SKRIPSI

BUDAYA DIGITAL PENGGEMAR K-POP DI APLIKASI X (STUDI NETNOGRAFI PADA *AUTOBASE* @TREASUREMENFESS)

Program Studi Ilmu Komunikasi

Kajian Hubungan Masyarakat

Oleh:

Amira Thantra Nariswari

E1101211017

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS TANJUNGPURA

PONTIANAK

2025

SKRIPSI

BUDAYA DIGITAL PENGGEMAR K-POP DI APLIKASI X (STUDI NETNOGRAFI PADA *AUTOBASE* @TREASUREMENFESS)

Untuk Memenuhi Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana

Program Studi Ilmu Komunikasi
Kajian Hubungan Masyarakat

Oleh:

Amira Thantra Nariswari
E1101211017

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2025

LEMBAR PERSETUJUAN

BUDAYA DIGITAL PENGGEMAR K-POP DI APLIKASI X

(STUDI NETNOGRAFI PADA *AUTOBASE* @TREASUREMENFESS)

Tanggung Jawab Yudiris Pada

Amira Thantra Nariswari

E1101211017

Disetujui Oleh:

Dosen Pembimbing Utama:

Dr. Lina Sunyata, M, Si.

NIP. 196111111987032002

Tanggal: 1 - Juli 2025

Dosen Pembimbing Pendamping:

Widha Anistya Suwarso, S.I.P., M.A.

NIP. 199101252019032015

Tanggal: 30 Juni 2025

HALAMAN PENGESAHAN

BUDAYA DIGITAL PENGGEMAR K-POP DI APLIKASI X

(STUDI NETNOGRAFI PADA *AUTOBASE* @TREASUREMENFESS)

Oleh:
Amira Thantra Nariswari
E1101211017

Dipertahankan di	: FISIP UNTAN Pontianak
Pada Hari/Tanggal	: Kamis, 17 Juli 2025
Waktu	: 13.00 WIB
Tempat	: Ruang 2 FISIP UNTAN

Tim Penguji

Ketua

Dr. Lina Sunyata, M,Si.
NIP. 196111111987032002

Sekretaris

Widha Anistya Suwarso, S.I.P., M.A.
NIP. 199101252019032015

Penguji Utama

Dr. Julia Magdalena Wuysang, M,Si.
NIP. 196209291989032001

Penguji Pendamping

Suci Lukitowati, S.P., M.A.
NIP. 198912292019032016

Disahkan Oleh:
Dekan FISIP UNTAN

Dr. Herlan, S.Sos, M.Si
NIP. 197205212006041001

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis partisipasi pengguna dalam akun *autobase* @treasuremenfess, sebuah wadah interaksi digital bagi penggemar *boy group* K-Pop TREASURE di aplikasi X. Akun *autobase* dibuat dengan tujuan agar para penggemar dapat berbagi informasi seputar TREASURE. Sebagai upaya menjaga keteraturan dan kenyamanan interaksi antar pengguna, admin selaku pengelola akun *autobase* memberlakukan peraturan yang wajib dipatuhi oleh seluruh pengguna. Studi ini menggunakan teori budaya partisipatif oleh Henry Jenkins yang meliputi aspek Afiliasi, Ekspresi, Kolaborasi Pemecahan Masalah, dan Sirkulasi, serta konsep Komunitas Virtual untuk memahami keanggotaan dan koneksi emosional antar pengguna. Dengan menggunakan metode netnografi, penelitian ini berfokus untuk melihat dan menggali hubungan penggemar dalam komunitas virtual melalui observasi dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa para penggemar memanfaatkan akun *autobase* untuk berkomunikasi. Akun *autobase* kemudian berperan sebagai komunitas virtual ditandai dengan adanya rasa kebersamaan (*sense of community)* di antara penggunanya. Dalam komunitas virtual tersebut terbentuklah sebuah budaya partisipasi digital karena pengguna secara aktif terlibat dalam berbagai kegiatan dan interaksi seperti mengirim *menfess*, berkomunikasi menggunakan istilah khusus yang hanya bagian dari Treasure Maker pahami, membagikan hasil karya penggemar sebagai bentuk dukungan terhadap TREASURE, aktif berkolaborasi untuk menangani masalah seperti melaporkan pelanggaran aturan, dan memberikan respon pada *menfess* yang dikirimkan pengguna lain dan juga pesan-pesan informasi dari admin selaku pengelola akun.

