

MOTIVASI AUTHOR CHANBAEKSHIPPER DALAM MENGGUNAKAN WATTPAD

Aulia Marista¹⁾, Ni Luh Ramaswati Purnawan²⁾, Ade Devia Pradipta³⁾

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Udayana

Email : auliamaristasuharto@gmail.com¹⁾, ramaswati.purnawan@gmail.com²⁾,
deviapradipta88@gmail.com³⁾

ABSTRACT

Wattpad is a social media including social media category with the main characteristics of the social networking site is user-generated-content. New media give rise to participatory culture, which is participatory culture is an example of fan culture or fandom, where fans not only consume but also produce and distribute. Like fans who are author Chanbaekshipper, which is OTP fandom with slash pairing using Wattpad to process media content fandom (fanfiction). This research aims to identify and explain the motivation author Chanbaekshipper in using Wattpad. The method used is descriptive method which is a qualitative research. The results from this study is that there are couple of motivation author chanbaekshipper in using Wattpad, interpersonal utility, passtime, information seeking, convenience and entertainment. Author chanbaekshipper not only act as producers who produces fanfiction but they also consumers who consume and a distributor who distributes the fanfiction that they created Wattpad.

Keywords: Motivation, Fan Culture, Participatory Culture, Social Media Wattpad

1. PENDAHULUAN

Wattpad menyediakan tempat bagi penggunanya untuk membuat cerita yang mereka inginkan dan berinteraksi antara satu sama lain melalui cerita yang mereka ciptakan. *Wattpad* menjadi dunia *storytelling*, dengan berbagai jenis genre yang tersedia seperti romance, teenfiction, fantasy, action, thriller, horror, adventure, humor dan lain-lain (sumber: wanita.me). Jenkins mengungkapkan bahwa penggemar dari media adalah konsumen yang juga memproduksi, pembaca yang juga menulis, penonton yang juga berpartisipasi (Lewis, 1992:208).

Jenkins (2006, dalam Nasrullah, 2017:73) menegaskan bahwa dalam era budaya baru di dunia virtual memunculkan apa yang disebutnya sebagai *participatory culture* atau budaya partisipasi. Dengan adanya *Wattpad*, penggemar dengan mudah menyalurkan imajinasi tentang idol yang mereka sukai dalam bentuk *fanfiction*. Sepertinya halnya, penggemar yang merupakan penganut *one true pairing shipper* atau biasa disebut OTP *shipper*, penggemar yang memasang dua orang idol yang mereka sukai. Penggemar menggunakan media sosial sebagai bentuk berpartisipasi dalam *fandom*, salah satunya dengan memproduksi ataupun mengkonsumsi *fanfiction* di media sosial *Wattpad*. Tindakan *shipper* dalam

menggunakan *Wattpad*, tentunya didasari oleh suatu keinginan atau motivasi, sehingga membuat mereka berpartisipasi menciptakan konten media *fandom* dalam menggunakan *Wattpad*.

Berdasarkan hal tersebut, dalam penelitian ini, peneliti mengerucutkan objek penelitian pada *author Chanbaekshipper*. *Chanbaekshipper* merupakan *fandom slash pairing*, di mana penggemar mengaktualisasi atau mengungkapkan kesukaannya pada tokoh tertentu menggunakan *slash pairing* atau memasangkan antar sesama lelaki dalam hubungan romantis. Berdasarkan fenomena inilah, peneliti ingin mengetahui motivasi *author Chanbaekshipper* dalam menggunakan *Wattpad*.

2. KAJIAN PUSTAKA

MOTIVASI PENGGUNAAN MEDIA

Alan Rubin dan Zizi Papacharissi (2000) dalam penelitian mereka tentang penggunaan media, khususnya *new media* atau internet menemukan bahwa terdapat lima motif utama seseorang dalam menggunakan media, yaitu motif *Interpersonal Utility*, motif *Pass Time*, motif *Information Seeking*, motif *Convenience* dan motif *Entertainment*. Papacharissi dan Rubin (2000) menganggap bahwa secara keseluruhan teori ini memberikan kerangka penting untuk mempelajari *new media*. Berdasarkan hal ini, peneliti memilih menggunakan motif Papacharissi dan Rubin untuk melihat bagaimana budaya partisipasi

penggemar *shipper* yang merupakan *author* dalam menggunakan media sosial *Wattpad*.

