords:** Bubble for JYPnation app, fans, parasocial interaction, Stray Kids

### **Abstrak**

Interaksi parasosial adalah interaksi yang terjadi antara individu biasa dengan artis atau tokoh media yang mereka kagumi. Stray Kids merupakan *boygroup* yang berasal dari Korea Selatan dan berada di bawah naungan JYP Entertainment. Stray Kids memiliki penggemar dengan julukan STAY. Aplikasi Bubble for JYPnation merupakan sebuah aplikasi yang digunakan oleh para anggota Stray Kids untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan penggemar mereka. Penelitian ini menganalisis tentang fenomena interaksi parasosial yang terjadi antara STAY dengan para anggota Stray Kids melalui Aplikasi Bubble for JYPnation. Teori dan konsep yang digunakan di dalam penelitian ini adalah teori *uses and gratification*, *new media*, interaksi parasosial, dan penggemar. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Data dalam penelitian ini diambil melalui observasi, wawancara, studi pustaka, dan dokumentasi. Ketika menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation, STAY dapat memenuhi kebutuhan interaksi sosial yang mereka butuhkan karena para anggota Stray Kids cukup aktif di dalamnya. Selain mendapatkan informasi terbaru, STAY juga dapat merasa lebih dekat dengan para personel seperti halnya seorang teman.

**Kata Kunci:** aplikasi Bubble for JYPnation, interaksi parasosial, penggemar, Stray Kids

## 1. Pendahuluan

Interaksi parasosial merupakan suatu interaksi yang terjalin di antara individu dengan artis atau tokoh media dan hal ini terjadi seperti interaksi sosial secara langsung (Saifuddin & Masykur, 2014). Dengan adanya interaksi parasosial yang terjadi, para penggemar dapat memiliki hubungan yang dekat dengan para artis ataupun tokoh media yang mereka kagumi.

Menurut Hoffner, terdapat beberapa dampak dari adanya interaksi parasosial, salah satunya *senses of companionship*, suatu hubungan parasosial yang dapat secara emosional memberikan kesan pertemanan contohnya seperti seorang *influencer* yang melakukan interaksi dengan penggemar mereka melalui fitur *comment* di media sosial (Sabila, 2022). Media internet sangat berpengaruh terhadap fenomena interaksi parasosial yang terjadi. Karena dengan adanya media internet, artis atau tokoh media dapat lebih mudah untuk melakukan interaksi dan menjalin hubungan yang dekat dengan para penggemar mereka. Di dalam interaksi parasosial ada beberapa efek yang ditimbulkan yaitu (Setyanto et al., 2017):

- a) *Sense of Companionship*  
Dengan membentuk hubungan dan interaksi parasosial, orang merasa puas dengan hubungan kebutuhan interaksi sosial mereka.
- b) *Pseudo-Friendship*  
Munculnya sebuah perasaan persahabatan palsu antara penonton televisi dengan para pemainnya
- c) *Guidelines in Behaviour*  
Perilaku sosial dan nilai – nilai budaya para artis atau tokoh media menjadi sebuah pedoman bagi masyarakat untuk berperilaku dalam kehidupan sehari – hari.
- d) *Personal Identity*  
Individu menggunakan situasi perilaku para artis atau tokoh media di media massa atau di dunia nyata untuk menafsirkan dan memahami kehidupan mereka sendiri.
- e) *Pathologic Audience*  
Penonton yang menjalin hubungan dan interaksi yang sangat kuat terhadap para artis atau tokoh media dapat menyebabkan gejala patologis karena mereka akan meniru apa pun yang dilakukan oleh seorang artis atau tokoh media yang mereka kagumi.

*Korean Wave* merupakan sebuah tren yang diciptakan oleh industri hiburan Korea Selatan, *Korean Wave* terdiri dari berbagai hal, salah satunya yaitu K-Pop (Fikriyah, 2022). Hal ini menyebabkan banyaknya penggemar K-Pop dari berbagai negara. Stray Kids merupakan sebuah *boy group* yang berasal dari JYP Entertainment. Stray Kids diperkenalkan kepada publik secara resmi pada tanggal 25 Maret 2018. Stray Kids beranggotakan delapan orang yaitu Bang Chan, Lee Know, Changbin, Hyunjin, Han, Felix, Seungmin, dan I.N (Nurfauziahqurra, 2020). Stray Kids memiliki *fandom* atau penggemar yang dinamakan STAY.

