
Alternative Universe (AU) Sebagai Budaya Partisipatif NCTzen Indonesia di Aplikasi X

Elieen Erliana ¹, Wahidah Itsniattin Nur Khoiriah ²
^{1,2}Ilmu Komunikasi K. Pangandaran, Universitas Padjadjaran
Email: elien21001@mail.unpad.ac.id

Kata kunci :

*Alternative Universe,
Budaya Partisipatif,
NCTzen Indonesia*

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana budaya partisipatif yang dilakukan oleh fandom NCTzen Indonesia melalui produksi *Alternative Universe* pada aplikasi X. Latar belakang penelitian ini adalah ditemukannya beberapa AU NCT yang populer dan menarik banyak perhatian pengguna X baik yang merupakan anggota fandom NCTzen maupun bukan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif-deskriptif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi dan wawancara fandom NCTzen yang memproduksi *Alternative Universe*. Hasil dari penelitian ini adalah ditemukannya kesimpulan bawah *Alternative Universe* merupakan bentuk ekspresi dari Budaya partisipatif. Hasil penelitian juga menunjukkan empat alasan fandom lebih memilih berpartisipasi melalui AU, alasan fandom menjadikan anggota NCT sebagai karakter ceritanya serta sumber Inspirasi penulis AU NCT. Di luar itu penelitian ini juga menemukan beberapa hal yang didapatkan dan dirasakan fandom selama memproduksi *Alternative Universe*.

Keywords :

*Alternative Universe,
Participatory
Culture, NCTzen
Indonesia*

Abstract

This research aims to find out how the participatory culture carried out by the NCTzen Indonesia fandom through the production of Alternative Universe on the X application. The background of this research is the discovery of several NCT AUs that are popular and attract a lot of attention from X users, both NCTzen fandom members and not. The method used in this research is qualitative-descriptive with data collection techniques in the form of observation and interviews of NCTzen fandom that produces Alternative Universe. The result of this research is the conclusion that Alternative Universe is an expression of participatory culture. The results also show four reasons why the fandom prefers to participate through AU, the reason why the fandom makes NCT members as the characters of the story and the source of inspiration for NCT AU writers. Beyond that, this research also found several things that the fandom got and felt during the production of Alternative Universe.

PENDAHULUAN

NCTzen adalah fandom atau sekelompok penggemar dari NCT yang merupakan salah satu *boy group* dari Korea Selatan. NCT atau *Neo Culture Technology* berasal dari salah satu agensi terbesar di Korea Selatan, yaitu SM Entertainment. Saat ini memiliki 27 anggota, yang terdiri dari berbagai sub unit, yaitu NCT Dream, NCT 127, WayV, NCT U, dan NCT Tokyo (Andadini & Darmawanti, 2023). Beranggotakan laki-laki muda yang memiliki wajah menawan dari berbagai penjuru dunia membuat NCT ini memiliki daya tarik tinggi dan mampu menimbulkan ketertarikan yang cukup besar bagi banyak orang dari berbagai negara, termasuk Indonesia. Oleh karena itu NCTzen atau fandom dari NCT menjadi salah satu dari banyaknya fandom KPop paling besar di Indonesia (Andadini & Darmawanti, 2023).

Aktivitas fandom NCTzen Indonesia kerap kali terlihat di berbagai media sosial, khususnya aplikasi X. Media sosial yang telah hadir sejak 2006 dengan nama awal Twitter ini memiliki sebuah keunggulan kecepatan menginformasikan dan kecepatan penerimaan. Dengan menerapkan batas 140 karakter, twitter juga menjadi media komunikasi pendek yang

mengedepankan poin-poin penting dalam informasi tersebut. Namun demikian, pembatasan itu tidak serta merta mengurangi fungsi X sebagai media komunikasi. X menjadi layanan yang baik dalam komunikasi, karena dapat berbagi informasi dengan banyak orang tanpa membatasi orang dalam menerima sebuah informasi (Abraham, 2014).

X atau Twitter per Juli 2023 telah memiliki 564,1 juta pengguna di seluruh dunia. Jumlah tersebut telah naik 16,1% dibandingkan dengan periode sebelumnya (We Are Social, 2023). Kenaikan ini juga terjadi pada pengguna X yang merupakan penggemar dari idol KPop. X yang merupakan media yang memudahkan para idol KPop untuk membagikan aktivitas maupun karya-karyanya dimanapun dan kapanpun membuat para penggemar memiliki kesempatan emas dimana para penggemar dapat dengan mudah mendapatkan *update* informasi idol mereka sekaligus melakukan aktivitas sehari-hari mereka (Yuniasti, 2021).

Dalam aplikasi X penggemar atau suatu fandom tidak hanya sekedar mengkonsumsi atau menerima suatu informasi maupun konten tetapi juga

dapat turut serta memproduksi informasi-informasi dan konten-konten tersebut. Hal itu dinamakan sebagai Budaya Partisipatif (*participatory culture*). Salah satu produk budaya partisipatif yang banyak beredar di X adalah *Alternative Universe* (AU) yang dibuat oleh NCTzen Indonesia. *Alternative Universe* merupakan sebuah cerita fiksi yang dibuat oleh penggemar dan biasa ditemukan dalam aplikasi X dengan bentuk *thread*. Cerita AU umumnya berkaitan dengan idola dari setiap penggemar, dimana penggemar dapat terlibat dalam cerita tersebut (Pujiastuti, Damaianti, & Syihabuddin, 2022).

Berdasarkan observasi awal pada aplikasi X. Peneliti menemukan banyaknya *Alternative Universe* NCT yang dibuat oleh fandom NCTzen Indonesia beredar di aplikasi X. Beberapa AU NCT yang populer dan menarik banyak perhatian pengguna X, baik anggota fandom maupun bukan adalah Heart Bloom, Broken Vessel, Unbreakable Bond! Protektif Brother dan Every Moment Matters. Berlandaskan hal tersebut, penelitian bertujuan untuk mengetahui bagaimana budaya partisipatif yang dilakukan oleh fandom NCTzen Indonesia melalui

produksi *Alternative Universe* pada aplikasi X.