MEDIA SOSIAL WATTPAD

Kehadiran internet dan media sosial memberikan keluasaan bagi khalayak untuk ikut berpartisipasi dalam penggunaannya. Media sosial tidak hanya digunakan untuk mendistribusikan informasi yang bisa dikreasikan oleh pemilik akun (*user*) itu sendiri, tetapi juga memiliki dasar portal untuk membuat jaringan pertemanan secara virtual dan medium untuk berbagi data, seperti audio atau video (Nasrullah, 2017:03). Media sosial adalah medium di internet yang memungkinkan pengguna merepresentasikan dirinya maupun berinteraksi, bekerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain, dan membentuk ikatan sosial secara virtual. *Wattpad* merupakan media sosial yang termasuk kategori media jejaring sosial. Karakteristik utama dari situs jejaring sosial adalah *user-generated content*, dimana konten media sosial sepenuhnya milik dan berdasarkan kontribusi pengguna atau pemilik akun, pengguna juga tidak hanya memproduksi konten tapi juga mengonsumsi konten yang diproduksi oleh pengguna lain.

BUDAYA PARTISIPASI PENGGEMAR SEBAGAI SHIPPER

Penggemar atau *fan (fandom)* merupakan realitas yang sebelumnya banyak dijumpai di dunia *offline*. *Fandom* didefinisikan sebagai komunitas penggemar yang menjadi satu

dalam kegiatan yang sama yaitu mengagumi suatu bentuk budaya. Penggemar yang merupakan *shipper* menanggapi perilaku idolanya yang saling menunjukkan rasa kasih sayang pada beberapa momen yang disaksikan. Seperti halnya, penggemar yang mengaktualisasi atau mengungkapkan kesukaannya pada tokoh tertentu menggunakan *slash pairing* atau memasang antar sesama lelaki dalam hubungan romantis. Jenkins (1992:264) mengidentifikasi *slash* sebagai bentuk nyata dari kekuatan penggemar yang disalurkan melalui idola mereka, yang kemudian digunakan sebagai bahan teks fantasi seksual sesama sejenis. Jenkins juga menjelaskan bahwa *slash* bergantung pada hubungan dua tokoh utama yang berjenis kelamin laki-laki.

Penggemar sebagai *shipper* mengolah konten media sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Karya yang mereka buat kemudian didistribusikan melalui internet. Di internet khususnya media sosial, mereka aktif menunjukkan kegiatan mereka sebagai *shipper* dan menunjukkan bahwa OTP mereka yang terbaik dan paling *real* dengan mengolah konten media. *Fan culture*, atau *fandom*, adalah contoh budaya partisipan. Budaya partisipasi melibatkan penggemar tidak hanya bertindak sebagai konsumen tetapi juga sebagai produsen dan pencipta dari beberapa bentuk media yang diciptakan

Pengguna media sosial memiliki kuasa dengan teknologi untuk memproduksi sebuah

konten dan mendistribusikannya. Bahkan dalam konteks sang idola, menggunakan media sosial bisa menjadi sarana untuk mendapatkan keuntungan secara materi budaya penggemar beroperasi, salah satunya, dengan mengonsumsi konten diproduksi oleh sang idola. Kemajuan teknologi memberikan perubahan berarti dari sekadar mengonsumsi dan memproduksi dalam budaya penggemar

3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode deskriptif yang mana merupakan penelitian kualitatif. Di mana peneliti akan memberikan gambaran tentang bagaimana motivasi *authr chanbaekshipper* dalam menggunakan Wattpad sebagai bentuk partisipasi *fandom*. Penelitian ini menggunakan metode purposive dengan unit analisis pada penelitian ini adalah *authr chanbaekshipper* yang menggunakan Wattpad.

