

Jurnal Ilmu Komunikasi
ULTIMACOMM

Vol. 12, No. 1

ISSN: 2085 - 4609 (Print), e- ISSN 2656-0208

Journal homepage: bit.ly/UltimaComm



Motivasi Penggemar K-Pop sebagai *Citizen Author* Menulis *Fan Fiction*

Qoryna Noer Seyma El Farabi

To cite this article:

Farabi, Q.N.S.E. (2020). Motivasi Penggemar K-Pop sebagai *Citizen Author* Menulis *Fan Fiction*, 12(1), 34-52.
<https://doi.org/10.31937/ultimacomm.v12i1.1267>

Ultimacomm publishes research articles and conceptual paper in the field of communication, mainly digital journalism and strategic communication. It is published twice a year by the Faculty of Communication of Universitas Multimedia Nusantara



Submit your article to this journal [↗](#)

Published in Partnership with



Full Terms & Conditions of access and use can be found at
<http://ejournals.umn.ac.id/index.php/FIKOM/about>

Motivasi Penggemar K-Pop sebagai *Citizen Author* Menulis *Fan Fiction*

Qoryna Noer Seyma El Farabi

Universitas Indonesia

Email: qorynanoerseyma@gmail.com

Received Oct. 4, 2019; Revised on Feb. 3, 2020, Accepted Jun. 4, 2020

Abstrak

Fandom muncul sebagai kelompok yang terbentuk karena adanya ketertarikan pada satu objek yang sama. *Fandom* adalah budaya populer dalam masyarakat industri, sebagai bentuk untuk mengagumi suatu budaya. *Fandom* juga merupakan bukti bahwa khalayak adalah faktor penting dalam perkembangan media. *Fandom* pada *boyband* Korea dapat dikatakan yang paling besar dan memiliki anggota terbanyak. Saat ini kemunculan *Fandom* (kelompok penggemar) pada *boyband* Korea menyebabkan munculnya aktivitas penggemar dalam mengaktualisasikan *Fan Fiction* sebagai bentuk dukungan kepada idolanya. Perkembangan penggunaan internet saat ini bukan hanya sebagai media pencarian, namun juga menjadi alat komunikasi. Peneliti mencoba menganalisis fenomena *Fan Fiction* yang disebarakan dengan memanfaatkan kehadiran internet, yaitu platform Wattpad, dan kemampuan internet yang memungkinkan seseorang untuk dapat menjadi *citizen author*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan melakukan wawancara untuk mendapatkan data. Hasil dari penelitian ini adalah terdapat dua faktor yang mempengaruhi seorang *fan* untuk menulis *Fan Fiction* mengenai idola mereka, yaitu faktor internal dan juga faktor eksternal.

Kata kunci: Penggemar, *Fan Fiction*, *Citizen Author*, Wattpad.

Abstract

The formation of fandom as group is caused by an existing interest for the same object. Fandom is a popular culture in the industrial society, as a way to admire certain culture. Fandom provides the evidence that audiences is an important factor in media development. Korean boyband fandom is the largest and gained highest members. At the moment, the emergence of Korean boyband fandom appears in fan activities as the actualization of the fan's support toward their idol. The internet has been used not only as a search engine, but also as a communication tool. The author tries to analyze the phenomenon of internet-based, namely Wattpad, and also the internet capability that enable citizen authorship. This study uses qualitative methods, by conducting interviews to obtain data. The results of this study show two factors that influence fans to write a Fan Fiction about their idols, namely internal factors amd also external factors.

Keywords: Fans, *Fan Fiction*, *Citizen Authoer*, Wattpad.

PENDAHULUAN

Khalayak sebagai konsumen dari media saat ini memiliki kekuatan untuk dapat memilih dan menentukan media apa yang ingin mereka konsumsi. Kehadiran penggemar adalah bentuk kekuatan dari khalayak untuk menentukan ketertarikan mereka pada media dan hasil media yang mereka konsumsi. Penggemar adalah sosok yang aktif dalam memberikan respons dan mengikuti perkembangan idolanya, mulai dari hal kecil hingga hal besar, baik itu hal negatif atau positif. Penggemar banyak terlibat pada berkembangnya idola mereka, dan mengikuti berbagai macam kegiatan idolanya. Keterlibatan mereka dalam berbagai hal yang berhubungan dengan idolanya mempengaruhi perilaku penggemar dalam membangun interaksi dengan sosok idolanya, yang mereka wujudkan dengan kehadiran media. Keberadaan fandom adalah bentuk penguatan mereka akan pengakuan, dan membentuk kelompok untuk dapat saling bertukar pikiran, ide, gagasan, atau hal lainnya tentang idolanya. Seorang penggemar memiliki kelompok dengan minat yang sama, dan menyukai satu hal yang sama, dan bergabung dalam fandom.

Ketika membicarakan fandom, maka tidak luput akan berkembangnya K-pop. Seiring dengan perkembangannya, saat ini muncul *Korean Wave*. Mulai dari kalangan muda, hingga orang tua, serta laki-laki atau perempuan. Muncul istilah *Hallyu* yang diberikan kepada idola Korea yang berhasil menembus pasar internasional. Fandom K-pop dapat dibidang adalah fandom yang paling besar dan paling kuat. Hal ini didukung dengan berbagai acara dan juga promosi hingga konser yang dilakukan perusahaan untuk terus menarik dan menjaga penggemar yang sudah ada sehingga rasa memiliki dari penggemar akan idolanya, semakin terasa kala membicarakan K-pop. Dengan berkembangnya K-pop pada dunia internasional, semakin berkembang pula fandom yang mendukung *idol* K-pop. Indonesia menjadi pasar K-pop paling cepat berkembang di Asia Selatan.

Seiring dengan berkembangnya K-pop, mulai muncul fandom-fandom yang menjadi penggemar dari grup asal negara Korea tersebut. Kehadiran fandom ini juga diikuti dengan perkembangan berbagai macam bentuk dukungan dari *fan* kepada idolanya, salah satunya adalah *Fan Fiction*. *Fan Fiction* menjadi inspirasi bagi generasi muda untuk membuat dan secara aktif membagikan cerita mereka tentang idola mereka kepada orang lain. *Fan Fiction* adalah cerita yang dibuat oleh penggemar yang cerita karakter yang ada di dalamnya, dan dibuat oleh penggemar berdasarkan sifat asli sang idola, atau imajinasi mereka. Ini menjadi genre fiksi yang paling banyak dibaca saat ini. Kehadiran *Fan Fiction* membantu penggemar untuk secara aktif membagikan cerita mereka tentang idolanya.

Wattpad adalah *platform online* yang dikembangkan untuk membaca dan menulis secara *online*. Pada *platform* Wattpad, seseorang dapat merasakan pengalaman untuk menjadi seorang penulis, dan memungkinkan dirinya selain menulis, juga mempublikasikan karyanya. Selain itu, pembaca dari Wattpad juga dapat memberikan *feedback* kepada penulis tentang tulisannya. Hal ini menjadikan pengguna saling terhubung, baik sebagai penulis atau pembaca. Wattpad menggabungkan jejaring sosial, dan juga *platform*

penerbitan, sehingga memungkinkan seseorang untuk menggunakan jejaring sosial untuk menulis dan menerbitkannya secara *online*.

