



STUDI NETNOGRAFI VIRTUAL PADA VARIASI INTERAKSI AKUN X ANONIM NCTZEN

Banyu Sekar Kinanti, Zainal Abidin Achmad

Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial, Budaya, dan Politik,

Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur,

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis variasi interaksi virtual yang dilakukan oleh akun penggemar anonim (NCTzen) di platform media sosial Twitter, yang sekarang dikenal sebagai X. Fenomena anonimitas dalam fandom disorot karena memungkinkan pengguna untuk membangun identitas daring yang terputus dari identitas kehidupan nyata mereka, menciptakan ruang yang unik dan dinamis untuk interaksi sosial. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi virtual untuk menggambarkan motivasi di balik anonimitas, bentuk komunikasi, jenis aktivitas daring, dan karakteristik pesan yang dibagikan di antara NCTzen. Data dikumpulkan melalui observasi partisipatif, dokumentasi, dan wawancara mendalam dengan lima akun penggemar anonim NCTzen di X. Temuan menunjukkan bahwa anonimitas digunakan sebagai strategi untuk membangun persona daring yang lebih bebas, lebih aman, dan lebih ekspresif. Variasi interaksi tersebut meliputi bentuk komunikasi seperti kutipan, balasan, pesan langsung, lelucon penggemar, dan penggunaan simbol khusus fandom. Anonimitas memberikan kebebasan berekspresi yang lebih besar, memperkuat solidaritas komunitas, dan memperluas partisipasi penggemar dalam budaya fandom digital. Studi ini menyimpulkan bahwa interaksi virtual dalam komunitas penggemar anonim tidak hanya informatif dan ekspresif, tetapi juga menumbuhkan ikatan emosional. Temuan ini berkontribusi pada studi yang lebih luas tentang komunikasi digital, anonimitas, dan budaya fandom di era media sosial.

Kata Kunci: Netnografi virtual, interaksi virtual, anonimitas, fandom, NCTzen.

PENDAHULUAN

Pertumbuhan Teknologi Digital Telah Mengubah Pola Interaksi Manusia Secara Mendasar, Memungkinkan Komunikasi Yang Melampaui Batas Fisik Dan Geografis. Di Indonesia, Penetrasi Platform Media Sosial Telah Mengalami Peningkatan Yang Signifikan, Dengan Pengguna Mencapai Sekitar 167 Juta Orang Pada Awal Tahun 2024, Mewakili Lebih Dari 60% Dari Total Populasi Negara Ini (We Are Social, 2024). Adopsi Besar-Besaran Ini Menunjukkan Bahwa Media Sosial Telah Berkembang Lebih Dari Sekadar Alat Komunikasi, Menjadi Ruang Penting Untuk Pertukaran Informasi, Pembentukan Identitas, Dan Partisipasi Budaya.

Dari Sekian Banyak Platform Yang Tersedia, Twitter (Baru-Baru Ini Berganti Nama Menjadi X) Tetap Menjadi Salah Satu Layanan Mikro Blog Paling Populer Di Indonesia. Menurut We Are Social (2024), X Menempati Peringkat Keempat Di Antara Platform Media Sosial Yang Paling Sering Digunakan Di Negara Ini, Dengan Tingkat Penetrasi 58,3% Atau Sekitar 119,34 Juta Pengguna Aktif. Meskipun Dikalahkan Oleh Platform Yang Lebih Berbasis Visual Seperti Instagram, Facebook, Dan Tiktok Dalam Hal Popularitas, X Memiliki Posisi Unik Sebagai Ruang Terbuka Untuk Wacana Publik Dan Percakapan Waktu Nyata. Fitur-Fiturnya Yang Khas, Seperti Unggahan Teks Pendek, Topik Yang Sedang Tren, Dan Opsi Penggunaan Nama Samaran, Menjadikannya Media Yang Menarik Bagi Berbagai Komunitas Termasuk *Fandom*, Untuk Berkomunikasi Dan Membangun Identitas Kolektif (Ayundari & Perbawani, 2021).