TINJAUAN PUSTAKA

Budaya partisipatif menurut Jenkins dalam (Sokowati, 2019) menyebutkan bahwa fokus budaya partisipatif ini menjelaskan mengenai penggunaan media sosial sebagai sarana berkreasi dimana mereka dapat menghasilkan dan menyebarkan konten buatan mereka sendiri yang mana hal ini menjadikan web atau media sosial sebagai situs partisipasi konsumen. Budaya partisipatif itu sendiri berawal dari adanya suatu budaya yang memberikan kebebasan berekspresi dan keterlibatan penggemar atau pengguna suatu produk budaya tersebut. Selain itu juga didukung dengan terbukanya ruang untuk saling berbagi hasil kreasi, memperoleh dukungan orang lain yang memiliki minat serupa serta bertukar pendapat. Dukungan orang lain dapat memberikan pengaruh besar terhadap tingkat seseorang dalam menciptakan dan membagikan kreasinya, seperti halnya bimbingan informal dimana orang yang memiliki pengalaman lebih akan membagikannya kepada pemula. Dalam budaya partisipatif juga para anggotanya meyakini bahwa kontribusi mereka

penting serta adanya ikatan sosial antara satu anggota dengan yang lainnya.

Jenkins mengklasifikasikan budaya partisipatif ke dalam empat bentuk, diantaranya adalah afiliasi, ekspresi, pemecahan masalah kolaboratif dan sirkulasi (Sokowati, 2019) Afiliasi sendiri berarti satu bentuk partisipasi dimana seseorang tergabung ke dalam sebuah komunitas online seperti Facebook, Twitter, Instagram, dll, yang menghubungkan anggota anggotanya melalui jejaring sosial. Ekspresi lebih kepada bentuk produk yang mereka buat dengan kreatifitas yang baru, contoh nya seperti konten creator dapat membagikan produknya berupa video pada platform Youtube atau Tiktok. Sedangkan Pemecahan masalah secara kolaboratif adalah bagaimana media memiliki cara untuk mendorong para penggunanya agar saling bekerja sama dalam tim baik secara formal maupun informal untuk mengembangkan pengetahuan baru seperti adanya game online. Kemudian yang terakhir adalah Sirkulasi berupa aktivitas contohnya seperti blogging dan podcasting dimana pengguna membagikan aktivitasnya, perasaan, ekspresi dll kepada pengguna lainnya terkait dengan apa yang diminati oleh pengguna.

Dari keempat bentuk budaya partisipatif tersebut salah satu contoh produknya adalah *Alternative Universe* atau AU yang tergolong ke dalam bentuk ekspresi. AU dipopulerkan melalui media sosial yaitu Twitter atau kini dikenal dengan sebutan X. Aplikasi media sosial X menjadi satu platform utama yang menjadi media penyebaran produk budaya partisipatif AU. Definisi *Alternative Universe* atau AU sendiri menurut Shannon Sauro dalam (Agustine, Jeanza, Pambudi, & Pandin, 2022) merupakan cerita fiksi yang dibuat oleh penggemar dengan mengubah elemen asli karakter yang ada dalam cerita tersebut, seperti mengubah jenis kelamin, ras atau etnis, pekerjaan, nama dan status sosial. AU juga dapat dikatakan sebagai cerita yang dalam pembuatannya melalui proses “pembentukan kembali narasi dengan lebih mencerminkan keragaman perspektif (imajinasi) dan pengalaman” (Thomas dan Stornaiuolo 2016, hal.314) AU terkenal memiliki gaya bahasa yang unik dan santai serta memiliki alur cerita yang ringan biasanya beririsan dengan kisah hidup karakter yang dibawakan. AU memiliki banyak penggemar dan mayoritas pembacanya berasal dari pengguna X. AU juga dibuktikan oleh banyak tokoh mampu memberikan

dampak yang baik terhadap tingkat pembaca yang beragam. Salah satu faktor mengapa banyak orang yang membaca AU salah satunya karena akses yang mudah dimana saat era digital semua hal diakses melalui internet.

Meningkatnya minat pembaca AU salah satunya juga didorong dengan masuknya Korean Wave. Popularitasnya dapat disebut sebagai salah satu contoh aliran budaya transnasional sebab dalam waktu 20 tahun terakhir telah berkembang luas hingga berbagai belahan dunia. Budaya Populer Korea memiliki banyak bentuk seperti melodrama televisi, film, kosmetik, hingga K-Pop. Produk Korean Wave yang sangat berdampak pada meningkatkan minat pada AU adalah adanya K-Pop itu sendiri. Awal mula budaya populer korea diterima adalah pada negara-negara seperti Tiongkok yang dianggap memiliki kesamaan nilai-nilai konfusianisme yang terdapat didalamnya. Hingga saat ini Korean Wave pada akhirnya dapat diterima oleh masyarakat global salah satu pengenalannya adalah melalui media sosial. Peran media sosial dalam upaya transnasionalisasi Korean Wave ini sangat besar karena membuka akses semakin banyak orang yang mengakui

dan menikmati budaya populer korea. Hal ini dibuktikan dengan tingginya tingkat persebaran video musik K-Pop di YouTube. Media sosial pada akhirnya juga menggeser nilai budaya global menjadi budaya populer lokal. Ini dikarenakan media sosial menyediakan platform bagi para penggemar K-Pop itu sendiri untuk membagikan ekspresinya sehingga hal tersebut juga menjadikan budaya populer semakin menarik. Para penggemar budaya populer yang memiliki minat yang sama tersebut kemudian terbentuk dalam komunitas-komunitas penggemar yang disebut sebagai Fandom. Sebagai contoh penggemar salah satu boyband K-Pop yang bernama NCT memiliki Fandom yang disebut dengan NCTzen.