User Generated Content (UGC) menyediakan cara baru dalam budaya menulis dan mempublikasikan karya seseorang. Kehadiran UGC dalam industri baca meningkatkan keragaman. Kehadirannya memungkinkan seseorang yang masih amatir dan tidak pernah membuat karya sebelumnya, untuk dapat menyebarkan karya mereka dalam berbagai macam bentuk, mulai dari musik, video, hingga tulisan. Hal ini membuat seseorang yang masih amatir dapat membuat karya dan dibagikan kepada orang lain. Perkembangan internet dan teknologi saat ini juga memainkan peran untuk semakin meningkatkan UGC pada masyarakat. Salah satu yang berkembang dari UGC ini adalah kehadiran *citizen author*. Perkembangan teknologi dan internet yang menghadirkan Wattpad membuat *citizen author* memiliki lebih banyak kelonggaran dalam cara mereka menyajikan dan membagikan karya mereka kepada banyak orang. Melihat perkembangan Wattpad dan cerita *Fan Fiction*, penelitian ini dilakukan untuk mengetahui alasan seseorang menjadi penggemar, dan alasan yang membuat mereka untuk menulis cerita tentang idola mereka pada platform Wattpad.

Melihat perkembangan kehadiran penggemar dan fandom saat ini, kemunculan *Fan Fiction* menjadi bukti bahwa penggemar merupakan komunitas aktif yang bukan hanya mengonsumsi media, namun juga dapat memproduksinya. Kehadiran komunitas *Fan Fiction* memungkinkan seorang penggemar untuk terlibat secara aktif memproduksi media, menyebarkannya, dan dapat memperkuat aspek identitas mereka sebagai seorang penggemar. Karena itu, penelitian mengenai penggemar dan fandom menjadi menarik untuk diteliti.

Penelitian ini bertujuan untuk mencari tahu tentang mengapa seseorang ingin menjadi penggemar dan alasan yang membuat seorang penggemar ingin menulis *Fan Fiction* pada platform Wattpad, serta bagaimana seorang *Fan* menjaga dan memperoleh *followers* baru dari cerita yang mereka buat.

TINJAUAN PUSTAKA

User-Generated Content* dan Kehadiran *Citizen Author

Penggunaan media sosial saat ini telah menciptakan bentuk komunikasi yang memanfaatkan interaksi publik dan *user generated content* (UGC). Platform media yang ada saat ini memungkinkan pengguna untuk dapat mempublikasikan opini, terhubung dengan yang lainnya, membangun komunitas, dan memproduksi serta berbagi konten. UGC merupakan teks yang diproduksi oleh *user*, yaitu penerima media yang memutuskan untuk membuat konten dan membagikannya pada jaringan atau *network*.

Kehadiran UGC menghadirkan mode interaksi baru antara kreator dan konsumen. UGC dalam dunia media digital memainkan lebih banyak peran. Kehadiran teknologi baru memungkinkan terjalinnya komunikasi antara kreator dan konsumennya. Kemudahan-kemudahan itu terjadi karena tidak adanya lagi batasan ruang dan waktu antara keduanya dalam melakukan komunikasi. Karena kemudahan yang ada tersebutlah, maka seorang konsumen juga dapat menjadi seorang kreator ketika dirinya membuat sebuah karya dan dia bagikan pada *network*.

Model UGC dapat meningkatkan keragaman. Kehadirannya memungkinkan seseorang yang masih amatir untuk dapat menyebarkan karya mereka, dan dalam berbagai macam bentuk, mulai dari musik, video, hingga tulisan. Kehadirannya membuat para pembuat karya ini menjadi terlihat. Jika dilihat dari industri media, kehadiran UGC menyediakan cara baru untuk mencari bakat dari penulis, pencipta lagu, atau pembuat karya lain. Jika dilihat dari pemasaran, kehadiran UGC menawarkan peluang baru untuk berurusan dengan basis pelanggan, misalnya dengan kehadiran komunitas. Dengan kemudahan ini, maka praktik pemasaran dapat lebih mudah dilakukan.

Kehadiran UGC ini menyebabkan munculnya istilah *citizen author*. *Citizen author* adalah seseorang yang menggunakan teknologi digital baru untuk menghasilkan karya mereka sendiri, membuat jaringan baru, komunitas, dan *followers*, dengan melewati mekanisme *gate-keeping* dalam industri penerbitan (Johnson, 2017). Perkembangan *citizen author* didasarkan pada penggunaan teknologi sosial digital baru yang saat ini tersedia, dan memungkinkan mereka untuk membuat, menerbitkan, dan menyebarkan karya mereka secara luas, serta menggunakan secara bertahap *platform* yang sudah ada, baik dengan mengunggah teks mereka pada kreator e-book atau *platform* penerbitan mandiri (Johnson, 2017).

Motivasi seorang *fan* untuk menulis *Fan Fiction* bukan untuk mendapatkan *profit*, namun berdasarkan keinginan mereka dan cara untuk mengekspresikan diri mereka (Íslands & Hugvísindasvið, 2017). Penggemar menjadikan *Fan Fiction* sebagai karya kreatif yang terinspirasi oleh idola mereka dan ingin mengungkapkan kekaguman dan hasrat yang mereka miliki. Kehadiran *Fan Fiction* yang hadir sebagai perkembangan internet telah menjadi situs paling demokratis bagi penggemar dan menyediakan ruang bagi kelompok 'minoritas' yang berbeda untuk dapat mengekspresikan diri, dan memberikan mereka ruang yang aman untuk menafsirkan dunia luar (Anglistiku, Fakultas, & Zagrebu, 2015).

Fan atau Penggemar

Istilah *fan* atau penggemar muncul pertama kali pada akhir abad ke-19, dan digunakan bagi sekelompok individu yang menyukai olahraga, dan saat ini terus berkembang hingga ke ranah hiburan (Jenkins, 2013). Penggemar adalah kelompok yang memiliki minat atau antusiasme yang sama pada sesuatu yang mereka gemari, dan menjadikan mereka sangat

terikat dengan hal tersebut. Penggemar saling menginformasikan tentang sejarah program atau perkembangan terkini dari idola mereka. Komunitas penggemar mengumpulkan informasi mengenai idolanya dari penggemar lainnya, karena tidak akan ada penggemar tunggal yang akan mengetahui semua hal tentang idolanya tanpa adanya penggemar lain.

Penggemar disebut sebagai respons dari kepopuleran idola yang mulai dikenal oleh orang lain karena kehadiran media massa. Penggemar dianggap sebagai seseorang yang memiliki hubungan emosional dengan sesuatu, atau seseorang yang terkenal, misalnya selebriti. Seorang penggemar dapat mengungkapkan kekaguman dirinya dengan mengakui kreativitas yang telah dilakukan oleh idolanya. Jenkins menjelaskan ketika seseorang menjadi penggemar, maka ia bukan hanya pemirsa reguler dari program tertentu, tetapi menerjemahkan dari penglihatan dan hal tersebut menjadi semacam aktivitas budaya, berbagi perasaan dan pemikiran tentang konten program dan pada akhirnya bergabung dengan komunitas penggemar lain dan berbagai kepentingan bersama (Jenkins, 2013).

