

## DAFTAR PUSTAKA

- Agustine, A., Dian Jeanza, A., Pambudi, D. T., Glorino, M., & Pandin, R. (2022.). *Analysis On Alternate Universe Popularity's Effect on Digital-Era Society's Reading Habit in Philosophical Perspective.*
- Ahmadi, M. (2020). Dampak Perkembangan New Media Pada Pola Komunikasi Masyarakat. In *Jurnal Komunikasi dan Penyiaran Islam* (Vol. 4).
- Audina, Z. (2023.). Media Sosial sebagai Preferensi Sumber Informasi Politik Generasi Milenial.
- Bangun, C. R., Kumaralalita, N., & Sukur, G. F. F. (2022). Studying Fandom Online: A Case Study of TWICE And STRAY KIDS Fandom On Fan Fiction Practices of @ESKALOKAL and @GABENERTWICE on Twitter. *ASPIRATION Journal*, 1(2), 200–219. <https://doi.org/10.56353/aspiration.v1i2.18>
- Berger, P. L., Pengkajian, K. B., Komunikasi, P., Jakarta, I., Litbang, B., & Kemenkominfo, S. (2014). *CONSTRUCTION OF SOCIAL REALITY AS THOUGHT MOVEMENT (Theoretical Review on Social Construction of Reality).*
- Black, R. W. (2006). Language, Culture, and Identity in Online Fanfiction. *E-Learning and Digital Media*, 3(2), 170–184. <https://doi.org/10.2304/elea.2006.3.2.170>
- Budiarto, A., Chairunissa, R., & Fitriani, A. (2021). The Motivation Behind Writing Fanfictions for Digital Authors on Wattpad and Twitter. *Alphabet*, 4(1), 48–53. <https://doi.org/10.21776/ub.alphabet.2021.04.01.06>
- Bungin, Burhan. (2015). *Konstruksi Sosial Media Massa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Cangara, Hafied. (2018). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Depok: Rajawali Press.
- Cheng, R., & Frens, J. (2022). Feedback Exchange and Online Affinity: A Case Study of Online Fanfiction Writers. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, 6. <https://doi.org/10.1145/3555127>
- Christanti, M. F., Mardani, P. B., Cahyani, I. P., & Sembada, W. Y. (2021). International Journal of Social Service And Research “Instagramable”: Simulation, Simulacra And Hyperreality on Instagram Post. <https://ijssr.ridwaninstitute.co.id/index.php/ijssr/>

- DIJCK, J. VAN. (2011). Tracing Twitter: The rise of a microblogging platform. *International Journal of Media & Cultural Politics*, 7(3), 333–348. [https://doi.org/10.1386/macp.7.3.333\\_1](https://doi.org/10.1386/macp.7.3.333_1)
- Dwi Ismi Noviyanti., Ana Fitriana Poerana., Oky Oxygentri. (2022). Konstruksi Makna Fangirling (Studi Fenomenologi Pada Fan Account Twitter Penggemar IU di Kalangan Followers @\_iuidonesia). <https://doi.org/10.31604/jips.v9i2.2022.813-821>.
- Engelita Wakas, J., & Barten Natalia Wulage, M. (2021.). Analisis Teori Uses and Gratification: Motif Menonton Konten Firman Tuhan Influencer Kristen Pada Media Sosial Tiktok. <https://vt.tiktok.com/ZSJVqaok6/>
- Fitrianti, R. (2021). SIMULACRUM MEDIA DI ERA POSTMODERN. *Bureaucracy Journal: Indonesia Journal of Law and Social-Political Governance*, 1(2), 92–117. <https://doi.org/10.53363/bureau.v1i2.29> Alternatif (Vol. 1, Issue 2).
- Flores, K., Dumaguin, C., Dumo, G. G., Fontanilla, A. Z., & Nisperos, K. A. (2022.). Social Media as a Transformative Agent of Political Behavior Among Political Science Students in a Component City. *American Journal of Multidisciplinary Research and Innovation*, 1(2), 78–85. <https://doi.org/10.54536/ajmri.v1i2.297>
- Furqan, R., Muhtar, S. M., & Arya, N. (2022). Application of User Generated Content by Television News' during Pandemic. *Jurnal ASPIKOM*, 7(1), 71. <https://doi.org/10.24329/aspikom.v7i1.1069>
- Guinan, K. A. (2017.). Culture and Community Online How Fanfiction Creates a Sense of Social Identity by Reshaping Popular Media.
- Handaka, T., Adhi Dharma, F., Realitas Sosial, K., & Peter Berger Tentang Kenyataan Sosial, P. L. (2018). The Social Construction of Reality: Peter L. Berger's Thoughts About Social Reality. <https://doi.org/10.21070/kanal.v%vi%i.3024>.
- Herlina, N., Evawani, P., Lubis, E., Jurusan, M. S., Komunikasi, I., Riau, U., Kampus, P., Widya, B., Soebrantas, J. H., 12, K., & Pekanbaru, S. B. (2017). Efektivitas Komunikasi Akun Instagram @sumbar\_rancak Sebagai Media Informasi Online Pariwisata Sumatera Barat. In *JOM FISIP* (Vol. 4, Issue 2).
- Info, A., Aprilia Simanjuntak, F., & Primahardani, I. (2022). Studi Tentang Dampak