NCTzen sendiri tidak hanya kumpulan orang yang sama-sama menyukai boyband NCT tetapi juga terlibat dalam beberapa upaya partisipasi. Salah satunya adalah penyebaran dan pembuatan *Alternative Universe*. Hal ini dilakukan para penggemar NCT untuk menuangkan kreatifitas imajinasinya terhadap idola mereka. Penulis AU cenderung memilih tokoh yang mereka idolakan untuk menjadi pemeran utama dalam karyanya. Banyaknya NCTzen di Indonesia pada akhirnya juga

mendorong tingkat penyebaran dan pembuatan AU NCT. Para penggemar di era digital saat ini juga merupakan bagian dari industri budaya populer internasional melalui media sosial yang secara tidak disadari terlibat dalam proses publikasi idola mereka. Henry Jenkins menyebutkan bahwa penggemar dapat digambarkan sebagai ‘pemburu tekstual’ dimana mereka menyimpan apa yang mereka dapatkan kemudian menjadikannya pondasi untuk membangun komunitas alternatif baru (Ayu Saraswati & ., 2020). Dengan adanya interaksi media sosial tersebut mendorong penggemar untuk lebih aktif menerima dan membagikan informasi mengenai idola mereka dan dalam waktu yang bersamaan juga mereka memproduksi seperti salah satunya adalah *Alternatif Universe* dengan menjadikan idolanya sebagai model karakter.

Beberapa penelitian terdahulu yang membahas mengenai budaya partisipatif fandom dalam bentuk penulisan karya fiksi. Salah satunya adalah penelitian yang membahas mengenai bagaimana motivasi yang mendorong penggemar K-Pop berperan sebagai penulis *fan fiction*. Dalam penelitian tersebut ditemukan dua faktor yang mempengaruhi seorang

penggemar untuk menuliskan *fan fiction* yang berhubungan dengan idola mereka diantaranya ada faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal diantaranya yang menjadi pendorong penulis menuliskan *fan fiction* adalah untuk menghasilkan karya, keinginan untuk menyampaikan pikiran atau pandangan mereka akan sesuatu yang pada akhirnya mendorong penulis untuk juga membuat perubahan, menjadi tempat membagikan imajinasi mereka tentang idolanya, selain itu juga *fan fiction* bagi penulisnya menjadi salah satu cara agar mereka dapat mengalihkan pikiran dari kehidupan nyata, menghilangkan rasa bosan dan jenuh karena aktivitas rutin sehari-hari, dan yang terakhir adalah bagi informan kebiasaan menulis *fan fiction* juga berguna bagi kesehariannya. Sedangkan faktor eksternalnya yang membuat penulis ingin terus menulis *fan fiction* adalah adanya dukungan dari anggota fandom dan juga pembaca karya fiksi mereka. Dukungan tersebut secara tidak langsung memberikan semangat kepada penulis *fan fiction* untuk terus berkarya (Dewi, Lasut, Manungkalit, & Khatulistiwa, 2022). Namun, penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan salah satunya adalah penelitian ini hanya berfokus pada Wattpad, pada dasarnya

fan fiction tidak hanya diproduksi pada Wattpad saja. Para penggemar juga menggunakan media sosial lainnya seperti Instragam, X dan *blog* untuk membagikan atau membaca *fan fiction*. Berdasarkan pada keterbatasan penelitian sebelumnya, maka pada penelitian ini peneliti bermaksud untuk memberikan sudut pandang dari media sosial lain yaitu X mengenai adanya *fan fiction*. Bentuk *fan fiction* yang biasa dibagikan melalui X adalah berupa *Alternative Universe*.

Penelitian lainnya mengenai motivasi yang juga mendorong penulis digital untuk menulis *fan fiction* di Wattpad dan X. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian tersebut menunjukkan bahwa motivasi terbesar penulis digital menulis *fan fiction* adalah berasal dari kecintaannya terhadap budaya K-Pop khususnya adalah budaya idola mereka, bagi penulis melalui menulis *fan fiction* tersebut mereka merasa memiliki hubungan yang lebih dekat dengan para idolanya. Sebab saat menulis *fan fiction* imajinasi mereka menggambarkan seolah idola mereka adalah orang yang ada di dunia yang sama dengan penulis (Budiarto, Chairunissa, & Fitriani, 2021). Menurut penelitian tersebut platform digital juga memiliki peran penting

dalam memberikan umpan balik kepada penulis seperti memberikan motivasi serta kritik dan saran yang membangun. Pada penelitian ini juga disebutkan seperti apa bentuk publikasi *fan fiction* pada platform media X. Terdapat batasan jumlah karakter dalam satu kicauan tweet yaitu 260 karakter. Hal ini disebutkan justru menjadi daya tarik bagi pembaca sebab tidak perlu membawa paragraf yang terlalu panjang. Bagi penulis juga mereka merasa lebih nyaman menulis cerita yang lebih pendek. Rancangan X yang berupa media sosial lebih terbuka dibanding dengan Wattpad, pada media X pembaca dapat berinteraksi dengan penulis pada postingan karya fiksi tersebut yang mana keuntungan bagi pembaca adalah mereka dapat mengekspresikan perasaannya ketika membaca cerita fiksi tersebut sedangkan bagi penulis adalah menjadi kesempatan untuk mendapatkan motivasi dan dorongan untuk terus berkarya dan mendapatkan kepuasan dari apresiasi yang diberikan oleh pembaca.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini termasuk kedalam jenis penelitian kualitatif deskriptif, yaitu sebuah penelitian yang digunakan untuk menjelaskan, mendeskripsikan, atau

menganalisis suatu peristiwa, aktivitas sosial, fenomena, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang secara individual maupun kelompok. Tujuan dari penelitian kualitatif adalah: (1) *to describe and explore* (menggambarkan dan mengungkapkan) dan (2) *to describe and explain* (menggambarkan dan menjelaskan) (Triyono, 2021). Adapun metode deskriptif berarti metode untuk menggambarkan suatu hasil penelitian yang bertujuan untuk memberikan deskripsi, penjelasan, juga validasi mengenai peristiwa, aktivitas sosial, fenomena, sikap, kepercayaan, persepsi, pemikiran orang yang diteliti (Ramdhan, 2021). Dalam penelitian ini peneliti memilih menggunakan metode kualitatif deskriptif karena penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil dari analisis mengenai budaya partisipatif yang dilakukan oleh fandom NCTzen Indonesia dalam memproduksi *Alternative Universe* sebagai produk budaya populer.

