



**INTERAKSI PARASOSIAL ANTARA PENGGEMAR DENGAN
JKT48 DALAM PLATFORM LIVE STREAMING SHOWROOM**

SKRIPSI

MUHAMMAD HAFIF DELFITO

44521010068

**UNIVERSITAS
MERCU BUANA**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS MERCU BUANA JAKARTA
2025**

HALAMAN PENYATAAN KARYA SENDIRI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muhammad Hafif Delfito

NIM : 44521010068

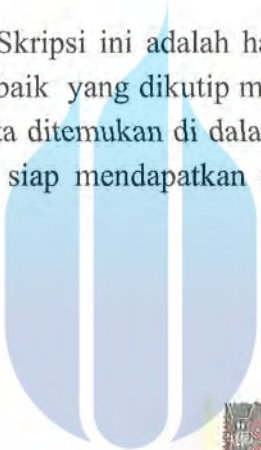
Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Laporan Skripsi : INTERAKSI PARASOSIAL ANTARA PENGGEAR
DENGAN JKT48 DALAM PLATFORM LIVE
STREAMINGSHOWROOM

Menyatakan bahwa Laporan Skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat, serta semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila ternyata ditemukan di dalam Laporan Skripsi saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap mendapatkan sanksi akademis yang berlaku di Universitas Mercu Buana.

Jakarta, 11 Febuari 2025

UNIVERSITAS
MERCU BUANA



ttd
Hafif Delfito.

DEAKX402130257

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Skripsi ini diajukan oleh:

Nama : Muhammad Hafif Delfito

NIM : 44521010068

Program Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Laporan Skripsi : Interaksi Parasosial Antara Penggemar Dengan JKT48
Dalam Platform Live Streaming Showroom

Telah berhasil dipertahankan pada sidang di hadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Sarjana Strata 1 pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Mercu Buana.

Disahkan oleh:

Pembimbing 1

NIDN

: Muthia Rahayu, S.I.Kom., M.I.Kom

: 0322029302

Ketua Penguji

NIDN

: Engga Probi Endri, S.I.Kom., M.A

: 0317089402

Penguji Ahli

NIDN

: Dr. Afdal Makkuraga Putra, M.Si

: 0310107103

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, 6 Februari 2025

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

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

(Dr. Farid Hamid, M.Si)

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

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

Nama : Muhammad Hafif Delfito
NIM : 44521010068
Program Studi : Ilmu Komunikasi
Judul Laporan Skripsi : INTERAKSI PARASOSIAL ANTARA
PENGGEMARDENGAN JKT48 DALAM PLATFORM
LIVE STREAMINGSHOWROOM

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 Laporan Skripsi saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Jakarta, 11 Febuari 2025

Yang menyatakan,



Muhammad Hafif Delfito

ABSTRAK

Nama : Muhammad Hafif Delfito
NIM : 44521010068
Program Studi : Ilmu Komunikasi, Bidang Studi *Digital Communication*
Judul Laporan Skripsi : **“INTERAKSI PARASOSIAL ANTARA
PENGGEAR DENGAN JKT48 DALAM
PLATFORM LIVE STREAMING SHOWROOM”**
Pembimbing : Muthia Rahayu, S.Ikom, M.Ikom

Fenomena interaksi parasosial telah menjadi fokus utama dalam memahami hubungan antara penggemar dan idola dalam konteks media *digital*. Platform *livestreaming* telah menjadi bagian penting dari kehidupan *digital* di era *modern*. Platform *streaming* tidak hanya menawarkan hiburan, tetapi juga menciptakan ruang interaksi antara penggemar dengan seorang idola. Melalui platform media *livestreaming* Showroom penggemar dapat berinteraksi.

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi fenomena interaksi parasosial dengan mencakup respon kognitif, respon afektif, dan respon perilaku yang dirasakan oleh penggemar JKT48 ketika berinteraksi dengan sang idola melalui platform *livestreaming* Showroom.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Teori utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Interaksi Parasosial. Adapun teori dan konsep lain yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari teori Komunikasi, teori Komunikasi *Digital*, teori Media Baru, teori konsep Penggemar serta konsep Media Sosial. Subjek dalam penelitian ini adalah Penggemar JKT48 atau FJKT48 sejumlah 8 (delapan) orang informan, yang merupakan pengguna aktif platform *livestreaming* Showroom.

Hasil penelitian menunjukkan terdapat beberapa kategori respon dari tiga respon interaksi parasosial. Kategori respon tersebut meliputi : *attention allocation* (Respon Kognitif), *Comprehension of Persona's Action* (Respon Kognitif), *Activation of Prior media and Life Experiences* (Respon Kognitif), *Sympathy* (Respon Afektif), *Empathy* (Respon Afektif), *Emotion Contagion* (Respon Afektif), *(Para)verbal Behavior* (Respon Perilaku), dan *Behavioral Intention* (Respon Perilaku). Penelitian ini juga menyimpulkan media baru yaitu platform *livestreaming* Showroom memiliki peran penting dalam terjadinya interaksi parasosial antara penggemar JKT48 dengan JKT48.