4. HASIL DAN PEMBAHAAN

WATTPAD SEBAGAI MEDIA BARU

Wattpad merupakan tempat bagi penggunanya untuk berinteraksi antara satu sama lain melalui cerita yang mereka ciptakan. Berdasarkan situs resminya wattpad.com, *Wattpad is the best place for writers and their communities* (Wattpad adalah tempat terbaik untuk para penulis dan komunitas mereka). Dengan tagline "*where stories live*", Wattpad menginginkan

penggunanya dengan mudah menikmati dan membuat cerita yang mereka ingin kan. Pengguna *Wattpad* dapat menikmati cerita sesuai genre yang disukai, baik itu *fanfiction*, *teen-fiction*, *romance*, *action* dan genre-genre lainnya. Banyak penggemar yang menulis cerita tentang idolanya, membuat *fanfiction* menjadi salah satu genre yang sering di gunakan oleh penggunanya, selain *romance* dan *teenfiction*. Dalam genre *fanfiction*, sering di jumpai sub genre atau tag *boyxboy* dalam ceritanya. Yang mana, dalam genre ini menceritakan tentang hubungan romantis antara idol laki-laki yang di *pairing* oleh penggemar atau bisa dikatakan *boyslove*. Menurut (<http://www.daily.com/irl/lgbt-youth-safe-spaces/>), *Wattpad* merupakan salah satu platform yang memperbolehkan penggunanya menulis cerita yang menampilkan karakter LGBT. Hal ini tentunya membuat para penulis yang merupakan penggemar (*shipper*) *One True Pairing*, semakin mudah dalam mengolah konten mereka. Seperti *Chanbaekshipper* yang merupakan *fandom slash pairing*.

AUTHOR CHANBAEKSHIPPER

Adapun kriteria informan dalam penelitian ini adalah informan merupakan *author fanfiction* chanbaek yang memiliki akun *Wattpad* dan aktif mengolah konten media *fandom (fanfiction)* di *Wattpad* serta *author* yang memiliki *fanfiction* dengan jumlah *vote* dan *reader* terbanyak. Berdasarkan kriteria tersebut, di dapatkan data dari beberapa informan sebagai berikut.

Tabel 4.1 Data Informan

No	Informan	Tahun Aktif	Total <i>Fanfiction</i>	<i>Fanfiction</i>
1.	Baeklogy	23 Maret 2015	42 <i>fanfiction</i>	<i>Forgotten Memories</i> yang di baca 416 ribu dengan 14 ribu vote
2.	Maarshmallows	7 Juli 2015	9 <i>fanfiction</i>	<i>Oh My Stupid CEO</i> yang di baca 1,83 juta dengan 154 ribu vote
3.	Bee_Dobi	23 Juli 2015	36 <i>fanfiction</i>	<i>You Can Call Me Monster</i> yang di baca 104 ribu dengan 12 ribu vote
4.	Btype__b	18 Mei 2016	18 <i>fanfiction</i>	<i>Crusher</i> yang di baca 55,7 ribu dengan 10 ribu vote

(sumber: olahan data penulis)

MOTIVASI

AUTHOR

CHANBAEKSHIPPER

MENGGUNAKAN WATTPAD

a. Motif *Interpersonal Utility*, *author Chanbaekshipper* menggunakan *Wattpad* seperti kegunaan *Wattpad* yang digunakan untuk membaca ataupun menulis cerita serta berinteraksi dengan pengguna lainnya. *Author* mempublikasikan *fanfiction* di *Wattpad* untuk menunjukkan atau mengekspresikan rasa suka dan rasa cinta mereka pada Chanyeol dan Baekhyun dengan bebas. *Author* dengan bebas menggambarkan cerita *boyslove* dalam *fanfiction* tentang Chanbaek Di mana interaksi yang terjadi diantara Chanyeol dan Baekhyun merupakan faktor utama *author* menulis dan mempublikasikan *fanfiction*. Kedekatan hubungan yang terjalin diantara Chanyeol dan Baekhyun merupakan inspirasi bagi mereka untuk menulis. Selain

itu, *Wattpad* membiarkan penggunanya untuk menciptakan cerita yang mereka inginkan, ia membebaskan para penggunanya untuk menulis dan membaca cerita LGBT. Kebebasan ini membuat *author Chanbaekshipper yang merupakan fandom OTP slash pairing* dengan mudah mengekspresikan diri mereka terhadap Chanbaek dengan mudah. Interaksi yang mudah di *Wattpad* juga membuat hubungan yang terjalin antara *author* dengan *readers* atau *author* dengan *author* lain membuat *author* berkenalan dengan orang-orang baru dan berteman dengan orang-orang baru.