Ini berarti bahwa menjadi seorang penggemar bukan hanya menjadi penonton biasa yang menonton suatu acara secara pasif, namun secara aktif, dan mengartikannya dengan aktivitas lainnya. Penggemar saling berhubungan dan berkomunikasi dengan penggemar lainnya untuk saling berbagi tentang perasaan dan pikiran tentang idola mereka. Hal tersebut mereka lakukan dengan bergabung dengan komunitas dengan penggemar lainnya yang juga memiliki ketertarikan yang sama.

Penggemar dapat dikatakan sebagai khalayak yang aktif. Penggemar dapat memilih apa yang mereka sukai dan apa yang tidak mereka sukai. Ketertarikan mereka akan suatu hal dapat menimbulkan kelompok khusus untuk membahas ketertarikan mereka akan suatu hal. Penggemar dapat dikatakan telah mengubah budaya menonton menjadi budaya partisipasi. Dari yang awalnya khalayak hanya menikmati sajian yang ditampilkan oleh seorang artis, penggemar dapat menjadi bagian untuk menyukai dan menyebarkan nilai dari idolanya tersebut. Seorang penggemar dapat memilih untuk menyukai atau tidak menyukai suatu hal. Penggemar sering terlibat dalam komunitas tertentu yang memunculkan praktik dan peran sosial tertentu, yaitu *fandom*. Lewat *fandom* inilah penggemar saling berhubungan dan saling bertukar ide. *Fandom* dapat berada pada skala regional, nasional, maupun internasional. Kehadiran teknologi dan internet saat ini menyebabkan hubungan dan komunikasi yang terjalin antar penggemar juga terus berkembang, dan hal inilah yang menimbulkan ikatan sosial antar anggota. Hubungan antar penggemar ini pada akhirnya dapat menimbulkan adanya ikatan emosional antar anggota.

Henry Jenkins mendefinisikan *fandom* sebagai komunitas interpretatif dan kreatif yang secara aktif mengambil alih konten televisi untuk kesenangannya sendiri (Jenkins, 2013). Pada *fandom*, anggota-anggota yang ada memiliki kesamaan dan ketertarikan pada suatu hal, dan bergabung menjadi pendukungnya. Jenkins juga mengatakan jika *fandom* menjadi sebuah bentuk komunitas yang diberikan bagi para penggemar yang tidak dapat didefinisikan secara tradisional lagi. Jika dalam komunitas tradisional banyak faktor yang diperhatikan, maka dalam *fandom*, tidak ada definisi yang membatasi faktor lain seperti agama atau bahkan jenis kelamin. Semua orang dapat tergabung menjadi satu *fandom*, karena *fandom* pada dasarnya adalah sebuah komunitas konsumen yang didefinisikan melalui hubungan pada satu ketertarikan yang sama.

Yatrakis menyatakan bahwa penggemar lebih dari sekedar tertarik dengan sebuah subjek. Subjek tersebut menjadi lebih dari sekedar hiburan untuk mereka, dan *fandom* memberikan ruang bagi mereka untuk menunjukkan bagaimana budaya baru akan bekerja. Ketika kelompok ini berkembang dan makin diterima oleh lingkungan, maka mereka akan lebih memiliki pengaruh pada budaya secara keseluruhan (Yatrakis, 2013). Penggemar yang saling berinteraksi satu sama lain dan membentuk komunitas itulah yang disebut dengan *fandom*.

Huat dan Iwabuchi menjelaskan pada awal tahun 2000an, budaya populer Korea masuk dan mulai dikenal oleh dunia internasional (Huat & Iwabuchi, 2008). Saat itu mulai dikenal istilah *Hallyu*, atau *Korean Wave* (Jung, 2011), yang dimulai dengan hadirnya drama televisi berjudul *Winter Sonata* (2002). Lokasi *shooting* serial tersebut bahkan dijadikan tujuan wisata oleh wisatawan Korea. Pada serial lain seperti *Full House* (2004), kehadiran *hallyu star* makin kuat dengan muncul berbagai macam *boyband* dan *girlband* yang mewakili musik populer Korea, atau K-pop. Jung berpendapat bahwa anak muda Indonesia telah menyukai banyak bentuk musik asing selama beberapa dekade terakhir, dan Indonesia telah diidentifikasi sebagai pasar K-pop yang paling cepat berkembang di Asia Selatan (Jung, 2011).

Penggemar K-pop mulai merajai internasional. Korea Selatan memulai *soft diplomacy* dengan menyebarkan budayanya sejak 1970, hingga menjadi tuan rumah untuk penyelenggaraan *Olympic Games* pada 1988. K-pop generasi pertama muncul pada awal 1990-an. Menurut Lee, K-pop muncul karena adanya perkembangan ekonomi yang pesat di Korea Selatan. Sejalan dengan perkembangannya, dikenal istilah *hallyu*, untuk artis yang berhasil menjadi sorotan dunia waktu itu (Tuk, 2012). Jung menyatakan bahwa k-pop adalah produk hibridisasi yang diproduksi dengan hati-hati yang menggabungkan aspek budaya Timur dan Barat serta global dan budaya lokal. Alasan utama hibridisasi budaya strategis tersebut adalah untuk memenuhi keinginan kompleks dari berbagai kelompok konsumen, yang memaksimalkan keuntungan kapitalis (Jung, 2011).

Keberhasilan K-pop untuk meraih banyak penghargaan tidak lepas dari peran penggemar dalam meningkatkan eksistensi K-pop di tingkat internasional. Dapat dikatakan bahwa K-pop sudah harus diperhitungkan dalam berbagai macam aspek. Song menyatakan bahwa K-pop adalah suatu contoh nyata kesuksesan yang dapat dicapai dengan menyesuaikan produk dengan *value* dan karakteristik media sosial (Song, 2012). Kolaborasi antara artis K-pop dengan artis *Hollywood* juga menjadi tanda bahwa K-pop mulai diterima oleh masyarakat Internasional. Penggemar K-pop pada umumnya adalah fanatik (Tuk, 2012). Semakin dekat hubungan emosi antara penggemar dengan idolanya akan berpotensi menimbulkan fanatisme yang besar. Fanatisme ini juga yang akan membuat penggemar makin larut dalam kehidupan idolanya dan menjadikannya sebagai pusat kehidupan. Penggambaran kerja keras dan juga sifat tidak menyerah yang digambarkan oleh media tentang artis K-pop menjadikan penggemar mereka semakin merasakan hubungan yang makin dalam, hingga timbul loyalitas tinggi. Interaksi-interaksi yang ditampilkan media tentang *idol* dan hal ini menjadi alasan mengapa artis K-pop sangat dicintai oleh penggemarnya.

