

# PERAN KOMUNIKASI VIRTUAL CMC DALAM MENCEGAH *FANDOM WAR* DI KOMUNITAS AKUN TWITTER *@TREASUREBABBLE*

Maria Villy Tesalonika Mangowal, Yuriewaty Pasoreh, Stefi Helistina Harilama  
Program Studi Ilmu Komunikasi  
Universitas Sam Ratulangi Manado, Jln. Kampus Bahu, 95115, Indonesia  
Email : [mariamangowal085@student.unsrat.ac.id](mailto:mariamangowal085@student.unsrat.ac.id)

## ABSTRAK

**P**erkembangan teknologi yang semakin pesat, manusia sudah bisa berkomunikasi dengan siapa saja dan dimana saja. Media sosial yang merupakan salah satu bukti perkembangan teknologi sebagai perantara manusia untuk berkomunikasi. Sebagai media sosial, twitter kini menjadi salah satu wadah bagi beberapa orang maupun kelompok yang ingin membagikan pengalaman, pemikiran, bahkan kegemaran yang sama. Salah satu didalamnya yaitu *fandom*. Dalam sebuah *fandom* terdapat banyak jenis karakteristik manusia yang tidak heran menimbulkan pertikaian. Salah satunya yaitu *fandom war* yang terjadi dikalangan penggemar Kpop. Melihat situasi tersebut peneliti tertarik untuk mengetahui peran komunikasi virtual CMC mencegah *fandom war* terlebih bagi komunitas kpopers yang masih terbilang belia yaitu pada akun twitter *@treasurebabble*. Dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui komunikasi yang dilakukan, peran akun twitter *@treasurebabble*, dan apakah komunikasi melalui internet yang dilakukan melalui akun twitter *@treasurebabble* dalam mencegah *fandom war*, dengan menggunakan metode penelitian kualitatif dan teori *computer mediated communication*. Dalam penelitian ini peneliti menemukan bahwa, komunikasi virtual CMC (*Computer mediated communication*) berperan dalam mencegah *fandom war* pada komunitas akun twitter *@treasurebabble* karena akun *@treasurebabble* mampu menjadi medium penggemar untuk saling berkomunikasi meskipun komunikasi yang dilakukan melalui internet.

**Kata Kunci :** Komunikasi Virtual, Teori *Computer Mediated Communication*, Twitter, *Fandom War*, Korean Pop.

## ABSTRACT

**W**ith the rapid development of technology, humans can already communicate with anyone and anywhere. Social media is one of the proofs of the development of technology as a human intermediary to communicate. As a social media, Twitter is now one of the containers for some people and groups who want to share the same experiences, thoughts, and even passions. One of them is fandom. In a fandom there are many types of human characteristics that are not surprising to cause disputes. One of them is fandom war that occurs among Kpop fans. Seeing the situation, researchers are interested in knowing the role of CMC virtual communication to prevent fandom war especially for the kpopers community who are still fairly young, namely on the twitter account @treasurebabble. In this study, researchers wanted to find out the communication carried out, the role of twitter accounts @treasurebabble, and whether communication over the internet is done through internet accounts.

*Keywords: Virtual Communication, Computer Mediated Communication Theory, Twitter, Fandom War, Korean Pop.*