- Korean wave Dalam Gaya Hidup Mahasiswa Universitas Riau. *JSER Journal of Science and Education Research*, 1(2). <https://jurnal.insanmulia.or.id/index.php/jser/>.
- Kartika Rahmadilla Surya Dewi & Eny Purwandari. (2023.). Pengalaman Katarsis Penggemar Korean Pop (KPOP) di Twitter.
- Langi, M., Tjahyana, J., & Yoanita, D. (2022.). Pengaruh Treasure Sebagai Brand Ambassador Ruangguru Terhadap Brand Awareness Pada Kalangan Siswa Menengah Atas.
- Mar Guerrero-Pico. (2016.). Dimensional Expansions and Shiftings: Fan Fiction and Transmedia Storytelling the Fringeverse. <https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/6593>.
- Mau, M., Taharab, T., & Farida, M. (2019). Rape and Identity Construction in Indonesia Digital News Media. *European Journal of Research in Social Sciences*, 7(2). [www.idpublications.org](http://www.idpublications.org)
- McQuail, Denis. (2011). Teori Komunikasi Massa. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mutiara, P., & Kinkin Yuliaty Subarsa Putri. (2023). Uses and Gratification Theory in TikTok as Social Media Marketing Platform: Seen from Market Player View. *Journal of Digital Marketing and Communication*, 3(1), 1–11. <https://doi.org/10.53623/jdmc.v3i1.164>
- Ngangi, C. R. (2011). Konstruksi Sosial Dalam Realitas Sosial (Vol. 7).
- Noname, N. (2018.). Pemahaman Teoritik Teori Konstruksi Sosial.
- Nurhadi, Z. F. (2017.). *Model Komunikasi Sosial Remaja Melalui Media Twitter*.
- Nurrahmah, Nadya. (2023, Januari 21). Penjualan Album Kpop di Indonesia Meningkat. *Milenianews*. <https://milenianews.com/2023/01/21/penjualan-album-kpop-di-indonesia-meningkat/>
- Puspadewi, A. N., & Yunarti, S. (2023.). Peran K-Pop Dalam Meningkatkan Kualitas Kehidupan Sosial Remaja (Study Fenomenologi Pada Remaja Penggemar K-pop di Jakarta). <https://doi.org/10.37817/ikraith-humaniora.v8i2>.
- Putri, A. A. H. (2022). Investigating Audience Empowerment Through User-Generated Content Practice in Online Media Platforms. *Jurnal Komunikasi*, 14(1), 172. <https://doi.org/10.24912/jk.v14i1.15442>
- Riyanto, Andi Dwi. (2023). Hootsuite (We are Social): Indonesian Digital Report

2023. Andi.Link. <https://andi.link/hootsuite-we-are-social-indonesian-digital-report-2023/>

Santoso, P. (2016.). KONSTRUKSI SOSIAL MEDIA MASSA.

Saumantri, T., Abdu Zikrillah, dan, Sejarah dan Kebudayaan Islam, J., Komunikasi dan Penyiaran Islam, J., & Syekh Nurjati Cirebon, I. (2020). Teori Simulacra Jean Baudrillard Dalam Dunia Komunikasi Media Massa Jean Baudrillard's Simulacra Theory in The Communication World of Mass Media. In *Jurnal Dakwah dan Komunikasi* | (Vol. 11, Issue 2)

Sufyan Abdurrahman, M. (2014). Twitter dan Ruang Publik Pemerintahan Lokal yang Partisipatif (Telaah atas Komunikasi Politik Ridwan Kamil Melalui Twitter) *Twitter and Public Sphere Participatory Local Governance (Political Communication Analysis of Ridwan Kamil's Twitter)* (Vol. 15, Issue Desember).

Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sulistya, Rahma. (2023, Agustus 01). Twitter Berubah Nama Jadi X, Istilah Tweet Ganti jadi Post. *Republika*. <https://ameera.republika.co.id/berita/rypk14425/twitter-berubah-nama-jadi-x-istilah-tweet-ganti-jadi-post>

Weller, Katrin, Bruns, Axel, Burgess, Jean, Mahrt, Merja, & Puschmann. (2014.). *Twitter and Society: An Introduction*. <https://eprints.qut.edu.au/66322/>.

Wijoyo, E. R., & Banowo, E. (2023.). Representasi Kebahagiaan Pada Pengguna Instagram Dalam Bentuk Narsisme.

Zukhrufillah, I. (2018). Gejala Media Sosial Twitter Sebagai Media Sosial.

## LAMPIRAN

### Daftar Pertanyaan Wawancara:

1. Sudah berapa lama menulis AU Treasure?
2. Apakah tujuan Anda menulis AU Treasure di X?
  - Apa alasan Anda memilih X sebagai media kepenulisan AU Treasure dibandingkan media lain?
3. Apa yang menjadi kepuasan pribadi bagi anda dalam menciptakan AU di X?
  - Sejauh mana penciptaan AU di X memenuhi kebutuhan emosional anda, baik itu dalam hal kegembiraan, kecintaan, atau ekspresi emosional lainnya terkait dengan cerita atau karakter yang anda kembangkan?
  - Bagaimana menciptakan AU di X membantu anda dalam membangun identitas dan citra diri, terutama di kalangan komunitas penggemar K-Pop Treasure?
  - Apakah anda mengalami kepuasan interpersonal atau sosial melalui interaksi dengan pengguna atau komunitas penggemar (khususnya Treasure Makers) yang terbentuk dalam proses penciptaan AU di X? Bagaimana penciptaan AU di X memperkuat hubungan sosial anda dengan pengguna lainnya, terutama di kalangan penggemar K-Pop (khususnya Teume)?
4. Sejauh mana anda merasakan penghargaan / apresiasi dari pembaca yang terlibat dalam AU, dan apakah hal ini memengaruhi motivasi anda untuk terus berkarya?
5. Sejauh mana anda menganggap penciptaan AU di X sebagai media ekspresi diri dan sarana untuk mengekspresikan imajinasi kreatif?
6. Bagaimana aktivitas yang Anda lakukan untuk mengenal Treasure lebih dalam? (Tahap Eksternalisasi)
7. Bagaimana cara Anda / aktivitas fangirling yang Anda lakukan sebagai cara untuk menjadi bagian dari Teume (fandom Treasure)? (Tahap Objektivasi)
8. Bagaimana Anda menggunakan elemen-elemen naratif, seperti plot, karakter, dan pengembangan cerita, untuk menciptakan narasi yang unik dan berbeda dari kehidupan idol K-Pop di dunia nyata? (Proses atau tahapan kreatif Anda dalam menciptakan AU Treasure di X)
9. Apakah terdapat pengaruh dari budaya dan tren K-Pop yang ada dalam proses penciptaan AU Treasure?
10. Bagaimana Anda berinteraksi dengan fandom Treasure Makers di X untuk mengintegrasikan ide dan konsep baru dalam AU, dan sejauh mana partisipasi pembaca memengaruhi perkembangan cerita AU tersebut?
11. Bagaimana Anda memanfaatkan fitur-fitur di X, misalnya fitur multimedia seperti gambar, video, dan GIF, untuk memperkuat konstruksi sosial dalam AU

sehingga AU Anda dapat terasa lebih hidup dan ceritanya dapat tersampaikan dengan baik kepada para pembaca?