Kata kunci: Komunitas Virtual, *Autobase,* Budaya Partisipasi

ABSTRACT

This research examines the involvement of users in the autobase account @treasuremenfess, a digital interaction platform of fans of the K-Pop boy group TREASURE on the X application. The autobase account was established to enable fans to exchange information about TREASURE. To keep order and make the interactions between users comfortable, the account manager, the admin, sets rules that all users must adhere to. This research used the theory of participatory culture by Henry Jenkins, which includes the elements of Affiliation, Expression, Collaborative Problem- Solving, and Circulation, and the notion of Virtual Community to interpret membership and emotional attachment among users. The netnography approach was used to study the fan relationships in the virtual community by means of observation and interviews. The results indicate that fans utilize the autobase account as a communication tool. The autobase account then serves as a virtual community, characterized by a feeling of community among its users. In this virtual community, a culture of digital participation is created as users actively participate in a variety of activities and interactions, including sending menfess, communicating with specific terms that only Treasure Makers understand, sharing fan works as a way of supporting TREASURE, collaborating to address issues such as reporting rule violations, and responding to menfess posted by other users and to informational messages posted by the admin as the account manager.

Keywords**: **Virtual Community, Autobase, Participatory Culture

RINGKASAN SKRIPSI

Penelitian yang berjudul "Budaya Digital Penggemar K-Pop di Aplikasi X (Studi Netnografi Pada *Autobase* @treasuremenfess) ini berfokus pada budaya digital dalam akun *autobase* milik penggemar grup TREASURE yaitu @treasuremenfess yang digunakan sebagai wadah interaksi digital. *Autobase* dibuat dengan tujuan agar para penggemar dapat bertukar informasi tentang TREASURE dan dapat saling terhubung antar sesama Treasure Maker.

Sebagai upaya untuk menjaga alur komunikasi dan kenyamanan pengguna, admin selaku pengelola akun membuat sebuah peraturan yang wajib dipatuhi oleh seluruh pengguna. Namun, pada kenyataannya masih terdapat *menfess* (sebutan untuk pesan otomatis dalam akun *autobase)* yang berisikan pembahasan yang tidak sesuai dengan aturan yang berlaku. Contohnya adalah pesan yang memicu keributan dari penggemar lain, informasi yang salah dan juga topik yang tidak sesuai dengan TREASURE.

Peneliti mencoba untuk menganalisis interaksi penggemar dalam komunitas virtual tersebut menggunakan teori Budaya Partisipasif oleh Henry Jenkins yang meliputi aspek Afiliasi, Ekspresi, Kolaborasi Pemecahan Masalah, dan Sirkulasi. Peneliti melihat bagaimana budaya digital penggemar yang tercipta dalam akun *autobase* @treasuremenfess menggunakan metode netnografi yang fokus pada interaksi di ruang digital.

Dari hasil penelitian, terlihat bahwa para penggemar menggunakan akun *autobase* @treasuremenfess sebagai wadah untuk berinteraksi, berbagi informasi,

cerita, pengalaman dan hiburan dalam ruang digital. Mereka saling terhubung dengan dalam fitur yang tersedia dalam aplikasi X. Pada akun *autobase* @treasuremenfess, para penggemar sering mengirimkan *menfess* dan berinteraksi menggunakan istilah yang hanya dipahami oleh Treasure Maker saja. Interaksi tersebut memperkuat hubungan antar sesama penggemar.

Para penggemar juga memanfaatkan akun *autobase* @treasuremenfess untuk mengekspresikan dan mempromosikan hasil karya mereka sebagai bentuk dukungan kepada anggota TREASURE. Karya tersebut berupa *fan fiction, fan video* dan *fan edit*. Salah satu yang paling banyak dikirimkan adalah hasil karya *fan fiction* yang kini lebih dikenal dengan *Alternate Universe*. Sehingga admin membuat ruang khusus bagi penulis *Alternate Universe* dengan *keyword* khusus yaitu 'Teumeau!' dan batasan jam promosi agar lebih sistematis.