b. Motif *Pass Time*, *author Chanbaekshipper* menggunakan *Wattpad* untuk mengisi waktu luang mereka. *Author* menghabiskan waktu di *Wattpad* dengan menulis, membaca ataupun berinteraksi dengan pembaca terkait *fanfiction* yang mereka publikasikan.

c. Motif *Information Seeking*, *author Chanbaekshipper* menggunakan *Wattpad*, juga untuk mencari bacaan terkait OTP mereka dan cenderung menghindari *fanfiction* OTP lain. Dalam pencarian *fanfiction*, *author* dapat melakukan pencarian cerita melalui *search bar* atau *tag* serta *kategori cerita*. Dengan menggunakan *filter* pencarian, *author* dapat memilih cerita atau mencari cerita yang masih *on-going* atau cerita yang sudah lengkap serta cerita yang menampilkan adegan dewasa atau tidak.

d. Motif *Convenience*, *author Chanbaekshipper* menggunakan *Wattpad* di

karenakan rasa nyaman dan suka mereka dalam menggunakan *Wattpad*. Fitur yang dimiliki oleh *Wattpad* memberikan kemudahan bagi *author* dalam menggunakan *Wattpad*. Kemudahan fitur untuk mempublikasikan *fanfiction* dan membaca serta mencari *fanfiction*, membuat *author* dengan mudah menggunakan *Wattpad*. *Wattpad* juga dapat diakses secara gratis melalui *website* ataupun aplikasi di *gadget* dengan mudah, sehingga *author* bisa menulis ataupun mengedit *fanfiction* yang mereka ciptakan secara *offline* ataupun *online* dimanapun mereka berada. Selain itu, *Wattpad* lebih aman digunakan sehingga dapat menghindari masalah plagiarisme.

e. Motif *Entertainment*, *author Chanbaekshipper* mengatakan bahwa mereka mengakses *Wattpad* untuk ingin melepaskan diri dari masalah-masalah yang mereka alami serta rasa suka terhadap *Wattpad*. Dengan adanya *Wattpad*, para *author* menghibur diri dengan berbagai cerita yang dipublikasikan di *Wattpad*. tak hanya itu, berinteraksi dengan para *readers* dan *author* lain juga menjadi hiburan tersendiri untuk *author* dalam menggunakan *Wattpad*.

BUDAYA PARTISIPASI CHANBAEKSHIPPER

Budaya partisipasi melibatkan penggemar tidak hanya bertindak sebagai konsumen tetapi juga sebagai produsen dan pencipta dari beberapa bentuk media yang diciptakan.

Penggemar mentransformasi pengalaman mengkonsumsi media menjadi memproduksi konten media *fandom* dalam menggunakan Wattpad. Terdapat beberapa bentuk partisipasi atau keterlibatan khalayak dalam *user-generated media*, yaitu (Shao, 2009):

1. Mengkonsumsi, dimana seseorang hanya melihat, membaca atau melihat tanpa ikut berperan serta dalam memproduksi. Dalam bentuk partisipasinya terlihat bahwa *author* tak hanya berperan sebagai produsen *fanfiction* tetapi juga sebagai konsumen *fanfiction*. Disamping waktu luangnya untuk menulis, *author* menggunakan waktu luangnya untuk membaca cerita yang mereka inginkan.

2. Mendistribusi, dalam bentuk partisipasinya terlihat dalam 2 hal yaitu bentuk interaksi antara pengguna dengan konten, ditunjukkan dengan bagaimana *author* menambahkan cerita yang mereka baca di *library* dan menambahkan cerita yang mereka baca kedalam daftar bacaan. Daftar bacaan *author* dapat dilihat dari halaman profil *author Chanbaekshipper*. Dalam bentuk interaksi antara pengguna dengan pengguna, ditunjukkan dengan bagaimana *author* saling mengikuti satu sama lain dengan *readers* atau *author* lain.

