Pemanfaatan Media Sosial X untuk Interaksi Penggemar dalam Mendukung Idola

Devy Yana Hasan¹, Lusia Savitri Setyo Utami^{2*}

¹Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta
Email: devy.915210093@stu.untar.ac.id

²Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Tarumanagara, Jakarta*
Email: lusias@fikom.untar.ac.id

Masuk tanggal : 25-11-2024, revisi tanggal : 20-12-2024, diterima untuk diterbitkan tanggal : 15-02-2025

Abstract

The K-pop phenomenon has become increasingly popular worldwide, including in Indonesia, giving rise to a dedicated fan community. Fans play an essential role in the world of K-pop, one of which is to support their favorite idols. One form of support that fans can provide is streaming parties. This activity not only increases impressions but also strengthens fan relationships. Looking at this phenomenon, the research aims to describe the use of social media X as a means of fan interaction in supporting their idols through MV streaming party activities. This research uses the concepts of mass communication, social media, and fan interaction, with a qualitative approach and phenomenological methods. This research shows the process of streaming party activities that utilize the features of social media X, namely hashtags, replies, mentions, threads, search, and DM. The results of the research show that social media can be used as a means of fan interaction, with the process involving fans exchanging information about streaming party activities, encouraging one another, and communicating about various topics. Through this process, fans can become more connected with one another, grow closer, and expand their network of friends.

Keywords: fan interaction, social media, streaming party

Abstrak

Fenomena K-Pop kini telah menjadi semakin populer hingga ke seluruh dunia termasuk Indonesia, sehingga melahirkan suatu komunitas penggemar. Penggemar berperan penting dalam dunia K-Pop salah satunya adalah untuk mendukung idola kesukaannya. Salah satu bentuk dukungan yang dapat dilakukan penggemar yaitu *streaming party*. Kegiatan ini tidak hanya meningkatkan tayangan, tetapi juga mempererat hubungan penggemar. Melihat dari fenomena ini, penelitian bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan media sosial X sebagai sarana interaksi penggemar dalam mendukung idolanya melalui kegiatan *MV streaming party*. Penelitian ini menggunakan konsep komunikasi massa, media sosial, dan juga interaksi penggemar, dengan pendekatan kualitatif dan metode fenomenologi. Melalui penelitian ini memperlihatkan proses kegiatan *streaming party* yang memanfaatkan fitur-fitur media sosial X yaitu tagar, *reply*, *mention*, *thread*, *search*, dan juga DM. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa media sosial X dapat dimanfaatkan sebagai sarana interaksi penggemar, dengan prosesnya yang meliputi cara penggemar saling bertukar informasi mengenai kegiatan *streaming party*, saling memberikan semangat satu sama lain, dan juga saling berkomunikasi tentang banyak hal. Melalui proses tersebut para penggemar dapat menjadi lebih terhubung dengan satu sama lain, menjadi lebih dekat, dan juga mereka dapat memperluas jaringan pertemanan.

Kata Kunci: interaksi penggemar, sosial media, *streaming party*

1. Pendahuluan

Fenomena K-Pop telah berkembang pesat, tidak hanya di Korea Selatan, tetapi juga telah mendunia, menjadikannya salah satu industri musik terbesar di dunia (Valencialaw & Utami, 2023). Keberhasilan ini tak lepas dari peran komunitas penggemar atau fandom, yang berperan penting dalam mendukung dan mempopulerkan karya-karya idola mereka. Penggemar K-Pop tidak hanya berperan sebagai konsumen pasif, tetapi juga terlibat langsung dalam berbagai kegiatan untuk mendukung karir idola mereka (Jeanette & Paramita, 2018). Dukungan penggemar terhadap idola ini dapat terlihat dalam berbagai bentuk. Salah satunya melalui pembelian *merchandise*, album, atau menonton konser, melakukan *voting* pada saat idola mereka mendapatkan nominasi di acara musik.