12. Apakah penggunaan fitur, terutama media visual (baik itu foto hingga video yang menjadi bagian cerita dalam AU) membantu dalam membentuk citra dan atmosfer AU secara lebih efektif?

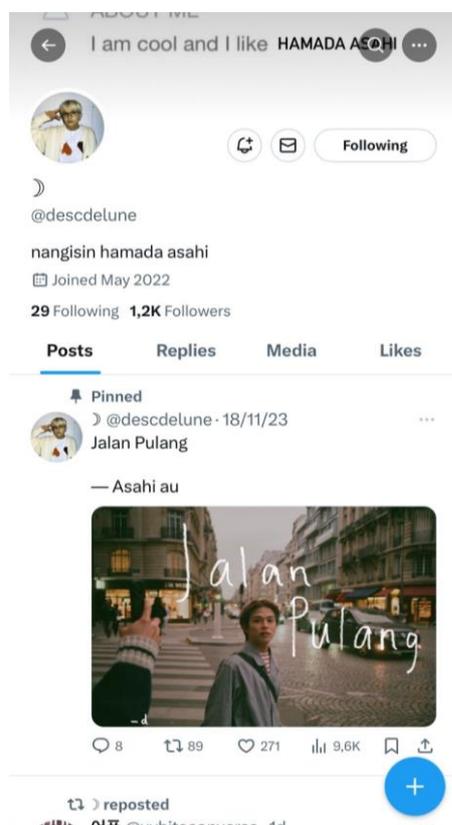
13. Bagaimana Anda mengembangkan interaksi antar karakter dalam AU di X untuk menciptakan dinamika sosial yang mirip dengan kehidupan nyata?

14. Bagaimana anda membentuk identitas unik untuk setiap karakter dalam AU di X?

15. Apakah ada elemen khusus yang digunakan untuk membangun karakter yang dapat diidentifikasi dan diingat? (semisal Anda memiliki pemahaman bahwa karakter member Treasure seperti Asahi identik dengan sosok introvert namun humoris sehingga Anda mengambil karakter member tersebut secara garis besar untuk cerita AU Anda)

16. Apakah terdapat adaptasi elemen budaya dan tren dari Treasure dan dari kehidupan sehari-hari yang ditemui pada lingkungan Anda sendiri yang membantu dalam membentuk realita sosial AU yang relevan dan menarik? (semisal Jeongwoo Treasure dikenal sebagai member yang cerdas dan ambisius terhadap mimpinya maupun pada sekolahnya sehingga akhirnya karakter Jeongwoo tersebut dapat dimodifikasi menjadi sosok siswa ataupun mahasiswa yang cerdas ataupun aktif organisasi / bermusik di sekolah atau kampus sesuai dengan realita yang biasa terjadi di kehidupan sehari-hari di Indonesia)

### Screenshot Akun X Para Informan



**ay**  
@washashira

📄 -- padlet.com/washashira ; washashira@gmail.com , washashira on ig

✍️ Writer 📍 more au(s) on padlet

🔗 linktr.ee/washashira 📅 Born 28 June

📅 Joined January 2021

310 Following 66,1K Followers

Followed by **Jarcil**, **piraaaa** 🍓, **lulu** 🐼🐼, and 9 others

**Posts** Replies Media Likes

**Pinned**

**ay** @washashira · 22/06/23 ...  
; the clout vs the refusal (not the chaser)

a lee heeseung local au x oc,  
by washashira.

**bila**  
@lemonbilassoms

au lainnya [home-made.notion.site/a36e18a999bd45...](https://home-made.notion.site/a36e18a999bd45...)

Translate bio

🔗 linktr.ee/ardhanbookver 📅 Joined August 2021

71 Following 13,2K Followers

Followed by **aljaa**, **Jarcil**, **close**, and 5 others

**Posts** Replies Media Likes

🔄 bila reposted

**Nexterday Publisher** @next... · 10/12/23 ...  
Sebelum tahun baru, Nexterday mau kasih promo 12.12 ah, siap-siap yaaa 🥳

- 🌟 Free mini book setiap transaksi!
- 🌟 Diskon sampai 30%!!!
- 🌟 Buy 3 get 1 book for free!!!!

Kurang meriah apa lagi coba? Stay tuned tanggal 12.12, borong buku-buku Nexterday sepuasnya! ❤️

**SPECIAL OFFER**

**biwa | treasure au**  
@biwaarchives

writing | other works;- [twitter.com/biwaarchives/s...](https://twitter.com/biwaarchives/s...)

📍 she/her 🌐 [tellonym.me/biwaarchives](https://tellonym.me/biwaarchives)

📅 Joined July 2021

704 Following 846 Followers

Followed by **tmsl** and **Teufict!**

**Posts** Replies Media Likes

**Pinned**

**biwa | treasure au** @biw... · 03/06/23 ...  
— lose.  
"semudah itu kehilangan?"

;- park jeongwoo treasure au

👁️ 1 📈 490 📄 939 🗣️ 107K 📧 ...

## Jawaban Wawancara:

**@washashira**

1. Sudah selama 3 tahun (2021-sekarang)

2. Tujuannya untuk menyalurkan hobi menulis karangan dan mencoba suatu hal yang baru, kebetulan Treasure adalah boy group K-Pop yang saya gemari karyanya, bakatnya, dan kepribadian membeinya. Tidak disangka, hal tersebut dapat berdampak pada pengenalan publik terhadap Treasure melalui sebuah karya yang saya kerjakan, akhirnya tujuan tadi bertambah lagi yaitu dapat mengenalkan Treasure secara positif kepada para pernikmat K-Pop di luar sana.