Dari aspek Kolaborasi Pemecahan Masalah, para penggemar berpartisipasi aktif dalam menangani masalah pelanggaran aturan yang sering terjadi dalam *autobase*. Para pengguna yang melihat adanya *menfess* yang melanggar aturan akan melaporkan ke admin untuk ditindaklanjuti dan diberi sanksi yang sesuai. Selain itu juga mereka aktif mengingatkan untuk menjaga ketertiban dan kenyamanan.

Sirkulasi dalam akun *autobase* @treasuremenfess terlihat dari penyebaran informasi yang tidak hanya dilakukan oleh admin kepada pengguna, tetapi juga pengguna dengan admin. Selain itu juga, para pengguna aktif merespon *menfess* yang dikirimkan pengguna lain dengan cara menyukai, memposting ulang, dan juga mengkutip sehingga dapat tersebar lebih luas.

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa	: Amira Thantra Nariswari
Nomor Mahasiswa	: E1101211017
Program Studi	: Ilmu Komunikasi

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang sepengetahuan saya dalam Skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pontianak,

Yang Membuat Pernyataan



Amira Thantra Nariswari
NIM E1101211017

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

"Di laut yang tenang, dan pikiran yang matang.
Dan semua umpatan ku redam, kan ku tuai semua yang ku tanam."
(Perunggu – Pikiran yang Matang)

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Keluarga saya, terutama untuk Ayah dan Bunda yang selalu menyertakan doa dalam setiap langkah yang saya tempuh, selalu menyemangati dan mendukung setiap keputusan dalam hidup saya. Terima kasih telah memberikan saya kasih sayang yang tidak terbatas sehingga saya dapat menyelesaikan tugas akhir ini dengan baik dan saya akan selalu melangkah menuju kebaikan.
2. Teruntuk adik saya satu-satunya, yang selalu menyertakan doanya dalam hidup saya. Terima kasih karena telah menjadi penyemangat terbaik, selalu menemani saya, dan selalu memberikan dukungan baik moril maupun materil.
3. Dua sahabat baik saya, yaitu Shafa Salsabila dan Adhistya Vidia yang selalu menemani hingga selesainya penulisan tugas akhir ini. Saya ucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya karena telah menyemangati dan menghibur. Kehadiran kalian dalam hidup saya selama ini sangat berarti, semoga kita selalu lucu selamanya.

4. Teman-teman Ilmu Komunikasi angkatan 2021. Terima kasih banyak karena telah menemani dan mewarnai hari-hari selama masa perkuliahan saya. Khususnya untuk Tracy yang sudah menemani dan membantu saya sejak hari pertama menjadi seorang mahasiswa, Rara yang sudah menemani saya selama masa perkuliahan. Putri, Aisya, dan Rayi yang sudah mau menjadi sahabat baik saya. Siti dan Nissa yang membantu saya selama proses penyelesaian skripsi. Juan, Rio, Rangga, Rian dan nama-nama lain yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu di sini.

5. Trio sego sambel, yaitu Razali Husni dan Indah Sari, sahabat saya selama masa program Pertukaran Mahasiswa Merdeka yang berada di Sumatera Utara. Terima kasih karena telah menjadi sahabat yang baik selama di Surabaya, dan juga terima kasih karena sudah menyemangati serta memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi walau kita terpaut jarak yang jauh. Saya selalu berdoa semoga ada waktu baik yang mempertemukan kita kembali nanti.

6. Sahabat-sahabat Pertukaran Mahasiswa Merdeka *Batch* 4 *Inbound* UPN 'Veteran' Jawa Timur. Kepada kelompok Modul Nusantara 'Songoyudan', terima kasih telah menjadi keluarga yang baik selama program PMM berlangsung di Surabaya. Untuk teman-teman saya yang masih saling bertukar kabar selama masa-masa penulisan skripsi ini juga saya ucapkan terima kasih atas dukungan dan doanya.