Salah satu bentuk dukungan lainnya yang semakin populer di kalangan penggemar adalah kegiatan *streaming party*. *Streaming party* merupakan *project event* yang dilakukan kelompok penggemar (*fandom*) untuk menonton video musik berulang kali saat idola mengeluarkan album terbaru (*comeback*), yang bertujuan untuk mencetak target jumlah penonton video musik terbanyak selama 24 jam (Rambe & Kusuma, 2023). *Streaming party* juga bermanfaat untuk penggemar saling dekat dan bersosialisasi (Rai & Basnett, 2021). Kegiatan ini kerap melibatkan para penggemar secara bersama-sama menonton dan meningkatkan jumlah tayangan pada video musik dari idola yang mereka sukai, dengan tujuan untuk mendukung idola mereka dan juga menaikkan popularitas dari idola tersebut.

Taeyong yang merupakan ketua dari *unit* NCT 127 telah merilis salah satu lagu solo, disertai juga dengan video musik terakhirnya sebelum menjalani kegiatan wajib di Korea yaitu wamil atau wajib militer, setelah perilisian MV “TAP” ini banyak penggemar yang memperlihatkan antusiasme yang besar.

Di media sosial X para penggemar Taeyong sering kali mengekspresikan dukungan mereka terhadap Taeyong dengan melakukan kegiatan *streaming party* untuk menaikkan *viewers* pada MV Taeyong “TAP”, mereka juga kerap menentukan target untuk seberapa banyak *views* yang bisa didapat dalam 24 jam, yang disertai dengan tagar #Taeyong_TAP. Bukti dukungan penggemar dalam MV *streaming party* terlihat dari unggahan tangkapan layar video musik di awal dan akhir, beserta waktunya, ke akun X mereka. Para penggemar juga menandai akun penggemar lain, hal ini menciptakan lingkungan yang tidak hanya fokus pada peningkatan tayangan, tetapi juga mempererat hubungan antar penggemar dengan tujuan bersama mendukung kesuksesan Taeyong. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk memahami interaksi antarpenggemar dalam mendukung idola melalui media sosial X, khususnya dalam kegiatan *streaming party*. Penggemar tidak hanya meningkatkan jumlah tayangan lagu, tetapi juga membangun interaksi kuat dengan tujuan bersama mendukung idola mereka. Penelitian ini akan melihat bagaimana media sosial X berfungsi sebagai platform yang relevan untuk melihat interaksi antarpenggemar.

Penelitian ini menggunakan berbagai konsep, antara lain konsep komunikasi massa, media sosial, budaya populer, budaya pop korea, penggemar, serta interaksi penggemar. Untuk memahami bagaimana pemanfaatan media sosial X sebagai sarana interaksi penggemar dalam mendukung idolanya melalui kegiatan MV *streaming party*.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Pendekatan kualitatif merupakan proses penelitian yang bertujuan untuk memahami suatu fenomena sosial secara mendalam dan kompleks, dengan menyajikan pandangan rinci dari informan melalui kata-kata, serta dilakukan di latar alamiah (Wailidin et al., 2015). Menurut Moleong (2018), fenomenologi adalah sebuah penelitian ilmiah yang akan mengeksplorasi pengalaman individu atau kelompok terhadap suatu peristiwa. Dalam penelitian ini, metode fenomenologi digunakan untuk membantu menggali lebih dalam bagaimana penggemar Taeyong, merasakan dan memahami pemanfaatan media sosial X sebagai sarana interaksi antar penggemar dalam kegiatan *streaming party*.

Proses pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui wawancara mendalam dengan empat narasumber yang memenuhi kriteria sebagai berikut: (1) wanita/pria berusia 18-35 tahun; (2) merupakan penggemar Taeyong; (3) pernah atau telah mengikuti kegiatan *streaming party* MV Taeyong “TAP” di media sosial X. Selain itu, data lainnya dalam penelitian ini juga diperoleh melalui observasi, studi literatur, dan dokumentasi. Teknik pengolahan dan analisis data dilakukan dengan menggunakan teknik reduksi data (Rijali, 2019), penyajian data (Nur & Saihu, 2024), dan penarikan kesimpulan (Nur & Saihu, 2024). Lalu penulis juga menggunakan triangulasi sumber karena teknik ini dapat meningkatkan kredibilitas dan keandalan data. Triangulasi sumber memungkinkan peneliti untuk memverifikasi konsistensi dan validitas temuan yang diperoleh dari berbagai sumber. Dengan menggunakan triangulasi sumber juga peneliti dapat mengumpulkan data dari berbagai informan yang memberikan perspektif lebih luas dan mendalam mengenai fenomena yang sedang diteliti.

