



**ANALISIS INTERAKSI PARASOSIAL CARMEN  
HEARTS2HEARTS DALAM APLIKASI WEVERSE DENGAN  
PENGUNAAN BAHASA INDONESIA DAN ADAPTASI TREN  
LOKAL DALAM INTERAKSI DENGAN FANS**



**TUGAS AKHIR  
SKRIPSI**

**NADHIRAH ZAHRA SUBIYANTO  
44522010041**

**PROGRAM STUDI DIGITAL COMMUNICATION  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2026**



**ANALISIS INTERAKSI PARASOSIAL CARMEN  
HEARTS2HEARTS DALAM APLIKASI WEVERSE DENGAN  
PENGUNAAN BAHASA INDONESIA DAN ADAPTASI TREN  
LOKAL DALAM INTERAKSI DENGAN FANS**

**TUGAS AKHIR  
SKRIPSI**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana**

**UNIVERSITAS  
MERCU BUANA  
NADHIRAH ZAHRA SUBIYANTO  
44522010041**

**PROGRAM STUDI DIGITAL COMMUNICATION  
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI  
UNIVERSITAS MERCU BUANA  
JAKARTA  
2026**

## HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadhirah Zahra Subiyanto  
NIM : 44522010041  
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa Tugas Akhir berjudul:  
“Analisis Interaksi Parasosial Carmen Hearts2Hearts Dalam Aplikasi Weverse dengan Penggunaan Bahasa Indonesia dan Adaptasi Tren Lokal Dalam Interaksi dengan Fans” adalah hasil karya saya sendiri, tidak mengandung unsur plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau konten ilegal dalam bentuk apapun dan tidak melanggar hukum atau hak pihak manapun.

Apabila di kemudian hari ditemukan pelanggaran terhadap pernyataan ini, saya bersedia menanggung seluruh konsekuensi hukum dan membebaskan Universitas Mercu Buana dari segala bentuk tuntutan hukum dan saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 18 Februari 2026



METERAI  
TEMPEL  
80ANX298175351

Nadhirah Zahra Subiyanto

### PERNYATAAN *SIMILARITY CHECK*

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menyatakan, bahwa karya ilmiah yang ditulis oleh

Nama : Nadhirah Zahra Subiyanto  
NIM : 44522010041  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Bidang Studi : Digital Communication

Dengan judul “Analisis Interaksi Parasosial Carmen Hearts2hearts Dalam Aplikasi Weverse Dengan Penggunaan Bahasa Indonesia Dan Adaptasi Tren Lokal Dalam Interaksi Dengan Fans” ,telah dilakukan pengecekan similarity dengan sistem Turnitin pada tanggal 12 Februari 2026 ,didapatkan nilai persentase sebesar 23%

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Jakarta, 13 Februari 2026  
Administrator Turnitin



Rizki Agustin. S.Kom

#### KAMPUS MENARA BHAKTI

Jl. Raya Meruya Selatan No. 01, Kembangan, Jakarta Barat 11650  
Telp. 021-5840815 / 021-5840816 (Hunting), Fax. 021-584 0813  
<http://www.mercubuana.ac.id>, e-mail: [umb@mercubuana.ac.id](mailto:umb@mercubuana.ac.id)

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Nadhirah Zahra Subiyanto  
NIM : 44522010041  
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi  
Judul Tugas Akhir : Analisis Interaksi Parasosial Carmen Hearts2Hearts Dalam Aplikasi Weverse dengan Penggunaan Bahasa Indonesia dan Adaptasi Tren Lokal Dalam Interaksi dengan Fans

Telah berhasil dipertahankan pada sidang tanggal 02 Februari 2026 dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing



(Dr. Ira Purwitasari, S.Sos., M.IKom)

NIDN/NUPTK: 0302066903

Jakarta, 18 Februari 2026

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi



(Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si)

NIDN/NUPTK: 0318116602

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi



(Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si)