- Menurut saya, dibandingkan dengan media lain, menggunakan X dapat membuat saya pribadi lebih leluasa untuk berinteraksi dengan pembaca dan teman-teman penulis. Media X lebih banyak menawarkan kemudahan seperti adanya forum atau wadah khusus untuk mempromosikan karya dan menemukan teman sesama penulis, interaksi dengan pembaca lebih memuaskan, serta akses untuk membaca pun mudah.

3. Saya sangat puas ketika berhasil menumpahkan ide yang telah terpikirkan selama ini ke dalam sebuah karya yang dipublikasikan seperti AU yang saya publikasi di X. Saya beranggapan bahwa jika saja ide tersebut saya sebar luaskan, mungkin dapat menjadi sesuatu yang menarik bagi orang lain. Puncak puas adalah ketika mendapat feedback dari AU yang saya publikasikan.

- Saat membuat AU di X, saya mengutamakan amanat atau pesan moral yang ingin saya sampaikan secara emosional ke dalam karangan AU. Selama alur karangan berjalan, setiap keadaan emosional seperti bahagia, merasa lucu, takut, sedih dan lain hal akan sangat berpengaruh antara emosi yang saya rasakan dan emosi yang tercipta di dalam karangan AU. Saya perlu menciptakan emosi yang sama atau mirip pada saat itu terhadap diri saya sendiri dan keadaan yang ada di dalam karangan yang saya buat. Dan juga saya merasa sangat senang selama proses membuat AU.

- AU yang saya buat semuanya bergenre romansa-komedi, akibatnya banyak orang dari komunitas penggemar K-Pop Treasure menganggap saya adalah orang yang jenaka. Dari interaksi yang saya bangun di akun X, saya cenderung berinteraksi dengan sebaik mungkin, ramah, dan tidak menyinggung pihak manapun. Terkadang saya saling berbagi informasi tentang pembuatan AU dengan penulis lain dan pembaca. Selama menjadi penulis AU di X saya berhasil menciptakan citra positif di mata pembaca yang kebanyakan berasal dari komunitas penggemar K-Pop Treasure, melalui AU saya yang dianggap menyebarkan hal positif dan dapat membuat suasana hati menjadi lebih baik.

- Bagi saya dapat berinteraksi dengan pengguna X terutama Treasure Makers yang merupakan pembaca atau sesama penulis AU K-Pop Treasure menimbulkan kepuasan tersendiri. Dalam hal hubungan sosial, saya banyak mendapatkan teman dan sahabat selama proses pembuatan AU di media X, terutama dari kalangan Treasure Makers.

4. Apresiasi yang telah saya dapatkan hingga saat ini membuat saya merasa begitu dihargai, karena itu saya sangat bersyukur. Pembaca biasanya dapat menyampaikan apresiasi secara anonim melalui media CuriousCat atau langsung melalui DM media X menggunakan akun pribadi, saya mendapatkan banyak pesan di sana dan hampir semuanya adalah ungkapan positif. Hal tersebut sudah pasti menjadi salah satu motivasi saya untuk terus berkarya, karena adanya perasaan senang bahwa ada yang menunggu untuk membaca karya saya yang selanjutnya.

5. Penciptaan AU di X yang selama ini saya lakukan pada dasarnya sebagai sarana pengekspresian diri dalam mengeluarkan hal-hal imajinatif yang saya rasa dapat dinikmati khalayak ramai. Tentunya, penciptaan AU tersebut saya anggap sebagai salah satu hal terbesar yang membantu saya dalam mengekspresikan diri atau mengekspresikan imajinasi kreatif yang saya miliki.

6. Saya mengikuti banyak aktivitas Treasure yang disiarkan, seperti Treasure Map (reality show), konser online, hingga interaksi yang dilakukan oleh Treasure dan penggemarnya melalui media khusus yaitu Weverse, dan lain-lain.

7. Aktivitas fangirling yang saya lakukan mungkin sama seperti para fangirl lain lakukan yaitu dengan menonton acara yang menghadirkan Treasure sebagai bintang tamu, mengikuti update Treasure melalui X atau Weverse, membeli album yang Treasure rilis, streaming video musik yang dipublikasi oleh akun Treasure di Youtube, mendengarkan lagu yang Treasure nyanyikan, streaming lagu-lagu Treasure di platform musik seperti Spotify, serta melakukan voting di acara penghargaan khusus untuk memberikan suara pada Treasure.

8. Dengan memasukkan unsur lokal ke dalam AU yang saya kerjakan. Contohnya, saya menggunakan nama lokal untuk penciptaan karakter seperti Dirga, Zidane, Yudhistira, dan lainnya. Contoh lain, saya membuat mereka (Idol K-Pop Treasure) seakan menggunakan bahasa lokal sehari-hari dan candaan mereka pun yang sedang trendy di Indonesia, dengan harapan pembaca bisa membayangkan kejenuhan Treasure apabila disatukan dengan unsur lokal.

9. Ada namun tidak banyak, saya pribadi lebih banyak memasukkan budaya lokal ke dalam AU yang saya kerjakan.

10. Pembaca biasanya dapat memberikan kritik & saran secara anonim atau tidak anonim melalui media CuriousCat yang akan dapat terlihat langsung

oleh sang penulis. Saya pun mendapatkan kritik & saran melalui CuriousCat, sejauh ini saya selalu berusaha mempertimbangkan apa yang saya terima dari pembaca maupun yang datang dari penulis lain. Selain itu, saya terkadang mengunggah sebuah polling untuk mendapatkan saran tentang ide atau konsep kepada pembaca AU di X.

11. Fitur X yaitu multimedia sangat penting dalam pembuatan AU, karena hampir diperlukan gambar pada setiap bagian atau chapter yang akan dipublikasi, video dapat menjadi opsional dan cukup sering saya tambahkan pada beberapa bagian AU. Gambar-gambar yang dimasukkan ke dalam bagian AU tersebut adalah berupa screenshot dari aplikasi yang menciptakan seolah-olah karakter di dalam karangan AU sungguh berinteraksi melalui chatting. Video sering saya tambahkan pada beberapa bagian khusus untuk memperkuat perasaan hidup di dalam AU.