Fan Fiction

Penggemar merasa bahwa banyak hal yang bisa mereka ceritakan yang berhubungan dengan idola mereka, yang mereka rasa masih tidak mereka dapatkan, sehingga muncul cerita yang menggunakan idola sebagai karakter, dengan berbagai cerita yang mereka buat dan ciptakan sendiri. Tidak ada batasan ketika dihubungkan dengan kreativitas, sehingga waktu dan tempat bukan lagi alasan ketika seorang penggemar ingin membuat cerita tentang idolanya. *Fan Fiction* adalah produksi penggemar yang paling banyak ditemui karena mereka membuat *Fan Fiction* untuk menyalurkan hasrat mereka akan *pairing* yang mereka sukai. *Fan Fiction* menjadi pelarian mereka untuk mengungkapkan apa yang mereka inginkan.

Fan Fiction berada pada tingkat struktural paling mendasar yang merupakan teks tertulis: terus berubah, terus bertumbuh, terus berhubungan dengan kehidupan kreatif para penulisnya dalam kemajuan komunikasi yang terjalin melalui kehidupan komunitas (Smith, 1992). Yang menarik dari *Fan Fiction* adalah meskipun cerita yang dibuat bukan berasal dari cerita asli, namun ada hal yang terus berubah dan dikembangkan. Ide yang berasal dari penggemar juga menyebabkan munculnya jalan cerita baru, sehingga semakin menimbulkan banyak pandangan akan suatu cerita. Dahulu, *Fan Fiction* dan bentuk lainnya yang didasarkan pada media visual tidak terlalu populer. Hal ini terjadi karena *Fan Fiction* dilakukan oleh penggemar perempuan dan dilakukan secara rahasia. Namun, adanya internet, media sosial, dan saat ini lebih banyak orang yang ikut terlibat pada suatu fandom, membuat *Fan Fiction* menjadi topik menarik untuk dibahas. Abigail Derecho (2006) memberikan definisi *Fan Fiction* sebagai *archontic literature*. Dirinya mendefinisikan *Fan Fiction* sebagai “a virtual construct surrounding the text, including it and all texts related to it”. Menurutnya *Fan Fiction* adalah termasuk pada *archontic*

literature, yang mana memiliki pondasi original, namun di sisi lain *Fan Fiction* hanya sebagai tambahan dari cerita asli (Steenhuysse, 2004).

Fan Fiction, didefinisikan sebagai teks yang ditulis berdasarkan karya dari budaya populer, yang muncul dengan sendirinya, seiring dengan hadirnya *science fiction* Fandom pada akhir 1960an. Pada 1970an hingga awal 1990an, banyak *Fan Fiction* yang ditulis dan salinan cetaknya dikirim melalui majalah dan media cetak lainnya. Namun seiring dengan berkembangnya zaman dan kehadiran serta akses yang lebih luas ke internet, *Fan Fiction* bergerak secara *online* dan memungkinkan untuk hadirnya bentuk baru dari hubungan antara penulis dan pembaca dari *Fan Fiction* (Johnson, 2018).

Sepanjang sejarah kehadiran dari *Fan Fiction*, kekuatan pendorong dari kehadirannya adalah efektivitas dan pemanfaatan *feedback* serta '*readers' active participation in meaning-making*'. Ketika seseorang telah terlibat jauh pada komunitas, maka dirinya akan mengetahui tema dan juga bahasa yang selalu digunakan ketika seseorang menulis *Fan Fiction*. Karena penggemar yang berperan sebagai penulis dalam cerita *Fan Fiction*, maka terdapat perbedaan pada gaya penulisan di novel atau film.

Citizen author dari sebuah *Fan Fiction* akan sering membaca, berpartisipasi, dan akhirnya memposting karya kreatif mereka dalam komunitas *Fan Fiction* seperti dalam *Fan Fiction.net* dan Wattpad. Dalam prosesnya, *citizen author* memiliki lebih banyak kelonggaran dalam cara mereka menyajikan dan membagikan karya mereka (Johnson, 2018). Seorang penggemar yang mempunyai karya yang menceritakan idolanya akan memiliki tempat tersendiri dalam anggota kelompok lainnya yang juga memiliki ketertarikan yang sama. Aturan-aturan mengenai tata tulis tidak lagi terlalu diperhatikan karena anggota kelompok tersebut sudah memiliki ketertarikan yang sama.

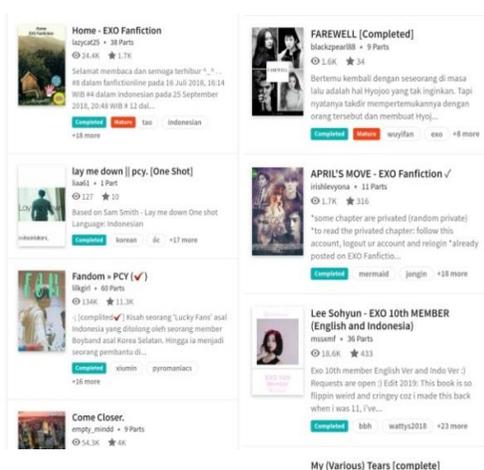
Wattpad

Wattpad didirikan oleh Allen Lau dan Ivan Yuen pada 2006. Wattpad adalah aplikasi yang dikembangkan untuk membaca dan menulis secara *online* (Reid, 2016). Wattpad menarik karena orang bisa mendaftar gratis dan diberikan kebebasan dalam membagikan cerita mereka. Wattpad memiliki lebih dari 80 juta pengguna dan lebih dari 665 juta unggahan cerita (Wattpad, 2020). Sembilan puluh persen dari semua aktivitas dilakukan pada *mobile technology*. Hal ini terjadi karena sebagian besar penggemar, terutama remaja, menggunakan perangkat seluler seperti *smartphone* atau tablet mereka (Tirocchi, 2018). Dalam perkembangannya, Wattpad terus menawarkan banyak temuan baru untuk memperkaya pengalaman pengguna dalam membaca dan menulis (Bal, 2018). Ketika menggunakan Wattpad, seseorang bukan hanya menjadi pembaca atau penulis saja, namun dapat menjadi keduanya dan dapat melakukan komunikasi. Pembaca Wattpad juga dapat terlibat baik dari produksi ataupun konsumsi dari sebuah cerita, karena hal tersebut tidak pasti, dan dapat berubah.

Wattpad adalah *plafom* terbesar di dunia untuk dapat berbagi cerita. Situs ini menjadi tempat yang mana pembacanya selain membaca, dapat menulis, dan berinteraksi dengan pengguna lainnya secara gratis. Wattpad terus menarik minat pembaca dan telah memiliki 16,9 juta pengunjung per bulannya dari seluruh dunia. Rata-rata pengunjungnya menghabiskan waktu 30 menit per kunjungan (Julie et al., 2015). Wattpad menyediakan berbagai macam genre untuk penggunaanya, mulai dari aksi, *general fiction*, kegiatan paranormal, misteri atau *thriller*, spiritual, horror, *welwolves*, *fantasy*, humor, romantisme, *science fiction*, petualangan, *teenage fiction*, *historical fiction*, dan *non-fiction* (Wattpad, 2018).