## PENDAHULUAN

**P**erkembangan teknologi saat ini sudah semakin pesat. Dengan tersedia jaringan internet yang dapat diakses oleh segala kalangan dimanapun dan kapanpun. Salah satu perkembangan teknologi yang memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat modern yaitu media online. Salah satu media online yang berhasil menarik perhatian masyarakat yaitu media sosial. Hadirnya media sosial, membuat banyak sekali informasi yang didapatkan oleh khalayak lebih mudah dan lebih cepat. Meike dan Young dalam Nasrullah (2015) mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi personal dalam arti saling berbagi diantara individu (to be share one-to-one) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu. Salah satu media sosial yang populer di tahun belakang yaitu *twitter*. *Twitter* merupakan jejaring sosial berbasis online yang memungkinkan pengguna untuk mengirim dan membaca pesan singkat yang disebut kicauan (tweet). *Twitter* berhasil menggapai 330 juta pengguna aktif harian dengan 500 juta tweet per hari. *Twitter* menjadi jembatan komunikasi karena dapat menjaga kelancaran komunikasi antar individu maupun kelompok. *Twitter* kini menjadi salah satu wadah bagi beberapa orang maupun kelompok yang ingin membagikan pengalaman, pemikiran, bahkan kegembiraan yang sama. Salah satu didalamnya yaitu fandom. Fandom sendiri merujuk pada suatu keadaan dimana seseorang menggemari sesuatu atau segala sesuatu yang meliputi budaya dan perilaku penggemar (Lewis, 2002). Setiap fandom memiliki kebiasaan-kebiasaan yang berbeda berdasarkan keunikannya masing-masing. Kebiasaan yang tercipta di dalamnya dipengaruhi oleh bagaimana pola komunikasi yang dijalankan sebuah fandom dari generasi ke generasi. Bagaimana mereka berinteraksi dengan bahasa mereka yang bisa saja tidak dimengerti oleh orang luar atau mereka yang tidak tergabung dalam fandom tersebut. Di dalam sebuah fandom pasti terdapat berbagai macam karakteristik dan pemikiran karena adanya perbedaan budaya, usia, bahkan generasi. Dengan berbagai macam perbedaan yang kadang kerap kali menimbulkan kesalahpahaman yang dapat menyebabkan terjadinya fandom war. Fandom war biasanya terjadi antar fandom dimana dua atau lebih fandom saling beradu argumen untuk membela idolanya.

Bahkan saat ini fandom war di temukan terjadi di antara internal fandom itu sendiri. Dilansir dari situs berita kumparan.com, Salah satu *fandom war* yang terkenal di kalangan *kpopers* yaitu antar fandom EXO (EXO-L) dan fandom BTS (Army). Belum jelas siapa yang terlebih dahulu memicu *fandom war*, tetapi *fanwar* itu masih terjadi sampai saat ini. Perseteruan ini mulai sering terjadi sejak tahun 2015. Perseteruan keduanya ini kadang kala disebabkan oleh hal-hal sepele. Seperti, Army yang mengklaim bahwa EXO-L membuat tulisan yang menghina dan mengejek anggota BTS di media sosial. Demikian juga EXO-L menuduh BTS menjiplak konsep yang pernah digunakan oleh EXO. Melihat kondisi fandom lain yang lebih senior sering terjadinya fandom war baik dalam internal fandom maupun dengan fandom lain maka peneliti tertarik untuk meneliti salah satu fandom yang terbilang cukup baru yaitu Treasure Maker. Treasure Maker atau Teume merupakan fandom dari *boy grup* dari YG Entertainment yaitu Treasure. Fandom ini dapat dikatakan sangat baru karena *boy group* Treasure baru saja melakukan debut pada Agustus 2020. Yang terlihat dari salah satu akun penggemar di twitter dari fandom ini yaitu @treasurebabble, disana para penggemar saling berbagi informasi, berbagi pendapat, bahkan mencari teman dalam dunia virtual. Terjadinya kesalahan pemahaman oleh beberapa orang ini diduga adalah *baby fan* atau penggemar yang baru saja bergabung dalam fandom tersebut bahkan ada yang baru pertama kali tergabung dalam suatu fandom kpop. Tetapi tidak semua fandom war dipicu karena adanya kesalahpahaman pada *baby fan* tetapi juga karena kecintaan berlebihan kepada idolanya atau fanatisme, dan lain sebagainya. Dengan adanya akun twitter @treasurebabble penggemar dapat menjalankan komunikasi dengan baik seperti membagikan informasi mengenai para member dari idola mereka tetapi juga membagikan opini-opini mereka serta menjadi tempat untuk menyalurkan emosi mereka. Sehingga kesalahpahaman yang terjadi bisa didiskusikan dan bisa mencegah terjadinya *fandom war*. **Rumusan Masalah;** Bagaimana peran komunikasi virtual CMC dalam mencegah *fandom war* di komunitas akun twitter @treasurebabble. **Tujuan Penelitian;** Untuk mengetahui komunikasi yang dilakukan di komunitas akun twitter @treasurebabble peran akun twitter @treasurebabble dalam mencegah *fandom war* dan bagaimana komunikasi melalui internet pada komunitas akun twitter @treasurebabble dapat mencegah *fandom war*.