3. Hasil Temuan dan Diskusi

Ketertarikan Dalam Mengikuti Kegiatan *Streaming Party*

Streaming party adalah kegiatan yang dilakukan oleh penggemar dengan memutar ulang lagu atau video musik (MV) idola mereka di berbagai media *streaming*, yang bertujuan untuk meningkatkan jumlah tayangan atau pemutaran yang akan berpengaruh terhadap penilaian penghargaan musik. Para informan yang sudah diwawancarai memiliki alasan yang sama mengapa mereka ingin melakukan kegiatan ini. Antara lain, mereka ingin mendukung Taeyong dalam meningkatkan jumlah *viewers* MV di YouTube dan juga merupakan salah satu bentuk dukungan yang tidak perlu mengeluarkan uang banyak dibandingkan dengan menonton konser dan membeli *merchandise*. Hal tersebut diungkapkan oleh informan I. Sedangkan informan II menyatakan bahwa ia masih sering untuk membeli *merchandise*, album, hingga menonton konser, tetapi hal yang paling ia sering lakukan adalah melakukan *streaming party*, hal tersebut juga sama diungkapkan oleh informan III dan IV.

Streaming Party Sebagai Memperluas Jaringan Pertemanan

Berdasarkan wawancara dengan keempat informan, kegiatan *streaming party* tidak hanya menjadi bentuk dukungan bagi idola, tetapi juga berfungsi sebagai sarana penting untuk mempererat interaksi antarpenggemar. Melalui kegiatan ini, penggemar dapat saling berkomunikasi, berbagi informasi, dan bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama, seperti meningkatkan jumlah penayangan video musik

atau mendukung karya Taeyong. Hal ini menciptakan rasa kebersamaan dan solidaritas yang kuat di antara penggemar.

Informan II menambahkan bahwa melalui berbagai fitur media sosial X seperti *mention*, *reply*, DM, *hashtag*, dan *thread*, sangat mendukung kemudahan interaksi antarpenggemar. Fitur-fitur tersebut memungkinkan mereka untuk berkomunikasi secara langsung, tetapi juga memperluas jaringan pertemanan di dalam komunitas penggemar. Informan III dan IV mengungkapkan bahwa mereka, mendapatkan banyak jaringan pertemanan baru setelah aktif mengikuti kegiatan *streaming party*. Mereka menyebutkan bahwa melalui kegiatan ini, mereka dapat menjalin hubungan dengan penggemar lain dari berbagai kota bahkan negara yang memiliki kesukaan yang sama terhadap Taeyong. Kegiatan ini tidak hanya berfokus pada tujuan kolektif, tetapi juga memberikan manfaat personal, seperti memperluas relasi sosial dan memperkuat hubungan dalam komunitas penggemar.

Media Sosial X Sebagai Sarana Interaksi Penggemar

Penggemar Taeyong memanfaatkan media sosial X sebagai *platform* untuk memposting kegiatan *streaming party* dan berinteraksi satu sama lain. Media sosial X dipilih karena untuk memanfaatkan karakteristik-karakteristik media sosial seperti yang disebutkan oleh (Nasrullah, 2015),

1) Jaringan

Hampir semua penggemar Taeyong memiliki dan aktif sebagai penggunaan media sosial X.

2) Informasi

Media sosial X memungkinkan penggemar untuk menyebarkan informasi terkait *streaming party*, seperti waktu pelaksanaan dan target *views* yang harus dicapai. Dalam wawancara, Sofia mengungkapkan bahwa kecepatan penyebaran informasi di X menjadi alasan utama penggemar memilih *platform* ini.