Wattpad juga memiliki istilah “*Youtube for Writers*”, yang mana dalam menggunakannya, seorang penulis dapat membagikan cerita mereka kepada dunia. Istilah tersebut sesuai dengan sifat interaktif dari Wattpad (Hemus, 2013). Sifat interaktif inilah yang menjadikan Wattpad terus berkembang dan digemari oleh banyak orang. Berkembangnya Wattpad juga dipengaruhi oleh kemudahan yang ditawarkan ketika seseorang ingin mengakses Wattpad. Seseorang dapat mengakses Wattpad dari berbagai macam perangkat yang dimilikinya, mulai dari *smarphone*, komputer, atau perangkat elektronik lainnya. Ketika seorang pembaca menyukai suatu tulisan, maka dirinya dapat mengunduhnya untuk dibaca secara *offline* dan dapat dibagikan kepada pengguna lainnya. selain itu, ketika penulis mengunggah tulisannya, maka diirnya tidak dikenakan biaya untuk hal tersebut (Sari, 2017).

Gambar 1. Tampilan Halaman utama Wattpad

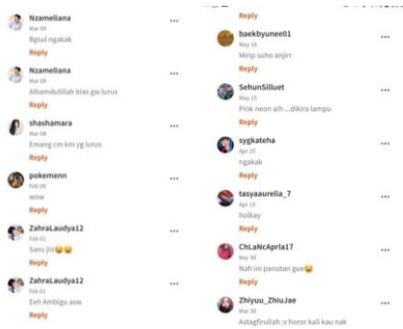


Gambar 2. Isi cerita dan visual *Fan Fiction* di Wattpad



Wattpad menyajikan *inline comments* yang berfungsi untuk memberi kesempatan bagi pembaca untuk dapat memberikan *feedback*. Hal ini dapat memberikan semangat bagi seorang penulis ketika tulisannya dipuji, memberikan panduan untuk membuat tulisannya lebih baik, atau bahkan dapat memberikan saran bagi penulis untuk dapat membagikan tulisannya, dan mengurangi nilai dari mereka yang berbicara dari sudut pandang industri penerbitan kepada mereka yang menjadi *citizen author* atau pembaca (Johnson, 2018).

Gambar 3. Komentar pembaca *Fan Fiction* di platform Wattpad



METODE

Untuk dapat mencapai tujuan penelitian disebutkan di awal, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, untuk mengetahui alasan dan motivasi seseorang menjadi penulis di Wattpad. Pendekatan kualitatif dirasa peneliti dapat menjadi cara bagi peneliti untuk memahami dan mempelajari masyarakat, dalam penelitian ini adalah penulis *Fan Fiction*. Penelitian kualitatif menjadi sarana untuk dapat mengeksplorasi dan memahami makna individu ataupun kelompok (Cresswell, 2008). Proses penelitian kualitatif berisi

pertanyaan terkait dan prosedur, analisis secara induktif untuk membangun tema dari rincian umum ke khusus, dan peneliti membuat interpretasi makna data.

Informan pada penelitian ini dipilih dengan melakukan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* digunakan karena peneliti memutuskan apa yang perlu diketahui dan menetapkan untuk menemukan seseorang yang dijadikan informan yang bisa dan bersedia untuk memberikan informasi berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya berkaitan dengan penelitian yang dilakukan (Bernard, 2002). Hal ini dilakukan dalam penelitian kualitatif untuk mengidentifikasi kasus yang membutuhkan banyak informasi untuk memanfaatkan dengan tepat sumber daya yang tersedia (Patton, 2002). Dalam penelitian ini, informan dipilih berdasarkan kriteria, yaitu, seorang penggemar yang tergabung dalam fandom tertentu, dan pernah dan aktif menulis sebuah cerita mengenai idola mereka di Wattpad. Dari pencarian informan yang telah dilakukan, peneliti mendapatkan empat orang informan yang memenuhi kriteria. Tiga orang di antaranya adalah penulis perempuan, dan satu orang penulis laki-laki. Keempat informan adalah anggota aktif dari masing-masing fandom yang mereka ikuti. Salah satu informan bahkan merupakan ketua penggemar dari fandom *boy band* di suatu daerah.

Untuk berhasil mendapatkan data dan informasi untuk penelitian ini, maka peneliti menggunakan metode wawancara secara mendalam dengan informan sebagai pengumpulan data. Peneliti menggunakan jenis wawancara yang tidak terstruktur untuk dapat memberikan pertanyaan terbuka, yang dalam prosesnya dapat memungkinkan peneliti serta informan untuk melakukan tanya jawab secara lebih lanjut, dan dapat mendiskusikan topik penelitian dengan lebih terperinci. Untuk memandu pencarian data, peneliti menyusun beberapa pertanyaan yang akan ditanyakan kepada informan. Informasi yang diinginkan meliputi data demografis yang berkaitan dengan nama, pendidikan atau pekerjaan, dan hobi; serta data psikografis yang berkaitan kebiasaan menghabiskan waktu luang, kegiatan dalam komunitas fandom yang diikuti, dan aktivitas yang berhubungan dengan menulis *Fan Fiction*.

Analisis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan *data driven coding*. Pendekatan ini melibatkan kode induktif yang dikembangkan berdasarkan data yang didapatkan dalam penelitian yang telah dilakukan (Kawulich, 2004). Menurut Strauss & Corbin terdapat tiga tingkatan analisis pada penelitian ini, yaitu *open coding*, *axial coding*, dan *selective coding* – yang ketiganya digunakan untuk mendapatkan gambaran utuh dari informasi yang sudah dikumpulkan pada proses pengumpulan data sebelumnya (Julie et al., 2015)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Keempat orang informan yang diteliti adalah penggemar *boy band* atau *girl band* K-pop dan menjadi penulis cerita *Fan Fiction* Wattpad. Keempat informan saat ini semuanya berumur awal 20-an. Wattpad adalah bentuk teknologi, dan hampir seluruh ceritanya ditulis oleh anak muda (Julie et al., 2015). Sebagai *website*, *e-book reading app*, dan komunitas *online*, maka Wattpad lebih banyak digunakan oleh anak muda, yang sebagian besar dari mereka menggunakan *smartphone* atau komputer untuk menulis, membagikan, membaca, dan memberikan *feedback* pada cerita tersebut (Korobkova & Black, 2014).

Semua informan mengaku, terdapat kesenangan tersendiri ketika mereka mengikuti berbagai kegiatan idolanya. Menurut mereka, menjadi seorang penggemar bukan hanya menyukai mereka dari sisi musiknya saja. Namun lebih dari pada itu, para penggemar menyukai idola mereka pada alasan personal.

“Jadi penggemar tuh buat gue tuh lebih ke arah bukan cuma suka musik mereka aja. Bukan ngikutin mereka sebagai musisi doang. Misal nonton mv (music video) apa misal nonton konser, apa beli album gitu. Tapi kayak jadi ngikutin semua kegiatan mereka. Gue jadi tahu jadwal-jadwal dia, ngikutin mereka di medsos mereka, misal IG atau twitter. Eh gue sampe bela-belain ya belajar bahasa Korea. Terus juga nontonin semua variety show sama reality show mereka. Jadi tahu dia suka apa enggak suka apa, terus beli-beli merchandise. Padahal kan ga murah ya, ya tapi suka saja ngumpulannya. Kadang sampai harus nabung lama cuma buat lightstick atau bahkan koper edisi mereka doang. Tapi pas punya tuh ya, beuh bangga abis. Sampe sekarang noh kagak gue keluarin dari kerdus barangnya.”