## METODE PENELITIAN

**Jenis Penelitian;** Jenis penelitian yang yang peneliti gunakan yaitu metode penelitian kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah suatu proses penelitian dan pemahaman yang berdasarkan pada metodologi yang menyelidiki suatu fenomena sosial dan masalah manusia. **Lokasi Penelitian;** Penelitian ini dilakukan secara virtual, mengingat objek penelitiannya fandom dalam media sosial. Lokasi penelitian yang peneliti ambil yaitu di media sosial twitter. **Fokus Penelitian;** Berdasarkan tujuan penelitian yang ada penelitian ini berfokus pada Bagaimana komunikasi yang dilakukan dalam komunitas akun twitter @treasurebabble? Bagaimana peran akun twitter @treasurebabble dalam mencegah *fandom war*? Apakah komunikasi melalui internet pada komunitas akun twitter @treasurebabble dapat mencegah *fandom war*? **Informan Penelitian;** Informan dalam penelitian ditentukan berdasarkan tiga kategori yaitu usia, jenis kelamin, dan keanggotaan dalam komunitas. Untuk kategori usia

ditentukan berdasarkan tiga rentangan usia yaitu satu orang untuk usia 13-17 tahun, satu orang untuk usia 18-25 tahun, dan satu orang untuk usia 25 tahun keatas. Untuk kategori jenis kelamin ditentukan satu orang untuk jenis kelamin perempuan dan satu orang untuk jenis kelamin perempuan. Untuk kategori keanggotaan dalam komunitas ditentukan berdasarkan 2 fase yaitu satu orang untuk fase pra-debut dan satu orang fase pasca debut. Jadi total informan yaitu 7 orang. **Teknik Pengumpulan Data;** Secara umum terdapat empat macam teknik pengumpulan data, yaitu observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/triangulasi (Sugiyono,2013:225). Teknik pengumpulan data yang akan peneliti gunakan yaitu dengan cara observasi, wawancara, dan dokumentasi. **Observasi;** Menurut Kriyantono (2006), observasi diartikan sebagai kegiatan mengamati secara langsung --tanpa mediator-- suatu objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan objek tersebut. Marshall (1995) menyatakan bahwa "*through observation, the researcher learns about behavior and the meaning attached to those behavior*". Melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku tersebut. Jenis observasi yang akan peneliti aplikasikan yaitu observasi partisipatif pasif. Dalam observasi partisipatif pasif peneliti datang di tempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. **Wawancara;** Esterberg (2002) mendefinisikan wawancara adalah merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Jenis wawancara yang akan peneliti gunakan yaitu wawancara semi terstruktur. Jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori in-depth interview, dimana dalam pelaksanaannya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. **Dokumentasi;** Dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Hasil penelitian juga akan semakin kredibel apabila didukung oleh foto-foto atau karya tulis akademik dan seni yang telah ada. Dokumen yang peneliti maksud disini dapat berupa foto, karya ilmiah, dan lainnya. **Teknik Analisa Data;** Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kualitatif, mengikuti konsep yang diberikan Miles and Huberman dan Spradley. Miles and Huberman (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification*.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dengan teknologi yang terus berkembang manusia dapat berkomunikasi tanpa batas ruang dan waktu. Teknologi yang sangat membantu manusia dalam berkomunikasi yaitu media sosial. Media sosial menjadi wadah untuk berkomunikasi dengan siapa saja, dimana saja, dan kapan saja. Salah satu media sosial yang cukup terkenal yaitu twitter. Akun twitter @treasurebabble merupakan salah satu akun twitter yang dikelola oleh penggemar kpop yang berasal dari fandom treasure maker atau para penggemar dari boygroup keluaran YG Entertainment bernama Treasure. Treasure merupakan boygroup yang belum lama melakukan debut dan dengan usia fandom yang terbilang masih cukup muda. Dengan usia fandom yang masih sangat belia maka fandom ini masih membutuhkan banyak bimbingan dan evaluasi. Hal yang paling ditakutkan terjadi