Salah satu media internet yang sedang marak dan berpotensi sebagai sarana fenomena interaksi parasosial adalah bubble. Bubble merupakan sebuah aplikasi layanan berbayar yang penggunaannya dapat membalas dan menerima pesan, foto, dan video yang dikirimkan oleh artis favorit mereka. Aplikasi Bubble ini dibentuk oleh Dear U dan aplikasi ini dibagi sesuai agensi yang bergabung dengan aplikasi layanan berbayar ini (Agatha, 2021). Contohnya, Bubble for JYPnation (untuk artis yang

bernaung di JYP Entertainment). Biasanya, para artis akan mengirimkan berbagai pesan, gambar, ataupun video kepada penggemar mereka melalui layanan bubble ini. Dengan menggunakan layanan bubble, para penggemar Stray Kids dapat merasa lebih dekat dengan idola mereka. Member Stray Kids sendiri terbilang sangat aktif dalam berinteraksi dengan STAY melalui aplikasi layanan Bubble ini.

**Gambar 1.** Logo Aplikasi Bubble for JYPnation



Sumber: [www.dear-u.co](http://www.dear-u.co)

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan fenomena interaksi parasosial dalam penggunaan Aplikasi Bubble for JYPnation di antara penggemar Stray Kids. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *uses and gratification*. Menurut Dainton, Marianne dikatakan bahwa audiens tidak melihat pada pilihan medium yang digunakan untuk mengirim sebuah pesan namun teori *uses and gratification* cenderung melihat mengapa audiens tersebut memilih medium yang akan digunakan (Karunia et al., 2021). Dikaitkan dengan teori *uses and gratification* ini, penggemar dari Stray Kids menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation sebagai salah satu media untuk memenuhi kebutuhannya. Teori ini memiliki asumsi bahwa para pengguna media memiliki peran dan kebebasan untuk menggunakan media yang ingin mereka gunakan.

Konsep – konsep yang relevan yang digunakan di dalam penelitian ini adalah media baru (*new media*), interaksi parasosial, dan penggemar. Media baru adalah sebuah istilah yang merujuk pada perangkat teknologi komunikasi yang telah tergabung (konvergen) dari berbagai varian teknologi terdahulu, seperti komputer (dengan berbagai varian dan manfaat), televisi, radio dan telepon (Nugu et al., 2020). Aplikasi Bubble for JYPnation merupakan salah satu fokus utama dari penelitian ini. Aplikasi Bubble for JYPnation merupakan sebuah bagian dari media sosial yang berpotensi menjadi salah satu media yang sangat berguna dalam interaksi parasosial yang terjadi di antara penggemar Stray Kids (STAY).

Penggemar adalah seseorang yang menggemari sesuatu dengan antusias dan secara kolektif penggemar akan membentuk kelompok penggemar (*fanbase*) atau *fandom* (Mihardja & Paramita, 2019). Setiap artis K-Pop memiliki *fandom* atau nama penggemar mereka masing-masing yang menggambarkan bahwa para penggemar tersebut merupakan penggemar mereka. Dalam penelitian mengenai analisis fenomena interaksi parasosial dalam penggunaan Aplikasi Bubble for JYPnation, penggemar merupakan salah satu konsep yang relevan, dikarenakan penggemar merupakan subjek dari penelitian.

## 2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif, menurut Sugiyono adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang bersifat alamiah, dimana peneliti sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif, dan hasil

penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Niken et al., 2023).

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomenologi. Fenomenologi bisa diartikan sebagai studi tentang pengalaman hidup seseorang atau metode untuk mempelajari bagaimana individu secara subjektif merasakan pengalaman dan memberikan makna dari fenomena tersebut (Kirana, 2021). Penulis menggunakan metode fenomenologi dikarenakan di dalam penelitian ini, penulis akan menjelaskan tentang fenomena interaksi parasosial yang terjadi di antara para penggemar Stray Kids (STAY) dengan para anggota Stray Kids melalui Aplikasi Bubble for JYPnation.