3) Interaksi

Melalui media sosial X, para penggemar dapat saling berinteraksi, baik secara langsung dengan membalas postingan penggemar lain, maupun secara tidak langsung dengan memberikan reaksi pada unggahan. Fitur-fitur X mendukung berbagai bentuk interaksi ini, sebagaimana dikonfirmasi oleh Sodia, bahwa X memudahkan penggemar untuk berkomunikasi atau berinteraksi melalui *reply* maupun DM.

Karakteristik-karakteristik tersebut membuat media sosial X menjadi media yang optimal dalam penggemar saling berinteraksi. Keseluruhan karakteristik yang dimiliki media sosial tersebut juga ikut dirasakan dan dimanfaatkan oleh para penggemar.

Pemanfaatan Media Sosial X Sebagai Sarana Interaksi

Media sosial telah menjadi bagian penting dari kehidupan para penggemar, tidak hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai ruang untuk berinteraksi dan membangun komunitas. Dalam konteks ini pemanfaatan media sosial sebagai sarana interaksi memungkinkan para penggemar untuk menjalin hubungan sosial, dan juga berbagi informasi. Adapun manfaat media sosial sebagai sarana interaksi antara lain;

1) Memperluas jaringan (Hatamleh et al., 2023)

Melalui media sosial X, penggemar memiliki kesempatan untuk memperluas jaringan mereka baik ditingkat lokal maupun internasional, membangun

komunitas berbasis minat atau tujuan yang sama, serta memperkuat hubungan sosial dengan rasa kebersamaan yang tinggi. Hal ini kembali ditegaskan oleh Sofia Primalisanti Devi, M.Si. selaku Dosen Ilmu Komunikasi Universitas Pancasila dalam wawancara dengan peneliti mengatakan bahwa media sosial sangat memungkinkan para penggemar untuk memperluas jaringan keseluruh dunia, dikarenakan media sosial X dilengkapi oleh fitur-fitur yang memudahkan penggemar menemukan jaringan pertemanan yang luas.

- 2) Membangun Rasa Lebih Terhubung Dengan Orang Lain (Krause et al., 2023) Media sosial juga membantu para penggemar untuk membangun rasa keterhubungan yang lebih mendalam dengan sesama meskipun mereka berada berjauhan secara fisik. *Platform* ini menciptakan ruang yang sangat penting bagi penggemar untuk saling berbagi pengalaman, berdiskusi melalui fitur interaktif yang tersedia.

Kehadiran media sosial tidak hanya memfasilitasi komunikasi, tetapi juga memperkuat rasa kebersamaan antarpenggemar yang memiliki minat yang sama, menjadikannya sarana yang tak tergantikan dalam menciptakan hubungan yang erat untuk saling berinteraksi. Sofia Primalisanti Devi, M.Si. mengatakan bahwa ketika seseorang sudah memiliki suatu kesukaan yang sama dengan orang lain, maka mereka akan lebih nyaman dan terhubung dikarenakan kesukaan yang sama tersebut.

Maka dari itu media sosial menjadi sarana penting bagi penggemar untuk saling berinteraksi. *Platform* ini memudahkan penggemar untuk memperluas jaringan, baik lokal maupun global, dengan fitur-fitur yang mendukung pencarian komunitas berbasis minat yang sama. Selain itu, media sosial X juga membantu membangun rasa keterhubungan dengan sesama penggemar melalui kesamaan minat, menciptakan hubungan yang nyaman.

Adanya Keterlibatan Konten dan Komunitas Taeyong yang Memudahkan Penggemar Untuk Saling Berinteraksi

Interaksi umum yang digunakan orang untuk terhubung melalui media sosial antara lain adanya keterlibatan konten dan juga keterlibatan komunitas (Khaled, 2024). Konten unggahan terkait *streaming party* memberikan peluang besar bagi penggemar untuk saling berinteraksi, baik secara langsung maupun tidak langsung, melalui berbagai aktivitas di platform media sosial X. Interaksi ini muncul dalam berbagai bentuk, mulai dari tindakan sederhana seperti menyukai unggahan, membagikan konten, melakukan *retweet* untuk memperluas jangkauan, hingga menandai penggemar lain dalam unggahan tersebut. Selain itu, penggemar juga dapat memberikan komentar atau tanggapan terhadap konten yang diunggah.