12. Sangat efektif.

13. Saya memilih untuk menumpahkan beberapa pengalaman pribadi saya di dunia nyata agar jalannya cerita dapat berjalan dengan lebih realistis dan dapat dibayangkan jelas oleh pembaca. Agar pembaca dapat merasakan cerita yang dibawakan terasa realistis, maka diperlukan beberapa hal yang erat terjadi di dunia nyata untuk diimplementasikan ke dalam alur cerita.

14. Saya memastikan setiap karakter memiliki sesuatu hal yang gampang diingat oleh pembaca, entah itu adalah sifat, hobi, benda kesukaan, warna kesukaan, gaya berpakaian dan lain-lain. Sebagai contoh, saya membuat sebuah karakter yang suka memakai pakaian mencolok dan itu berkaitan dengan tingkat percaya diri karakter tersebut, pembaca akan merasa bahwa karakter tersebut unik karena tingkat percaya dirinya yang luar biasa. Saya perlu memperhatikan detail pada setiap karakter agar dapat tercipta karakter yang khas dan membekas di benak pembaca.

15. Tentu, bagi saya hal tersebut diperlukan agar pembaca yang merupakan Treasure Makers dapat lebih mendalami karakter.

16. Tentu, saya kerap menggunakannya.

**@writehyerin**

1. Kurang lebih sekitar 8 bulan

2. Tujuan saya menulis AU di X adalah untuk menyalurkan hobby dan mengasah kemampuan saya dalam dunia kepenulisan. Dan alasan memilih aplikasi X ketimbang media lain yaitu karena saya melihat besarnya minat baca para fans (Treasure Makers) terkait fan fiction dalam bentuk AU di platform X dan besarnya peluang kesuksesan dari para penulis AU KPOP (Treasure) yang menarik perhatian para fans hingga AU tersebut dapat dipublikasikan menjadi novel.

3 • Saya merasa cukup puas dan gembira karena dengan menciptakan AU di X saya dengan bebas dapat mengekspresikan perasaan dan bakat saya tanpa batas. Saya juga dapat menggambarkan dan menuangkan seluruh ide saya dalam membuat alur cerita hingga pada setiap karakter dengan sedemikian rupa menurut imajinasi dan pengalaman saya tanpa adanya batasan dalam berkarya.

- Di X saya membangun identitas diri saya sebagai penulis yang menyenangkan. Hampir semua AU yang saya tulis bergenre fluffy romance dengan tujuan agar pembaca dapat merasakan kesan fresh, menaikkan mood dan manis saat membaca AU saya. Bahkan saya seringkali diberi julukan oleh beberapa pembaca saya sebagai author spesialis green flag. Saya juga merasa senang bisa menghibur para pembaca saya dengan AU yang saya buat. Dengan citra tersebutlah yang membuat penggemar K-Pop Treasure mengingat saya sebagai penulis yang menyenangkan.

- Iya saya puas, karena banyak hal positif yang saya dapatkan dari menulis AU di X salah satunya saya dapat berinteraksi dengan banyak Teume, bahkan saya juga bisa mendapatkan teman dari kalangan Teume. Hal itu tentunya memudahkan saya sebagai seorang introvert yang sulit memiliki teman untuk lebih sering berinteraksi bahkan memiliki teman sesama Teume yang tidak dapat saya dapatkan di kehidupan sehari-hari.

4. Saya merasa sangat bersyukur dan selalu berterimakasih kepada semua apresiasi dan saran dari pembaca terhadap karya saya. Hal itu membuat saya semakin percaya diri dalam berkarya dan terus melanjutkan hobby saya di bidang kepenulisan ini. Tanpa apresiasi, kemungkinan saya tidak memiliki semangat dan motivasi untuk terus menulis.

5. Menurut saya penciptaan AU di X memang menjadi salah satu wadah media terbesar dalam berkarya untuk mengekspresikan diri imajinasi kreatif dengan bebas. Saya merasa bebas bisa menuangkan ide dan imajinasi saya dalam menciptakan AU tanpa adanya batas. Namun dalam pelaksanaannya, saya cenderung tetap menerapkan batas dan berhati-hati dalam menciptakan sebuah AU. Saya juga menerapkan batas dalam menulis agar AU yang saya ciptakan tidak merusak image idol yang saya sukai. Sehingga tidak ada pihak yang dirugikan dalam AU yang saya buat.

6. Pada waktu luang saya biasa menonton konten-konten yang berhubungan dengan Treasure dari youtube seperti T-Map dan konten mereka lainnya. Selain itu saya juga mendapatkan banyak informasi ter-update dari X tentang apa yang sedang mereka (Treasure) lakukan dan kerjakan. Dengan beberapa upaya tadi, setidaknya saya dapat mengenal kepribadian member treasure lebih dalam lagi.

7. Sebagai seorang fans saya selalu mendengarkan lagu-lagu mereka di berbagai platform. Selain itu saya juga mengikuti streaming party yang diadakan disetiap comeback Treasure. Lalu jika saya memiliki waktu luang

terkadang saya juga ikut melakukan voting pada music show atau acara awards untuk mendukung Treasure.

8. Sebagian plot, narasi, dan pengembangan cerita yang saya buat merupakan bentuk percampuran antara imajinasi dan pengalaman pribadi saya di kehidupan nyata. Sedangkan untuk pembuatan karakter tokoh AU, saya mengkombinasikan kepribadian orang yang saya kenal di dunia nyata dengan kepribadian dari idol (Treasure) untuk menciptakan sebuah karakter baru yang tentunya berbeda dengan karakter asli idol. Saya juga mengadaptasi kisah-kisah umum yang lumrah terjadi dikalangan anak muda sehingga pembaca dapat merasakan emosi bahkan ikut masuk ke dalam cerita dengan mudah. Selanjutnya Adapun usaha dalam pemilihan nama yang terdengar unik untuk setiap tokoh saya agar selalu di ingat oleh para pembaca.

9. Ada, pengaruh dari popularitas K-POP adalah salah satu faktor yang mendorong saya untuk menulis AU. Salah satu AU saya dengan judul "Reunion" pun juga terinspirasi dari K-POP itu sendiri. Dimana AU ini menceritakan kehidupan seorang artis yang dibalut dengan beberapa ide dari kehidupan seorang artis yang sering kali kita lihat, yang tentunya diambil dari budaya entertainment K-POP itu sendiri.