3. Memproduksi, dimana seseorang menciptakan atau memproduksi konten personal. Dalam bentuk partisipasinya, *author Chanbaekshipper* memproduksi atau menulis *fanfiction* yang mereka ciptakan

untuk di publikasikan di Wattpad untuk menunjukkan dan mengungkapkan rasa cinta dan suka mereka terhadap interaksi yang terjalin pada Chanyeol dan Baekhyun dalam sebuah konten media *fandom (fanfiction)*.

ANALISIS

Motif-motif penggunaan media baru yang telah dijabarkan, mendasari adanya budaya partisipasi dalam *fandom* sehingga penggemar menggunakan Wattpad. Penggemar tidak hanya berperan sebagai produsen yang memproduksi *fanfiction* tetapi ia juga konsumen yang mengkonsumsi *fanfiction* serta distributor yang mendistribusikan *fanfiction* yang mereka ciptakan di *Wattpad*.

Tindakan penggemar menggunakan Wattpad merupakan bentuk partisipasi mereka dalam *fandom*. Yang mana penggemar berpartisipasi dalam *fandom* dengan mengolah konten media *fandom*. Penggemar berpartisipasi dalam mengolah konten di *Wattpad* untuk menunjukkan keberadaan OTP mereka sebagai rasa suka dan cinta mereka terhadap OTP. Penggemar yang merupakan *shipper slash pairing* tentunya dengan mudah menunjukkan keberadaan OTP mereka di *Wattpad*. *Wattpad* bisa dikatakan tempat atau media yang digunakan *author* untuk berpartisipasi dalam *fandom*, dimana *Wattpad* merupakan salah satu platform yang memperbolehkan penggunanya menulis cerita yang menampilkan karakter LGBT.

Dalam pengaksesan *Wattpad*, pengguna tidak perlu menggunakan VPN dikarenakan *Wattpad* tidak diblokir oleh pemerintah meskipun menampilkan konten LGBT. Oleh karena itu, *Wattpad* membuat para penggemar dengan mudah berpartisipasi dalam *fandom*. Berpartisipasi dalam *fandom* ini dilakukan dengan cara memproduksi dan mendistribusikan cerita yang mereka ciptakan di *Wattpad*.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dan analisis yang telah dipaparkan, maka kesimpulan dalam penelitian ini adalah motivasi *author chanbaekshipper* dalam menggunakan *Wattpad* adalah mencakup kelima motif papacharissi dan rubin. Dimana tindakan *author Chanbaekshipper* menggunakan *Wattpad* tentunya di dasari motif-motif tentu yang mendorong mereka menggunakan *Wattpad* sebagai bentuk budaya partisipasi *author Chanbaekshipper*. Bentuk budaya partisipasi *fandom* dapat dilihat dari sebagaimana *author Chanbaekshipper* tidak hanya berperan sebagai produsen yang memproduksi *fanfiction* tetapi ia juga konsumen yang mengkonsumsi *fanfiction* serta distributor yang mendistribusikan *fanfiction* yang mereka ciptakan di *Wattpad*.

6. DAFTAR PUSTAKA

Buku

Bungin, Burhan. 2013. *Sosiologi Komunikasi: Teori, Paradigma, dan Diskursus*

Teknologi Komunikasi di Masyarakat. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

Bungin, Burhan. 2015. *Penelitian Kualitatif Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.

McQuail, Dennis. 2011. *Teori Komunikasi Massa Buku 1 dan 2 Edisi 6*. Jakarta: PT Salemba Humanika.

Morissan, M.A. 2010. *Teori Komunikasi Massa*. Bogor: Ghalia Indonesia.

Narwoko, J. Dwi & Bagong Suyanto. 2014. *Sosiologi Teks Pengantar dan Terapan*. Jakarta: Penerbit Prenadamedia Group

Nasrullah, Rulli. 2014. *Komunikasi Antar Budaya di Era Budaya Siber*. Jakarta: Kencana.

Nasrullah, Rulli. 2017. *Media Sosial : Prespektif Komunikasi, Budaya dan Socioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media

Rakmat, Jalaluddin. 2015. *Psikologi Komunikasi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Offset.