Subjek di dalam penelitian ini adalah para penggemar Stray Kids yang menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation. Sedangkan objek dari penelitian ini adalah interaksi parasosial dalam penggunaan Aplikasi Bubble for JYPnation oleh penggemar Stray Kids. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data observasi, wawancara mendalam, dokumentasi dan studi pustaka. Wawancara dilakukan terhadap tiga narasumber yang merupakan penggemar Stray Kids (STAY) dan menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation. Penulis juga melakukan wawancara dengan narasumber ahli Septia Winduwati S.Sos., M.Si. selaku dosen ilmu komunikasi.

Di dalam tahap analisis data, penulis melakukan pengolahan dan analisis terhadap data – data yang sudah diperoleh melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka. Ada tiga aktivitas dalam melakukan analisis data yaitu reduksi data, *display data* (penyajian data), dan penarikan kesimpulan (Saleh, 2017). Teknik keabsahan data yang digunakan di dalam penelitian ini adalah triangulasi data.

### **3. Hasil Penemuan dan Diskusi**

#### **Latar Belakang menjadi Penggemar Stray Kids**

Di bagian ini, penulis menuliskan alasan yang membuat orang-orang tertarik untuk menjadi penggemar Stray Kids. Berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga narasumber, penulis dapat menyimpulkan bahwa ada beberapa alasan yang membuat narasumber tertarik menjadi penggemar Stray Kids. Beberapa alasan yang membuat mereka menyukai Stray Kids adalah visual dari para anggota Stray Kids dan lagu-lagu yang dibuat sendiri oleh para anggota Stray Kids. Lagu-lagu tersebut memiliki makna yang mendalam karena Stray Kids merupakan sebuah *self-produce group* yang membuat lagu sendiri dari mulai menulis lirik lagu hingga produksi musik itu sendiri.

#### **Media yang Digunakan untuk Mencari Informasi tentang Stray Kids**

Berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga narasumber, dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan oleh penggemar Stray Kids untuk mencari informasi mengenai anggota Stray Kids adalah YouTube, Instagram, Twitter, TikTok, dan Aplikasi Bubble for JYPnation. Media-media ini merupakan media internet yang paling sering digunakan oleh ketiga narasumber. Melalui media-media internet tersebut, narasumber dapat mencari atau mendapatkan informasi-informasi terbaru mengenai para anggota Stray Kids.

#### **Penggunaan Aplikasi Bubble for JYPnation oleh Penggemar Stray Kids**

Aplikasi Bubble for JYPnation merupakan salah satu media yang digunakan oleh para penggemar Stray Kids untuk berinteraksi dan mencari informasi mengenai

para anggota Stray Kids. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh penulis, penulis mengetahui bahwa Aplikasi Bubble for JYPnation merupakan salah satu media yang dipakai untuk berinteraksi dengan idola mereka. Ketiga narasumber memiliki beberapa alasan yang berbeda untuk menggunakan Aplikasi Bubble ini. Seperti narasumber pertama bahwa dia memilih untuk menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation untuk menjadi sebuah *support*. Sedangkan narasumber kedua mengatakan bahwa alasannya dalam menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation adalah karena Stray Kids sendiri. Ia merasa bahwa Aplikasi Bubble dapat membuat hubungan di antara penggemar Stray Kids dengan para anggota Stray Kids menjadi lebih dekat. Dan menurut narasumber ketiga alasannya dalam menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation adalah karena ia ingin merasa lebih dekat dengan idola yang ia sukai.