Dengan mengikuti berbagai kegiatan idolanya, mereka merasa bahwa selain mereka menyukai pribadi idolanya, mereka merasa bahwa idola mereka memberikan inspirasi bagi mereka. Menjadi penggemar bagi mereka adalah mendukung idolanya, dan memberikan mereka perasaan bahwa mereka memiliki keterikatan dengan idola mereka.

“Idola aku, ngasih banyak banget inspirasi buat aku. Kan banyak tuh idol yang sebelum debut punya cerita-cerita ga biasa. Misalnya dulu miskin, ga punya apa-apa. Tapi mereka usaha terus, latihan terus, ikut audisi sana sini, ditraining bertahun-tahun, sampai bisa jadi idol kayak sekarang. Itu kan menginspirasi banget. Buat don't give up on your dream. Buat aku itu jadi semacam semangat juga. Ya terus pas ngikutin mereka, karena ngikutin semua kegiatan mereka, aku tuh kayak jadi ngerasa deket sama mereka. Kayak kenal personal gitu, hahaha. Eh tapi iya bener tau kayak gitu.”

Menjadi penggemar adalah alasan utama mereka untuk membagikan tulisan mereka di Wattpad. Ketiganya, sebelum menjadi seorang penulis adalah pembaca. Mereka merasa

setelah membaca berbagai macam *Fan Fiction*, mereka merasa terinspirasi dan akhirnya tergerak untuk ikut menulis tentang idola mereka. Mereka merasa bahwa kehadiran Wattpad memberikan kesempatan bagi mereka, yang bukan seorang penulis profesional untuk dapat mengembangkan minat dan bakat mereka. Berbagai kemudahan dan kesempatan yang ada di Wattpad, membuat mereka merasa memiliki kesempatan juga untuk berkarya.

“Berguna banget (Wattpad). Terus juga kan gratis, banyak yang pake jadinya. Gampang juga buat masukin cerita kesana. Yang baca juga bisa pake apa aja. Maksudnya bisa pake handphone. Jadi aku merasa jadi punya wadah buat karya sama media ekspresi aku.”

Lewat tulisan mereka juga, mereka ingin untuk menyampaikan pikiran atau pandangan mereka akan sesuatu.

“Buat aku speak up juga. Contoh aku punya pandangan dan pengalaman sendiri tentang bullying. Terus aku bikin kejadian di Fanfic aku tentang bullying itu. Buat kasih tahu orang lain, ya jangan kayak gitu. Itu buat aku jadi berani buat cerita dan harapannya bisa bikin orang lain ga ngelakuin itu, gitu.”

Bagi informan, terdapat kepuasan tersendiri ketika bisa menceritakan imajinasi mereka tentang idolanya kepada orang lain. Mereka merasa imajinasi mereka dan sosok idola mereka tergambar ketika mereka menulis dan membuat cerita. Mereka memberikan gambaran tentang idola mereka, dan bagaimana mereka dalam kesehariannya. Kadang hal ini disesuaikan dengan kepribadian asli idola mereka, atau mereka membuat gambaran tersendiri sesuai dengan imajinasi mereka. Dari keaktifan mereka membuat tulisan tentang idolanya, maka *fandom* harus dipahami tidak hanya sebagai konsumsi pasif, tetapi juga aktif memproduksi sesuatu. Produksi ini dapat berupa penciptaan nilai dan makna. Pada akhirnya, penggemar adalah produser makna budaya (Lanier & Fowler, 2014).

“Jadi pas gue nulis, di otak gue tuh si oppa gue begini, begini, begini. Dia bangun tidur terus tuh gini, gini, gini. Udah kesusun di imajinasi gue. Ada sih yang sifat asli dia gitu, cuma kadang ngikutin mau gue aja gimana. Ya sudah itu deh yang gue tulis.”

Menulis di Wattpad bagi informan adalah bentuk untuk mengalihkan pikiran mereka tentang kehidupan di dunia nyata. Ketika menulis di Wattpad mereka menuangkan imajinasi mereka, mereka merasa seakan bisa mengalihkan diri mereka dari beban di kehidupan nyata, terlebih mereka menulis tentang idola mereka. Imajinasi bahagia yang mereka tuang dalam bentuk tulisan menimbulkan perasaan bahagia menurut mereka,

dan hal tersebut membuat mereka merasa nyaman. *Fan Fiction*, yang pertama dan terpenting adalah untuk memenuhi kebutuhan sosial dan emosional untuk mengekspresikan diri dan juga pemenuhan harapan. Hal tersebut memberikan kesempatan bagi generasi muda untuk menuangkan imajinasi mereka, tentang apa yang sudah ada, dan menata kembali dunia dan karakter yang ada dengan caranya sendiri. Sebagai salah satu genre sastra, *Fan Fiction* memungkinkan ruang lingkup tanpa batas bagi penggemar untuk dapat menjelajah *passion* mereka tanpa batas atau batasan (Garcia, 2016).

Bagi sebagian informan, menulis cerita tentang idola mereka juga membantu menghilangkan rasa bosan dan jenuh dari rutinitas yang mereka kerjakan. Ketika mereka tidak memiliki kegiatan atau sedang merasa bosan akan rutinitas mereka sehari-hari, maka mereka akan mulai menulis di Wattpad. Menurut mereka, menulis *Fan Fiction* membantu mereka mengembalikan *mood* mereka, sehingga tanpa disadari, menulis sudah menjadi bagian dalam kehidupan mereka. Mary Ann Naples, seorang penulis di *Rodale Books* mengatakan bahwa buku adalah salah satu jalan untuk menuju sebuah kebahagiaan.

“Pas bosen, aku nulis. Pas aku lagi stress sama tugas, aku nulis. Pas aku berantem sama temen, aku nulis juga. Jadi buat aku nulis tuh sudah jadi part of my life. Tempatnya aku buat jadi diri sendiri”

“Ee, kalo misalnya lagi banyak pikiran gitu, mending nulis sih kalo aku, aku ya. Apalagi misal, itu kalo lagi enggak bisa cerita ke orang. Itu kan ga enak banget. Terus nulis saja. Kadang eee hal-hal kayak gitu malah jadi inspirasi buat bikin alur cerita. Pas udah nulis gitu kan, jadi lupa sama masalah. Malah lega. Jadi lega aja gitu”

Selain karena keinginan dari dirinya untuk berimajinasi, informan juga merasa bahwa dengan seringnya mereka membuat cerita atau tulisan mengenai idola mereka, dirinya menjadi lebih terbiasa untuk menulis dan menuangkan pikiran. Menulis membantu untuk mengembangkan kreativitas, dan membantu untuk bisa lebih terbuka. Menulis *Fan Fiction* membuatnya tidak lagi asing dengan merangkai kata dan membuat sebuah tulisan, sehingga membantu dalam kegiatan di kehidupan nyata.