NIDN/NUPTK: 0301117301

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir ini. Penulisan Tugas Akhir ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Digital Communication pada Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan Tugas Akhir ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan Tugas Akhir ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Andi Adriansyah, M.Eng selaku Rektor Universitas Mercu Buana
2. Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana
3. Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Mercubuana
4. Dr. Ira Purwitasari, S.Sos.,M.IKom selaku Dosen Pembimbing yang telah menyediakan waktu, tenaga, dan pikiran untuk mengarahkan saya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
5. Seluruh dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana yang telah memberikan ilmu dan wawasan selama masa perkuliahan.
6. Kedua orang tua tercinta, Bapak Agus Subiyanto S.E dan Ibu Estrida Ermawati S.H yang selalu memberikan arahan positif berupa dukungan, kasih sayang dan motivasi kepada penulis.
7. Kakak serta adik tercinta Nabilah Choirunnisa Subiyanto, Muhammad Naufal Subiyanto, Muhammad Naufan Subiyanto yang terus memberikan dukungan kepada penulis.
8. Kepada Muhammad Syukron Fadhillah yang selalu menemani penulis dan memberikan dukungan, arahan, masukan dengan ikhlas dan sepenuh hati serta menjadi penyemangat sekalipun motivasi bagi penulis baik di dalam maupun di luar perkuliahan.

9. Kepada sahabat tercinta Zulaika Haura Komakelana dan Fabian Putra Pambudi yang sudah menemani sejak semester satu hingga akhir dan selalu memberikan motivasi sepenuh hati dan dukungan untuk terus berusaha tanpa menyerah.
10. Kepada adik tercinta Gisellawati Suci Prabowo dan Irawati Fauziah yang senantiasa mendukung penulis selama pengerjaan skripsi ini.
11. Kepada teman tercinta Myrabel Priztavia Amanda Helmy Putri yang senantiasa mendukung penulis selama pengerjaan skripsi ini.
12. SF9, Super Junior, Jimmy Jitaraphol Potiwihok, Sea Tawinan, Treasure, HeartsHearts dan Drama Korea yang selalu menemani dan menghibur penulis saat mengerjakan penelitian ini setiap harinya dengan lagu yang indah dan adegan lucu para aktor dan aktris Korea.
13. Kepada diri saya sendiri Nadhirah Zahra Subiyanto yang telah berusaha keras untuk menyelesaikan penelitian ini dengan tekun, sabar dan penuh semangat. Terima Kasih telah berjuang dan bertahan selama ini, serta kemauan untuk berkembang dalam mencapai tujuan.

Akhir kata, saya berharap Tuhan Yang Maha Esa berkenan membalas segala kebaikan semua pihak yang telah membantu. Semoga Tugas Akhir ini membawa manfaat bagi pengembangan ilmu.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, 20 Januari 2026

Nadhirah Zahra Subiyanto

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI  
TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB**

Sebagai sivitas akademik Universitas Mercu Buana, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nadhirah Zahra Subiyanto  
NIM : 44522010041  
Fakultas/Program Studi : Ilmu Komunikasi/Ilmu Komunikasi  
Judul Tugas Akhir : Analisis Interaksi Parasosial Carmen Hearts2  
Hearts Dalam Aplikasi Weverse dengan Penggunaan Bahasa Indonesia dan Adaptasi Tren Lokal Dalam Interaksi dengan Fans

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, dengan ini memberikan izin dan menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Mercu Buana **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalty-Free Right*)** atas karya ilmiah saya yang berjudul di atas beserta perangkat yang ada (jika diperlukan).

Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Universitas Mercu Buana berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasikan Tugas Akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Jakarta, 18 Februari 2026

Yang menyatakan,



( Nadhirah Zahra Subiyanto )

**ANALISIS INTERAKSI PARASOSIAL CARMEN HEARTS2HEARTS  
DALAM APLIKASI WEVERSE DENGAN PENGGUNAAN BAHASA  
INDONESIA DAN ADAPTASI TREN LOKAL  
DALAM INTERAKSI DENGAN FANS**