10. Partisipasi pembaca (Treasure makers) dalam pengembangan AU sangat saya pertimbangkan. Oleh karena itu saya selalu membuka kesempatan untuk teume memberi kritik, saran, serta request dalam penulisan AU saya. Dengan hal tersebut saya merasa terbantu dan termotivasi untuk menciptakan hal baru dalam AU saya dan memperbaiki kualitas diri dalam kepenulisan.

11. Saya selalu memanfaatkan fitur multimedia terkhususnya untuk gambar dan video dalam pembuatan AU. Dengan adanya fitur tersebut saya dapat menunjukkan lebih detail suasana cerita dan emosi yang ada dalam AU saya. Seperti pada penggunaan ss chat para tokoh dan foto untuk face claim setiap tokoh dalam AU.

12. Iya, media foto dan video sangat membantu saya untuk menyampaikan emosi dan kreativitas saya dalam pembuatan AU. Pembaca pun juga akan lebih mudah membayangkan cerita AU melalui gambar dan video yang ditunjukkan.

13. Saya sebisa mungkin melebur citra idol dan menciptakan karakter yang mirip dengan kehidupan nyata yang dapat diterima kalangan pembaca. Tentunya karakter lain yang saya buat pun juga mengadaptasi sifat dan sikap seseorang dari kehidupan nyata sehingga pembaca dapat merasakan karakter dengan mudah. Dengan beragamnya karakter yang mirip dunia nyata itu lah, diharapkan karakter satu sama lain dapat menciptakan keseimbangan yang dapat diterima dan dinikmati para pembaca.

14. Saya selalu menggabungkan ide dari imajinasi saya dengan karakter tertentu idol untuk menciptakan kepribadian yang unik. Saya selalu menonjolkan satu kepribadian khas dan unik pada setiap karakter yang saya buat supaya pembaca selalu mengingat ciri khas dari karakter yang saya buat. Seperti Kalandra yang sangat sabar, hingga Raditya yang tsundere.

15. Ada, hampir semua AU saya terinspirasi dari kepribadian indah yang dimiliki Park Jeongwoo. Sehingga ciri khas dari Park Jeongwoo inilah yang saya jadikan patokan untuk membuat elemen utama di setiap karakter yang saya buat. Seperti yang kita tahu Park Jeongwoo itu terkenal pekerja keras, introvert, memiliki kepribadian baik, sopan dan masih banyak lagi. Dari situlah saya memodifikasi karakter tokoh AU saya yang terinspirasi dari kepribadian Park Jeongwoo itu sendiri. Contoh seperti Kalandra yang memiliki kepribadian baik sehingga membuat dia dicintai banyak orang.

16. Ada, saya mengadaptasi tren Treasure untuk mengembangkan semua besar dari AU yang saya buat. Terkhususnya pada karakter Park Jeongwoo yang menjadi salah satu inspirasi terbesar saya dalam menulis AU. Jeongwoo dikenal sebagai anak yang pintar dan memiliki suara yang indah. Oleh karena itu saya mengadaptasi karakter Jeongwoo tersebut sebagai patokan dalam membentuk realita sosial AU yang relevan dengan contoh sosok tokoh karakter Kalandra yang berprestasi di sekolahnya dan tokoh Kavindra yang memiliki suara emas.

### **@descdelune**

1. 2 tahun terakhir (dari 2021 sampai sekarang)

2. Tujuan menulis AU: mengisi waktu luang (biasanya nulis pas lagi liburan). Alasan memilih aplikasi X (saran dari temen, setelah diliat liat banyak penulis lain yang nulis di aplikasi X juga dan media mudah dijangkau pembaca).

3. Kepuasan pribadi dalam menulis AU (dapat menciptakan karakter yang baik dan sering dibayangkan di real life, menciptakan alur cerita yang bagus dan dapat dinikmati oleh banyak orang).

- Dalam penulisan AU dapat menciptakan perasaan senang, terlebih saat AU tsb sudah selesai.

- Dari pengenalan satu orang ke orang lainnya (pembaca 1 membagikan kepada pembaca lainnya atau merekomendasikannya) sehingga beberapa tulisan mulai dikenal oleh sesama fans.

- Dalam interaksi sesama fans selama penulisan AU sangat menyenangkan (biasanya pembaca menagih part lanjutan dari AU yang ditulis, menjadikan diri saya lebih bersemangat dalam menulis).

4. Biasanya pembaca akan mengirimkan komentar atau tulisan panjang di dm sebagai ucapan terima kasih atas karya yg sudah dibuat hal tsb cukup

menyenangkan karna menimbulkan perasaan gembira dan semangat dalam menulis karya lainnya.

5. Dalam penulisan karya yang ditulis di AU sudah saya anggap sebagai salah satu media pengembang dari pengekspresian imajinasi sehingga hal tsb dapat menolong saya untuk menyalurkan atau mengutarakan tulisan tulisan dalam bentuk karya.

6. Aktivitas yang dilakukan dalam proses mengenal treasure lebih dalam biasanya aku mengkhususkannya untuk membaca beberapa fakta fakta tentang mereka yang biasanya bersumber dari fansign yang dilakukan bersama fans lainnya, dalam konteks ini biasanya ada penggemar yang menyalin percakapannya dengan anggota treasure pada saat melakukan fansign untuk di ulas di aplikasi X sehingga penggemar lain dapat mengetahuinya.

7. Sama seperti penggemar pada umumnya, untuk menjadi bagian dari teume biasanya aku melakukan beberapa aktivitas aktif seperti streaming lagu di aplikasi spotify, yt atau platform lainnya. Selain itu aku juga sering melakukan vote di beberapa aplikasi tertentu pada saat treasure masuk ke dalam nominasi awards yang bertujuan untuk memenangkan awards tersebut.

8. Dalam proses penemuan karakter sendiri biasanya aku lebih memfokuskan pada jenis cerita yang sedang digarap (menyesuaikan genre cerita) Namun adapun beberapa karakter atau tokoh juga sering terinspirasi dari karakter seseorang yang pernah dijumpai oleh penulis di real life. Sedangkan untuk pengembangan alur cerita sendiri, saya biasanya menemukan idenya dari balik kisah kisah yang terdapat di dalam lagu.