Anonimitas Telah Menjadi Elemen Penting Dalam Interaksi Digital, Khususnya Dalam *Fandom* Tempat Para Penggemar Membangun Persona Daring Yang Belum Tentu Mencerminkan Identitas Mereka Di Dunia Nyata. Suler (2004) Menjelaskan Fenomena Ini

Sebagai Efek Disinhibisi Daring, Yang Menunjukkan Bahwa Anonimitas Dapat Menurunkan Pengendalian Diri, Sehingga Individu Dapat Mengekspresikan Pikiran Dan Emosi Dengan Lebih Bebas Daripada Dalam Interaksi Tatap Muka. Hal Ini Semakin Ditegaskan Oleh Achmad Dan Ida (2019), Yang Menemukan Bahwa Anonimitas Daring Memberi Pengguna Fleksibilitas Untuk Mengelola Presentasi Diri Dengan Cara Yang Mungkin Tidak Mungkin Dilakukan Secara Luring, Sekaligus Menyediakan Ruang Yang Aman Untuk Menghindari Penilaian Sosial.

Penggunaan Anonimitas Sangat Menonjol Dalam Budaya *Fandom*. Menurut Lestari Dan Laturrahmi (2021), Akun Anonim Di X Memungkinkan Penggemar Untuk Menjalin Persahabatan Berdasarkan Minat Dan Dukungan Emosional Yang Sama, Meskipun Tidak Mengetahui Identitas Asli Satu Sama Lain. Jenkins (1992) Menegaskan Bahwa *Fandom* Sendiri Bukan Hanya Tentang Konsumsi Pasif Tetapi Merupakan Partisipasi Budaya Aktif Di Mana Penggemar Menghasilkan Konten, Berbagi Interpretasi, Dan Membangun Jaringan Dengan Orang Lain Yang Memiliki Minat Yang Sama. Dalam Konteks *Fandom* K-Pop, Budaya Partisipatif Ini Diperkuat Oleh Penggunaan Identitas Pseudonim Dan Simbol Khusus *Fandom* Seperti Tagar, Emoji, Dan Terminologi Unik (*Fan Speak*) Yang Menumbuhkan Rasa Memiliki (Sa'diyah, 2019).

Nctzen Adalah Penggemar Dari *Boy Group* Asal Korea Selatan, NCT, Yang Menawarkan Contoh Menarik Dari Fenomena Ini. NCT Merupakan Singkatan Dari Neo Culture Technology, Memulai Debutnya Pada Tahun 2016 Di Bawah SM Entertainment Dan Menggunakan Sistem Yang Terbuka Dan Fleksibel Dengan Beberapa Sub-Unit (SM Entertainment, 2023). Konsep Unik Ini Telah Menarik Perhatian Penggemar Di Seluruh Dunia, Termasuk Komunitas

Yang Signifikan Di Indonesia. Menurut NCT Indonesia *Fanbase* (@NCT_Indonesia), Yang Didirikan Pada Tahun 2013 Dan Kini Memiliki Lebih Dari 321.600 Pengikut Di Twitter, *Fandom* Tersebut Tetap Sangat Aktif Dalam Menyebarkan Informasi, Menerjemahkan Konten, Dan Menyelenggarakan Inisiatif Dukungan Penggemar (NCT INDONESIA Fanbase, 2025).

Meskipun Anonimitas Semakin Penting Dalam Budaya *Fandom* Daring, Penelitian Sebelumnya Terutama Berfokus Pada Motivasi Psikologis Di Balik Anonimitas Dan Dampaknya Terhadap Pengungkapan Diri Atau Manajemen Kesan. Misalnya, Keipi Et Al. (2015) Menunjukkan Bahwa Anonimitas Memungkinkan Penggemar Untuk Menjaga Privasi Sambil Mengekspresikan Pikiran Mereka Secara Bebas Tanpa Takut Akan Konsekuensi Negatif. Rahman Et Al. (2021) Lebih Lanjut Menekankan Bahwa Anonimitas Menawarkan Perpaduan Antara Realitas Dan Imajinasi Dalam Representasi Diri, Yang Memungkinkan Penggemar Untuk Memainkan Peran Di Luar Identitas Luring Mereka. Namun, Masih Terbatas Penelitian Yang Secara Khusus Meneliti Tentang Variasi Interaksi Virtual Di Antara Akun Penggemar Anonim, Khususnya Dalam Konteks *Fandom* Nctzen.