7. Kerokerokeroppi, teman-teman saya di bangku SMA. Terima kasih kepada Baril, Fikar, Mutya, dan Damara karena telah membantu memberikan dukungan dan semangat yang luar biasa serta memotivasi saya untuk menyelesaikan tugas akhir ini.

8. Perunggu, Lomba Sihir, *Reality Club*, Hindia, *Day* 6, TREASURE dan Bernadya yang lagu-lagunya selalu terputar saat pengerjaan skripsi ini. Terima kasih karena telah menciptakan karya yang luar biasa dan dapat dinikmati dengan baik.

9. Terakhir, saya persembahkan skripsi ini untuk diri saya sendiri, Amira Thantra Nariswari. Terima kasih karena sudah berhasil sampai ke titik ini, sudah berhasil melewati segala rintangan. Terima kasih karena sudah mau berusaha dan berjuang untuk menyelesaikan tanggung jawab sebagai seorang mahasiswa dengan menyelesaikan penelitian ini, walau rasanya berat dan selalu ingin menyerah. Selamat untuk diriku, semoga hal-hal baik selalu menyertai di setiap langkah yang dtempuh kedepannya.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan karunia-Nya yang telah dilimpahkan kepada penulis sehingga skripsi berjudul "Budaya Digital Penggemar K-Pop di Aplikasi X (Studi Netnografi Pada *Autobase* @treasuremenfess)" ini dapat diselesaikan dengan baik sesuai dengan waktunya. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjugpura.

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan bantuan kepada peneliti hingga skripsi ini dapat selesai tepat waktu. Oleh karena itu, peneliti ingin menyampaikan ungkapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Dr. Herlan, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Tanjungpura.
2. Dr. Lina Sunyata, M.Si selaku Dosen Pembimbing Utama dan Widha Anistya Suwarso, S.I.P., M.A. selaku Dosen Pembimbing Pendamping yang telah memberikan ilmu, arahan, dan semangat serta membimbing dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Netty Herawati, M.Si selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi sekaligus Dosen Pembimbing Akademik (PA) yang telah memberikan ilmu dan membimbing selama masa perkuliahan.
4. Dr. Julia Magdalena Wuysang, M.Si selaku Dosen Penguji Utama dan Suci Lukitowati, S.P., M.A. selaku Dosen Penguji Pendamping yang telah

memberikan masukan, saran dan kritik yang menyempurnakan penulisan skripsi ini.

5. Pemilik akun *autobase* @treasuremenfess dan pengikut akun *autobase* @treasuremenfess yang telah bersedia menjadi narasumber penelitian ini. Terima kasih atas waktu dan kesempatannya.
6. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan dukungan, semangat, dan doa baik yang menyertai peneliti dalam proses penulisan skripsi ini.

Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih memiliki berbagai kekurangan. Namun demikian, peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat serta memperkaya ilmu pengetahuan bagi para pembaca. Peneliti sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari pembaca guna perbaikan dan pengembangan penelitian ini di masa yang akan datang.

Pontianak, Juli 2025

Amira Thantra Nariswari

DAFTAR ISI

halaman

ABSTRAK iii
RINGKASAN SKRIPSI vi
PERNYATAAN KEASLIAN ..... **Error! Bookmark not defined.**
MOTTO DAN PERSEMBAHAN ix
KATA PENGANTAR xii
DAFTAR ISI xiv
DAFTAR TABEL xvii
DAFTAR GAMBAR xviii
DAFTAR LAMPIRAN xx
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1. Latar Belakang Penelitian 1
1.2. Identifikasi Masalah Penelitian 8
1.3. Fokus Penelitian 8
1.4. Rumusan Masalah 8
1.5. Tujuan Penelitian 9
1.6. Manfaat Penelitian 9
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 10
2.1. Definisi Konsep 10
2.1.1. Media Sosial 10
2.1.2. X (Twitter) 10
2.1.3. *Autobase* 13
2.1.4. Komunitas Virtual 14
2.1.5. Budaya Penggemar 16
2.2. Teori Budaya Partisipasif 17
2.3. Hasil Penelitian yang Relevan 18
2.4. Alur Pikir Penelitian 20
2.5. Asumsi/Pertanyaan Penelitian 21
BAB III METODE PENELITIAN 22
3.1. Jenis Penelitian 22