dalam sebuah fandom yaitu fandom war. Fandom war adalah perselisihan yang terjadi antara dua fandom atau lebih yang merupakan salah satu bentuk fanatisme dimana penggemar akan terus berusaha membela idola mereka secara agresif sampai mereka mendapat pembenaran. Ada berbagai penyebab terjadinya fandom war seperti karena ada oknum yang membandingkan idola A dan idola B, menjelek-jelekan fandom maupun idol lain, dan lainnya. Hal ini terjadi karena kurangnya komunikasi dalam fandom maupun wadah untuk fandom tersebut berkomunikasi. Akun twitter @treasurebabble menjadi salah satu komunitas mereka untuk berkomunikasi secara virtual. Salah satu bentuk komunikasi yang mereka lakukan yaitu memberikan informasi. Informasi yang mereka berikan berupa informasi tentang kehidupan sehari-hari dari idola mereka, event-event yang akan dilaksanakan dalam waktu dekat (seperti *café event*, *streaming event*, *hashtag event*, dan sebagainya), *music show* dan *music award* yang akan dihadiri, informasi untuk *voting* idola mereka di *music show* dan *music award*, dan lain sebagainya. Informasi dalam akun @treasurebabble juga dapat dikatakan cukup akurat karena disertai kredit beserta bukti foto dan video. Terlebih dari informasi, para penggemar saling memberikan nasihat-nasihat kepada satu dan lainnya mengenai bagaimana mana harus bersikap atau menegur mereka jika informasi yang mereka sebar mungkin tidak sesuai dengan apa yang terjadi apalagi informasi yang dinyatakan memicu kesalahpahaman di dalam komunitas. Biasanya teguran ataupun nasihat diberikan oleh penggemar yang sudah cukup lama tergabung dalam fandom tersebut dengan kata lain yang dianggap lebih “senior” atau yang usianya sudah cukup dewasa. Penggemar juga saling mengingatkan untuk memberikan komentar-komentar positif di setiap konten yang dibagikan oleh idola mereka melalui media sosial mereka serta menghindari komentar tentang menuntun idola mereka untuk memberikan konten yang lebih lagi. Akun twitter @treasurebabble juga menjadi wadah para penggemar untuk mengungkapkan emosi mereka yang tidak berhubungan dengan kepentingan fandom. Serta mereka membagikan rekomendasi cerita fiksi penggemar yang ditulis sendiri atau ditulis orang lain juga menjadi wadah berjualan album, *photocard*, barang-barang yang bersangkutan dengan idola mereka, sampai barang-barang yang tidak berhubungan dengan fandom mereka. Akun @treasurebabble ini juga menjadi tempat dimana penggemar menemukan teman-teman baru secara virtual. Dengan adanya akun @treasurebabble ini penggemar menjadi memiliki wadah untuk berkomunikasi. Dimana seperti yang sudah dijelaskan bahwa didalam akun ini terdapat berbagai macam informasi dan penggemar juga saling mengingatkan untuk berperilaku yang baik. Jika terjadi fandom war di komunitas lain maka sebaiknya untuk tidak turut mencampuri dan juga jika ada beberapa hal dalam fandom yang mengganjal ataupun memancing adanya kesalahpahaman maka penggemar akan saling mengingatkan terlebih oleh penggemar yang sudah dianggap sudah lebih tua atau disegani dalam fandom tersebut. Dalam akun ini juga jika terlihat oleh pengelola akun terdapat kejanggalan dari *tweet* yang dikirim maka pengelola akun akan langsung menghapus ciutan tersebut. Komunikasi yang dilakukan melalui internet melalui akun twitter @treasurebabble bisa dikatakan dapat mencegah *fandom war* bisa juga tidak. Dikatakan dapat mencegah karena terdapat pengertian didalamnya bahwa *fandom war* bukan merupakan hal yang ingin dilakukan oleh setiap komunitas terlebih dari itu dalam komunitas juga sudah saling mengingatkan