Lebih Jauh, Fitur Struktural X Sendiri Berkontribusi Pada Dinamika Ini. Menurut Permadi (2016), Fitur Seperti *Tweet*, *Thread*, *Mention*, *Hashtag*, Dan Topik Yang Sedang Tren Memungkinkan Pengguna Untuk Berpartisipasi Dalam Percakapan Di Berbagai Tingkatan, Mulai Dari Menyukai Secara Pasif Hingga Mengunggah Ulang Secara Aktif Dan Memulai Diskusi. Evelina (2018) Juga Mencatat Bahwa Komunitas Virtual Di Situs Ulasan Seperti *Tripadvisor* Menunjukkan Bahwa Komunikasi Daring Sering Kali Bersifat Informal, Terbuka,

Dan Melampaui Status Sosial, Yang Menunjukkan Pola Serupa Mungkin Ditemukan Dalam Interaksi *Fandom*.

Penelitian Ini Bertujuan Untuk Mengeksplorasi Variasi Interaksi Virtual Yang Dilakukan Oleh Akun Anonim Nctzen Di X, Termasuk Memeriksa Motivasi Mereka Untuk Menggunakan Anonimitas, Bentuk Komunikasi Yang Digunakan, Sifat Pesan Yang Dibagikan, Dan Praktik Simbolis Yang Tertanam Dalam Interaksi Mereka. Dengan Menggunakan Pendekatan Kualitatif Dan Metode Netnografi Virtual, Penelitian Ini Berupaya Untuk Berkontribusi Pada Wacana Yang Lebih Luas Tentang Komunikasi Yang Dimediasi Komputer (CMC), Anonimitas, Dan Budaya *Fandom* Di Era Media Sosial.

Temuan Ini Diharapkan Dapat Memberikan Wawasan Yang Lebih Mendalam Tentang Bagaimana Anonimitas Tidak Hanya Membentuk Presentasi Diri Individu Tetapi Juga Menumbuhkan Identitas Dan Solidaritas Kolektif Dalam Komunitas Penggemar Digital.

METODE PENELITIAN

Metodologi Penelitian Ini Menggunakan Pendekatan Penelitian Kualitatif Dengan Metode Netnografi Virtual Untuk Mengeksplorasi Bagaimana Anonimitas Membentuk Variasi Interaksi Virtual Di Antara Akun Nctzen Di X. Netnografi Virtual Sebagaimana Dijelaskan Oleh Kozinets (2010) Adalah Metode Etnografi Yang Diadaptasi Untuk Ruang Daring Yang Memungkinkan Peneliti Untuk Mengamati Dan Menafsirkan Praktik Budaya Dan Pola Komunikasi Dalam Komunitas Digital Di Lingkungan Alami Mereka.

Penelitian Ini Berfokus Pada *Fandom* Nctzen, Yang Secara Aktif Menggunakan X Untuk Berbagi Informasi, Berinteraksi, Dan Membangun Identitas Kolektif Sambil

Mempertahankan Akun Pseudonim Atau Anonim. Pemilihan Platform Ini Didasarkan Pada Fitur-Fiturnya Yang Unik, Termasuk Kiriman Berbasis Teks, Utas, Tagar, Topik Yang Sedang Tren, Dan Kemampuan Untuk Menggunakan Nama Samaran Yang Mendorong Interaksi Dinamis Dalam *Fandom*.

Informan Dalam Penelitian Ini Dipilih Melalui Pengambilan *Purposive Sampling*. Lima Akun Nctzen Dipilih Berdasarkan Penggunaan Anonimitas Yang Jelas, Keterlibatan Aktif Dengan Konten *Fandom*, Dan Kemauan Untuk Berbagi Pengalaman Mereka. Data Dikumpulkan Menggunakan Tiga Teknik Utama: Pengumpulan Data Arsip, Observasi Partisipan, Dan Wawancara Mendalam. Data Arsip Melibatkan Pengumpulan *Tweet*, Utas, Dan Profil Akun Yang Relevan Untuk Menangkap Bagaimana Informan Mengekspresikan Diri Dan Berinteraksi Dalam Komunitas.