3.2. Langkah-langkah Penelitian 24
3.3. Lokasi dan Waktu Penelitian 25
3.3.1. Lokasi Penelitian 25
3.3.2. Waktu Penelitian 25
3.4. Subjek dan Objek Penelitian 26
3.4.1. Subjek Penelitian 26
3.4.2. Objek Penelitian 27
3.5. Teknik Pengumpulan Data 27
3.6. Instrumen atau Alat Pengumpulan Data 28
3.7. Analisis Data 29
3.7.1. Keabsahan Data 29
3.7.2. Teknik Analisis Data 30
BAB IV GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN 32
4.1. Profil Grup TREASURE 32
4.2. Profil Treasure Maker 34
4.3. Profil Akun *autobase* @treasuremenfess 35
4.4. Postingan Akun *autobase* @treasuremenfess 36
BAB V HASIL DAN PEMBAHASAN 38
5.1. Deskripsi Hasil Penelitian 38
5.1.1. Akun *autobase* @treasuremenfess dalam Komunitas Treasure Maker 40
5.1.2. Interaksi Penggemar dalam Akun *autobase* @treasuremenfess 43
5.1.3. Hubungan Pengguna dalam Akun *autobase* @treasuremenfess 49
5.1.4. Pengelolaan Akun *autobase* @treasuremenfess 51
5.1.5. Ekspresi dalam Akun *autobase* @treasuremenfess 58
5.1.6. Faktor Penghambat dalam Akun *autobase* @treasuremenfess 64
5.1.7. Penanganan Pelanggaran Aturan dalam akun *autobase* @treasuremenfess 67
5.2. Analisis 77
5.2.1. *Autobase* @treasuremenfess Sebagai Komunitas Virtual Penggemar 77

5.2.2. Budaya Digital dalam akun *autobase* Penggemar @treasuremenfess 82
BAB IV PENUTUP 92
6.1. Simpulan 92
6.2. Saran 93
6.3. Keterbatasan Penelitian 94
DAFTAR PUSTAKA 94

DAFTAR TABEL

halaman

Tabel 1. 1 Daftar *Autobase* Grup YG Ent. 3

Tabel 2. 1 Perbandingan Penelitian yang Relevan 19

Tabel 2. 2 Alur Pikir Penelitian..... 20

Tabel 3. 1 Waktu Penelitian 26

Tabel 5. 1 Informasi Informan Penelitian 39

Tabel 5. 2 Istilah yang digunakan dalam *autobase* @treasuremenfess..... 47

Tabel 5. 3 Log Informasi *Menfess* yang Melanggar Aturan 76

Tabel 5. 4 Hasil Analisis Komentar Pengikut Akun *autobase* @treasuremenfess Melalui Metode Netnografi 88