“Otomatis ngebantuin gue gitu loh (menulis Fan Fiction). Pas zaman kuliah jadi kebiasa nulis buat tugas haha. Ya emang beda sih, nulis tugas sama Fanfic. Cuma apa ya, jadi kebiasaan nulis. Kebiasaan nyusun kata. Kayak otomatis gitu loh. Eh dilalah sekarang gue kerja copy writer. Ya kok gue pas. Pas kerja jadi ngerasa karena gue sudah kebiasa nulis, otomatis jago gitu loh”

Menulis *Fan Fiction* bagi informan juga memberikan mereka kesempatan untuk bertemu dengan orang baru dan juga menjalin hubungan dengan mereka, baik yang berasal dari satu *fandom* atau bahkan *fandom* lainnya. Selama proses menulis, mereka merasa mendapatkan dukungan dan semangat dari pembaca. Meskipun dari *fandom* lain, namun dukungan tetap mereka rasakan melalui respons positif dari cerita yang mereka unggah. Salah satu informan bahkan mengatakan bahwa ide yang diperolehnya untuk dapat melanjutkan tulisannya adalah dari komentar dan masukan pembaca di Wattpad. Informan merasa bahwa pembaca tulisan mereka menjadi penyemangat utama untuk terus menulis. Ketika menggambarkan tentang komunitas antara pembaca dan penulis, mereka yang berkumpul di situs *Fan Fiction* seperti Wattpad, beranggapan *Fan Fiction* menjadi cara yang luar biasa bagi orang-orang yang memiliki minat dan ketertarikan yang sama untuk bersatu. Ketika seorang anak muda ingin menemukan suara dan mencari identitas mereka, maka *fandom* dapat memberikan kenyamanan dan rasa kekeluargaan (Garcia, 2016).

“Seneng saja pas banyak yang nungguin. Jadi pengen cepet-cepet nulis, pengen cepet baca ee apa yak, komentar mereka. Semangat sih buat aku jadinya. Pengen terus nulis.”

“Punya followers gitu kan. Kayak orang-orang yang nungguin ceritanya gue. Padahal kenal juga enggak. Tapi jadi kayak penting dong gue nya. ngerasa dihargai otomatis kan lo jadi seneng dan semangat kalo digituin.”

Informan juga mengatakan bahwa menulis dan memiliki pembaca setia menjadi dorongan bagi mereka untuk terus menulis *Fan Fiction*, karena itu mereka terus memberikan cerita atau hal baru untuk menambah pembaca dari cerita mereka. Penggemar dapat mengembangkan koneksi yang kuat dan akhirnya mereka menjadi bagian dari komunitas orang-orang yang mengagumi hal yang sama, yang mana mereka bisa berkomunikasi, membuat dan berbagi ide-ide mereka akan hal tersebut (Íslands & Hugvísindasvið, 2017). Karena berbagi ide inilah, ikatan antara penggemar semakin kuat.

*“Kalo cara gue ngejaga pembaca (followers) gue sering ngelanjutin ceritanya pakai ide atau masukan mereka, jadi mereka gue libatkan di cerita yang gue bikin. Udah gitu, gue juga aktif di diskusi *Fan Fiction* gue sendiri, dan itu bikin mereka betah sih.”*

*“Aku suka denger pembaca aku maunya apa, ceritanya enak nya gimana ya lanjutannya, nah itu aku pikirin buat idenya. Terus juga karena kalo pembaca gitu selalu penasaran sama ceritanya, jadi mereka otomatis ikutin terus *Fan fic* aku sih.”*

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang sudah dilakukan, maka dapat diketahui bahwa penulis merasa bahwa kehadiran Wattpad mampu memberikan mereka kesempatan untuk menunjukkan keahlian dan pandangan mereka lewat *Fan Fiction*. Sebagai seorang penggemar yang tergabung dalam fandom, *Fan Fiction* menjadi sarana bagi mereka untuk menuangkan imajinasi mereka akan idolanya. Menjadi penggemar bukan hanya menyukai karya idola mereka saja, namun lebih dari pada itu, seorang penggemar mengenal idola mereka dan mengikuti berbagai aktivitasnya. Penggemar merasa bahwa idolanya bukan hanya menghasilkan karya, namun juga memberikan semangat dan inspirasi. Kehadiran *Fan Fiction* menjadi salah satu bukti kecintaan penggemar kepada idolanya.

Wattpad memberikan kemudahan bagi penggemar yang ingin menulis tentang idolanya dan akhirnya dapat menghasilkan karya berupa tulisan. Namun ternyata lebih dari itu, tulisan *Fan Fiction* mereka juga dapat berisi tentang pandangan mereka akan sesuatu. Sebelum menjadi seorang penulis *Fan Fiction*, keempat informan adalah pembaca yang terinspirasi oleh penulis lain. Sehingga dapat disimpulkan jika Wattpad dapat menjadi *platform online* yang dapat mendorong seseorang untuk ingin menulis dan menghasilkan karya.

Dari penelitian yang sudah dilakukan, dapat diketahui bahwa motivasi seseorang atau penggemar dalam menulis *Fan Fiction* didasarkan pada motivasi internal, atau yang berasal dari diri mereka dan motivasi eksternal, atau yang berasal dari luar diri mereka. Faktor internal yang mendasari informan untuk menulis *Fan Fiction* adalah yang pertama adalah untuk dapat menghasilkan karya. Yang kedua adalah keinginan untuk menyampaikan pikiran atau pandangan mereka akan sesuatu, dan pada akhirnya informan ingin membuat sebuah perubahan. Selain itu, yang ketiga, *Fan Fiction* juga menjadi tempat menceritakan imajinasi mereka tentang idolanya.

Yang keempat, menulis *Fan Fiction* bagi informan juga menjadi cara mereka untuk dapat mengalihkan pikiran mereka dari kehidupan nyata. Yang kelima, menulis *Fan Fiction* dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh mereka akan rutinitas yang mereka lakukan sehari-harinya. Yang terakhir, menurut informan, dengan membiasakan diri mereka menulis *Fan Fiction*, hal tersebut dapat berguna bagi keseharian informan.

Selain faktor internal, dari penelitian yang dilakukan, ternyata informan juga merasakan faktor eksternal yang membuat mereka ingin terus menulis. Faktor eksternal yang membuat mereka untuk ingin terus menulis adalah informan merasa mendapatkan dukungan dari anggota *fandom* dan juga pembaca karya mereka. Hal tersebut secara tidak langsung memberikan mereka semangat dan keinginan untuk terus menulis *Fan Fiction* dan menghasilkan karya.

SIMPULAN

Penulis *Fan Fiction* memanfaatkan Wattpad untuk membagikan tulisan mereka, dan mereka disebut sebagai *citizen author*. *Citizen author* menggunakan teknologi digital, dan telah menciptakan hubungan baru, yang mana jika dalam model penerbitan tradisional, terdapat berbagai tingkatan yang harus dilakukan seseorang ketika ingin membagikan tulisan mereka. Kebebasan penulis tidak sebebaskan ketika pada akhirnya hadir teknologi digital untuk membagikan cerita mereka. Kehadiran Wattpad sebagai salah satu media untuk berbagi cerita pada pengguna lain telah memberikan kesempatan bagi penulis baru. Dengan kehadiran Wattpad, mereka merasa memiliki kesempatan untuk menunjukkan kreativitas dan karya mereka. Lewat *Fan Fiction*, penulis bukan hanya mampu menceritakan tentang idola mereka, namun juga menjadi sarana mereka untuk menyampaikan pandangan atau pendapat mereka akan sesuatu. Kehadiran internet membuat budaya penerbit tradisional tersebut berubah. Kehadiran internet dan perubahan ini dapat menjadi definisi baru untuk industri baca dengan merangkul para *citizen author* dan membantu mereka untuk mengembangkan tulisan mereka.