Komunitas penggemar Taeyong memainkan peran penting dalam mendukung interaksi ini. Komunitas ini memudahkan penggemar untuk menemukan individu lain yang memiliki minat dan ketertarikan yang sama terhadap Taeyong. Dengan adanya komunitas ini, tercipta ruang kolaboratif yang memperkuat komunikasi, baik melalui berbagi pengalaman pribadi, bertukar informasi tentang Taeyong, maupun mendiskusikan strategi untuk mendukung sang idola, seperti mengorganisasi *streaming party* secara serempak.

Sofia Primalisanti Devi, M.Si. dalam wawancaranya dengan peneliti, menguatkan pandangan ini. Ia menyatakan bahwa unggahan tentang *streaming party* kerap menarik perhatian penggemar yang sebelumnya belum mengetahui kegiatan tersebut. Rasa penasaran membuat mereka mencari tahu lebih lanjut melalui tagar yang disertakan, hingga akhirnya memutuskan untuk berpartisipasi. Setelah

bergabung, interaksi pun terjadi, misalnya melalui mention, komentar, atau diskusi di unggahan terkait.

Dalam komunitas penggemar, interaksi biasanya melibatkan berbagi informasi mengenai jadwal dan teknis *streaming party*, berbagi kabar terbaru tentang Taeyong, memberikan semangat kepada sesama penggemar, hingga mendukung satu sama lain untuk mencapai target yang telah ditetapkan. Berbagai bentuk interaksi ini mempererat hubungan antar-penggemar sekaligus memperkuat dukungan mereka terhadap Taeyong.

Fitur Media Sosial X yang Mempermudah Interaksi Antarpenggemar Taeyong dalam Kegiatan *Streaming Party*

Media sosial X telah menjadi sarana utama bagi penggemar untuk berkomunikasi, berkolaborasi, dan mendukung idola mereka. Dengan adanya berbagai fitur yang mendukung komunikasi cepat dan mendukung idola, media sosial X menjadi alat penting untuk memperkuat interaksi antarpenggemar. Berikut adalah penjelasan mengenai fitur-fitur di media sosial X yang dapat mempermudah interaksi antar penggemar dalam melakukan kegiatan *streaming party*;

1) Fitur *hashtag* yang Memfasilitasi Pencarian Informasi

Salah satu fitur utama X adalah *hashtag*, yang memungkinkan penggemar mendapatkan dan menemukan informasi dengan cepat. Dalam konteks *streaming party* penggemar Taeyong menggunakan *hashtag* #Taeyong_TAP untuk menyebarkan informasi mengenai target *streaming*, panduan atau cara, serta jadwal kegiatan.

2) *Threads*

Fitur *threads* memungkinkan penggemar menyajikan informasi secara berurutan. Dalam kegiatan *streaming party*, *thread* sering dimanfaatkan oleh fanbase untuk menyediakan panduan atau informasi terkait cara berpartisipasi dalam *streaming*. Penggemar juga bisa menanggapi *thread* dengan pertanyaan atau komentar, sehingga terjadi diskusi langsung dengan sesama penggemar

3) *Mention*

Fitur *mention* memudahkan penggemar untuk menyapa atau menandai sesama penggemar langsung. Dalam *streaming party*, *mention* sering digunakan dalam kegiatan *streaming chain* yaitu penggemar saling menyebut atau menandai satu sama lain untuk memastikan partisipasi dalam kegiatan *streaming*.

4) *Reply*

Fitur *reply* di X memungkinkan penggemar untuk merespon langsung unggahan atau komentar sesama penggemar. *Reply* dalam *streaming party* juga sering digunakan untuk memberikan tanggapan mengenai kegiatan *streaming party*, mengajukan pertanyaan, dan juga saling memberikan dukungan.

5) *Search*

Search bar di X memudahkan penggemar mencari informasi spesifik seperti, panduan *streaming party*, ataupun targetnya. Para penggemar dapat langsung mengetikkan kata kunci yang relevan dengan yang ingin mereka ketahui.