DAFTAR GAMBAR

halaman

Gambar 1. 1 Interaksi Penggemar dalam Akun *autobase* @treasuremenfess 4

Gambar 1. 2 Peraturan akun @treasuremenfess 5

Gambar 1. 3 Tampilan Konten Pelanggaran 6

Gambar 1. 4 Tampilan Informasi Salah dan Respon Pengguna 7

Gambar 4. 1 Grup TREASURE 33

Gambar 4. 2 Logo Treasure Maker 34

Gambar 4. 3 Halaman Akun @treasuremenfess 36

Gambar 4. 4 Postingan Aturan dalam @treasuremenfess 37

Gambar 5. 1 *Menfess* tentang Teuland 45

Gambar 5. 2 *Menfess* oleh *Baby* Teume 46

Gambar 5. 3 *Menfess* Cerita Treasure Maker 48

Gambar 5. 4 *Menfess* Tentang Hubungan Treasure Maker 50

Gambar 5. 5 *Menfess* Pengingat dari Teume 50

Gambar 5. 6 Informasi Pengiriman *Menfess* 52

Gambar 5. 7 *Trigger* Teumeau! dalam @treasuremenfess 53

Gambar 5. 8 Penggunaan *Trigger* Teumeau! 54

Gambar 5. 9 Cek Ombak dalam Akun *autobase* @treasuremenfess 56

Gambar 5. 10 Sesi *Open Follback* dalam akun *autobase* @treasuremenfess 57

Gambar 5. 11 *Menfess* Promosi AU Diluar Jam 59

Gambar 5. 12 Komentar Mengingatkan Jam Promosi AU 61

Gambar 5. 13 *Menfess* Himbauan Terkait Promosi AU 62

Gambar 5. 14 Editan Video dalam Akun *autobase* @treasuremenfess 63

Gambar 5. 15 Himbauan Admin kepada Pengikut..... 65

Gambar 5. 16 Himbauan Admin dalam Akun *autobase* @treasuremenfess..... 65

Gambar 5. 17 Permintaan Maaf dari Admin 66

Gambar 5. 18 Akun Pengaduan milik Admin..... 69

Gambar 5. 19 Komentar Laporan ke Admin..... 72

Gambar 5. 20 Komentar Laporan ke Admin..... 72

Gambar 5. 21 Komentar Mengingatkan *Sender*..... 73

Gambar 5. 22 Komentar Mengingatkan *Sender*..... 74

Gambar 5. 23 Himbauan Admin kepada Pengikut..... 75

DAFTAR LAMPIRAN

halaman

LAMPIRAN 1 Pedoman Wawancara 98

LAMPIRAN 2 Pedoman Observasi 101

LAMPIRAN 3 Transkrip Wawancara 102

LAMPIRAN 4 Dokumentasi Wawancara..... 119

LAMPIRAN 5 Koding Netnografi..... 122

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi saat ini mendorong perubahan pada cara manusia berkomunikasi. Salah satunya adalah dengan kehadiran media sosial. Media sosial merupakan medium di internet yang memungkinkan penggunanya berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, serta bertukar pandangan dengan pengguna lain dan membentuk sebuah ikatan sosial secara virtual (Nasrullah, 2021). Media sosial menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia saat ini. Dilansir dari data *We are social*, pengguna media sosial aktif di Indonesia berjumlah sebanyak 167 juta orang dengan rata-rata waktu menggunakan media sosial sekitar 3 jam 11 menit setiap harinya. Salah satu media sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia adalah X (sebelumnya Twitter). Aplikasi X menjadi wadah bagi penggunanya untuk mengekspresikan diri dengan bebas di internet, bertukar informasi dan juga berdiskusi terkait isu-isu maupun topik yang sedang tren. Berdasarkan data dari *DataReportal*, X menempati urutan ke-6 sebagai media sosial yang paling banyak digunakan di Indonesia dengan persentase 57,5 persen.

Tingginya penggunaan aplikasi X saat ini sejalan dengan hadirnya fitur baru yaitu *autobase*. *Autobase* adalah singkatan dari *Automatic Fanbase* yang berfungsi sebagai tempat bagi penggunanya untuk mengirim pesan dan berbagi informasi secara anonim atau tidak diketahui identitasnya. *Autobase* merupakan salah satu media yang unik, hal ini dikarenakan pengguna mengirim pesan atau *menfess* secara otomatis menggunakan bot. Orang yang ingin mengirim *menfess* harus

mendapatkan *follback* dari admin yang mengelola. Admin *base* biasanya membuka sesi *follback* dengan ketentuan dan proses yang cukup ketat dengan melihat akun yang sesuai persyaratan dan kriteria yang pas (Adelia & Christin, 2022). Setelah mendapatkan *follback*, pengguna bisa mengirim pesan melalui bot yang tersedia menggunakan format tertentu dan pesan tersebut kemudian terunggah secara otomatis ke halaman *base* dan akan terlihat oleh pengguna lain. *Autobase* bersifat terbuka, seluruh pengguna dapat berinteraksi dengan bebas di dalamnya (Fazly, 2023). Meski begitu, *menfess* yang dikirim harus berisi pesan yang positif dan tidak memicu keributan.