Informan dalam penelitian ini ditentukan melalui teknik *purposive sampling*. Teknik ini merupakan teknik *non-random* yang tidak memerlukan teori yang mendasari atau jumlah informan yang ditentukan. Pada teknik ini peneliti memutuskan apa saja yang

perlu diketahui dan mencari orang-orang yang dapat dan bersedia memberikan informasi berdasarkan pengetahuan mereka. *Purposive sampling* juga disebut sebagai pengambilan informan berdasarkan pertimbangan, karena pemilihan informan dilakukan secara sengaja dengan mempertimbangkan karakteristik-karakteristik tertentu, seperti usia, latar belakang, budaya untuk menentukan informan yang berkualitas dan relevan sehingga mampu membantu penelitian (Etikan, 2016). Kelebihan teknik *purposive sampling* adalah sebagai berikut: (1) Informan yang terpilih merupakan informan yang relevan dengan tujuan penelitian, (2) Teknik ini merupakan metode yang mudah dilaksanakan, dan (3) Umumnya, informan terpilih merupakan orang yang mudah ditemui atau didekati oleh peneliti (Lenaini, 2021). Adapun beberapa kriteria informan dalam penelitian ini adalah: (1) Penggemar NCT yang bergabung dalam fandom NCTzen Indonesia, (2) Pernah mengunggah minimal satu *Alternative Universe*, dimana NCT sebagai karakter utamanya, dan (3) *Alternative Universe* yang diunggah setidaknya sudah disukai sebanyak 1000 kali. Berikut merupakan tabel informan dalam penelitian ini

berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya.

Tabel 1. Daftar Informan Penelitian

No	Nama	Username
1	Sunvix	@MYSELF00nct
2	Ale	@sillytinytoes
3	Ara	@hanafubueki
4	Caroline	@awnyaii
5	Uti	@utiscriptz

(Sumber: data penelitian (2023))

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik wawancara, observasi, dan dokumentasi. Wawancara merupakan metode pengumpulan data melalui pencarian informasi dari sumber data langsung melalui percakapan maupun tanya jawab (Triyono, 2021). Pada penelitian ini wawancara dilakukan antara peneliti dan informan untuk mendapatkan data secara mendalam mengenai *Alternative Universe* yang dibuat oleh anggota fandom NCTzen Indonesia sebagai budaya partisipatif. Adapun observasi dan dokumentasi pada penelitian ini dilakukan dengan mengamati dan menganalisis perilaku informan dalam memproduksi *Alternative Universe* di aplikasi X untuk mengetahui budaya partisipatif yang dilakukan oleh penggemar NCT yang

tergabung dalam fandom NCTzen Indonesia.

Data yang diperoleh dalam pengumpulan data merupakan fakta yang masih mentah dan perlu diolah atau dianalisis lebih lanjut. Maka hal selanjutnya yang dilakukan peneliti adalah menguji keabsahan data yang diperoleh untuk mendapatkan data yang valid dan reliabel (Anggito & Setiawan, 2018). Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk menguji keabsahan data. Menurut Moleong triangulasi merupakan sebuah teknik untuk memeriksa keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data tersebut (Moleong, 2014). Menurut Patton dalam (Pratiwi & Subekti, 2018) terdapat empat macam triangulasi yang dapat digunakan, yaitu: (1) Triangulasi Data, dimana peneliti berusaha mengumpulkan data dari berbagai sumber yang ada, (2) Triangulasi Peneliti, dimana peneliti dapat melakukan diskusi dengan beberapa peneliti lainnya yang memiliki pengetahuan yang mencukupi, (3) Triangulasi Metodologi, dimana peneliti mengumpulkan data yang sejenis namun menggunakan metode yang berbeda, dan (4) Triangulasi Teoritis, dimana peneliti menggunakan perspektif lebih

dari satu teori dalam pembahasan masalah yang diteliti. Dari empat macam teknik triangulasi, penelitian ini menggunakan triangulasi peneliti.

Proses analisis data dalam penelitian ini menggunakan konsep Miles dan Huberman. Analisis data terdiri dari tiga jalur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, yaitu: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi (Anggito & Setiawan, 2018). (1) Reduksi data merupakan proses pemilihan, penyederhanaan, pemusatan perhatian, dan pentransformasian data mentah yang didapat di lapangan. Proses ini dilakukan secara terus menerus selama penelitian berlangsung bahkan sebelum data sepenuhnya berkumpul, (2) Penyajian data merupakan proses ketika berbagai informasi disusun sedemikian rupa dan memberikan kemungkinan akan terjadi penarikan kesimpulan dalam penelitian. Penyajian data dalam penelitian kualitatif berbentuk teks naratif, dan (3) Penarikan kesimpulan atau verifikasi merupakan upaya penarikan kesimpulan yang dilakukan peneliti secara terus-menerus selama penelitian berlangsung. Kemudian kesimpulan tersebut diverifikasi dengan memikirkan ulang selama penulisan,

meninjau ulang catatan-catatan lapangan, meninjau kembali dan tukar pikiran dengan teman sejawat untuk mengembangkan kesepakatan *intersubjective*, dan melakukan upaya-upaya yang luas untuk menempatkan salinan suatu temuan dalam seperangkat data lainnya (Rijali, 2018).

PEMBAHASAN

***Alternative Universe* (AU) Sebagai**

Bentuk Ekspresi Budaya Partisipatif

Budaya partisipatif Jenkins dibagi menjadi empat bentuk, yaitu afiliasi, ekspresi, pemecahan masalah kolaboratif dan sirkulasi (Sokowati, 2019). Berdasarkan keempat bentuk tersebut, maka budaya partisipatif *Alternative Universe* masuk ke dalam bentuk ekspresi, yaitu bentuk partisipasi yang dilakukan dengan membuat produk kreatif yang baru.