Penelitian yang sudah dilakukan memiliki keterbatasan, yaitu peneliti dalam penelitian tidak mengobservasi kebiasaan informan terkait bagaimana dirinya dalam aktivitas *fandom* dan penggunaan media sosial dalam kaitannya dengan keterlibatan informan dalam *fandom*. Yang kedua, penelitian ini hanya berfokus pada penulis *Fan Fiction* di Wattpad, dan tidak meneliti lebih jauh tentang pembaca. Penelitian yang juga berfokus pada pembaca dapat memberikan hasil yang lebih beragam dan memberikan perspektif yang lebih luas bagi penelitian. Selain itu, *Fan Fiction* pada penelitian ini hanya berfokus pada Wattpad, meskipun pada dasarnya penggemar juga menggunakan media sosial lainnya, seperti Instagram, Twitter, dan *blog* untuk berbagi cerita *Fan Fiction*. Yang terakhir, penelitian ini tidak berfokus pada faktor lainnya yang juga mempengaruhi penulis, seperti gender, demografi, atau usia informan seseorang sebagai salah satu instrument penelitian.

REFERENSI

- Anglistiku, O. za, Fakultet, F., & Zagrebu, S. u. (2015). Filling In The Blanks : Fanfiction and the Cultural Canon. Retrieved from [http://darhiv.ffzg.unizg.hr/id/eprint/7024/1/Filling in the blanks - fanfiction and the cultural canon.pdf](http://darhiv.ffzg.unizg.hr/id/eprint/7024/1/Filling%20in%20the%20blanks%20-%20fanfiction%20and%20the%20cultural%20canon.pdf)
- Bal, M. (2018). Reading and Writing Experiences of Middle School Students in the Digital Age: Wattpad Sample. *International Journal of Education and Literacy Studies*. Retrieved from <https://www.journals.aiac.org.au/index.php/IJELS/article/view/4439>
- Bernard, H. . (2002). *Research Methods in Anthropology: Qualitative and Quantitative Approaches* (3rd ed.). Walnut Creek, CA: Alta Mira Press.
- Cresswell. (2008). The Selection of a Research Design. Retrieved from https://www.sagepub.com/sites/default/files/upm-binaries/22780_Chapter_1.pdf

- Derecho, A. (2006). A Definition, a History, and Several Theories of Fan Fiction. In *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays* (p. 61). McFarland & Company, Inc. Publishers.
- Garcia, A. (2016). Making the Case for Youth and Practitioner Reading, Producing, and Teaching Fanfiction. *Journal of Adolescent and Adult Literacy*, 60(3), 353–357. <https://doi.org/10.1002/jaal.589>
- Hemus, B. (2013). 6 Things Every Author Needs To Know About Wattpad. Retrieved from <https://www.standoutbooks.com/6-things-every-author-needs-to-know-about-wattpad/>
- Huat, C. B., & Iwabuchi, K. (2008). *East Asian Pop Culture: Analysing the Korean Wave*. Hong Kong University Press.
- Íslands, H., & Hugvísindasvið. (2017). Expressions in Fan Culture. Retrieved from <https://skemman.is/handle/1946/27276?locale=en>
- Jenkins, H. (2006). *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York University Press. New York and London.
- Johnson, M. J. (2017). The Rise of the Citizen Author: Writing Within Social Media. *Publishing Research Quarterly*, 33(2), 131–146. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/314225149_The_Rise_of_the_Citizen_Author_Writing_Within_Social_Media
- Johnson, M. J. (2018). Digitally-Social Genre Fiction: Citizen Authors and the Changing Power Dynamics of Writing in Digital, Social Spaces. *Textual Practice*, 0(0), 1–19. Retrieved from <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0950236X.2018.1508067>
- Julie, D., Contreras, A. J., et al. (2015). the “Wattyfever” : Constructs of Wattpad Readers on Wattpad’S Role in Their Lives. *LPU Laguna Journal of Arts and Sciences*. Retrieved from <http://lpulaguna.edu.ph/wp-content/uploads/2016/08/13.THE-“WATTYFEVER”-CONSTRUCTS-OF-WATTPAD-READERS.pdf>
- Jung, S. (2011). K-pop, Indonesian fandom, and social media. *Victoria University, Melbourne, Australia*. Retrieved from <https://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/289/219>
- Kawulich, B. (2004). Data Analysis Techniques in Qualitative Research. *Journal of Research in Education*. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/258110388_Qualitative_Data_Analysis_Techniques
- Korobkova, K. A., & Black, R. W. (2014). Contrasting Visions : identity , literacy , and boundary work in a fan community. Retrieved from <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.2304/elea.2014.11.6.619>
- Lanier, Cilinton, D., & Fowler, A. R. (2013). Digital Fandom: Mediation, Remediation, and Demediation of Fan Practices. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/308904178_Digital_Fandom_Mediation_Remediation_and_Demediation_of_Fan_Practices
- Patton, M. Q. (2002). *Qualitative Research and Evaluation Methods*. Thousand Oaks, CA: Sage.
- Reid, C. (2016). Wattpad grows from reading site to multiplatform entertainment venue. Retrieved from

- and-e-books/article/72190-how-wattpad-became-a-multiplatform-entertainment-venue.html
- Sari, D. P. (2017). Pengembangan menulis kreatif melalui Wattpad. *Simposium Nasional Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi (SIMNASIPTEK)*, C1–C2. Retrieved from <http://seminar.bsi.ac.id/simnasiptek/index.php/simnasiptek-2017/article/view/163/163>
- Smith, C. B. (1992). *Enterprising Women: Television Fandom and the Creation of Popular Myth*. Press, University of Pennsylvania.
- Song, J. (2012). The world is infected by “Gangnam Style.” Retrieved from http://article.joinmsn.com/news/article/article.asp?ctg=1700&Total_ID=10256902
- Steenhuysen, V. Van. (2004). CLCWeb : Comparative Literature and Culture. Retrieved from https://www.academia.edu/4369311/CLCWeb_Comparative_Literature_and_Culture
- Tirocchi, S. (2018). Wattpad. In *Teens, Media, and Collaborative Cultures. Exploiting Teens ' Transmedia Skills in the Classroom* (p. 93). Universitas Pompeu Fabra - Barcelona.
- Tuk, W. (2012). The Korean Wave : Who are behind the success of Korean popular culture? Retrieved from <https://openaccess.leidenuniv.nl/handle/1887/20142>
- Wattpad. (2020). Audience and Engagement. Retrieved from <http://business.wattpad.com/studios/>
- Yatrakis, C. (2013). Fan fiction , fandoms , and literature : or , why it ' s time to pay attention to fan fiction. Retrieved from <https://via.library.depaul.edu/cgi/viewcontent.cgi?referer=https://www.google.com/&httpsredir=1&article=1147&context=etd>