

**PEMANFAATAN TWITTER (X) SEBAGAI MEDIA KREATIVITAS
PENULISAN CERITA ALTERNATIVE UNIVERSE BAGI
PENGGEAR BOYS LOVE THAILAND
(STUDI ETNOGRAFI VIRTUAL KEPADA PENULIS ALTERNATIVE
UNIVERSE BRIGHT WIN)**

¹Zahronia Firdaus, ²Jupriono, ³ Amalia Nurul Muthmainnah

^{1,2,3}Ilmu Komunikasi, Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

zahronia30@gmail.com

Abstract

With the features presented, Twitter or X has become one of the most used social media in Indonesia. Various kinds of activities can be carried out on this platform, for example expressing fan creativity. Thus, this research focuses on the utilizations of Twitter or X to express the creativity of Boys Love Thailand's fans by writing alternative universe stories. Boys Love Thailand's fans were chosen as research subjects because it is a current popular phenomenon, especially on Twitter or X. Using participatory media culture by Henry Jenkins, it can be seen how fans use Twitter or X. The research method used is exploratory qualitative with a virtual ethnography approach to do the observations. The results of this research show how fans use Twitter or X based on participation's forms by Henry Jenkins, which include affiliation, expression, collaborative problem solving, and circulation.

Keywords: *Alternative Universe, Participatory Media Culture, Twitter, Virtual Ethnography*

Abstrak

Dengan fitur-fitur yang disajikan, Twitter atau X menjadi salah satu media sosial yang banyak digunakan di Indonesia. Berbagai macam aktivitas dapat dilakukan dalam platform tersebut, contohnya adalah dalam hal menuangkan kreativitas penggemar. Sehubungan dengan hal tersebut, penelitian ini berfokus pada pemanfaatan Twitter atau X yang digunakan oleh penggemar *boys love* Thailand dalam menuangkan kreativitas mereka dengan cara menulis cerita *alternative universe*. Penggemar *boys love* Thailand dipilih sebagai subjek penelitian karena itu merupakan fenomena yang sedang ramai saat ini, khususnya pada media sosial Twitter atau X. Dengan teori budaya partisipasi media yang digagas oleh Henry Jenkins, dapat diketahui bagaimana para penggemar memanfaatkan aplikasi Twitter atau X. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif eksploratif dengan etnografi virtual untuk melakukan observasi. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bagaimana pemanfaatan Twitter atau X yang dilakukan oleh penggemar berdasarkan bentuk-bentuk partisipasi, yaitu meliputi afiliasi, ekspresi, kolaborasi penyelesaian masalah, dan sirkulasi.

Kata kunci: *Alternative Universe, Budaya Partisipasi Media, Etnografi Virtual, Twitter*

Pendahuluan

Media sosial yang awalnya hanya digunakan sebagai wadah untuk berbagi informasi atas segala hal yang ada di bumi dari seluruh penjuru dunia, kini dapat digunakan juga sebagai tempat bertransaksi dan media penyaluran kreativitas oleh para penggunanya. Hal itu tentunya berkaitan dengan definisi media sosial menurut Antony Mayfield (2008) di mana ia berpendapat bahwa media sosial merupakan wadah yang mempermudah penggunanya untuk terlibat, berbagi, hingga berperan dalam platform daring, seperti blog, jejaring online, ensiklopedia online, platform online, termasuk dunia virtual (yang bersifat 3 dimensi). Penggunaan media sosial tentunya dapat disesuaikan dengan keperluan maupun preferensi pengguna. Salah satu media sosial yang banyak diminati adalah Twitter. Twitter merupakan situs jejaring sosial yang menawarkan penggunanya untuk dapat mengunggah dan membaca pesan yang dikenal dengan istilah tweets. Pada awalnya, pengguna Twitter hanya dapat mengunggah pesan dengan 140 karakter saja, namun per 7 November 2017 pengguna dapat mengunggah hingga sebanyak 240 karakter per unggahannya. Sejak pertama kali dirilis pada 15 Juli 2006, Twitter menjadi salah satu media sosial yang banyak dikunjungi oleh khalayak.