**NADHIRAH ZAHRA SUBIYANTO**

**ABSTRAK**

Perkembangan media baru telah mengubah pola komunikasi antara idola dan penggemar, khususnya dalam industri K-Pop, melalui interaksi parasosial yang dimediasi platform digital seperti Weverse. Penelitian ini bertujuan untuk memahami interaksi parasosial antara Carmen Hearts2Hearts dengan penggemarnya melalui penggunaan Bahasa Indonesia dan adaptasi tren lokal dalam interaksi di aplikasi Weverse. Variabel yang diteliti meliputi penggunaan bahasa lokal dan adaptasi tren budaya sebagai strategi komunikasi idola serta interaksi parasosial penggemar yang mencakup dimensi task attraction, identification attraction, dan romantic attraction. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi dalam paradigma interpretif. Sampel penelitian terdiri dari unggahan dan balasan Carmen di Weverse serta lima penggemar aktif (Hachu) yang diwawancarai secara singkat, dengan teknik pengambilan sampel purposive sampling, yaitu memilih partisipan yang aktif berinteraksi di platform tersebut. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi yang dilakukan Carmen tidak hanya bersifat informatif, tetapi berkembang menjadi hubungan parasosial yang kuat. Penggunaan Bahasa Indonesia, gaya komunikasi santai, serta adaptasi tren lokal dimaknai penggemar sebagai bentuk kedekatan emosional dan kehadiran personal, sehingga penggemar merasa dihargai, terwakili, dan memiliki kesamaan identitas dengan idola. Penelitian ini menyimpulkan bahwa penggunaan bahasa lokal dan adaptasi budaya dalam interaksi digital merupakan strategi komunikasi yang efektif untuk membangun dan memperkuat hubungan parasosial antara idola dan penggemar, dengan Weverse sebagai media yang menciptakan ruang interaksi yang intens, personal, dan bermakna.

**Kata Kunci:** Interaksi Parasosial, Media Baru, Weverse, K-Pop, Penggemar

**ANALISIS INTERAKSI PARASOSIAL CARMEN HEARTS2HEARTS  
DALAM APLIKASI WEVERSE DENGAN PENGGUNAAN BAHASA  
INDONESIA DAN ADAPTASI TREN LOKAL  
DALAM INTERAKSI DENGAN FANS**

**NADHIRAH ZAHRA SUBIYANTO**

**ABSTRACT**

*The development of new media has changed communication patterns between idols and fans, particularly in the K-Pop industry, through parasocial interactions mediated by digital platforms such as Weverse. This study aims to understand the parasocial interactions between Carmen Hearts2Hearts and her fans through the use of Indonesian and the adaptation of local trends in interactions on the Weverse application. The variables studied include the use of local languages and adaptation of cultural trends as idol communication strategies as well as fan parasocial interactions that include the dimensions of task interest, identification interest, and romantic interest. This study uses a qualitative approach with a netnography method within an interpretive paradigm. The research sample consists of Carmen's posts and replies on Weverse and five active fans (Hachu) who were briefly interviewed, using a purposive sampling technique, namely selecting participants who actively interact on the platform. Data analysis was carried out using the Miles and Huberman model which includes data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results show that Carmen's interactions are not only informative, but also develop into a strong parasocial relationship. Fans interpret the use of Indonesian, a relaxed communication style, and adaptation to local trends as a form of emotional closeness and personal presence, allowing fans to feel valued, represented, and share a common identity with their idols. This study concludes that the use of local language and cultural adaptation in digital interactions is an effective communication strategy for building and strengthening parasocial relationships between idols and fans, with Weverse as a medium that creates a space for intense, personal, and meaningful interactions.*

**Keywords:** *Parasocial Interaction, New Media, Weverse, K-Pop, Fans*

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>0</b>
<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN SURAT KETERANGAN HASIL UJI TURNITIN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR DI REPOSITORI UMB.....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Fokus Penelitian .....	13
1.3 Tujuan Penelitian.....	13
1.4 Manfaat Penelitian.....	14
1.4.1 Manfaat Akademis.....	14
1.4.2 Manfaat Praktis.....	14
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>15</b>
2.1 Penelitian Terdahulu.....	15
2.2 Kajian Teoritis .....	30
2.2.1 Komunikasi Massa .....	30
2.2.2 Media Baru .....	33
2.2.3 Interaksi Parasosial .....	34
2.2.4 Penggemar .....	38
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>39</b>
3.1 Paradigma Penelitian .....	39