untuk tidak melibatkan diri dalam *fandom war*. Terlebih lagi *fandom war* biasanya dilakukan melalui internet jadi akan lebih mudah untuk mengontrolnya melalui internet. Dikatakan belum dapat mencegah *fandom war* karena semuanya akan kembali lagi kepada pribadi masing-masing penggemar. Karena ada kalanya penggemar saat itu ingin meladeni pendapat fandom lainnya atau dalam kondisi emosional yang kurang stabil sehingga menimbulkan amarah. Komunikasi virtual yang dijalankan dalam sebuah komunitas tentulah tidak mudah karena memiliki banyak kelebihan maupun kekurangan. Untuk menyatukan berbagai macam pemikiran terlebih dengan berbagai macam perbedaan usia, jenis kelamin, dan lainnya yang jelas memperlihatkan sebuah perbedaan membutuhkan waktu yang tidak singkat. Jika dalam komunitas tersebut mereka tidak saling mengerti apa yang diicarakan atau belum mengerti bahasa-bahasa yang digunakan dalam percakapan komunitas tersebut tentu akan terasa sulit. Tentu saja *fandom war* bisa saja terjadi dalam sebuah komunitas. Banyak pemicu yang menimbulkan *fandom war* salah satu yang paling mencolok yaitu perbedaan pendapat apalagi terhadap bakat, pencapaian, ataupun penampilan fisik seorang idola. Pemicu lainnya juga yaitu penggemar yang masih dapat digolongkan baru dalam komunitas tersebut atau disebut *baby fan*, kurangnya pengertian mereka mengenai idola lain membuat *baby fan* ini kadang kala membuat mereka berspekulasi sendiri tentang sebuah permasalahan yang sedang terjadi. Dengan adanya akun twitter @treasurebabble ini dapat memberikan wadah bagi penggemar untuk berkomunikasi dimana mereka dapat saling memberikan pengertian mengenai berbagai hal yang terjadi seperti tidak mencampuri urusan komunitas lain juga menghina komunitas lain maupun idola mereka. akun tersebut juga dapat menjadi wadah bagi para *baby fan* mencari teman-teman baru yang mungkin sudah lebih lama bergabung dalam komunitas tersebut sehingga tidak terjadi kesalahpahaman. Komunikasi virtual CMC (Computer Mediated Communication) dalam komunitas akun twitter @treasurebabble dapat memenuhi tiga konsep utama dari *Computer Mediate Communicaton* yaitu *Communication*, *Mediated*, dan *Computer*. Pertama *Communication*, menurut Chrispin Thurlow, dkk (2004) komunikasi bukan hanya percakapan dua arah tetapi juga bagaimana komunikasi menanggapi makna pesan yang diberikan oleh komunikator. Makna pesan yang disampaikan dapat berbeda-beda setiap orang maupun dari waktu ke waktu. Komunikasi dapat dikatakan berhasil jika penerima pesan dapat memahami apa yang dikatakan oleh penyampai pesan dengan berbagai macam fungsi dan model. Dalam akun twitter @treasurebabble komunikasi yang dilakukan sekalipun hanya melalui tulisan (teks) anggota dalam komunitas tersebut dapat memahami dan mengenali makna pesan yang disampaikan karena di dalam komunitas itu setiap orang terus mengingatkan dan diingatkan mengenai berbagai hal sehingga mereka menangkap makna pesan yang sama sekalipun kadang kala ada beberapa yang mungkin masih ingin mengenali bagaimana komunitas ini berjalan. Kedua *Mediated*, Menurut Chambers "Twenty-first Century Dictionary, kata kerja untuk menengahi berarti menyampaikan atau mengirimkan sesuatu atau bertindak sebagai media untuk sesuatu. Pada gilirannya, medium adalah sesuatu yang dengannya, atau melalui mana, suatu efek dihasilkan. Dengan kata lain, mediasi hanyalah proses atau cara di mana sesuatu ditransmisikan. Dalam hal ini media yang dimaksudkan yaitu media twitter yaitu akun @treasurebabble. Akun ini menjadi pusat pertukaran pesan antar individu. Dengan hadirnya akun ini penggemar memiliki wadah untuk