Bukan tanpa alasan Twitter banyak diminati oleh khalayak, fitur yang disediakan oleh Twitter terkesan sederhana dan mudah dipelajari. Terdapat fitur bernama *space*, yaitu fitur yang memiliki fungsi untuk pengguna berkumpul dan berdiskusi mengenai suatu topik melalui audio. Kemudian terdapat fitur *Threads* atau cuitan bersambung atau utas. Fitur tersebut merupakan alternatif untuk mengetik sebuah cerita panjang yang ingin diunggah oleh pengguna Twitter. Adanya fitur tersebut mempermudah pengguna untuk membaca informasi yang tidak cukup untuk dimuat dalam satu cuitan saja tanpa harus mencari kembali. Selain untuk menyebarkan informasi yang memuat banyak hal, fitur tersebut nyatanya banyak digunakan oleh penggemar atau fandom untuk menulis cerita *alternative universe* mengenai idola mereka.

Alternative Universe (AU) merupakan sebuah cerita karangan penggemar dengan alur cerita beserta tokoh menggunakan latar belakang dunia paralel yang dibuat senatural mungkin sehingga emosi yang ingin disampaikan dapat dirasakan oleh pembaca. AU juga biasa dikenal dengan sebutan *Fanfiction (FF)*, dulunya FF sangat populer diakses di platform media sosial Facebook dan Wattpad. Seiring berjalannya waktu, banyak penggemar yang mulai berpindah platform ke Twitter. Perbedaan dari *fanfiction* dan *alternative universe* yang ada di media sosial Twitter dengan media sosial lainnya adalah bagaimana cara penulis menyajikan karya mereka ke publik. AU identik ditampilkan dalam bentuk narasi singkat dilengkapi dengan *fake chat* maupun media sosial palsu untuk mendukung alur ceritanya. Genre yang disuguhkan juga amat beragam, seperti komedi, romansa, drama, horor, hingga thriller. Tidak hanya itu saja, tema yang ada bukan hanya sekedar persahabatan, keluarga maupun pasangan heteroseksual, namun juga pasangan homoseksual atau yang lebih dikenal dengan istilah BXB (*boysxboys*).

Serial *boys love* sendiri merupakan sebuah serial atau tayangan yang mengusung kisah romansa antar tokoh pria atau homoseksual. Kendati masih tabu, nyatanya di Indonesia banyak sekali penggemar dari serial tersebut. Salah satu serial yang paling populer adalah garapan GMMTV yang berjudul “2gether The Series” pada tahun 2020.

Serial yang dibintangi oleh Bright Vachirawit Chivaaree dan Win Metawin Opasiamkajorn merupakan adaptasi dari novel asal Thailand terbitan 2019 dengan judul yang sama karya penulis Jittirain. Serial ini bisa dibilang merupakan serial yang membuka pintu industri *boys love* Thailand ke kancah internasional.

Citra mereka yang ramah dan menggemaskan membuat banyak yang terpesona dengan *chemistry* yang ditampilkan keduanya. Sejak saat itu, banyak dari penggemar mulai memproduksi konten-konten yang berkaitan dengan mereka. Konten-konten tersebut dibuat dalam berbagai macam bentuk, seperti lukisan digital, video, maupun karya tulis AU. Telah banyak tersebar di Twitter karya-karya penggemar Bright dan Win. Kegiatan penyaluran kreativitas penggemar tersebut merupakan bentuk dari teori budaya partisipasi atau *participatory media culture* yang digagas oleh Henry Jenkins. Penggemar awalnya dianggap sebagai perkumpulan pasif yang hanya mengonsumsi konten yang disediakan, namun dengan adanya teori yang digagas oleh Jenkins tersebut, penggemar atau fandom menjadi lebih aktif dan produktif. AU merupakan salah satu bentuk dari hasil keaktifan dan produktivitas penggemar.