### **Pengalaman Penggemar Stray Kids dalam Menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation**

Aplikasi Bubble for JYPnation merupakan salah satu media yang sering digunakan oleh STAY untuk berinteraksi dengan idola favorit mereka. Setiap penggemar Stray Kids memiliki pengalaman dan pendapat yang berbeda – beda terkait penggunaan Aplikasi Bubble for JYPnation ini. Narasumber pertama mengatakan bahwa dia percaya bahwa yang mengirim pesan melalui Aplikasi Bubble for JYPnation adalah para artisnya sendiri. Dan dengan menggunakan *your name* dan *bubble community*, narasumber pertama merasa bahwa pesan – pesan yang diberikan oleh para anggota Stray Kids dapat menjadi lebih personal tertuju terhadap dirinya sendiri.

Narasumber kedua mengatakan bahwa dengan menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation, ia merasa bahwa ia dimotivasi oleh idola favoritnya. Ia merasa bahwa dengan menggunakan aplikasi ini, dapat merasa sedang saling mengirim pesan dengan idola favoritnya. Narasumber ketiga mengatakan bahwa dengan menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation, pengalaman yang ia rasakan adalah seperti sedang berkirim pesan secara personal dengan idola favoritnya. Berdasarkan pendapat dari ketiga narasumber, dengan menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation, STAY dapat memiliki pengalaman yang unik yang membuat para STAY merasa bahwa mereka sedang berkirim pesan secara langsung dengan para anggota Stray Kids.

### **Perasaan Penggemar Stray Kids pada Saat Menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation**

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan ketiga narasumber, pada saat menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation, mereka memiliki perasaan yang berbeda – beda setelah menggunakan aplikasi ini. Narasumber pertama mengatakan bahwa dengan menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation, dia bisa mendapatkan *word of affirmation* yang dia butuhkan. Dan dengan bergabung di *bubble community*, narasumber pertama menjadi lebih dekat dengan para anggota Stray Kids karena mendapat kesempatan untuk *dinotice* oleh para anggota Stray Kids.

Narasumber kedua mengatakan bahwa ia merasa senang dapat menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation. Dengan Aplikasi Bubble for JYPnation, ia merasa seperti memiliki seorang pacar yang perhatian. Dan narasumber ketiga mengatakan bahwa ia merasa senang dapat menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation. Dengan menggunakan aplikasi ini, ia dapat mengetahui kegiatan – kegiatan yang dilakukan oleh idola favoritnya. Ia juga dapat belajar bahasa Korea melalui aplikasi ini. Berdasarkan pendapat ketiga narasumber di atas, STAY merasa bahwa dengan

menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation ini, mereka dapat menjadi lebih dekat dan lebih mengenal idola favorit mereka.

### ***Uses And Gratification* dalam Penggunaan Aplikasi Bubble For JYPnation**

Menurut Dainton, Marianne dikatakan bahwa audiens tidak melihat pada pilihan medium yang digunakan untuk mengirim sebuah pesan namun Teori *Uses and Gratification* cenderung melihat mengapa audiens tersebut memilih medium yang akan digunakan (Karunia H et al., 2021).

Berdasarkan data – data yang penulis dapatkan, Aplikasi Bubble for JYPnation merupakan salah satu media yang digunakan oleh STAY untuk mencari informasi terbaru dan berinteraksi dengan para anggota Stray Kids. Berdasarkan kelompok klasifikasi yang terdiri dari *passing time, companionship, escape, enjoyment, social interaction, relaxation, information, dan excitement*, penulis menganalisis data – data sebagai berikut (Karunia H et al., 2021):

1) *Passing Time*

*Passing Time* memiliki makna untuk mengisi waktu luang. Dengan menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation, para penggemar Stray Kids (STAY) dapat mengisi waktu luang mereka dengan menjawab pesan – pesan yang disampaikan oleh anggota Stray Kids melalui aplikasi ini.

2) *Companionship*

*Companionship* memiliki makna untuk mendapatkan teman atau *partner* baru. Dengan menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation, para penggemar Stray Kids (STAY) dapat merasa lebih dekat dengan anggota Stray Kids dan merasa bahwa mereka seperti memiliki seorang teman atau bahkan pacar baru.