Dalam penelitian ini, AU sebagai bentuk ekspresi budaya partisipatif didasari oleh beberapa alasan khusus. Berdasarkan hasil wawancara, ditemukan bahwa informan memiliki empat alasan khusus yang menjadi dasar mengapa mereka memilih *Alternative Universe* sebagai bentuk budaya partisipatif dibandingkan bentuk partisipatif ekspresif lainnya.

Tiga dari lima informan menyatakan bahwa mereka memilih AU sebagai bentuk partisipatif mereka karena memiliki keahlian di bidang penulisan, seperti pernyataan informan Ale dibawah ini:

“..aku baru sekali baca au terus pengen coba bikin dan akhirnya tetep bikin sampe sekarang. mungkin karena emng passion nya di sana, aku udah gak asing sama dunia literasi (Ale, wawancara, 16 Desember 2023).

Selanjutnya, satu dari lima informan menyatakan bahwa mereka memilih AU sebagai bentuk partisipatif karena tingginya tingkat minat baca AU dapat membantu informan untuk memperkenalkan idola nya kepada khalayak yang lebih luas, seperti pernyataan informan Sunvix berikut:

“..banyak orang yang minat baca cerita dalam bentuk au dan dari situ juga kita bisa memperkenalkan sosok Nct kak. Supaya semakin banyak orang yang suka Nct” (Sunvix, wawancara, 16 Desember 2023).

Satu informan lainnya juga menyampaikan bahwa dirinya memilih AU sebagai bentuk partisipatif karena informan ingin hal-hal yang ia alami di kehidupan nyata bisa dibaca oleh banyak orang dan bisa memotivasi dirinya dan

orang lain, seperti pernyataan informan Caroline dibawah ini:

“..aku bikin au juga sekalian speak up kebetulan semua au ku based on rl story jadi emang sih beberapa hal tabu tp itu based on cerita nyata org org di sekitarku dn aku pribadi terus kalo au bisa dibaca banyak orang bs jd penyemangat buat mereka yg baca dan bikin aku merasa kayak semangat lagi buat jalanin hidup karena aku mulai nulis au juga di saat aku down banget” (Caroline, wawancara, 16 Desember 2023).

Selain itu informan lainnya juga menyampaikan bahwa alasan dirinya memilih AU sebagai bentuk partisipatif sebab informan merasa kesulitan mencari bacaan yang disukainya, sehingga informan memutuskan membuat AU untuk menulis cerita sesuai apa yang disukainya, seperti pernyataan Ara berikut:

“..karena aku suka baca sih. Jadi aku agak susah cari bacaan yang aku suka, jd aku mutusin buat nulis cerita yang aku suka sendiri” (Ara, wawancara, 16 Desember 2023). Melalui wawancara dalam penelitian ini, peneliti juga mencari tahu alasan informan memilih anggota NCT sebagai karakter utama dalam AU yang dibuatnya. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti, ditemukan bahwa kelima informan memilih anggota NCT sebagai karakter

utama dalam AU yang mereka buat sebab NCT merupakan *boy group* yang paling mereka sukai, sehingga mereka merasa lebih mengenal dan lebih dekat dengan karakter anggota NCT dibandingkan dengan karakter lainnya. Seperti pernyataan informan Ale dibawah ini:

“..terus alesan kenapa bikin AU dengan anggota NCT sebagai karakter karena kan aku ini posisinya sebagai fans, nctzen. jadinya aku lebih kenal sama anggota nct, ngerasa kayak lebih dekat karena emang kan jadi sering ngikutin update tentang mereka.” (Ale, wawancara, 16 Desember 2023).

Selain itu pada wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini, peneliti juga menemukan bahwa inspirasi dalam menulis AU didapatkan dari empat sumber, yaitu dari sosial media, imajinasi, peristiwa dalam kehidupan nyata dan melalui pengalaman atau cerita orang lain, seperti pernyataan Sunvix dan Ale berikut:

“..inspirasi sebenarnya aku sering liat tiktok, scroll sosmedlah intinya liat apa yang lagi rame dan dari situ biasanya aku bisa dapet satu ide yang nantinya aku bakal kembangkan ide-ide itu. Mungkin juga dari sekeliling lingkunganku dan kehidupan pribadiku kak.” (Sunvix, wawancara, 16 Desember 2023).

“..misal lagi dengerin cerita temen, kejadian di sekitar, dengerin lagu, baca berita soal

selebriti, tpi lebih sering idenya data ng kalo lagi bengong.” (Ale, wawancara, 16 Desember 2023).

Preferensi NCTzen Penulis *Alternative Universe* NCT

Pada bagian ini peneliti mengajukan beberapa pertanyaan terkait manfaat yang diperoleh penulis *Alternative Universe*. Diantaranya adalah apa saja yang penulis dapatkan selama menulis AU dan apa yang dirasakan oleh penulis saat menulis AU. Tentunya menulis *Alternative Universe* merupakan salah wujud kreativitas penulis dengan menuangkan ide serta inspirasinya ke dalam sebuah cerita fiksi. Seperti yang dijelaskan oleh salah satu informan yang bernama Ara tentang apa yang didapatkan selama menulis AU sebagai berikut:

“Yang pertama sih mungkin bisa menuangkan ide ide kreatif aku,...” (Ara, wawancara, 16 Desember 2023)

Kreativitas diperlukan dalam menuangkan Ide, itulah mengapa *Alternative Universe* dianggap sebagai salah satu wujud kreativitas. Pernyataan tersebut didukung dengan penjelasan dari informan lainnya yang bernama Ale mengenai bagaimana penulis berusaha menyesuaikan ide yang mereka peroleh dengan cerita yang sedang ditulis sebagai berikut:

“...jadi kalo udah ada ide biasanya aku kumpulin/ketik di notes dulu, buatantisipasi kalo semisal aku bakal lupa. karena ide juga

macem macem jdi aku menyesuaikan ide nya cocok di cerita mana,...” (Ale, wawancara, 16 Desember 2023)

Selain manfaat nya sebagai wadah mewujudkan kreativitas atau menuangkan ide-ide kreatif. Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan oleh peneliti, kelima informan mengungkapkan beberapa manfaat lainnya yang sama-sama mereka dapatkan dan rasakan dari menulis *Alternative Universe*. Yang didapatkan penulis selama menulis AU sendiri diantaranya adalah Kepuasan Pribadi, Belajar Kepenulisan, Banyak mendapat teman serta Pengalaman baru. Sedangkan, yang dirasakan penulis ketika menulis AU adalah Perasaan Senang dan juga mengalami Kesulitan.