Terdapat pula kajian terdahulu yang pernah menganalisis mengenai pemanfaatan media sosial Twitter. Namun, topik yang dibahas memang berbeda. Penelitian tersebut adalah penelitian milik Muchammad Royyamul Wahabi dan Poppy Febriana (2022) yang berjudul “Pemanfaatan Twitter Sebagai Media Pengungkapan Diri Remaja Sidoarjo” dimana penelitian ini menghasilkan kesimpulan bahwa alasan para remaja Sidoarjo menggunakan Twitter sebagai media pengungkapan diri adalah karena mereka merasa bahwa Twitter merupakan wadah yang cocok bagi mereka dalam meluapkan isi hati, emosi, perasaan serta pemikiran mereka dan itu sanggup membuat mereka merasa lebih ringan dan lega atas beban yang mereka rasakan.

Melihat banyaknya hal menarik dari fenomena pemanfaatan Twitter sebagai media kreativitas penulisan *alternative universe* bagi penggemar *boys love* Thailand ini membuat penulis tertarik untuk meneliti topik tersebut. Karena berdasarkan riset yang telah dilakukan, masih belum ada yang membahas mengenai pemanfaatan Twitter sebagai media kreativitas penggemar. Begitu pula masih belum banyak yang mengambil penggemar *boys love* Thailand untuk dijadikan sebagai topik penelitian. Di mana pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan teori budaya partisipatif milik Henry Jenkins dan menggunakan metode penelitian etnografi virtual.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian ini termasuk pada jenis penelitian etnografi virtual dengan pendekatan penelitian kualitatif eksploratif. Data dari penelitian ini didapatkan melalui tiga cara, yaitu: (1) Wawancara mendalam bersama empat penulis cerita *alternative universe* Bright Win yang dilakukan melalui konferensi video daring dengan durasi 20-60 menit; (2) Observasi pada interaksi penggemar Bright Win pada auto base @brightwin_fess yang meliputi pembahasan seputar merekomendasikan dan mempromosikan karya *alternative universe*, bagian ini dilakukan melalui metode etnografi virtual; (3) Dokumentasi yang disertakan merupakan arsip-arsip karya dari informan utama. Data yang didapatkan kemudian dianalisis menggunakan teknik Analisis Media Siber (AMS) untuk menjabarkan kultur dan teks yang ada dalam ruang lingkup virtual. Analisis media siber merupakan metode yang digunakan dalam menganalisa

fenomena dalam lingkup siber dengan menggunakan empat tahapan, yakni ruang media (*media space*), Objek pada level ruang media yaitu mengenai struktur perangkat media serta tampilan yang ada pada media. Nasrullah (2014) mengatakan bahwa tahapan ini meliputi bagian-bagian dalam menyebarkan konten siaran langsung, pembuatan aspek grafis dan tampilan, serta detail teknis pembuatan konten.; dokumen media (*media archive*), Tahapan dokumen media memiliki pengaruh yang cukup penting pada sebuah unggahan karena dapat menentukan cakupan dan tanggapan yang akan didapat. Semakin informatif sebuah dan beragam cakupan yang diunggah maka semakin mudah untuk khalayak mengerti dan memberikan tanggapan. Teks berperan penting dalam tahapan ini karena dapat memicu interaksi pada komunitas virtual (Abdurrahman & Aulia, 2020); objek media (*media object*), Mayasari (2022) menyatakan bahwa tahapan ini berkaitan erat dengan kegiatan interaksi dan diskusi pada sebuah aktivitas komunitas virtual. Diskusi akan terjadi ketika teks telah terpublikasi kemudian mendapat tanggapan dari pengguna (Abdurrahman & Aulia, 2020); dan pengalaman (*experiential stories*), Adanya korelasi antara dunia nyata dengan dunia virtual merupakan gagasan utama dari tahapan ini. Disini pengguna memiliki pilihan untuk mengikuti atau tidak suatu akun. Apabila pengguna menemukan suatu kesamaan atau jalinan antara suatu akun dengan realitas, pengguna akan mengikuti akun tersebut. Pada tahap ini, komunitas *online* berpotensi untuk mempermudah jalinan komunikasi daripada komunikasi *offline*. Hal tersebut terjadi karena kegiatan dilakukan dalam ruang lingkup siber (Abdurrahman & Aulia, 2020). (Modha, 2020).