Observasi Informan Dilakukan Oleh Peneliti Menggunakan Akun Pribadi Peneliti Untuk Mengikuti Interaksi Harian, Mencatat Pola Komunikasi, Serta Mendokumentasikan Bahasa, Lelucon, Dan Simbol Khusus Nctzen. Selain Itu, Wawancara Dilakukan Secara Langsung Serta Daring Untuk Mendapatkan Wawasan Yang Lebih Dalam Tentang Motivasi Informan Mengenai Penggunaan Akun Anonim Serta Bagaimana Anonimitas Memengaruhi Gaya Komunikasi Mereka.

Analisis Data Mengikuti Model Interaktif Miles Dan Huberman (2014) Yang Mencakup Kondensasi Data, Tampilan Data, Serta Penarikan Kesimpulan Dan Verifikasi. Peneliti Meringkas Dan Mengodekan Data Mentah Untuk Mengidentifikasi Tema Yang Berulang, Mengaturnya Ke Dalam Kategori Seperti Motivasi Untuk Anonimitas, Jenis Interaksi (Misalnya Kutipan, Balasan, DM), Dan Praktik Simbolis Seperti Penggunaan Emoji Dan Tagar *Fandom*. Temuan Tersebut Kemudian Disajikan Dalam Narasi

Deskriptif, Didukung Oleh Kutipan Dan Tangkapan Layar Untuk Menggambarkan Pola Interaksi Dengan Jelas. Pertimbangan Etika Diutamakan Selama Proses Penelitian. Peneliti Memastikan Persetujuan Yang Diinformasikan, Melindungi Identitas Dan Privasi Semua Informan, Dan Menganonimkan Setiap Kutipan Langsung Atau Detail Yang Dapat Mengungkapkan Identitas Akun, Mengikuti Prinsip Etika Kozinets (2010) Untuk Studi Netnografi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian Ini Memberikan Gambaran Tentang Bagaimana Anonimitas Membentuk Dinamika Interaksi Virtual Dalam *Fandom* Nctzen Di X. Sebagai Komunitas Penggemar Aktif *Boy Group* Korea Selatan NCT, Komunitas Nctzen Indonesia Sangat Terlibat Dalam Interaksi Daring, Menggunakan X Sebagai Platform Utama Mereka Untuk Berbagi Informasi, Mengungkapkan Kekaguman, Dan Menjaga Hubungan Emosional Dengan Sesama Penggemar.

Komunitas Ini Dicitrakan Oleh Penggunaan Akun Penggemar Dengan Nama Samaran Atau Sepenuhnya Anonim Yang Memungkinkan Pengguna Untuk Membangun Identitas Daring Yang Berbeda Dari Diri Mereka Di Dunia Nyata. Gambaran Umum Ini Sejalan Dengan Pengamatan Sebelumnya Oleh Jenkins (1992) Bahwa Komunitas Penggemar Bukanlah Audiens Pasif Tetapi Peserta Aktif Yang Membuat Dan Mendistribusikan Konten Sebagai Bagian Dari Budaya Partisipatif.

Selama Fase Pengumpulan Data, Peneliti Mengidentifikasi Beberapa Akun Penggemar Indonesia Yang Populer, Termasuk NCT INDONESIA *Fanbase* (@NCT_Indonesia) Dengan Lebih Dari 321.600 Pengikut. *Fanbase* Ini Memainkan Peran Penting Sebagai Pusat Berita, Terjemahan, Dan Pembaruan Tentang Aktivitas Para Idola. Di Balik *Fanbase* Penggemar Yang Besar Ini,

Terdapat Lapisan Akun Anonim Yang Lebih Kecil Yang Dikelola Oleh Penggemar Individu Yang Berinteraksi Satu Sama Lain Setiap Hari. Akun-Akun Ini Biasanya Menggunakan Alias, Foto Idola, Atau Gambar Simbolis Sebagai Gambar Profil Untuk Memastikan Anonimitas. Banyak Juga Yang Menyertakan Simbol Khusus *Fandom*, Seperti Emoji Hati Warna Hijau Untuk Menandakan Afiliasi Dengan NCT.