Romli, Asep Syamsul M. 2018. *Jurnalistik Online Edisi 2 Panduan Mengelola Media Online*. Bandung: Nuansa Cendekia

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung:

Penerbit Alfabeta

Jurnal/Publikasi

Alfindra, Muhammad Furqon & Martunis Yahya. 2017. *Mahasiswa Bergabung Dalam*

Media Sosial Instagram (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Unsyiah yang Menggunakan Instagram). Aceh: Universitas Syiah Kuala. Diakses dari <http://www.jim.unsyiah.ac.id/FISIP/article/view/3659> pada 12 Desember 2018

Etman, Colleen. 2018. *Why We Need to End Toxic Shipping As A Fandom Community*

diakses dari <https://comicsverse.com/end-toxic-shipping/> pada 14 Desember 2018

Hanifah, Sintia Nur. 2019. *Motif Penggunaan Media (Studi Deskriptif Kualitatif*

Tentang Motif penggunaan Akun Instagram Gosip oleh Follower di Kalangan Mahasiswa Universitas Sebelas Maret). Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Diakses dari <http://jurnalkommas.com/docs/jurnal%20D0214094.pdf> pada 16 September 2019

Jenkins, Henry. 2006. *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media*

Education for the 21st Century diakses dari

https://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF pada 1 Desember 2018

Jenkins, Henry. 2006. *Convergence Culture Where Old and New Media Collide*. New

York and London: New York University Press. Diakses dari <https://www.hse.ru/data/2016/03/15/1127638366/Henry%20Jenkins%20Convergence%20culture%20where%20old%20and%20new%20media%20collide%20%202006.pdf> pada 1 Desember 2018

Lachonis, Jon & Amy J. Johnson. 2008. *LOST ATE MY LIFE The Inside Story of a*

Fandom Like No Other. Toronto: ECW Press. Diakses dari <https://epdf.tips/lost-ate-my-life-the-inside-story-of-a-fandom-like-no-other.html> pada 12 Desember 2018

Lewis, Lisa A. 1992. *The Adoring Audiences: Fan Culture and Popular Media*.

London: Routledge. Diakses dari [https://mccti.hugoramos.eu/Biblioteca-\(versao_antiga\)/Mestrado_CCTI/Lewis,%20Lisa%20A%20The%20Adoring%20Audience%20Fan%20Culture%20and%20Popular%20Media.pdf](https://mccti.hugoramos.eu/Biblioteca-(versao_antiga)/Mestrado_CCTI/Lewis,%20Lisa%20A%20The%20Adoring%20Audience%20Fan%20Culture%20and%20Popular%20Media.pdf) pada 1 Desember 2018

Magetian, Bondan Tri Hadi. 2017. *Survei Perilaku Media Sosial One True Pairing*

Shipper Dalam Fandom Kpop. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada. Diakses dari http://etd.repository.ugm.ac.id/index.php?mod=penelitian_detail&sub=PenelitianDetail&act=view&typ=html&buku_id=110821&obyek_id=4 pada 12 Desember 2018

Murwani, Endah. 2018. *Budaya Partisipatif : Suatu Bentuk Literasi Media Baru*.

Diakses dari https://www.researchgate.net/publication/328559770_BUDAYA_PARTISIPATIF_SUATU_BENTUK_LITERASI_MEDIA_BARU pada 7 Februari 2019

Papacharissi, Zizi & Alan M Rubin. 2000. *Predictors of Internet Use*. Diakses dari

<http://www.dhi.ac.uk/san/waysofbeing/data/citizenship-robson-papacharissi-2000.pdf> pada 18 September 2019

Pramiyanti, Alila, Idola Perdini Putri & Reni Nureni. 2014. *Motif Remaja Dalam*

Menggunakan Media Baru (Studi Pada Remaja Di Daerah Sub-urban Kota Bandung). Bandung: Universitas Telkom. Diakses dari <http://journals.ums.ac.id/index.php/ko>

muniti/article/view/2783 pada 12 Desember 2018

Pratiwi, Ni Komang Adi, Ni Made Ras Amanda Gelgel & Ade Devia Pradipta. 2018.