Saat ini, *autobase* digunakan sebagai wadah untuk berkomunikasi dalam berbagai macam bidang. Seperti bidang kecantikan, bidang kesehatan, pendidikan, kesenian, dan kegemaran. Salah satu yang paling banyak adalah pada bidang kegemaran terhadap Budaya Korea yaitu K-Pop atau *Korean Pop.* Popularitas K-Pop telah menyebar ke berbagai penjuru dunia, salah satunya Indonesia. Berdasarkan data dari *Luminate Data*, Indonesia menempati urutan ke-3 pasar K-Pop dunia. Penelitian Twitter menyebutkan bahwa dari 1 Juli 2020 hingga 30 Juni 2021, terdapat sekitar 7,5 miliar kicauan yang berhubungan dengan K-Pop. Jumlah itu memecahkan rekor setahun sebelumnya sebanyak 6,7 miliar cuitan. Sejak 2010 hingga 2021, rata-rata kenaikan jumlah cuitan tentang K-Pop mencapai 131 persen per tahun. Peningkatan yang sangat pesat ini menandakan bahwa topik K-Pop begitu diminati oleh masyarakat.

Autobase menjadi cukup populer di kalangan *K-popers* sebagai salah satu fitur untuk melakukan interaksi antar penggemar seperti bertukar informasi,

berdiskusi dan mendukung idola mereka. Salah satu yang cukup menarik perhatian yaitu akun *base* bernama @treasuremenfess. Akun tersebut merupakan *autobase* khusus penggemar dari *boygroup* TREASURE yang bernama *Treasure Maker*. TREASURE merupakan salah satu *boygroup* asal Korea Selatan yang dibentuk oleh YG *Entertaiment* dan cukup terkenal di kalangan penggemar K-Pop di Indonesia. Hal ini dibuktikan dari jumlah pengikut di akun @treasuremenfess mencapai hingga 399,1 ribu akun per Februari 2025 dan akan terus bertambah seiring dengan berjalannya waktu. Jumlah tersebut menunjukkan bahwa *base* penggemar Treasure menjadi salah satu akun yang terbesar, khususnya diantara penggemar grup yang dinaungi oleh YG *Entertaiment.*

Tabel 1. 1

Daftar *Autobase* Grup YG Ent.

Nama Akun	Jumlah Pengikut	Jumlah yang diikuti
@treasuremenfess	399,1K	2,5K
@blinkmf	130,4K	329
@baemonarea	2,5K	358

Sumber: Olahan Peneliti, 2025.

Dalam *base* @treasuremenfess, para pengguna aktif mengirim *menfess* dilihat dari unggahan yang muncul setiap harinya. Mereka membahas topik khusus seputar TREASURE seperti kegiatan grup, *comeback*, konser, *voting*, dan lain sebagainya. Penggemar lain ikut berpartisipasi dengan merespon *menfess* yang

dikirimkan. Interaksi yang terjadi disebut dengan komunikasi virtual. Komunikasi virtual antar penggemar memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia dalam aplikasi X.

Gambar 1. 1

Interaksi Penggemar dalam Akun *autobase* @treasuremenfess



Sumber: Olahan Peneliti, 2025.

Gambar di atas adalah salah satu *menfess* yang dikirimkan pengguna dalam akun *autobase* @treasuremenfess yang berisikan apresiasi terhadap Treasure Maker. Kemudian *menfess* tersebut telah dilihat sebanyak 40.000 *views*, dikomentari sebanyak 107 komentar yang merupakan bentuk partisipasi penggemar lain dalam merespon pesan yang dikirimkan oleh pengirim *menfess.*

Sebagai upaya menjaga kelancaran komunikasi yang efektif dalam akun @treasuremenfess, terdapat peraturan yang ditetapkan oleh admin selaku pengelola

akun dan wajib dipatuhi oleh seluruh pengguna. Peraturan tersebut berfungsi sebagai acuan dalam mengirim *menfess* atau pesan. Apabila ada *menfess* yang tidak sesuai dengan aturan dan diluar konteks, maka dianggap sebagai pelanggaran.