Hasil dan Pembahasan

Pada bagian ini, penulis akan menjabarkan keseluruhan data yang didapat dari hasil penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian, yaitu pemanfaatan Twitter sebagai media kreativitas penulisan *alternative universe* bagi penggemar aktor Thailand Bright Win. , teori yang digunakan merupakan teori *participatory media culture* yang digagas oleh Henry Jenkins. Oleh karena itu, pembagian sub-bab hasil penelitian juga mengacu pada keempat bentuk partisipasi yang dibuat oleh Henry Jenkins, yaitu:

1. Afiliasi / *Affiliations*

Bentuk pertama dari teori *participatory media culture* yang digagas Henry Jenkins adalah afiliasi. Kegiatan dari bentuk ini adalah adanya asosiasi atau keterlibatan diri dengan pengguna lain secara formal maupun non-formal, baik secara daring maupun luring. Bentuk afiliasi ini dapat dilihat dari interaksi yang terjalin antara penulis dan pembaca *alternative universe* Bright Win. Interaksi tersebut akan dijabarkan menjadi beberapa jenis, yaitu:

- **Interaksi non-formal menggunakan fitur-fitur yang disediakan oleh Twitter.**

Interaksi tersebut biasanya dilakukan melalui fitur *quote retweet*, *reply*, maupun *space*. Topik bahasan yang biasanya mereka bicarakan seringkali tidak jauh dari karya *alternative universe* yang ditulis oleh penulis.

- **Interaksi untuk mendapatkan kembali inspirasi**

Interaksi yang terjalin antara pembaca dan penulis tidak hanya sekedar interaksi untuk yang bertujuan untuk mengakrabkan diri saja. Adapun interaksi tersebut juga memunculkan inspirasi bagi penulis untuk menemukan ide baru yang kemudian akan dituangkan menjadi sebuah karya.

- **Interaksi yang turut andil pada motivasi penulis**

Interaksi yang dilakukan antara pembaca dan penulis *alternative universe* di Twitter tidak hanya sebatas cuitan basa-basi saja. Banyak pembaca menggunakan fitur DM dan reply sebagai alat untuk menunjukkan apresiasi mereka. 3 dari 4 informan mengakui bahwa *feedback* yang diberikan oleh pembaca pada setiap karya mereka mempengaruhi motivasi mereka dalam berkarya.

2. Ekspresi / *expression*

Bentuk kedua dari teori budaya partisipasi media dari Henry Jenkins adalah ekspresi, di mana pada bentuk ini merupakan suatu kegiatan pembuatan atau produksi kreasi konten baru dari hasil kegiatan afiliasi yang telah dilakukan. Dalam karyanya yang berjudul “*Interactive audiences? The “collective Intelligence” of media fans*” (2006), Jenkins mengatakan bahwa munculnya alat teknologi dan konsep *do it yourself* memicu eksistensi budaya partisipasi penggemar. Dalam penelitian ini, karya yang dihasilkan dari interaksi yang sudah ada merupakan karya cerita *alternative universe* Bright Win. Yang mana, berdasarkan hasil wawancara akan dijabarkan sebagai berikut:

- **Karya yang tercipta hasil dari interaksi yang disebabkan oleh konten yang diberikan idola**

Pada sub-bab sebelumnya, telah dijabarkan bahwa interaksi yang terjalin antara penulis dan pembaca sangat beragam. Hal tersebut tentunya termasuk dengan reaksi dari konten-konten yang diberikan oleh sang idola. Sering kali, konten-konten yang diberikan oleh idola baik berupa interaksi antar idola, unggahan foto maupun video pada media sosial ataupun karya dari idola memicu munculnya ide dari para penulis untuk membuat suatu karya. Interaksi penggemar akibat konten dari idola terjalin melalui cuitan-cuitan yang mereka buat, baik dengan menyertakan tagar #BrightWin ataupun tanpa menggunakan tagar. Interaksi tersebut tentunya juga terjalin melalui *reply* atau komentar pada *auto base* Bright Win, beberapa penggemar juga akan menggunakan fitur *space* untuk mendiskusikan hal tersebut.