3) *Escape*

*Escape* memiliki makna untuk memiliki waktu sendiri dan melarikan diri dari tekanan suatu masalah. Dengan menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation, STAY dapat memiliki dunianya sendiri dengan berkomunikasi dengan para anggota Stray Kids melalui aplikasi ini.

4) *Enjoyment*

*Enjoyment* memiliki makna untuk mendapatkan sesuatu yang menyenangkan. Dengan menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation, penggemar Stray Kids (STAY) dapat merasa senang. Dikarenakan, STAY dapat merasa bahwa mereka memiliki hubungan yang lebih dekat dengan idola favorit mereka.

5) *Social Interaction*

*Social Interaction* memiliki makna untuk menciptakan hubungan dengan orang lain. Dengan menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation, STAY dapat memiliki sebuah hubungan baru yaitu hubungan yang lebih dekat dengan anggota Stray Kids favorit mereka.

6) *Relaxation*

*Relaxation* sebagai sebuah tempat untuk relaksasi, membuat diri menjadi lebih santai. Melalui Aplikasi Bubble for JYPnation ini, penggemar Stray Kids (STAY) dapat berkirim pesan dengan para anggota Stray Kids seperti seorang teman sehingga hal ini dapat membuat hubungan di antara penggemar Stray Kids dengan para anggota Stray Kids menjadi lebih santai.

7) *Information*

*Information* memiliki makna untuk menggali informasi atau membuat audiens tetap *up-to-date*. Dengan menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation, STAY

dapat mendapatkan informasi – informasi terbaru tentang kegiatan – kegiatan yang sedang dilakukan oleh idola favorit mereka itu sendiri.

8) *Excitement*

*Excitement* memiliki makna untuk mendapatkan sensasi lain yang bersifat menyenangkan. Dengan menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation ini, selain menyenangkan aplikasi ini juga dapat menyebabkan ilusi yang membuat STAY merasa lebih dekat dengan para anggota Stray Kids.

Narasumber ahli juga mengatakan bahwa dalam penggunaan Aplikasi Bubble for JYPnation, para penggemar Stray Kids tidak hanya menggunakannya untuk mencari informasi dan mengonsumsi mengenai Stray Kids saja. Melainkan mereka juga menggunakannya untuk memperoleh kepuasan mereka yang lain yang sesuai dengan kebutuhan mereka. Hal ini menekankan pada peran aktif penggemar Stray Kids dalam memilih Aplikasi Bubble for JYPnation sebagai salah satu aplikasi yang mereka gunakan untuk berinteraksi dan mencari informasi mengenai Stray Kids.

### **Interaksi Parasosial pada STAY dalam Penggunaan Aplikasi Bubble For JYPnation**

Interaksi parasosial merupakan suatu interaksi yang terjalin di antara individu dengan artis atau tokoh media dan hal ini terjadi seperti interaksi sosial secara langsung (Saifuddin & Masykur, 2014). Dengan adanya interaksi parasosial yang terjadi, para penggemar dapat merasa memiliki hubungan yang dekat dengan idola mereka. Melalui Aplikasi Bubble for JYPnation, penggemar Stray Kids (STAY) dapat merasa memiliki hubungan yang lebih dekat dengan para anggota Stray Kids.

Di dalam Aplikasi Bubble ini, kita dapat melakukan *chat* dengan cara berlangganan dan memilih layanan *chat* anggota Stray Kids yang kita inginkan. Setelah itu, STAY dapat memulai mengirimkan pesan kepada anggota Stray Kids yang sudah dipilih. Hal ini membuat seakan – akan STAY sedang berkirim pesan secara personal dengan anggota Stray Kids favorit mereka. Melalui aplikasi ini, STAY dapat memiliki sebuah hubungan yang membuatnya merasa bahwa mereka dan anggota Stray Kids memiliki hubungan yang sangat dekat seperti teman. Hal ini dikarenakan di dalam Aplikasi Bubble for JYPnation ini, anggota Stray Kids juga sering meng-*update* tentang kegiatan – kegiatan yang mereka lakukan dan menceritakan tentang apa yang mereka alami pada hari tersebut. Anggota Stray Kids juga sering mengirimkan gambar atau foto – foto mereka kepada STAY melalui Aplikasi Bubble for JYPnation ini.