Pertama adalah Kepuasan Pribadi. Para informan menjelaskan selama menulis *Alternative Universe* mendapatkan kepuasan pribadi yang berbeda-beda sesuai preferensi mereka. Beberapa mengatakan bahwa dengan memperoleh banyak respon positif dari pembaca membuat penulis merasa puas dengan cerita AU yang dibuat. Respon positif yang mereka maksud seperti dari *like*, *quote retweet* hingga komentar pembaca. Untuk Kepuasan pribadi yang utama sendiri mereka memiliki preferensi yang berbeda-beda seperti yang dijelaskan oleh salah dua informan bernama Sunvix yang membuat AU berjudul “Protektif

Brother” dan Ale mengenai Kepuasan pribadi seperti apa yang informan dapatkan sebagai berikut:

“...salah satunya dari like, komen dan qrt tapi yang utamanya bukan itu. Kepuasan pribadiku itu karena aku bisa nyelesain satu karya AU sampai ending, terus juga aku bisa meluapkan segala perasaanku kedalam cerita au dan itu yang bikin aku ngerasa lega dan puas. Paham engga kakkkk? Semacam puas sama hasil karyaku sendiri aja kak dan itu senengnya bukan main sih.” (Sunvix, wawancara, 16 Desember 2023)

“...aku juga ngerasa berhasil kalo tanggapan mereka soal au-ku itu positif.” (Ale, wawancara, 16 Desember 2023)

Dari hasil wawancara bersama informan bernama Sunvix dan Ale dapat disimpulkan bahwa kepuasan pribadi yang didapat berupa perasaan puas terhadap karyanya yang berhasil diselesaikan dengan menuangkan perasaannya ke dalam cerita AU yang dibuatnya. Selain itu informan Sunvix beserta satu informan lainnya bernama Ale yang menulis AU berjudul “Unbreakable bond!” sama-sama menyatakan bahwa hal lain yang mereka dapatkan adalah proses belajar sebagai berikut:

“...Hal yang aku dapatkan adalah kepuasan pribadi sih kak, belajar kepenulisan lebih baik lagi...” (Sunvix, wawancara, 16 Desember 2023)

“...aku bisa dapet banyak temen yg bisa kasih kritik saran sekalian **sharing bareng soal AU**...aku juga dapet banyak **pembelajaran dari mutualku yang juga author**, jadi kayak waktu aku bikin AU aku bisa juga sambil belajar...” (Ale, wawancara, 16 Desember 2023)

Berdasarkan hasil wawancara keduanya dapat ditarik kesimpulan bahwa *Alternative Universe* sebagai Budaya Partisipatif juga dapat menjadi wadah untuk belajar dan berbagi ilmu seperti yang dikatakan oleh informan bernama Ale. Hal yang didapat oleh penulis selanjutnya adalah tiga informan menyebutkan bahwa mereka mendapatkan banyak teman dari menulis AU sebagai berikut:

“...Dapet **banyak orang yang mendukungku** dan intinya juga seneng sih kak karena **nambah sesama temen kpopers**...” (Sunvix, wawancara, 16 Desember 2023)

“...aku bisa **dapet banyak temen** yg bisa kasih kritik saran sekalian **sharing bareng soal AU**...” (Ale, wawancara, 16 Desember 2023)
“...terus bisa **dapet banyak temen baru**,...” (Ara, wawancara, 16 Desember 2023)

Hasil wawancara tersebut menyatakan bahwa penulis tidak hanya menulis tetapi mereka juga berpartisipasi dalam interaksi dengan pembaca. Bisa jadi penulis AU NCT secara tidak langsung juga turut

berpartisipasi memperkenalkan NCT kepada pembaca diluar fandom seperti yang dikatakan oleh Ara yang menulis AU berjudul “lara karuna” sebagai berikut:

“...bisa juga **ngenalin face claim au ku (NCT) ke temen temen yg baca tapi bukan termasuk fandomnya**...” (Ara, wawancara, 16 Desember 2023)

Selain tiga hal yang didapatkan penulis dari menulis *Alternative Universe* terdapat satu hal lagi yang diungkapkan oleh informan bernama Caroline yang sudah berhasil menovelkan tiga judul AU nya. Informan menjelaskan bahwa dirinya merasakan banyak hal yang sebelumnya belum dia ketahui sebagai berikut:

“Aku ngerasain **banyak hal yg aku gatau sebelumnya** dan aku tau dr **sharingan org org** terus juga aku **ngerasa lebih semangat jalanin hidup** karena ternyata yg lebih parah dr aku masalahnya banyak bgt, aku juga bisa **dpt insight baru** kalo memanusiakan sesama manusia sederhana apapun itu berarti banget buat sesama....” (Caroline, wawancara, 16 Desember 2023)

Dari yang disampaikan oleh Caroline dapat ditarik kesimpulan juga bahwa yang didapatkan dari partisipasi dalam bentuk *Alternatif Universe* itu tidak selalu berupa hal yang nampak tapi bisa juga berupa pemaknaan terhadap cerita yang dibuat yang memberikan dampak pada pemikiran penulis di dunia nyata. Selain itu informan

lain bernama Uti yang menulis AU berjudul “Heart bloom” menyatakan pengalaman yang didapatkan selama menulis AU sebagai berikut:

*“...aku bisa **membuat karya di aplikasi X dan disukai banyak orang, serta karyaku bisa berkesempatan untuk dijadikan sebuah novel** walau masih dalam proses menulis naskah...”* (Uti, wawancara, 16 Desember 2023)

Selain beberapa hal yang didapatkan penulis selama menulis *Alternative Universe* ditemukan juga dari hasil wawancara beberapa hal yang dirasakan oleh penulis saat menulis AU. Diantaranya menurut informan bernama Sunvix Ale dan Uti yang mengatakan bahwa informan merasa senang karena beberapa hal sebagai berikut:

*“...trus juga pusing mikirin alurnya, adegan-adegannya **tapi tetep happy kokkk.**”* (Sunvix, wawancara, 16 Desember 2023)

*“...aku **ngerasa happy karena dapet tanggapan yang positif terkait au-ku.** karena dengan begitu kan aku tau kalo mereka emang ngerasa terhibur karena baca au ku,...kalo soal like itu bonus buatku 🥳 **aku juga ngerasa happy karena dengan bikin au selain bikin readers ikutan happy aku juga ngerasa berhasil kalo tanggapan mereka soal au-ku itu positif.**”* (Ale, wawancara, 16 Desember 2023)

*“...**perasaan senang** karena bisa menyalurkan*

hobi dan membuat orang lain senang setelah membaca karyaku.” (Uti, wawancara, 16 Desember 2023)

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa perasaan *happy* atau senang yang dirasakan oleh penulis berbeda beda sesuai dengan preferensi mereka. Jika dilihat dari hasil wawancara ketiganya, Ale lebih menjabarkan yang membuatnya senang adalah ketika memperoleh tanggapan positif yang menunjukkan bahwa pembacanya senang dan terhibur ketika membaca AU yang dibuatnya yang membuatnya juga merasa berhasil. Uti juga menyebutkan bahwa yang membuatnya merasa senang adalah karena dirinya dapat menyalurkan hobi serta membuat orang lain senang juga ketika membawa karyanya. Selain perasaan senang tentunya penulis juga merasakan kesulitan dalam menulis *Alternative Universe* diantaranya yang disebutkan oleh Sunvix dan Ale sebagai berikut:

*“...Meskipun selama bikin AU nya jujur **kadang aku keteter sama waktu realku...**”* (Sunvix, wawancara, 16 Desember 2023)

*“...kadang **ngerasa kesal sendiri, kadang bikin marah** kalo misal **abis ngedraft banyak ternyata gak ke save 🤔**...”* (Ale, wawancara, 16 Desember 2023)

SIMPULAN

Dalam aplikasi X fandom NCTzen tidak hanya mengonsumsi suatu konten, informasi, maupun produk-produk yang berkaitan dengan idolanya, namun NCTzen Indonesia juga ikut serta memproduksi berbagai produk kreatif baru. Salah satu bentuk produk kreatif baru yang diproduksi oleh NCTzen Indonesia dan populer di aplikasi X adalah *Alternative Universe*.

Kepopuleran *Alternative Universe* pada aplikasi X tersebut menjadi latar belakang tujuan dalam penelitian ini. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui budaya partisipatif yang dilakukan oleh fandom NCTzen Indonesia melalui produksi *Alternative Universe* pada aplikasi X.

Melalui hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa *Alternative Universe* masuk kedalam bentuk Ekspresi dari Budaya Partisipatif. Hal ini dikarenakan *Alternative Universe* merupakan produk kreatif baru yang dibuat oleh fandom dalam hal ini adalah NCTzen Indonesia.

Pemilihan *Alternative Universe* sebagai bentuk ekspresi dalam budaya partisipatif tersebut didasari oleh

beberapa alasan khusus. Dari hasil wawancara ditemukan empat alasan fandom lebih memilih berpartisipasi dengan menulis AU dibanding dengan partisipasi bentuk lainnya. Pertama, fandom memiliki keahlian di bidang penulisan. Kedua, tingginya minat pembaca terhadap AU sehingga dapat memberi kesempatan fandom memperkenalkan idolanya kepada pembaca dari luar fandom. Ketiga, fandom ingin berbagi kisah yang bertujuan memberikan motivasi kepada pembaca. Keempat, fandom tidak menemukan bacaan yang disukainya sehingga berusaha untuk menulis sendiri cerita yang sesuai dengan apa yang disukainya.

Selain empat alasan fandom dalam memilih berpartisipasi melalui *Alternative Universe*, dalam penelitian ini ditemukan pula alasan penulis AU memilih anggota NCT sebagai karakter ceritanya. Alasannya adalah karena mereka adalah fandom NCTzen maka *boy group* yang paling mereka suka adalah NCT, hal ini menyebabkan fandom memiliki perasaan lebih dekat dan lebih mengenal karakter anggota NCT dibanding anggota *boy group* yang lain. Sehingga penulis dapat lebih mudah membawakan karakter ceritanya.

Peneliti juga menemukan empat sumber inspirasi penulis dalam membuat AU diantaranya adalah sosial media, imajinasi, peristiwa dalam kehidupan nyata dan pengalaman atau cerita orang lain. Beberapa hal tersebut menggambarkan bentuk ekspresi dari Budaya Partisipatif dimana fandom dapat secara bebas mampu mengekspresikan dirinya atau menuangkan pikiran dan ide kreatifnya terkait NCT melalui *Alternative Universe*.

Selain itu, penelitian ini juga menemukan beberapa hal yang didapatkan dan dirasakan oleh fandom yang menulis AU. Masing-masing penulis memiliki preferensi yang berbeda-beda sehingga mereka juga merasakan dampak yang beragam. Diantaranya terdapat lima manfaat yang didapatkan yaitu Mengembangkan kreativitas, Kepuasan pribadi, Belajar kepenulisan, Banyak mendapat teman dan Pengalaman baru. Ditemukan keberagaman dari bentuk kepuasan pribadi tergantung dari preferensi penulis diantaranya adalah berupa tingginya jumlah pembaca, *like*, *quotes* *retweet* hingga komentar positif para pembaca. Kepuasan pribadi dalam bentuk lainnya adalah rasa puas karena telah berhasil menyelesaikan karyanya.