- **Karya yang dikomersilkan**

Selain menghasilkan konten yang bisa diakses secara gratis, kegiatan penulisan *alternative universe* ini dapat pula dikomersialkan. Tidak sedikit penulis yang mencoba peruntungan untuk mengkomersilkan karya mereka. Hal itu biasanya didorong dari banyaknya minat pembaca yang meminta para penulis untuk membuat versi *Portable Document Format* atau PDF. Bahkan, apabila sebuah karya *alternative universe* mendapatkan *engagement* yang tinggi, tidak menutup kemungkinan bagi penulis untuk dihubungi secara langsung melalui *direct message* (DM) oleh penerbit untuk meminta cerita mereka diterbitkan sebagai buku.

3. Kolaborasi Penyelesaian Masalah / *collaborative problem solving*

Bentuk ketiga dari teori ini yaitu kolaborasi penyelesaian masalah, di mana pada bentuk ini kegiatan yang dilakukan merupakan kerja sama untuk menghasilkan sebuah penyelesaian dari problematika yang ada dalam suatu kelompok. Dalam penelitian ini,

pembaca cerita *alternative universe* juga melakukan dukungan secara kolaboratif kepada penulis cerita *alternative universe* ketika mereka dihadapkan oleh masalah. Ditemukan dua masalah utama yang terjadi dalam dunia penulisan *alternative universe* Bright Win di Twitter yang akan dijabarkan sebagai berikut:

- **Writer's Block**

Masalah yang sering kali ditemui oleh penulis adalah *writer's block*. *Writer's block* merupakan suatu keadaan di mana penulis mengalami kehabisan ide untuk melanjutkan atau membuat suatu karya baru. Untuk mengatasi hal tersebut, penulis sering kali membuat cuitan untuk meminta pendapat atau saran kepada pembacanya. Tak jarang penulis yang menggunakan fitur *vote* pada Twitter untuk berinteraksi kepada pembaca. Mereka akan membuat polling mengenai alur cerita selanjutnya atau ide cerita baru. Mereka juga biasanya membuka sesi open request karya yang disambut antusias oleh pembaca. Dari respon pembaca tersebut, penulis dapat lepas dari *writer's block* dan termotivasi kembali untuk melanjutkan karya atau membuat karya baru.

- **Kasus plagiasi, romantisasi yang tidak semestinya dan senioritas penulis**

Dalam penelitian ini, bentuk ini dapat dilihat dari diadakannya acara tahunan *BrightWin Fiction Festival (BWFicFest)*. Pada acara ini, kegiatan yang dilakukan adalah kolaborasi antara penulis dan pembaca dalam membuat suatu karya. Pembaca dapat mengirimkan ide cerita yang dimiliki untuk kemudian dapat direalisasikan menjadi sebuah karya baru oleh penulis *alternative universe* Bright Win. Selain untuk memfasilitasi pembaca dan penulis dalam menuangkan idenya, tujuan diadakannya acara ini adalah untuk mengatasi permasalahan yang sempat muncul di dunia *alternative universe* Bright Win di Twitter. Selain itu, banyaknya cerita-cerita dengan topik nyeleneh seperti normalisasi pada hal-hal buruk seperti perselingkuhan dan narkoba, romantisasi mengenai penyakit dan gangguan mental, dan glorifikasi pada kekayaan. Tujuan lainnya juga untuk menghapus adanya perbedaan penulis senior dan penulis junior, penulis besar dan penulis kecil, mereka ingin bahwa para penulis *alternative universe* Bright Win di Twitter memiliki kedudukan yang sama sehingga tidak ada aksi senioritas dan superioritas.

4. Sirkulasi / *circulations*

Bentuk keempat dari teori ini adalah sirkulasi. Kegiatan dari bentuk ini yaitu membuat suatu aliran media yang berkaitan untuk mempertajam suatu informasi yang ada. Dalam penelitian ini, bentuk ini dapat dilihat dari cara promosi karya yang dilakukan oleh penulis untuk mengenalkan *alternative universe* yang telah mereka buat. Terdapat tiga cara yang mereka lakukan untuk membuat karya mereka bisa dikenal oleh sesama penggemar Bright Win, yaitu:

- **Mengirimkan cerita ke autobase Bright Win**

Cara paling ampuh adalah mengirim karya *alternative universe* mereka ke *auto base* Bright Win. Selain membicarakan mengenai kegiatan, jadwal dan proyek yang sedang dilakukan oleh Bright dan Win, *auto base* juga menjadi tempat para penggemar untuk berbagi informasi seputar *alternative universe*.