Hal ini juga disetujui oleh Sofia Primalisanti Devi, M.Si. bahwa fitur-fitur di X sangat mendukung interaksi antarpenggemar, baik untuk bertukar informasi terbaru tentang *streaming party* maupun memberikan komentar pada unggahan

penggemar lainnya. Menurut Sofia Primalisanti Devi, M.Si. fitur yang paling penting dalam kegiatan *streaming party* adalah *hashtag*. Ia menjelaskan bahwa dengan menyertakan *hashtag* penggemar dapat lebih mudah menemukan informasi dan merasa tertarik untuk berpartisipasi dalam kegiatan tersebut.

Proses Interaksi Antarpenggemar Melalui Kegiatan *Streaming Party*

Kegiatan *streaming party* menjadi salah satu aktivitas yang dilakukan oleh penggemar untuk berkolaborasi dan berinteraksi secara intens demi mencapai tujuan bersama, yaitu meningkatkan jumlah penayangan serta popularitas Taeyong. Interaksi antar-penggemar dalam kegiatan ini mencakup beberapa tahapan penting seperti yang disebutkan oleh (Kim et al., 2023) sebagai berikut:

- 1) **Menemukan Penggemar dengan Ketertarikan yang Sama**
Langkah awal dimulai dengan menemukan penggemar lain yang memiliki ketertarikan serupa terhadap Taeyong. Upaya ini biasa dilakukan melalui fanbase, komunitas penggemar, atau dengan menggunakan *hashtag* di media sosial X. Hal ini menjadi alat utama untuk menemukan penggemar Taeyong.
- 2) **Berbagi Informasi Mengenai Kegiatan *Streaming Party***
Setelah berhasil menemukan penggemar lain, langkah berikutnya adalah saling berbagi dan bertukar informasi mengenai *streaming party*. Informasi ini mencakup jadwal, panduan untuk berpartisipasi, serta strategi untuk meningkatkan jumlah penayangan. Para penggemar biasanya membagikan tips, seperti cara memutar ulang video musik tanpa melewatkan iklan, menggunakan resolusi yang tinggi, hingga berdiskusi tentang target yang ingin dicapai.

Sofia Primalisanti Devi, M.Si. juga mengatakan bahwa sebelum melakukan kegiatan ini pasti pada awalnya penggemar akan mencari penggemar dengan kesukaan yang sama, dalam konteks disini adalah penggemar Taeyong. Setelah menemukan pasti mereka mulai untuk saling berbagi informasi-informasi kepada penggemar yang mungkin belum mengetahui kegiatan ini, selain berbagi informasi mereka akan saling menyemangati satu sama lain untuk terus melakukan kegiatan ini. Dari sini lah proses interaksi tersebut dapat terjadi melalui kegiatan *streaming party*.

Media Sosial X Merupakan Media Sosial yang Tepat untuk Melakukan Interaksi Melalui Kegiatan *Streaming Party*

Media sosial X dalam konteks *streaming party* seperti yang dilakukan oleh penggemar Taeyong, telah terbukti menjadi *platform* yang tepat untuk memfasilitasi interaksi antarpenggemar dalam skala yang besar. Media sosial ini menyediakan berbagai fitur yang mendukung mereka berinteraksi secara cepat dan tepat. Salah satu alasan mengapa media sosial X sangat cocok adalah kemampuannya untuk memfasilitasi percakapan secara *real-time* melalui *reply*, *mention*, dan penggunaan tagar yang dapat menyatukan penggemar dalam suatu ruang virtual.

