

**ANALISIS KEPUASAN FANDOM NCTZEN DALAM MENGGUNAKAN
APLIKASI *WEVERSE* DENGAN TEORI USES AND GRATIFICATION
TERHADAP PENGGEMAR KPOP IDOL NCT DREAM**

RINTAN PRATIWI SANTOSA

e-mail: rintan2912@gmail.com

Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Komunikasi dan Multimedia
Universitas Mercu Buana Yogyakarta

ABSTRAK

Didukung dengan perkembangan globalisasi yang sangat pesat, membuat teknologi semakin maju, dan munculnya berbagai macam *new media*. Salah satunya yaitu aplikasi *Weverse* yang dikhususkan untuk komunikasi antar penggemar dan idola, salah satunya yaitu dengan idol Kpop NCT Dream, idola Kpop yang sedang ramai digandrungi di Indonesia. Penelitian ini akan membahas kepuasan NCTzen atau sebutan penggemar NCT Dream dalam penggunaan aplikasi *Weverse*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif menggunakan empat indikator yaitu, kepuasan informasi, kepuasan identitas pribadi, kepuasan integrasi dan interaksi sosial, juga kepuasan hiburan, dengan menggunakan teori *Uses and Gratification*. Kesimpulan dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ke-4 indikator tidak dapat memenuhi kepuasan NCTzen dalam menggunakan aplikasi *Weverse*. Hal ini dapat terjadi dikarenakan keinginan saat menggunakan media (*Gratification Sought*) lebih besar dibandingkan dengan yang diperoleh saat telah menggunakan media (*Gratification Obtained*). Kepuasan NCTzen dapat terpenuhi dalam aspek kepuasan informasi dan kepuasan identitas pribadi yang dipengaruhi oleh karakteristik, durasi, hingga atensi dalam menggunakan aplikasi *Weverse*.

Kata kunci: NCT Dream, NCTzen, *Weverse*, Kepuasan, *Uses and Gratification*.

**ANALYSIS OF NCTZEN FANDOM SATISFACTION IN USING THE
WEVERSE APPLICATION WITH THE USES AND GRATIFICATION
THEORY OF KPOP IDOL NCT DREAM FANS**

RINTAN PRATIWI SANTOSA

e-mail: rintan2912@gmail.com

Communication Science Study Program, Faculty of Communication and
Multimedia, Mercu Buana University, Yogyakarta

ABSTRACT

Supported by the rapid pace of globalization and the continuous advancement of technology, various forms of new media have emerged. One such example is the *Weverse* application, specifically designed for communication between fans and K-pop idols, including the popular K-pop group NCT Dream, which has gained significant popularity in Indonesia. This research aims to explore the satisfaction of NCTzen, the fans of NCT Dream, in using the *Weverse* application. Utilizing a quantitative approach, the study focuses on four indicators: information satisfaction, personal identity satisfaction, integration and social interaction satisfaction, and entertainment satisfaction. The research framework is based on the Uses and Gratification theory. The findings of the study suggest that none of the four indicators can fully meet the satisfaction of NCTzen in using the *Weverse* application. This may be attributed to the fact that the gratification sought during media use exceeds what is actually obtained from the media. Conclusively, the satisfaction of NCTzen can be achieved in terms of information and personal identity satisfaction, influenced by various factors such as characteristics, duration, and attention during the use of the *Weverse* application.

Keywords: NCT Dream, NCTzen, *Weverse*, Satisfaction, Uses and Gratification