

BAB II
TINJUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Nama Penulis	Judul dan Bentuk Penelitian	Hasil Penelitian
1.	Siti Fathonah, Siti Nursanti, dan Yanti Tayo (2022)	Hambatan Komunikasi Antarpribadi Mengenai Keterbukaan Diri (Studi pada Pengguna Akun Pseudonim (Cyber Account) di Media X)	X digunakan sebagai tempat berkumpulnya masyarakat dengan berbagai aktivitas seperti mencari orang lain dan informasi. Namun, seiring berjalannya waktu, X biasanya membutuhkan identitas asli penggunanya untuk membuat sebuah akun. Namun, saat ini, di kalangan remaja, mereka menggunakan identitas samaran

			<p>yang disebut pseudonim (<i>cyber account</i>). Pseudonim (<i>cyber account</i>) sendiri merupakan sarana bagi remaja untuk berinteraksi dengan media X secara anonim. Pengguna akun pseudonim (<i>cyber account</i>) seringkali membatasi diri untuk mengungkap keterbukaan diri mereka. Namun, saat ini keterbukaan diri sudah menjadi hal yang wajar. Yang mana keterbukaan diri merupakan merupakan hak</p>
--	--	--	---

			<p>dari pengguna akun pseudonim (<i>cyber account</i>). Selama melakukan keterbukaan diri, tidak jarang ditemukan hambatan oleh pengguna akun pseudonim (<i>cyber account</i>) seperti perasaan takut, persepsi negatif orang lain mengenai diri sendiri, penolakan diri, dan kendala teknis dalam X.</p>
2.	Nabilah Maghfirah Maulani, Aji Bagus Priyambodo. (2021)	<p>Pengungkapan Diri pada Pengguna Akun Alter Twitter Dewasa Awal di Kota Malang</p>	<p>Penelitian tentang pengungkapan diri pada pengguna akun alter Twitter dewasa awal di Kota Malang,</p>

			<p>menyatakan bahwa pengguna akun alter dengan rentang usia dewasa awal di Kota Malang menghindari untuk memberitahukan informasi mengenai identitas dirinya secara terang-terangan. Dalam penggunaannya, akun alter digunakan sebagai wadah untuk mengekspresikan diri dan memberikan informasi tanpa adanya konsekuensi yang besar.</p>
3.	Riangga Diko Mahardika, Farida. (2019)	Pengungkapan Diri pada Instagram	Penelitian tentang pengungkapan

		<i>Instastory</i>	<p>diri pada Instagram Instastory, menyatakan bahwa seorang individu merasa nyaman dan terpuaskan kebutuhannya dalam proses pengungkapan diri melalui fitur Instastory.</p> <p>Dalam pengungkapan diri melalui Instastory, dipengaruhi oleh suasana, waktu, dan kondisi.</p> <p>Terkadang, seorang pengguna Instastory tidak selalu jujur akan sebuah kondisi yang diunggah melalui Instastory.</p>
--	--	-------------------	---

Penelitian sebelumnya oleh Siti Fathonah, Siti Nursanti, dan Yanti Tayo (2022) secara umum mengkaji hambatan komunikasi antarpribadi mengenai keterbukaan diri, namun mereka tidak meneliti secara detail mengenai bagaimana keterbukaan diri yang dilakukan oleh pengguna *cyber account*. Penelitian tersebut lebih berfokus pada hal apa saja yang menghambat komunikasi antarpribadi ketika seseorang mengungkapkan hal mengenai dirinya.

Penelitian Nabilah Magfirah Maulani, Aji Bagus Priyambodo (2021) secara garis besar meneliti mengenai pengguna *alter account* yang memilih untuk tidak menyebarkan identitas diri sendiri. Penelitian ini mengamati pada bagaimana *alter account* digunakan oleh para penggunanya sehingga mereka bisa bebas untuk berekspresi dan mengungkapkan sebuah opini.

Penelitian Riangga Diko - Mahardika, Farida (2019), mengungkapkan hal apa saja yang pengguna fitur *Instastory* beritahukan kepada pengikut. Penelitian ini berfokus bagaimana pengguna fitur tersebut dapat memberi tahu hal mengenai dirinya sendiri kepada *viewers Instastory*.