Pembaca *alternative universe* seringkali meminta rekomendasi kepada para sesama pengikut base mengenai karya *alternative universe* yang bagus dan sedang dibaca. Ketika pembaca atau penulis mengunggah sebuah karya dalam komentar, pembaca yang mengirim *menfess* atau pembaca lainnya dapat mengakses dan membaca cerita tersebut. Seperti yang dikatakan oleh para informan, terdapat peningkatan *engagement* yang cukup signifikan antara sebelum dan sesudah karya mereka masuk ke *base menfess*.

- **Meminta bantuan teman untuk melakukan retweet pada postingan *alternative universe***

Melalui cara tersebut, *alternative universe* yang telah dibuat akan secara otomatis muncul di beranda pengikut yang memposting ulang. Ketika teman yang sudah memiliki massa melakukan retweet, maka cuitan tersebut akan secara otomatis masuk ke dalam beranda pengikutnya. Dari situlah kemudian muncul rasa penasaran pembaca yang kemudian akan tertarik untuk membaca karya tersebut. Hal serupa akan bersirkulasi apabila si pembaca baru tersebut turut melakukan retweet.

- **Membuat *side story* dan *main story* yang telah selesai**

Cara terakhir adalah dengan membuat cerita sampingan dari cerita utama. Cara kerja promosi jalur ini adalah penulis akan memposting cerita sampingan dari cerita utama yang telah tamat. Nanti, penulis akan menyematkan cuitan berisi kepala cerita *alternative universe* utama pada bagian paling bawah. Pembaca yang tertarik dan menyukai cerita tersebut akan merasa penasaran dan akhirnya akan dibawa ke cerita utama.

Penutup

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan bahwa keempat penulis *alternative universe* menggunakan fitur-fitur Twitter untuk menuangkan kreativitas mereka dalam membuat karya cerita *alternative universe* Bright Win dan berinteraksi dengan pembacanya. Fitur yang paling sering digunakan ialah fitur komentar atau *reply* dan *direct message* atau DM, sedangkan fitur yang jarang digunakan ialah fitur *space*. Interaksi yang terjadi kebanyakan adalah interaksi non-formal dengan topik yang beragam, mulai dari keseharian hingga pembahasan mengenai hal-hal seputar karya penulis. Pada tahap penyusunan cerita yang meliputi pemilihan tema dan *genre* serta alur cerita terdapat bentuk afiliasi dan ekspresi, penulis seringkali menggunakan fitur cuitan dan komentar. Kemudian, pada tahap mempublikasi cerita terdapat bentuk afiliasi, ekspresi dan sirkulasi, penulis menggunakan fitur *thread* sehingga dapat mempermudah pembaca dalam mengikuti *update* terbaru dari cerita. Sedangkan, pada tahap evaluasi terdapat bentuk afiliasi dan kolaborasi penyelesaian masalah, penulis seringkali menggunakan fitur *quote retweet* dan komentar untuk mengetahui tanggapan dari para pembaca mengenai cerita *alternative universe* yang telah dibuat. Para penulis juga beberapa kali membuat sesi *open request* cerita yang menuai tanggapan positif dari pembacanya. Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan untuk menjalin kedekatan antara penulis dan pembaca cerita *alternative universe* Bright Win. Selain itu, dengan menggunakan Twitter sebagai platform untuk mengunggah karyanya dapat membuat para penulis berkontribusi dalam mempromosikan idol mereka kepada khalayak luas. Hal itu

disebabkan karena Twitter memiliki jangkauan khalayak yang luas dan dapat diakses dengan mudah dan gratis.

