

## ABSTRAK

### PENGARUH PENGGUNAAN *WEVERSE* TERHADAP PEMENUHAN KEBUTUHAN AFEKSI

(Studi pada Dewasa Awal Member *Weverse* BTS di Provinsi Lampung)

Oleh

ROSA AGUSTINA AZZAHRA

Era digital saat ini, telah terjadi perkembangan pesat di ranah media digital informasi menjadi mudah diakses melalui platform digital karena kemajuan teknologi. Big-Hit Entertainment, agensi pembentuk *boyband* BTS, telah memanfaatkan penyebaran informasi ini untuk lebih terhubung dengan penggemar mereka (ARMY) dengan menggunakan media sosial *weverse*, *weverse* merupakan aplikasi resmi khusus untuk meng-hosting konten media dan komunikasi antara penggemar dan idola secara langsung serta sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan afeksi penggemar. Rumusan masalah penelitian ini adalah berapa besar pengaruh penggunaan *weverse* sebagai pemenuhan kebutuhan afeksi. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kuantitatif melalui survei dengan instrumen kemudian data yang di dapat dilakukan uji hipotesis mulai dari analisis regresi sederhana, uji t dan uji koefisien determinasi ( $R^2$ ). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *weverse* memiliki pengaruh sebesar 12.3% terhadap pemenuhan kebutuhan afeksi penggemar (ARMY) *Bangtan Soenyondan* (BTS). Besarnya pengaruh penggunaan media *weverse* didorong oleh pengaruh media sosial yang membantu memenuhi kebutuhan afeksi para penggunanya. Selain itu media *weverse* memungkinkan pengguna untuk dengan cepat dan akurat mendapatkan informasi mengenai BTS. Tingginya popularitas aplikasi *weverse* juga tercermin dalam jumlah populasi penggunanya. Hal ini menunjukkan pentingnya peran aplikasi digital *weverse* dalam memenuhi kebutuhan afeksi para penggemar

**Kata Kunci:** *Weverse*, Kebutuhan Afeksi, *Bangtan Soenyondan* (BTS).

## **ABSTRACT**

### **EFFECTS OF USEWEVERSE TOWARDS FULFILLING AFFECTIVE NEEDS**

***(Study of Early Adult Members Weverse BTS in Lampung Province)***

***By***

**ROSA AGUSTINA AZZAHRA**

*In the current digital era, there has been rapid development in the realm of digital media, information has become easily accessible via digital platforms due to technological advances. Big-Hit Entertainment, forming agencyboyband BTS, has taken advantage of the spread of this information to better connect with their fans (ARMY) by using social mediaweaver, weaveris an official application specifically for hosting media content and communication between fans and idols directly as well as a way to meet fans' affection needs. The formulation of the research problem is how big the influence of use isweaver as fulfillment of affection needs. This research uses a quantitative approach method through surveys with instruments, then the data can be tested for hypotheses starting from simple regression analysis, t test and coefficient of determination test ( $R^2$ ). The research results show that the useweaverhas an influence of 12.3% on fulfilling the affection needs of fans (ARMY) Bangtan Soenyondan (BTS). The magnitude of the influence of media useweaver driven by the influence of social media which helps meet the affection needs of its users. Apart from that, mediaweaver allows users to quickly and accurately obtain information regarding BTS. High popularity of the applicationweaver is also reflected in the number of user populations. This shows the important role of digital applicationsweaver in meeting the affection needs of fans*

***Keywords:*** *Weverse, Affection Needs, Bangtan Soenyondan (BTS).*