9. Dalam beberapa karakter yang aku tulis. Ada, Dalam proses penulisan au aku juga sering mencari ide ide dari beberapa tren yang sedang terjadi (Contohnya dalam AU “Endless Letter” di bagian akhir cerita terdapat part dimana kedua tokoh utamanya putus cinta karena miskomunikasi dan ini adalah salah satu hal yang lumrah terjadi dalam lingkup percintaan anak muda)

10. Dalam proses interaksi sendiri, biasanya pada pembentukan awal AU diperkenalkan dahulu spoiler atau (few tweets AU) yang berisi potongan cerita, pada saat pembaca sudah merasa tertarik maka aku akan segera menerbitkan long AU atau au versi panjang. Selain itu, terdapat pula pola promosi atau pengenalan AU di platform lainnya namun tetap dirujuk untuk membaca versi lengkap di aplikasi X

11. Untuk pemanfaatan media sendiri jelas publikasi alur cerita berupa capture chat atau gambar sangat dibutuhkan, dengan dorongan alur narasi yang biasanya di upload dalam medium dan dibagikan melalui link. Beberapa fitur dalam aplikasi X jelas sangat bermanfaat dalam proses penulisan AU itu sendiri.

12. Penggunaan fitur di aplikasi X jelas sangat membantu dalam pemuatan alur cerita, meskipun dalam penulisan AU hanya menggunakan screenshot berupa chat namun dalam konteks tersebut harus bermuatan alur yang nantinya dapat dirasakan oleh pembaca itu sendiri.

13. Dalam pengembangan karakter untuk menciptakan dinamika sosial yang mirip dengan dunia nyata biasanya diperhatikan dalam gaya bahasa (mencari gaya bahasa yang lebih santai dan ringan) agar pembaca dapat menangkap cerita yang disampaikan sebagai dialog yang dijumpai sehari-hari.

14. Dalam pembentukan identitas setiap karakter disesuaikan dengan alur cerita yang dibuat (dalam AU penulis, karakter di cerita “Endless Letter” digambarkan dua karakter utamanya adalah introvert sedangkan di cerita “Jalan Pulang” karakter yg digambarkan adalah seorang introvert dan ekstrovert) hal itu menyesuaikan alur dan dicocokkan dengan karakternya sendiri meskipun kedua ceritanya memiliki cast yang sama (Asahi Treasure).

15. Ada, bahkan dalam beberapa cerita yang dibuat secara garis besar karakter fiksi tersebut memiliki kesamaan watak dengan tokoh aslinya, namun adapun beberapa watak tambahan yang digunakan untuk menyesuaikan cerita dan alur yang dibuat.

16. Ada beberapa bentuk relevan yang diciptakan oleh karakter AU dengan anggota Treasure. Dalam cerita penulis pada AU “Easily” tokoh utama digambarkan dengan karakter yang mirip dengan Asahi sebagai sosok komposer atau pencipta lagu dan karakter lawan digambarkan sebagai sosok penulis buku, dalam realitanya karakter ini banyak dijumpai disekitar kita. Selain itu beberapa karakter lainnya yang menyebutkan Asahi sebagai salah satu mahasiswa DKV juga cukup relevan dengan hobi Asahi yaitu melukis.

### **@biwaarchives**

1. Dari tahun 2021, sudah 2 tahun.

2. Menulis sudah menjadi hobi bagi saya, jadi tujuan saya menulis AU Treasure di X karena saya ingin memperlihatkan karya saya yang mungkin bisa dinikmati oleh pengguna X khususnya Treasure Maker.

- X merupakan salah satu media sosial yang terkenal dan penggunaannya cukup mudah, saya sendiri sudah menggunakan X sejak 2019 dan bertemu banyak Treasure Maker serta orang yang suka membaca. Jadi, saya rasa sasaran untuk karya saya cukup banyak.

3. Feedback dari pembaca yang membuat saya merasa puas dan senang.

- Selama ini setiap saya menulis AU saya merasa bahagia, seketika beban yang sedang saya pikirkan menghilang begitu saja dengan menulis AU.

Melihat interaksi para pembaca pada karakter karakter yang saya ciptakan membuat saya merasa berhasil dalam menuliskan cerita.

- Beberapa Treasure Maker mengikuti semua AU ciptaan saya di X dan mengetahui ciri khas atau gaya penulisan saya, serta genre fiksi yang saya suka dan seperti apa plot yang sering saya tulis.

- Saya mengalaminya, kepuasan muncul ketika penggemar menyukai dan berinteraksi dengan saya perihal karya AU saya.

- Dengan AU yang saya buat, saya bisa memiliki banyak teman terutama teume yang sama sama menciptakan AU. Kami sering bercerita atau diskusi tentang AU yang sedang kami buat.

4. Setiap ada yang membaca AU saya dan memberikan respon yang positif, hal itu membuat saya senang dan menjadikan diri saya lebih percaya diri terhadap karya karya yang akan saya tulis nantinya.

5. Sejauh ini semua karya saya tidak lepas dari apa yang pernah saya alami, dengan menulis AU di X dapat membuat saya menjadikan X sebagai media ekspresi diri atau teman cerita. Semakin banyak membaca AU teman teman teume di X juga membuat saya memiliki imajinasi yang kreatif lagi untuk mengembangkan cerita saya menjadi lebih baik lagi.

6. Pastinya saya selalu menikmati karya karya Treasure, melihat bagaimana interaksi mereka dengan Teume dan menganggap mereka bagian dari hidup saya yang mampu membuat saya bahagia selama ini.

7. Streaming MV dan lagu lagu mereka, update tentang schedule mereka, nonton semua konten mereka, berinteraksi dengan Teume, mencoba berinteraksi dengan Treasure di Weverse.

8. Beberapa plot dan inti cerita yang saya tulis saya ambil dari kejadian asli di kehidupan saya, kemudian saya kembangkan cerita dan karakter berdasarkan imajinasi saya tanpa mengubah apa yang ingin saya ceritakan/sampaikan. Saya akan memilih member yang sesuai dengan karakter mereka dan menambahkan kesan khusus sesuai dengan lingkungan sekitar saya agar cerita saya bisa tersampaikan pada pembaca.