Motivasi Remaja Di SMA Negeri 1 Mengwi Menggunakan Aplikasi Line Sebagai Media Komunikasi. Denpasar: Universitas Udayana. Diakses dari https://simdos.unud.ac.id/uploads/file_penelitian_1_dir/985abc15445b34c3b046b2f4d7763a41.pdf pada 2 Januari 2019

Romano, Aja. 2016. *Canon, fanon, shipping and more: a glossary of the tricky*

terminology that makes up fan culture. Diakses dari <https://www.vox.com/2016/6/7/11858680/fandom-glossary-fanfiction-explained> pada 12 Desember 2018

Shao, Guosong. 2008. *Understanding the appeal of user-generated media: a uses and*

gratification perspective. Diakses dari <https://pdfs.semanticscholar.org/85b0/72bab6e35b0f6c06d066274f4088769e96eb.pdf> pada 7 Februari 2019

Syahrani, Nadya. 2017. *Perilaku Menulis Fanfiction oleh Penggemar Kpop di*

Wattpad. Bandung: Universitas Telkom. Diakses dari <http://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/139942/perilaku-menulis->

[fanfiction-oleh-penggemar-kpop-di-wattpad.html](#) pada 7 Desember 2018

Victoriagracewalden. 2017. *Henry Jenkins Audiences, Poacing and Participatory*

Culture. Diakses dari <https://famenetworkorg.files.wordpress.com/2017/06/henry-jenkins-hintsheet.pdf> pada 1 Januari 2019

Situs Website

<https://www.wattpad.com> diakses pada 1 November 2018

<https://www.wattpad.com/baeklogy> diakses pada 24 April 2019

https://www.wattpad.com/bee_dobi diakses pada 24 April 2019

<https://www.wattpad.com/maارشmallows> diakses pada 24 April 2019

https://www.wattpad.com/btype_b diakses pada 26 April 2019

Allkpop. 2015. *11 ships you wish were real* diakses dari

<https://www.allkpop.com/article/2015/02/11-ships-you-wish-were-real> pada 8 Januari 2019

Duniaku. 2018. *Cocok! 5 Pasangan Idol yang Diharapkan Para Fan Beneran Pacaran!*

Diakses dari <https://www.duniaku.net/2018/02/02/pasangan-idol-beneran-pacaran/> pada 25 Desember 2018

Koreaboo. 2018. *K-Pop Idol Couples You Wish Would Date Already* diakses dari

<https://www.koreaboo.com/lists/kpop-idol-couples-you-wish-would-date-already/> pada 5 Januari 2019

Koreaboo. 2018. *10 Photos That Prove Chanyeol Baekhyun Could Be Secretly In Love*

diakses dari <https://www.koreaboo.com/lists/10-photos-prove-chanyeol-baekhyun-secretly-love/> pada 7 Januari 2019

Komputer, Sarjana. *Pengertian VPN : Fungsi, Jenis Dan Cara Menggunakan Android*

diakses dari <http://jagad.id/fungsi-vpn-dan-cara-setting-di-android/> pada 8 Agustus 2019

Lim, J. 2018. *EXO Officially Becomes Quintuple Million Sellers + Makes History With*

10 Million Albums In Total Sales diakses dari <https://www.soompi.com/article/1261479wpp/exo-officially-becomes-quintuple-million-sellers-makes-history-10-million-albums-total-sales-pada-2-Januari-2019>

Sa'diyah, Chalimatus. 2019. *Bukan Daesang, 8 Prestasi EXO di Tahun 2018 Ini Tak*

Kalah Membanggakan diakses dari <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/chalimatus-sadiyah/8->

[prestasi-exo-di-tahun-2018-ini-tak-kalah-membanggakan-c1c2/full](#) pada
9 Januari 2019

SMTOWN. 2012. *The Prologue Single II*
'HISTORY' of SM's New Groups, EXO-K

and EXO-M, will be released on the
9th at 00:00 a.m.! diakses dari
[https://web.facebook.com/smtown/po](https://web.facebook.com/smtown/posts/d41d8cd9/345653588810815/)
[sts/d41d8cd9/345653588810815/](https://web.facebook.com/smtown/posts/d41d8cd9/345653588810815/)
pada 5 Januari 2019