berkomunikasi dengan penggemar lain meskipun hanya melalui pesan teks yang kadang kala disertai dengan beberapa foto atau video. Ketiga *Computer*, Menurut Chrispin Thurlow, dkk yang dimaksudkan dengan komputer disini bukan mengarah kepada komputer sebagai alat informatika tetapi lebih berfokus kepada teknologi komputasi yang secara lebih eksplisit memfasilitasi komunikasi manusia. Seiring dengan berkembangnya zaman hal yang dapat memfasilitasi komunikasi manusia yaitu internet. Tanpa adanya internet komunikasi yang dilakukan melalui media tidak akan bisa berjalan. Melakukan komunikasi dengan bantuan internet tidak selamanya dapat membantu komunikasi yang dijalankan. Seperti komunikasi yang dilakukan dalam komunitas akun twitter @treasurebabble, memang bagi beberapa orang komunikasi yang dilakukan melalui internet dapat berjalan dengan baik tapi bagi beberapa orang mungkin itu tidak akan berpengaruh karena komunikasi secara daring maupun luring hampir sama saja, hanya berbeda jika melalui ininternet menggunakan pesan teks. Dapat dikatakan bahwa tiga konsep dasar dari *Computer Mediated Communication* ini saling berketegantungan dan berfokus pada cara berkomunikasi, membentuk identitas, dan membentuk komunitas (Chrispin Thurlow dkk, 2004). Dengan komunikasi bermediasi komputer yang dilakukan dalam komunitas akun twitter @treasurebabble dapat mencegah terjadinya *fandom war*. Karena dengan adanya media twitter @treasurebabble komunikasi dalam sebuah komunitas dapat dijalankan dengan baik meskipun hanya melalui internet.

## KESIMPULAN

**B**erdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat diambil kesimpulan: Komunikasi yang dilakukan dalam komunitas akun twitter penggemar menghasilkan berbagai macam informasi mengenai komunitas yaitu idola mereka. Bahkan penggemar juga saling menyalurkan emosi mereka. Juga pesan yang mereka ingin sampaikan tersalurkan dengan baik, tetapi jika terjadi kejanggalan akan diselesaikan dengan baik. Akun twitter @treasurebabble bisa dikatakan dapat mencegah *fandom war* karena melalui akun ini penggemar mendapat medium untuk saling bertukar pemikiran jika terjadi kejanggalan-kejanggalan dalam komunitas mereka, serta menjadi wadah informasi yang disertai dengan foto atau video sehingga tidak menimbulkan kesalahpahaman. Komunikasi yang dilakukan melalui internet pada akun twitter @treasurebabble dapat dikatakan bisa mencegah *fandom war* karena dalam komunitas tersebut berjalan dengan baik sekalipun melalui internet saja dimana pesan yang disampaikan hanya melalui tulisan. Tetapi juga tidak menutup kemungkinan bahwa komunikasi melalui internet ini kurang efektif karena semuanya kembali kepada penyerapan pesan oleh penggemar.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agnensia, Natazha Putri. (2019). Fan War Fans K-Pop dan Keterlibatan Penggemar dalam Media Sosial Instagram. Skripsi. Universitas Airlangga.
- Ardianto, Elvinaro, Lukiati Komala, dan Siti Karlinah. 2009. *Komunikasi Massa Suatu Pengantar Edisi Revisi*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Effendy, Onong Uchjana. 2002. *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

- Kriyanto, Rachmat. 2013. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa Edisi 6-Buku 1*. Jakarta : Salemba Humanika.
- McQuail, Denis. 2011. *Teori Komunikasi Massa Edisi 6-Buku 2*. Jakarta : Salemba Humanika.
- Mulyana, Deddy. 2017. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nasrullah, Rulli. 2020. *Media Sosial*. Bandung : Simbiosis Rekatama Media.
- Rinata, Asfira Rachmad, Sulih Indra Dewi. (2019). Fanatisme Penggemar Kpop dalam Bermedia Sosial di Instagram. *Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 8(2) : 13-23.
- Soekanto, Soerjono. 2010. *Sosiologi Suatu Pengantar*. Bandung: Raja Grafindo
- SooHo, Song.(2020). The Evolution of the Korean Wave: How Is the Third Generation Different from Previous Ones?. *Korea Observer*, 51(1): 125-150
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta
- Taufiqoh, Ulit. (2017). Komunikasi virtual pada komunitas Women Online Shop Community Surabaya (WOSCA) di Surabaya. Skripsi. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Thurlow, Crispin, Laura Lengel dan Alice Tomic. 2004. *Computer Mediated Communication*. London : SAGE