Gambar 1. 2

Peraturan akun @treasuremenfess



Sumber: https://x.com/treasuremenfess, 2025

Gambar di atas menunjukkan peraturan yang telah ditetapkan oleh admin akun @treasuremenfess. Terdapat 19 poin peraturan yang harus dipahami dan dipatuhi agar komunikasi berjalan dengan baik dan tidak menimbulkan konflik antara sesama penggemar. Bagi pengguna yang melanggar akan mendapatkan sanksi dari admin. Penerapan aturan serta sanksi ini bertujuan untuk menjaga keamanan dan kenyamanan *autobase* (Riauan & Salsabila, 2022). Namun,

meskipun peraturan sudah disampaikan, masih saja terdapat beberapa *menfess* yang melanggar poin-poin tersebut seperti memancing keributan, dan menyebarkan informasi yang salah.

Gambar 1. 3

Tampilan Konten Pelanggaran



Sumber: Olahan Peneliti, 2025

Gambar diatas dinilai sebagai sebuah pelanggaran karena *menfess* dalam akun @treasuremenfess dianggap memancing keributan dan pengguna lain memberikan respon melalui fitur *quote* agar unggahan tersebut di-*take down. Menfess* tersebut dianggap memancing keributan karena terdapat kemungkinan ada pengguna yang akan mengirimkan opini negatif. Hal ini ditunjukkan dari respon akun @jjeonggupy yang berkata bahwa *menfess* tersebut seolah-olah tidak menghargai karya dari TREASURE.

Gambar 1. 4

Tampilan Informasi Salah dan Respon Pengguna



Sumber: Olahan Peneliti, 2025

Gambar diatas adalah bukti dari salah satu informasi salah yang disebarkan dalam akun @treasuremenfess, hal ini terlihat dari komentar pengguna lain bahwa informasi yang dikirimkan oleh *sender* terkait cara *voting* itu salah atau tidak tepat. Hal ini dikhawatirkan akan berdampak pada hasil *vote* TREASURE jika ada orang yang langsung mengikuti arahan *sender*. Sebagai seorang penggemar yang ingin membagikan informasi, seharusnya *sender* mencari kebenaran terlebih dahulu.

Beragam interaksi dilakukan para penggemar dalam akun *autobase* @treasuremenfess, yang juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital dan kemudahan akses media sosial. Melalui akun *autobase*, mereka saling membalas

pesan, berdisksusi, dan mengatasi masalah sebagai bentuk partisipasi aktif dalam ruang digital. Interaksi-interaksi tersebut kemudian membentuk sebuah budaya digital yang berperan dalam mengelola dinamika komunikasi dalam komunitas. Berdasarkan fenomena tersebut, peneliti tertarik untuk melihat bagaimana budaya komunikasi digital tercipta dan berkembang dalam akun *autobase* @treasuremenfess.

1.2. Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang diatas, maka identifikasi masalahnya adalah sebagai berikut:

1) Beberapa pengguna melanggar peraturan dalam akun @treasuremenfess.
2) Pengguna mengirimkan pesan yang dianggap dapat memancing keributan antar sesama penggemar dalam akun @treasuremenfess.
3) Pengguna mengirimkan pesan dengan informasi salah sehingga dapat menyebabkan *missinformation.*

1.3. Fokus Penelitian

Berdasarkan penjabaran latar belakang di atas, fokus penelitian ini adalah budaya digital dalam akun *autobase* @treasuremenfess.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: “Bagaimana budaya digital dalam akun *autobase* @treasuremenfess?”

1.5. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan memahami budaya digital dalam akun *autobase* @treasuremenfess.

1.6. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam bidang pendidikan khususnya pada Ilmu Komunikasi. Serta dapat memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai komunitas virtual dan budaya digital.

2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah diharapkan dapat menjadi sumber referensi dan informasi bagi pembaca dalam melakukan penelitian selanjutnya yang terkait dengan budaya digital khususnya dalam komunitas virtual di media sosial.