9. Ada beberapa karakter tokoh AU saya, saya buat sebagai seorang penggemar K-Pop atau memiliki kebiasaan pada budaya korea, bahkan latar cerita dan suasana juga sedikit mengarah ke kebudayaan dan tren korea/kpop.

10. Sebelum saya mem-publish AU, saya pasti akan menanyakan pendapat tentang AU saya ke beberapa teman Teume yang sesama author untuk memberikan kritik dan saran sebagai pembaca dan penulis. Serta pastinya saya akan memberikan prompt kepada pembaca sebelum mem-publish AU saya.

11. Saya menggunakan fitur X seperti gambar yang sesuai dengan latar belakang cerita, serta video yang saya edit sendiri sebagai visualisasi karakter dan plot cerita agar AU saya bisa lebih terasa hidup.

12. Sangat membantu, mampu menjadikan AU terlihat lebih menarik dan memudahkan pembaca dalam berimajinasi tentang karakter tokohnya.

13. Saya membuat karakter tokoh saya sebagai makhluk sosial yang jelas membutuhkan satu sama lain dalam hal apapun dan memiliki perasaan, seperti ketertarikan, empati, imitasi, emosional.

14. Setiap karakter yang saya buat pasti akan saya beri satu ciri khusus sesuai dengan imajinasi saya atau seseorang yang pernah saya temui. Misalkan tokoh Khafinda yang divisualisasikan oleh Jeongwoo memiliki sifat yang santai tidak terlalu serius dalam segala hal yang sedang dihadapi, tokoh Jayden yang divisualisasikan oleh Jihoon memiliki ambisi yang tinggi dan lebih tidak peduli dengan sekitarnya.

15. Ada pastinya, karena karakter tokoh yang sesuai dengan karakter visualisasinya pasti akan membuat pembaca mampu merasakan jalan ceritanya lebih baik.

16. Kebanyakan karakter AU yang saya ciptakan pasti akan saya adaptasi dengan budaya atau lingkungan di sekitar saya. Hal ini juga mampu mempengaruhi perasaan pembaca dalam menikmati jalan ceritanya, terkadang mereka akan lebih mudah berimajinasi dan masuk kedalam emosi cerita tersebut.

### **@lemonbilassoms**

1. Dari Agustus 2021 (kurang lebih 3 tahun).

2. Agar mudah diakses dan ditemukan oleh audiens yang tepat. Karena menurutku, komunitas kpopers, pembaca maupun pembuat AU banyak yang menggunakan X sebagai media sosial utama. Lalu karena aku juga sudah familiar dengan aplikasi tersebut.

3. Apa yang menjadi kepuasan pribadi bagi anda dalam menciptakan AU di X?

- Dalam proses membuat AU, aku merasa bisa mengeksplor dan "merasakan" diriku yang sebenarnya. Mungkin karena aku sudah suka membaca sejak kecil, dan menulis adalah hal yang baru dan mendebarkan bagiku. Hal baru seperti dikenal orang lewat AU atau berinteraksi dengan orang di internet yang ternyata punya humor yang sama lewat bacaan yang kubuat sudah cukup menjadi tantangan utama bagi aku untuk terus mengeksplor cerita, karakter, dan plot baru.

- Pembuatan AU dengan karakter maupun cerita anti-mainstream akan mudah diingat oleh pembaca. Interaksi yang baik dan selalu melibatkan

audiens dalam hal pembuatan AU juga sangat membantu meningkatkan citra diri penulis AU di X.

- Tentu saja, aku merasa lebih dekat dengan teume setelah aku membuat AU. Berinteraksi lewat curiouscat meskipun sebagai anonymous, lewat reply, bahkan setiap dm yang masuk sangat aku apresiasi.

4. Mendapatkan feedback positif dari pembaca, baik dalam bentuk anonymous atau directly juga engagement yang tinggi dari postingan AU tersebut.

5. Penciptaan AU memberikan saya wadah untuk “mencoba”. Ini adalah pengalaman pertama saya menulis, tapi dari penciptaan AU inilah lah saya akhirnya beberapa kali ditawarkan untuk kerjasama oleh beberapa publisher untuk menuangkan AU menjadi sebuah bentuk buku. Sejak saat itu saya selalu percaya diri bahwa saya bisa menulis sesuatu yang layak untuk dibaca, dan selalu ingin mencoba hal baru lainnya.

6. Menonton semua konten yang ada Treasure didalam nya (fancam, variety show, drama, live, dll) juga dengan rajin membaca AU Treasure dari penulis lain di X.

7. Membuat AU, dan masih menonton semua konten yang ada Treasure didalam nya (fancam, variety show, drama, live, dll) juga dengan rajin membaca AU Treasure dari penulis lain di X.

8. Diawali dengan konsep cerita, kemudian lanjut ke tahap visualisasi (menyesuaikan anggota mana yang cocok dengan konsep cerita), mulai membuat plot, pengembangan cerita hingga selesai diiringi dengan membangun interaksi dengan pembaca karena menurutku salah satu hal penting adalah pembaca selalu merasa terhubung dan ikut andil dalam cerita tersebut.

9. Mungkin, tetapi AU yang aku buat lebih banyak terpengaruh pada trend lokal misalnya meme-meme yang sedang ramai digunakan netizen Indonesia.

10. Lewat fitur QnA aplikasi curiouscat maupun lewat reply postingan. Sangat berpengaruh, dengan berinteraksi dengan teume khususnya pembacaku, aku jadi tahu konsep atau tipe cerita seperti apa yang ingin mereka temui dari AU ku. Biasanya konten few tweets terpengaruh dari keinginan pembaca.

11. Memaksimalkan fitur gambar karena 94% isi thread AU yang aku buat berisi screenshot interaksi antar karakter, video untuk menambah kesan visualisasi.

12. Sangat membantu, fitur media X membantu pembaca menerima dengan baik semua bagian cerita yang aku maksud lewat setiap visualisasi.