Selain itu ditemukan pula beberapa hal yang dirasakan penulis selama mereka menulis *Alternative Universe* diantaranya adalah Perasaan senang dan juga Kesulitan. Perasaan senang penulis beragam tergantung pada preferensi penulis juga seperti senang karena mendapatkan tanggapan yang positif, senang karena pembaca terhibur dengan karyanya, senang karena dapat menyalurkan hobi. Beberapa kesulitan yang dirasakan oleh penulis saat menulis AU juga beragam mulai dari kesulitan membagi waktu dengan kegiatan sehari-hari hingga perasaan kesal dan marah ketika mengalami gangguan selama menulis AU pada aplikasi X.

Dilihat dari hasil penelitian diatas, penelitian ini masih memiliki kekurangan yaitu jumlah informan yang terbatas. Jumlah informan dalam penelitian ini sebanyak lima orang. Dimana hal tersebut belum mampu mempresentasikan NCTzen Indonesia secara keseluruhan. Hal ini terjadi karena peneliti memiliki beberapa hambatan yaitu adanya keterbatasan ruang, jarak dan waktu dalam upaya mengumpulkan informan. Saran yang dapat diberikan oleh peneliti kepada peneliti selanjutnya adalah perlunya mengetahui pula bagaimana fandom

mengonsumsi suatu produk budaya populer sebelum terlibat dalam budaya partisipatif. Peneliti selanjutnya perlu mencari tahu bagaimana proses suatu fandom dalam mengonsumsi suatu produk budaya populer sehingga fandom tersebut tertarik untuk terlibat dalam budaya partisipatif dengan menghasilkan produk kreatif baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Abraham, F. (2014). PEMANFAATAN TWITTER SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI MASSA TWITTER UTILIZATION AS MASS COMMUNICATIONS MEDIA. *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan*, 1–30.
- Agustine, A., Jeanza, A. D., Pambudi, D. T., & Pandin, M. G. R. (2022). *Analysis on Alternate Universe Popularity's Effect on Digital-Era Society's Reading Habit in Philosophical Perspective*. 1–18. Diambil dari <https://osf.io/j7ukz>
- Andadini, T., & Darmawanti, I. (2023). Perilaku Konsumtif Ditinjau dari Celebrity Worship Syndrome pada Komunitas NCTZEN Dewasa Awal. *Character: Jurnal Penelitian Psikologi*, 10(02), 268–286.
- Anggito, A., & Setiawan, J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. CV Jejak.
- Ayu Saraswati, L., & . N. (2020). BTS ARMY's #BTSLOVEYOURSELF: A Worldwide K-Pop Fandom Participatory Culture on Twitter. *KnE Social Sciences*, 2020, 423–432. <https://doi.org/10.18502/kss.v4i1.4.7899>
- Budiarto, A., Chairunissa, R., & Fitriani, A. (2021). The Motivation Behind Writing Fanfictions for Digital Authors on Wattpad and Twitter. *Alphabet*, 4(1), 48–53. <https://doi.org/10.21776/ub.alphabet.2021.04.01.06>
- Dewi, D. T., Lasut, K. B., Manungkalit, S. T., & Khatulistiwa, M. B. (2022). Participatory Fandom Harries Indonesia Pada Penulisan Fanfiction di Wattpad. *Jurnal Komunikasi Global*, 11(1), 21–42. <https://doi.org/10.24815/jkg.v11i1.24038>
- Etikan, I. (2016). Comparison of Convenience Sampling and Purposive Sampling. *American Journal of Theoretical and Applied Statistics*, 5(1), 1.

- <https://doi.org/10.11648/j.ajtas.20160501.11>
- Lenaini, I. (2021). Teknik Pengambilan Sampel Purposive Dan Snowball Sampling. *HISTORIS: Jurnal Kajian, Penelitian & Pengembangan Pendidikan Sejarah*, 6(1), 33–39. Diambil dari <http://journal.ummat.ac.id/index.php/historis>
- Moleong, L. J. (2014). *Metode PenelitiN Kualitatif* (Revisi). PT Remaja Rosdakarya.
- Pratiwi, G., & Subekti, S. (2018). Peran Pustakawan Dalam Pelestarian Naskah Kuno Minangkabau Sebagai Implementasi Dari Fungsi Kultural Perpustakaan Provinsi Sumatera Barat. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 7(1), 251–260. Diambil dari <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/jip/article/view/22836>
- Pujiastuti, I., Damaianti, V. S., & Syihabuddin, S. (2022). Membangun Pemahaman Bacaan Mahasiswa melalui Aktivitas Pascabaca. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 5(1), 119–134. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v5i1.1356>
- Ramadhan, M. (2021). *Metode Penelitian*. Cipta Media Nusantara.
- Rijali, A. (2018). Analisis Data Kualitatif. *Jurnal Alhadharah*, 17(33), 81–95.
- Sokowati, M. E. (2019). Questioning Public Participation in Social Media Activities in Indonesia. *Komunikator*, 11(2). <https://doi.org/10.18196/jkm.112025>
- Triyono, A. (2021). *METODE PENELITIAN KOMUNIKASI KUALITATIF*. Bintang Pustaka Madani.
- We Are Social. (2023). SPECIAL REPORT DIGITAL 2023. Diambil dari wearesocial.com website: <https://wearesocial.com/id/blog/2023/01/digital-2023/>
- Yuniasti, K. R. (2021). Pemanfaatan Akun Twitter @ARMYTEAMIID Sebagai Media Komunikasi Di Kalangan Fans BTS (ARMY). *Jurnal Penelitian Pers dan Komunikasi Pembangunan*, 25(2), 198–216. <https://doi.org/10.46426/jp2kp.v25i2.168>