Dari Pengamatan Netnografi Dan Wawancara Mendalam Dengan Lima Akun Anonim Nctzen, Penelitian Ini Menemukan Pola Variasi Yang Jelas Dalam Interaksi Virtual. Interaksi Tersebut Dapat Dikategorikan Ke Dalam Beberapa Bentuk: (1) Mengunggah Ulang Dan Mengutip *Tweet* Berita Resmi Atau Konten Buatan Penggemar; (2) Membalas Dengan Komentar Yang Mendukung Atau Lucu; (3) Berpartisipasi Dalam Tagar Yang Sedang Tren Dan Proyek Penggemar; (4) Bertukar Pesan Langsung (DM) Untuk Membangun Hubungan Yang Lebih Dekat; (5) Membuat Utas Atau Diskusi Yang Mendorong Keterlibatan Komunitas Yang Lebih Luas.

Misalnya, Seorang Informan 1 Berbagi Bahwa Dia Secara Teratur Mengutip *Tweet* Dari Akun-Akun Yang Terafiliasi Dengan NCT Dan Menambahkan komentarnya sendiri yang sering kali menyertakan komentar lucu. Informan 4 menjelaskan bagaimana DM digunakan sebagai "Ruang Aman" untuk membahas masalah pribadi dengan orang-orang yang saling percaya, sebuah interaksi yang mencerminkan efek disinhibisi daring Suler (2004), di mana tidak adanya identitas kehidupan nyata menurunkan hambatan sosial.

Aspek penting lainnya adalah penggunaan bahasa simbolik, tagar, dan emoji yang berfungsi sebagai kode budaya dalam *Fandom*. Informan sering menggunakan tagar seperti #NCT,

#NCT127, #NCTDREAM, #Wayv, dan #NCTWISH untuk menunjukkan dukungan unit. Mereka juga berbagi lelucon dan *Meme* yang hanya dipahami oleh sesama penggemar yang memperkuat rasa kebersamaan dan identitas bersama. Praktik ini mendukung gagasan Sa'diyah (2019) bahwa simbol khusus *Fandom* dan bahasa penggemar membantu membangun ikatan emosional dan menjaga solidaritas kelompok.

Misalnya, seorang informan menjelaskan bahwa menggunakan emoji tertentu (seperti hati hijau 🍷) terasa seperti mengenakan lencana kesetiaan yang langsung dikenali oleh penggemar lain. Bisa juga dengan emoji personal yang khas dan berbeda-beda tiap anggota dalam NCT. Peneliti juga mengamati bahwa tagar sering menjadi tren selama musim *Comeback* yang memungkinkan akun anonim untuk secara kolektif memperkuat pesan dan berpartisipasi dalam percakapan secara global untuk mendukung idola mereka.

Data netnografi juga menunjukkan bahwa interaksi lebih dari sekadar berbagi konten idola. Akun penggemar anonim sering kali memberikan dukungan emosional satu sama lain, terutama saat menghadapi stres dalam kehidupan nyata mereka. Temuan ini sejalan dengan Lestari dan Laturrahmi (2021) yang menemukan bahwa persahabatan daring dalam *Fandom* dibangun atas dasar kepercayaan meskipun anonimitas. Informan menggambarkan bagaimana hubungan timbal balik dalam DM atau obrolan grup dapat menjadi seperti "keluarga virtual" yang menunjukkan peran anonimitas dalam membina lingkungan yang aman untuk pengungkapan emosi.

Namun, anonimitas bukannya tanpa tantangan. Beberapa informan menyebutkan mengalami konflik, kesalahpahaman, atau bahkan *Trolling*

Dalam *Fandom* Yang Mencerminkan *Toxic Disinhibition* Yang Dijelaskan Oleh Suler (2004). Meskipun Demikian, Manfaat Kebebasan Berekspresi Dan Solidaritas Komunitas Dianggap Lebih Besar Daripada Risikonya.

Secara Keseluruhan, Penelitian Ini Menegaskan Bahwa Anonimitas Adalah Mekanisme Utama Yang Memungkinkan Nctzen Di X Menavigasi Interaksi Daring Mereka Dengan Kebebasan, Kreativitas, Dan Keamanan Emosional Yang Lebih Besar. Berbagai Bentuk Interaksi, Mulai Dari Kutipan *Tweet* Publik Hingga Pesan Pribadi (DM) Menunjukkan Bagaimana Komunikasi Yang Dimediasi Komputer (CMC) Menciptakan Ruang Untuk Negosiasi Identitas Dan Pembentukan Identitas Kolektif. Hal Ini Memperkuat Gagasan Jenkins (1992) Tentang Budaya Partisipatif, Di Mana Penggemar Tidak Sekadar Mengonsumsi Tetapi Secara Aktif Membentuk Dan Memelihara Komunitas Mereka Melalui Praktik Simbolis Dan Makna Bersama.