Hal ini menyebabkan terbentuknya efek dari interaksi parasosial (Setyanto et al., 2017) :

a) *Sense of Companionship*

Dengan membentuk hubungan dan interaksi parasosial, orang merasa puas dengan hubungan kebutuhan interaksi sosial mereka. STAY merasa dengan menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation ini dapat memenuhi kebutuhan interaksi sosial mereka. Karena para anggota Stray Kids juga cukup aktif dalam menggunakan aplikasi ini sehingga STAY dapat merasa memiliki seorang teman.

b) *Pseudo-Friendship*

Munculnya sebuah perasaan persahabatan palsu antara penonton televisi atau audiens media lainnya dengan para pemainnya. Dengan menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation ini, dapat terbentuk sebuah ilusi persahabatan di antara STAY dan anggota Stray Kids. Dikarenakan anggota Stray Kids yang

cukup aktif di Aplikasi Bubble tersebut, maka membuat mereka seakan – akan sedang berkomunikasi dengan teman mereka melalui Aplikasi Bubble for JYPnation.

Dari kelima efek interaksi parasosial yang ada, efek parasosial yang muncul dalam penggunaan Aplikasi Bubble for JYPnation adalah *sense of companionship* dan *pseudo friendship*. Sedangkan untuk 3 efek dari interaksi parasosial yang dinamakan *guidelines in behaviour*, *personal identity*, dan *pathological audience* tidak muncul dalam penggunaan Aplikasi Bubble for JYPnation, dikarenakan dalam penggunaan aplikasi ini tidak menunjukkan bahwa STAY menggunakan budaya dan perilaku anggota Stray Kids sebagai pedoman hidup mereka dan STAY juga tidak menggunakan perilaku dari para anggota Stray Kids untuk memahami kehidupan mereka. Narasumber ahli mengatakan bahwa hal ini dapat terjadi dikarenakan basis kerja media Aplikasi Bubble adalah sebuah interaksi percakapan yang dapat membuat sensasi dialog timbal balik sehingga efek yang terbentuk adalah sebuah ilusi persahabatan.

Narasumber ahli juga mengatakan bahwa efek interaksi parasosial yang ditimbulkan dari penggunaan Aplikasi Bubble for JYPnation dapat meningkatkan kedekatan dan pengaruh dalam hubungan yang terjadi di antara penggemar dengan idola mereka. Secara keseluruhan, Aplikasi Bubble for JYPnation ini merupakan salah satu media yang digunakan oleh STAY sebagai media untuk berinteraksi dengan anggota Stray Kids. Dengan menggunakan aplikasi ini, STAY merasa menjadi lebih dekat dengan anggota Stray Kids.

#### **4. Simpulan**

Terdapat dua efek interaksi parasosial yang muncul yaitu *sense of companionship* dan *pseudo-friendship*. Dengan menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation, STAY merasa bahwa mereka dapat menjalin hubungan yang lebih dekat dengan idolanya dan memiliki hubungan persahabatan palsu dengan idola mereka. Para penggemar Stray Kids tidak hanya menggunakan Aplikasi Bubble for JYPnation untuk mencari informasi dan konten mengenai Stray Kids, melainkan untuk memenuhi kebutuhan mereka yang lain, seperti kebutuhan interaksi sosial mereka.

Saran akademis untuk penelitian selanjutnya, dapat diteruskan dengan penelitian yang menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Sehingga data yang didapatkan dapat diambil dari sudut pandang yang berbeda. Lalu saran praktis untuk penelitian ini adalah, manajemen industri hiburan Korea Selatan dapat mendorong para artisnya untuk lebih aktif dalam menggunakan media aplikasi untuk berinteraksi dengan penggemar mereka.

#### **5. Ucapan Terima Kasih**

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Tarumanagara, narasumber, dan seluruh pihak yang telah mendukung penelitian ini.

