

Hiperrealitas Fanfiction Indonesia di X (Formerly Twitter): Studi pada Penggemar Alternate Universe (AU) Neo Culture Technology (NCT) = Hyperreality of Indonesian Fanfiction on X (Formerly Twitter): Study on Alternate Universe (AU) Neo Culture Technology (NCT) Fans

Tarigan, Aloina Majesty, author

Deskripsi Lengkap: <https://lib.ui.ac.id/detail?id=9999920537166&lokasi=lokal>

Abstrak

Penelitian ini menekankan peran media dalam mengkonstruksi dan menyebarkan konten yang membentuk persepsi penggemar terhadap realitas asli dan realitas semu. Penelitian ini mengkaji Alternate Universe (AU) di X (Formerly Twitter) sebagai salah satu bentuk media di ruang digital dengan dasar berpikir teori Computer Mediated Communication (CMC). Penggemar AU dengan face-claim grup idola K-Pop Neo Culture Technology (NCT) menjadi fokus pada penelitian ini. Hiperrealitas yang dialami penggemar dalam studi ini dilihat melalui beberapa konsep: media sebagai simulasi, pengaburan realitas nyata dan semu, multiplisitas realitas dan partisipasi dalam hiperrealitas.

Menggunakan strategi penelitian etnografi digital, penelitian ini mengkaji pengalaman dan aktivitas informan yang secara unik mengkonstruksi hiperrealitas sebagai penggemar AU NCT di X (Formerly Twitter) secara kualitatif. Melalui wawancara mendalam terhadap empat orang informan, ditemukan bahwa penggemar membangun pengalaman hiperrealitas melalui konsumsi AU, yang mengarah pada pengaburan realitas nyata. Meski demikian, kegiatan ini memantik partisipasi aktif dalam konsumsi dan produksi AU.

Temuan menunjukkan bahwa penggemar mengalami tiga fase hiperrealitas (simulacra sebagai cerminan realitas, menutup realitas, dan menutupi realitas) yang berkontribusi terhadap konstruksi budaya penggemar dan budaya partisipatif. Hiperrealitas yang dialami penggemar mengarah pada berkembangnya budaya penggemar dan budaya partisipatif, sehingga mengubah penggemar dari konsumen pasif menjadi produsen aktif fiksi penggemar AU.

.....This research emphasizes the role of the media in constructing and disseminating content that shapes fans' perceptions of real reality and pseudo reality. This research examines Alternate Universe (AU) on X (Formerly Twitter) as a form of media in the digital space based on Computer Mediated Communication (CMC) theory. AU fans with the face-claim of the K-Pop idol group Neo Culture Technology (NCT) are the focus of this research. The hyperreality experienced by fans in this study is seen through several concepts: media as simulation, blurring of real and pseudo reality, multiplicity of realities and participation in hyperreality. Using a digital ethnographic research strategy, this research qualitatively examines the experiences and activities of informants who uniquely construct hyperreality as NCT AU fans on X (Formerly Twitter). Through in-depth interviews with four informants, it was found that fans construct hyperreality experiences through AU consumption, which leads to the blurring of real reality. However, this activity sparked active participation in AU consumption and production. The findings show that fans experience three phases of hyperreality (simulacra as a reflection of reality, covering up reality, and covering up reality) which contribute to the construction of fan culture and participatory culture. The hyperreality experienced by fans leads to the development of fan culture and participatory culture, thereby

changing fans from passive consumers to active producers of AU fan fiction.