Hal ini juga divalidasi oleh Sofia Primalisanti Devi, M.Si. ia menyebutkan secara keseluruhan, media sosial X menawarkan semua elemen yang dibutuhkan untuk menjalankan kegiatan *streaming party*, mulai dari fitur-fiturnya, penyebaran informasi yang cepat, hingga ruang untuk saling bertukar informasi. hal ini menjadikan X sebagai *platform* yang tepat dalam memfasilitasi interaksi antarpenggemar, menjebatani penggemar dari berbagai belahan dunia untuk bekerja sama dalam mencapai tujuan yang sama.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil dan analisis dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa Media sosial X digunakan sebagai sarana interaksi penggemar karena memiliki karakteristik dan fitur yang mendukung interaksi antarpenggemar. Selain itu, peranan komunitas penggemar dapat memfasilitasi keinginan para penggemar untuk melakukan streaming party yang bertujuan untuk saling berinteraksi dan juga mendukung idola. Melalui *streaming party* di media sosial X, penggemar dapat memperluas jaringan karena memiliki kegemaran yang sama menciptakan kedekatan antarpenggemar. Oleh karena itu, media sosial X dapat menjadi platform untuk interaksi antar penggemar.

Saran yang dapat diberikan adalah penelitian selanjutnya dapat menggunakan pendekatan kuantitatif untuk mengukur efektivitas pemanfaatan media sosial dalam berbagai kegiatan penggemar untuk mendukung idola. Secara praktis, Peneliti berharap Para penggemar dapat menggunakan fitur *communities* yang ada di media sosial X untuk memperluas jaringan, dan menggunakan media sosial lain untuk berinteraksi dengan sesama penggemar lainnya dalam mendukung idolanya.

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

- Hatamleh, I. H. M., Safori, A. O., Habes, M., Tahat, O., Ahmad, A. K., Abdallah, R. A. Q., & Aissani, R. (2023). Trust in Social Media: Enhancing Social Relationships. *Social Sciences*, 12(7). <https://doi.org/10.3390/socsci12070416>
- Jeanette, & Paramita, S. (2018). Makna Idola Dalam Pandangan Penggemar (Studi Komparasi Interaksi Parasosial Fanboy dan Fangirl ARMY Terhadap BTS). *KONEKSI*, 2, 394–395. <https://doi.org/https://doi.org/10.24912/kn.v2i2.3915>
- Khaled, M. (2024). Social Media Interactions: A Comprehensive Overview for 2024. *Profiletree*. <https://profiletree.com/social-media-interactions-a-comprehensive-overview/>
- Kim, M. S., Wang, S., & Kim, S. (2023). Effects of Online Fan Community Interactions on Well-Being and Sense of Virtual Community. *Behavioral Sciences*, 13(11). <https://doi.org/10.3390/bs13110897>
- Krause, H. V., Große Deters, F., Baumann, A., & Krasnova, H. (2023). Active social media use and its impact on well-being-an experimental study on the effects of posting pictures on Instagram. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 28(1), 1–12. <https://doi.org/10.1093/jcmc/zmac037>
- Moleong, L. J. (2018). *Metodelogi Penelitian Kualitatif*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, R. (2015). *Media Sosial: perspektif komunikasi, budaya, dan sosioteknologi*. Simboisa Rektama Media.
- Nur, M. A., & Saihu, M. (2024). Pengolahan Data. *Jurnal Imliah Sains Dan Teknologi*, 15(1), 37–48. <https://jurnal.kolibi.org/index.php/scientica/article/view/2764>
- Rai, S., & Basnett, P. (2021). “Hallyu” Wave & Women Fandom in Darjeeling

- Town: A Study on Binge Watching, User's Satisfaction and Participatory Culture. *IOSR Journal of Humanities And Social Science (IOSR-JHSS)*, 26(2), 21. <https://doi.org/10.9790/0837-2602072131>
- Rambe, S. N. A., & Kusuma, R. S. (2023). *Partisipasi Penggemar di Dalam Media Sosial Sebagai Aktivitas Penggemar K-Pop Dalam Digital Streaming* [Universitas Muhammadiyah Surakarta]. <http://eprints.ums.ac.id/id/eprint/113233>
- Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81. <https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>
- Valencialaw, N., & Utami, L. S. S. (2023). K-Pop dan Perilaku Konsumtif Menonton Konser K-Pop dan Perilaku Konsumtif Menonton Konser. *KONEKSI*, 112–119. <https://journal.untar.ac.id/index.php/koneksi/article/view/21301>
- Wailidin, W., Idris, S., & ZA, T. (2015). *Metodologi Penelitian Kualitatif & Grounded Theory*. FTK Ar-Raniry Press.