#### **6. Daftar Pustaka**

Agatha, N. (2021, November 16). *Lysn, Weverse Dan Bubble: Aplikasi Chat Dengan Idol Kpop Asli*. Qwords.Com. <https://qwords.com/blog/lys/>



- Fikriyah, F. (2022). Internalisasi Budaya Korean Wave Di Kalangan Pelajar K-Popers Di Sma Negeri 15 Surabaya. *The Sociology Journal Paradigma*, 11(1), 1–9. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/paradigma/article/view/50492>
- Karunia H, H., Ashri, N., & Irwansyah, I. (2021). Fenomena Penggunaan Media Sosial : Studi Pada Teori Uses And Gratification. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 3(1). <https://doi.org/10.47233/jteksis.V3i1.187>
- Kirana. (2021, May 3). *Fenomenologi: Apa Yang Kita Rasakan Secara Indrawi Tidak Selalu Sama Dengan Yang Kita Maknai*. Universitas Gadjah Mada Fakultas Ekonomika Dan Bisnis. <https://feb.ugm.ac.id/id/berita/3232-fenomenologi-apa-yang-kita-rasakan-secara-indrawi-tidak-selalu-sama-dengan-yang-kita-maknai#:~:Text=Fenomenologi%20bisa%20diartikan%20sebagai%20studi,Memberikan%20makna%20dari%20fenomena%20tersebut.>
- Mihardja, J., & Paramita, S. (2019). Makna Idola Dalam Pandangan Penggemar (Studi Komparasi Interaksi Parasosial Fanboy Dan Fangirl Army Terhadap Bts). *Koneksi*, 2(2). <https://doi.org/10.24912/kn.V2i2.3915>
- Niken, C., Meliana, N. A., & Ginanjar, B. (2023). Eksplorasi Makna Dan Penggunaan Istilah Penggemar K-Pop Di Twitter. *Parafrase : Jurnal Kajian Kebahasaan & Kesastraan*, 23(1), 70–79. <https://doi.org/10.30996/parafrase.V23i1.5952>
- Nugu, M. W., Manafe, Y. D., & Swan, M. V. D. P. (2020). Media Baru Dalam Konstruksi Jurnalis Media Cetak. *Jurnal Communio : Jurnal Jurusan Ilmu Komunikasi*, 9(2). <https://doi.org/10.35508/jikom.V9i2.2765>
- Nurfauziahqurra. (2020, November 16). *Bagai Mimpi, Beginilah Stray Kids Terbentuk*. Yoursay.Id. <https://yoursay.suara.com/news/2020/11/16/115726/bagai-mimpi-beginilah-stray-kids-terbentuk>
- Sabila, S. M. (2022, July 6). *Menyingkap Fenomena Parasosial Yang Kian Kompleks Di Era Digital*. Lembaga Layanan Pendidikan Tinggi Wilayah V Yogyakarta. <https://lldikti5.kemdikbud.go.id/home/detailpost/menyingkap-fenomena-parasosial-era-digital>
- Saifuddin, D. A., & Masykur, A. M. (2014). Interaksi Parasosial (Sebuah Studi Kualitatif Deskriptif Pada Penggemar Jkt48). *Jurnal Empati*, 3(4), 143–152. <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/empati/article/download/7568/7328>
- Saleh, S. (2017). *Analisis Data Kualitatif* (H. Upu, Ed.; Cetakan Pertama). Pustaka Ramadhan.
- Setyanto, Y., Winduwati, S., & Utami, L. S. S. (2017). Early Adolescent Behavior On Media Toward Idol Figure (Parasocial Study On Preliminary Youth As An Effect Of New Media) *International Journal Of Communication And Media Studies*, 7(3), 1–14. [https://www.researchgate.net/publication/323471610\\_Early\\_Adolescent\\_Behavior\\_On\\_Media\\_Toward\\_Idol\\_Figure\\_Parasocial\\_Study\\_On\\_Preliminary\\_Youth\\_As\\_An\\_Effect\\_Of\\_New\\_Media](https://www.researchgate.net/publication/323471610_Early_Adolescent_Behavior_On_Media_Toward_Idol_Figure_Parasocial_Study_On_Preliminary_Youth_As_An_Effect_Of_New_Media)