Adapun rekomendasi yang diberikan oleh penulis adalah:

1. Direkomendasikan kepada penulis untuk lebih memanfaatkan fitur-fitur yang ada pada aplikasi Twitter atau X, misalnya dengan melakukan *subscribe*. Hal tersebut akan dapat membantu penulis untuk membuat dan mempublikasikan karyanya secara lebih baik lagi karena adanya fasilitas yang lebih menunjang dari Twitter atau X.
2. Direkomendasikan kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengkaji hal-hal yang lebih kompleks mengenai topik ini, contohnya dengan melakukan kajian analisis wacana kritis kepada penulis *alternative universe* atau penggemar *boys love* Thailand.

Daftar Pustaka

- (far/pra). (2022, Oktober 18). *Bright dan Win Duet Konser Side by Side 24 Desember di Bangkok*. Retrieved from CNN Indonesia:
<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20221018141236-227-862157/bright-dan-win-duet-konser-side-by-side-24-desember-di-bangkok>
- Anandayan, V., & Adiprabowo, V. D. (2023). Analisis Media Siber Pada Akun Instagram @POTONGANFILM Sebagai Ruang Komunitas Virtual. *Mediakom: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 53-63.
<https://ejournal.gunadarma.ac.id/index.php/mediakom/article/view/8259/pdf>
- Hanifah, Z. N., & Kusuma, R. S. (2023). Budaya Partisipatori Komunitas Penggemar K-Pop di Twitter. *Universitas Muhammadiyah Surakarta Institutional Repository*, 1-23.
<http://v2.eprints.ums.ac.id/archive/etd/116073/1/22>
- Jayanti, N. P., Febriani, N. I., & Indrawati, A. M. (2023). Alternative Universe Bagi Generasi Z Dalam Meningkatkan Minat Literasi. *Pekan Ilmiah Pelajar x Unit Kegiatan Mahasiswa Universitas Mahasaraswati* (pp. 247-253). Denpasar: Prosiding Pekan Ilmiah Pelajar. <https://e-journal.unmas.ac.id/index.php/pilar/article/view/6141/4668>
- Kurniawan, M. A., Palupi, M. F., & Romadhan, M. I. (2023). Aktivitas Digital Citizen Journalism Pada Media Sosial (Etnografi Virtual Pada Group Facebook Jaringan Informasi Tuban). *Seminar Nasional Mahasiswa Komunikasi Vol.1*, 514-521.
<https://conference.untag-sby.ac.id/index.php/semakom/article/download/1917/981>
- Nasrullah, R. (2016). *Teori dan Riset Media Siber*. Jakarta: Kencana.
- Putra, R. A. (2023). Analisa Media Siber Pada Tayangan Langsung Virtual Youtube Mythia Batford. *Jurnal Bisnis dan Komunikasi Digital*, 1-11.
<https://journal.pubmedia.id/index.php/jbkd/article/view/1914/1886>
- Reyhanah, S. Y., & Suranto. (2023). Reproduksi Pesan Roleplayer KPOP di Media Sosial Facebook (Studi Etnografi Virtual Pada Akun Roleplayer Bangtan Sonyeondan).

Lektor Jurnal Ilmu Komunikasi, 28-42.
<https://journal.student.uny.ac.id/ojs/index.php/ilkom/article/view/19247/17666>

- Rukin. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surabaya: Jakad Media Publishing.
- Syahrani, N., & Mahadian, A. B. (2017). Perilaku Menulis Fanfiction Oleh Penggemar KPOP di Wattpad. *Jurnal Komunikasi Global*, 200-218.
<https://jurnal.usk.ac.id/JKG/article/view/9331/7318>
- Wahabi, M. R., & Febriana, P. (2022). Pemanfaatan Twitter Sebagai Media Pengungkapan Diri Remaja Sidoarjo. *Journal of education, Humaniora and Social Science (JEHSS)*, 333-340. <https://www.mahesainstitute.web.id/ojs2/index.php/jehss/article/view/1220/pdf>
- West, R. L., & Turner, L. H. (2019). *Introducing Communication Theory Analysis and Application*. New York: McGraw-Hill Education.
- Widiastuti, A., Bajari, A., & Mirawati, I. (2023). Studi Etnografi Virtual: Konstruksi Identitas Virtual Anggota Subkultur Humor Mencela Diri di TikTok. *JISIP: Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan*, 1101-1108.
<https://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JISIP/article/view/4754/3665>