Dalam Konteks Studi Komunikasi Digital, Temuan Ini Menyoroti Relevansi Penggabungan Metode Netnografi Dengan Teori CMC Untuk Mengungkap Cara-Cara Bernuansa Anonimitas Berinteraksi Dengan Budaya *Fandom* Di Era Media Sosial. Studi Ini Juga Berkontribusi Pada Pemahaman Tentang Apa Yang Tersedia Pada Platform X Seperti Topik Yang Sedang Tren Dan Diperkenalkannya Untuk Membuat Akun Pseudonim, Memfasilitasi Dinamika Interaksi Unik Yang Mungkin Tidak Bisa Dilakukan Di Dalam Platform Digital Lainnya.

SIMPULAN

Penelitian Ini Menyimpulkan Bahwa Anonimitas Merupakan Elemen Penting Yang Membentuk Variasi Interaksi Virtual Dalam *Fandom* Nctzen Di X. Anonimitas Memungkinkan Penggemar Untuk Membangun Alternatif Persona Daring, Mengekspresikan

Pikiran Dan Emosi Secara Bebas, Dan Terlibat Dalam Berbagai Pola Interaksi, Mulai Dari Kutipan *Tweet* Publik Hingga Pesan Langsung Pribadi. Praktik-Praktik Ini Menumbuhkan Rasa Aman Secara Emosional, Memperkuat Solidaritas, Dan Menciptakan Identitas Kolektif Unik Yang Membedakan Nctzen Dari *Fandom* Lainnya. Penelitian Ini Juga Menyoroti Bagaimana Simbol, Tagar, Dan Bahasa Khusus *Fandom* Berfungsi Sebagai Kode Budaya Yang Memperkuat Rasa Memiliki Dan Partisipasi. Temuan Ini Menegaskan Bahwa Interaksi Antara Anonimitas Dan Fitur Platform Memfasilitasi Komunikasi Partisipatif Yang Dinamis Yang Mungkin Tidak Dapat Dilakukan Dengan Penggunaan Identitas Asli. Hal Ini Memperkaya Studi Tentang Komunikasi Yang Dimediasi Komputer Dan Budaya *Fandom* Di Era Digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Achmad, Z. A., & Ida, R. (2019). The Shifting Role Of The Listeners In The Mediamorphosis Process Of Culture Radio: A Case Study Of Jodhipati 106.1 FM. Masyarakat, Kebudayaan Dan Politik, 32(3), 240. <https://doi.org/10.20473/Mkp.V32i32019.240-250>
- Al-Areibi, I., Dickson, B., & Kotsopoulos, D. (2022). An Analysis Of Synchronous And Asynchronous Online Undergraduate Learning During The COVID Pandemic. International Journal Of E-Learning & Distance Education / Revue Internationale Du E-Learning Et La Formation A Distance, 37(1). <https://doi.org/10.55667/ijede.2022.V37.I1.1213>
- Arnd-Caddigan, M. (2015). Sherry Turkle: Alone Together: Why We Expect More From Technology And Less From Each Other. Clinical Social Work Journal, 43(2), 247-248. <https://doi.org/10.1007/S10615-014-0511-4>
- Ayundari, K. W., & Perbawani, P. S. (2021). Dinamika Online Persona Akun Anonim Twitter Penggemar Kpop. Jurnal Media Dan Komunikasi Indonesia, 2(1), 40. <https://doi.org/10.22146/jmki.63068>