3.2	Metode Penelitian .....	40
3.3	Subjek Penelitian .....	42
3.3.1	Informan .....	43
3.4	Teknik Pengumpulan Data .....	45
3.4.1	Data Primer .....	45
3.4.2	Data Sekunder .....	46
3.5	Teknik Analisis Data .....	47
3.6	Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data .....	49
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>52</b>
4.1	Gambaran Umum Obyek Penelitian .....	52
4.1.1	Penggemar Carmen Hearts2Hearts .....	52
4.1.2	Weverse .....	54
4.2	Hasil Pembahasan .....	59
4.2.1	Task Attraction: Ketertarikan Penggemar terhadap Gaya Interaksi dan Peran Carmen Hearts2Hearts di Wevers ...	59
4.2.2	Identification Attraction: Kesamaan Identitas dan Rasa Keterwakilan Penggemar melalui Penggunaan Bahasa Indonesia dan Adaptasi Tren Lokal .....	68
4.2.3	Romantic Attraction: Kedekatan Emosional Penggemar dengan Carmen Hearts2Hearts melalui Interaksi di Weverse .....	76
4.3	Pembahasan .....	79
<b>BAB V</b>	<b>KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>85</b>
5.1	Kesimpulan .....	85
5.2	Saran .....	86
5.2.1	Saran Akademis .....	86
5.2.2	Saran Praktis .....	86
	<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>88</b>
	<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>91</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	20
Tabel 4.1 Faktor Pemicu Penggemar Menyukai Carmen Hearts2Hearts .....	80
Tabel 4.2 Keterwakilan yang Dirasakan Penggemar.....	81
Tabel 4.3 Kedekatan Emosional Penggemar.....	83



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Muhammad Rifki Fahri Zayyan Member Grup XODIAC.....	2
Gambar 1.2	Dita Karang .....	2
Gambar 1.3	Carmen Hearts2Hearts The Chase Image .....	3
Gambar 1.4	Aplikasi V-Live.....	4
Gambar 1.5	Aplikasi Bubble.....	5
Gambar 1.6	Record Data Weverse 2024 Around The World .....	6
Gambar 1.7	Akun Weverse Carmen Hearts2Hearts.....	7
Gambar 1.8	Postingan Carmen Hearts2Hearts Menggunakan Bahasa Indonesia dan Trend Indonesia dalam Platform Weverse .....	8
Gambar 1.9	Postingan TikTok Hearts2Hearts Melakukan Trend Viral Indonesia “Velocity” dan “Stecu Stecu” .....	9
Gambar 4.1	Carmen Hearts2Hearts .....	52
Gambar 4.2	Content Exclusive Weverse .....	55
Gambar 4.3	Komunitas Carmen Hearts2Hearts dengan Penggemar .....	56
Gambar 4.4	Komunitas Idola dalam Aplikasi Weverse.....	56
Gambar 4.5	Weverse Shop dalam Aplikasi Weverse .....	57
Gambar 4.6	Carmen Hearts2Hearts Membagikan Postingan Liburan Akhir Tahun.....	64
Gambar 4.7	Komentar Hachu tentang Liburan kepada Carmen .....	64
Gambar 4.8	Interaksi Carmen Hearts2Hearts dengan Hachu .....	66
Gambar 4.9	Unggahan Carmen Hearts2Hearts Menggunakan Bahasa Indonesia .....	71
Gambar 4.10	Carmen Hearts2Hearts Memberikan Semangat Kepada Hachu .....	72
Gambar 4.11	Candaan Penggemar Luar Negeri Kepada Carmen Menggunakan Bahasa Indonesia.....	73
Gambar 4.12	Jawaban Komentar Carmen Hearts2Hearts dengan .....	73
Gambar 4.13	Postingan Hachu Menggunakan Tren Lokal .....	74
Gambar 4.14	Postingan Hachu Menggunakan Tren Lokal.....	75

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Pedoman Wawancara.....	91
Lampiran 2. Transkrip Wawancara.....	93
Lampiran 3. Dokumentasi .....	106
Lampiran 4. <i>Curriculum Vitae</i> (CV) .....	107