Kata Kunci: Interaksi Parasosial, Showroom, Livestreaming, JKT48

ABSTRACT

Name : Muhammad Hafif Delfito
NIM : 44521010068
Study Program : Communication Science, Digital Communication Studies
Title of Thesis Report : "**PARASOCIAL INTERACTION BETWEEN FANS AND JKT48 IN THE LIVE STREAMING SHOWROOM PLATFORM**"
Supervising Lecturer : Muthia Rahayu, S.Ikom, M.Ikom

The phenomenon of parasocial interaction has become a primary focus in understanding the relationship between fans and idols in the context of digital media. Live streaming platforms have become an important part of digital life in the modern era. Streaming platforms not only offer entertainment but also create a space for interaction between fans and an idol. Through the live streaming media platform Showroom, fans can interact.

This research aims to identify the phenomenon of parasocial interaction by encompassing cognitive responses, affective responses, and behavioral responses experienced by JKT48 fans when interacting with their idol through the Showroom live streaming platform.

The research method used in this study is qualitative with a descriptive approach. The main theory applied in this research is the theory of Parasocial Interaction. Other theories and concepts used in this study include Communication Theory, Digital Communication Theory, New Media Theory, Fan Concept Theory, and Social Media Concepts. The subjects of this research are JKT48 fans or FJKT48, consisting of 8 (eight) informants who are active users of the Showroom live streaming platform.

The results of the study indicate that there are several categories of responses from the three types of parasocial interaction responses. These response categories include: attention allocation (Cognitive Response), comprehension of persona's action (Cognitive Response), activation of prior media and life experiences (Cognitive Response), sympathy (Affective Response), Empathy (Affective Response), emotion contagion (Affective Response), (para)verbal behavior (Behavioral Response), and behavioral intention (Behavioral Response). This study also concludes that new media, specifically the Showroom live streaming platform, plays an important role in the occurrence of parasocial interactions between JKT48 fans and JKT48..

Keywords: Parasocial Interaction, Showroom, Livestreaming, JKT48

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis menyelesaikan Tugas Akhir ini "Interaksi Parasosial Antara Penggemar Dengan JKT48 Dalam Platform Live Streaming Showroom" dengan baik dan lancar. Tugas Akhir ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Strata 1 (S1) pada Program Studi *Digital Communication*, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mercu Buana Jakarta.

Selama penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak menemukan dukungan dan hambatan. Namun berkat bimbingan dan arahan serta saran dari berbagai pihak serta pembimbing, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, dalam kesempatan ini izinkan penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Ibu Muthia Rahayu, S.Ikom, M.Ikom selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dan mengarahkan penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Engga Probi Endri, S.I.Kom., M.A. Ketua Sidang Pada Sidang Akhir Skripsi Universitas Mercu Buana.
3. Dr. Afdal Makkuraga Putra, M.Si selaku Penguji Ahli Pada Sidang Akhir Skripsi Universitas Mercu Buana.
4. Prof. Dr. Ahmad Mulyana, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi.
5. Melly Ridaryathi, M.Soc. Sc., Ph.D selaku Wakil Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi.
6. Dr. Farid Hamid Umarella, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi
7. Andi Pajolloi Bate, S.I.kom., M.A. selaku Sekretaris Bidang Program Studi *Digital Communication*.
8. Seluruh informan yang sudah meluangkan waktunya untuk diwawancara.
9. Bapak Jeffry Ens dan Ibu Reci Wismelly selaku kedua orang tua yang selalu memberikan doa, dukungan moral, dan bantuan finansial sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini.
10. *Member JKT48* khususnya Gita Sekar, Febriola Sinambela, Angelina

11. Christy, Jessica Chandra, Fiony Alveria, Lulu Salsabila, Cornelia Vanisa, Indah Cahya, Marsha Lenathea, Aurellia, Jesslyn, Gabriella Abigail, Greesella Adhalia, Grace Octaviani, Abigail Rachel, Adeline Wijaya, Aurhel Alana, Catherina Vallencia, Hillary Abigail, dll yang telah *memberi* semangat moral melalui *livestreamingnya* di Showroom.
12. Teman-teman perkuliahan peneliti yang juga berjuang bersama untuk menyelesaikan tugas akhir tepat waktu.
13. Terakhir untuk saya sendiri karena telah berjuang melewati semester yang berat ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan pada Tugas Akhir ini masih banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mohon maaf atas segala kekurangan dan penulis terbuka akan segala bentuk kritikan dan saran dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang terkait.



DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN KARYA SENDIRI	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR BAGAN	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Fokus Penelitian.....	7
1.3. Tujuan Penelitian	7
1.4. Manfaat Penelitian	7
1.4.1. Manfaat Akademis	7
1.4.2. Manfaat Praktis	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	9
2.1. Penelitian terdahulu	9
2.2. Kajian Teoritis	23
2.2.1. Komunikasi	23
2.2.2. Komunikasi <i>Digital</i>	24
2.2.3. Interaksi Parasosial	26
2.2.4. Konsep <i>Selebriti</i>	29
2.2.5. Konsep <i>Fandom</i>	29
2.2.6. Konsep <i>Stardom</i>	30
2.2.7. Media Baru.....	32
2.2.8. Media Sosial.....	34

BAB III METODOLOGI PENELITIAN	36
3.1. Paradigma Penelitian	36
3.2. Metode Penelitian	37
3.3. Subjek Penelitian	37
3.4. Teknik Pengumpulan Data.....	39
3.4.1. Pengumpulan Data Primer	39
3.4.2. Pengumpulan Data Sekunder	40
3.5. Teknik Analisis Data.....	41
3.6. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
4.1. Objek Umum Penelitian.....	44
4.1.1. Profil JKT48.....	44
4.1.2. Profil Penggemar JKT48.....	46
4.1.3. Profil SHOWROOM.....	49
4.2. Hasil Penelitian	53
4.2.1. Respon Kognitif (<i>Response Cognitive</i>).....	54
4.2.2. Respon Afektif (<i>Response Affective</i>)	68
4.2.3. Respon Prilaku (<i>Response Behavioral</i>)	78
4.3. Pembahasan.....	83
4.3.1. Proses Respon Kognitif (<i>Response Cognitive</i>)	86
4.3.2. Proses Respon Afektif (<i>Response Affective</i>)	93
4.3.3. Proses Respon Prilaku (<i>Response Behavioral</i>)	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	100
5.1. Kesimpulan	100
5.2. Saran	101
5.2.1. Saran Akademis	101
5.2.2. Saran Praktis	102
DAFTAR PUSTAKA.....	103
LAMPIRAN.....	106

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Pergerakan stats JKT48 Showroom melalui Google Trends	1
Gambar 1. 2 Tampilan menu depan dari website livestreaming Showroom	2
Gambar 1. 3 Foto seluruh personil JKT48 tahun 2024.....	3
Gambar 1. 4 Theater JKT48 yang berlokasi di mall Fx Sudirman	4
Gambar 1. 5 Winston Utomo selaku pemegang tertinggi di IDN Media dan JKT48, memaparkan statistik jumlah penggemar dari JKT48.....	5
Gambar 4. 1 Keseluruhan Personil JKT48 tahun 2024.....	44
Gambar 4. 2 Kapten dari JKT48 yaitu Shania Gracia.....	45
Gambar 4. 3 Logo JKT48 dan IDN MEDIA	46
Gambar 4. 4 Official Fans Club JKT48	47
Gambar 4. 5 Salah satu benefit dari anggota OFC dengan mengadakan Event yang bernama "Namanya Juga Vacation" yang dilaksanakan di TMII yang diupload di aplikasi X JKT48	48
Gambar 4. 6 Logo dari Showroom.....	50
Gambar 4. 7 Salah satu contoh kedekatan personil JKT48 dengan penggemar yang memberikan hadiah digital terbanyak yang masuk 10 besar top spender yang menciptakan peluang lebih besar untuk diperhatikan oleh idola mereka.	50
Gambar 4. 8 Kanal youtube siaran ulang livestreaming Showroom JKT48 yang dibentuk oleh penggemar JKT48	51
Gambar 4. 9 Beberapa list avatar yang bisa digunakan di livestreaming SHOWROOM.....	51
Gambar 4. 10 Fitur top up coins yang berfungsi untuk memberikan digital gift kepada idola.....	52
Gambar 4. 11 fitur misi harian gold gratis Showroom	52
Gambar 4. 12 beberapa fitur digital gift yang tersedia di Showroom.....	53
Gambar 4. 13 Hasil Observasi Partisipan bukti terjadinya Respon Kognitif Comprehension of Persona's Action and Activation.....	91
Gambar 4. 14 Hasil Observasi Partisipan yang berisi penggemar JKT48 membandingkan Showroom dengan IDNLive	92
Gambar 4. 15 Hasil Observasi Partisipan yang berisi penggemar memberikan rasa simpat mereka berupa support atau dukungan kepada member favoritnya saat livestreaming maupun setelah livestreaming melalu media sosial X	95
Gambar 4. 16 Hasil Observasi Partisipan yang berisi penggemar membagikan momen dirinya menjadi bahan perbincangan oleh member favoritnya	95

DAFTAR TABEL

Tabel 2 1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 4. 1 Tabel Hasil Penelitian Respon Kognitif	66
Tabel 4. 2 Tabel Hasil Penelitian Respon Afektif	76
Tabel 4. 3 Hasil Penelitian dari Respon Prilaku	82



DAFTAR BAGAN

Bagan 4. 1 Hasil Temuan Peneliti.....	85
---------------------------------------	----