- Damayanti, A. (2020). Instagram Sebagai Medium Komunikasi Risiko Di Masa Pandemi COVID-19: Studi Netnografi Terhadap Komunitas Online Kawalcovid19.Id. *Jurnal Komunikasi Pembangunan*, 18(02), 176–193. <https://doi.org/10.46937/18202032355>
- Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The Benefits Of Facebook “Friends:” Social Capital And College Students’ Use Of Online Social Network Sites. *Journal Of Computer-Mediated Communication*, 12(4), 1143–1168. <https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00367.x>
- Evelina, L. W. (2018). Komunitas Adalah Pesan: Studi Netnografi Virtual Di Situs Wisata Tripadvisor. *Warta ISKI*, 1(02), 65–74. <https://doi.org/10.25008/Wartaiski.V1i02.19>
- Gooch, B. (2014). The Communication Of Fan Culture: The Impact Of New Media On Science Fiction And Fantasy Fandom. In *Igarss 2014* (Issue 1).
- Herring, S. (2016). Computer-Mediated Conversation: Introduction And Overview. March.
- Jenkins, H. (2012). *Textual Poachers: Television Fans And Participatory Culture* (2nd Editio). Routledge. <https://doi.org/https://doi.org/10.4324/9780203114339>
- Jordan, T. (2019). Does Online Anonymity Undermine The Sense Of Personal Responsibility? *Media, Culture And Society*, 41(4), 572–577. <https://doi.org/10.1177/0163443719842073>
- Keipi, T., Oksanen, A., & Räsänen, P. (2015). Who Prefers Anonymous Self-Expression Online? A Survey-Based Study Of Finns Aged 15–30 Years. *Information Communication And Society*, 18(6), 717–732. <https://doi.org/10.1080/1369118X.2014.991342>
- Kozinets, R. V. (2010a). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. SAGE Publications. <https://doi.org/10.2501/S026504871020118X>
- Lestari, I. D., & Laturrahmi, Y. F. (2021). Studi Fenomenologi Tentang Motif Dan Aturan Pertemanan Virtual Di Kalangan Pengguna Twitter. *Jurnal Manajemen Komunikasi*, 5(2), 195. <https://doi.org/10.24198/jmk.V5i2.29290>
- Maulida, I. H. (2020). Kepercayaan Dan Sikap Pengguna Twitter Dalam Merespon Konten Akun Twitter Anonim (Studi Etnografi Virtual Pada Replies Akun Twitter @Askmenfess). Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
- NCT INDONESIA Fanbase. (2025).
- Permadi, D. (2016). Interaksi Sosial Role-Player Di Dunia Virtual (Studi Etnografi Virtual Pada Pengguna Akun Role-Play Di Media Sosial Twitter).
- Rahman, F. F., Tranggono, D., & Achmad, Z. A. (2021). Instagram Account @Surabaya As A Trusted Source Of Information For Surabaya Students. *JOSAR: Journal Of Students Academic Research*, 7(1), 58–71.
- Rini, L. N., & Manalu, S. R. (2021). Memahami Penggunaan Dan Motivasi Akun Anonim Instagram Di Kalangan Remaja. *Interaksi Online*, 9(1), 85–97. <https://doi.org/10.2/IQUERY.MIN.JS>
- Sa’diyah, S. S. (2019). Budaya Penggemar Di Era Digital (Studi Etnografi Virtual Pada Penggemar BTS Di Twitter). *Jurnal Ilmu Komunikasi : JKOM*, 2(1), 1–10.
- SM ENTERTAINMENT. (2023). NCT.
- Suler, J. (2004). The Online Disinhibition Effect. *Cyberpsychology And Behavior*, 7(3), 321–326. <https://doi.org/10.1089/1094931041291295>
- Walther, J. (1996). CMC - Impersonal, Interpersonal Dan Hyperpersonal Interaction. In *Communication Research* (Vol. 23, Issue 1, Pp. 3–43). <https://doi.org/10.1177/009365096023001001>
- We Are Social. (2023). *Digital 2023: Global Overview Report*. Meltwater, 213.
- We Are Social. (2024). *Digital 2024: 5 Billion Social Media Users - We Are Social Indonesia*. We Are Social. <https://wearesocial.com/id/blog/2024/01/digital-2024-5-billion-social-media-users/>
- Williams, R. (2015). Post-Object Fandom : Television, Identity And Self-Narrative. In *Post-Object Fandom : Television, Identity And*

Self-Narrative. Bloomsbury Publishing.
<https://doi.org/10.5040/9781501304453>