2.2 Komunikasi Antarpribadi

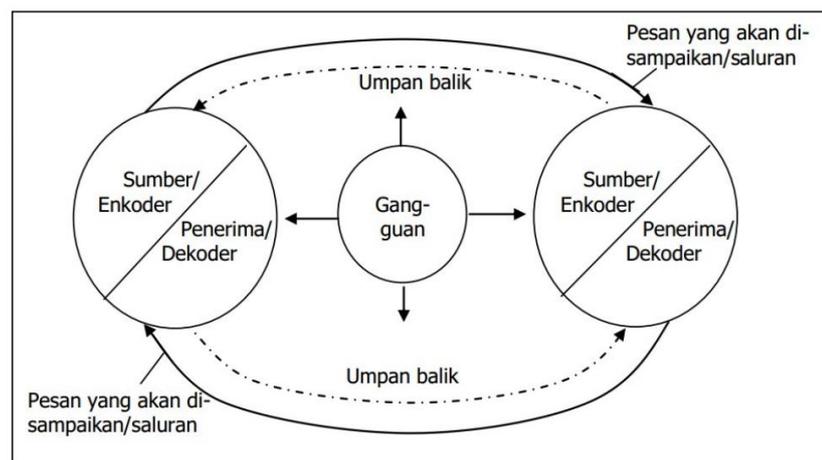
2.2.1 Definisi Komunikasi Antarpribadi

Komunikasi antarpribadi suatu tipe komunikasi manusia yang biasa digunakan manusia untuk memulai suatu hubungan antar sesama manusia. Komunikasi antarpribadi bisa terjadi di mana saja, kapan saja, dan pada siapa saja.

Komunikasi antarpribadi merupakan salah satu komunikasi yang dilakukan antar manusia yang satu dengan manusia yang lain (Little John, 1999). Komunikasi adalah proses di mana interaksi yang terjadi secara bersamaan memainkan peran penting dalam proses penyampaian informasi. Oleh karena itu, komunikasi antarpribadi memiliki dampak yang signifikan terhadap individu

dalam hal bagaimana seorang individu merasakan, berpikir, dan bagaimana seorang individu menerima informasi yang diterimanya.

Menurut Joseph A. Devito (dalam Imanuel Budianto, 2013) komunikasi interpersonal didefinisikan sebagai penyampaian pesan dengan cara verbal maupun nonverbal yang dilakukan oleh dua orang atau lebih. Selain itu, komunikasi interpersonal juga dipahami dengan mengamati komponen-komponen utamanya. Komponen tersebut diidentifikasi dari dalam proses penyampaian dan penerimaan pesan. Setiap proses komunikasi bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan hingga pesan tersebut bisa diterima oleh penerima pesan.



Gambar 2.1 Skema Komunikasi Interpersonal (DeVito, 2013)

Bagan di atas menunjukkan komponen dari sebuah proses komunikasi. Komponen tersebut adalah sebagai berikut:

1. Sumber/Penerima

Komunikasi interpersonal melibatkan dua orang. Setiap orang yang terlibat dalam komunikasi interpersonal, maka dirinya bisa yang berperan sebagai sumber dan penerima pesan.

2. Enkoder/Dekoder

Enkoder adalah bagaimana pesan tersebut disampaikan oleh sumber. Sedangkan dekoder adalah bagaimana sang penerima pesan mengartikan pesan yang disampaikan kepada dirinya.

3. Pesan

Pesan dalam sebuah komunikasi memiliki banyak bentuk. Ketika seseorang mengirim pesan, maka organ sensorik juga ikut berperan. Biasanya, pesan yang disampaikan dalam sebuah komunikasi berbentuk verbal (lisan atau tertulis), namun tidak menutup kemungkinan pesan yang disampaikan bisa saja berbentuk nonverbal.

4. Saluran

Saluran dalam hal ini adalah media yang digunakan dalam menyampaikan pesan komunikasi. Dalam sebuah komunikasi, tidak jarang dijumpai saluran yang digunakan lebih dari satu saluran. Misalnya ketika terjadi sebuah komunikasi interpersonal secara tatap muka. Maka saluran yang digunakan adalah suara atau saluran vokal, isyarat atau saluran visual, dan saluran penciuman.

5. Gangguan

Gangguan adalah segala sesuatu yang dapat memengaruhi penerimaan pesan yang disampaikan, namun hal ini bukan berarti bahwa pesan yang disampaikan selalu terdapat gangguan. Bisa saja pesan yang disampaikan tidak terdapat gangguan sama sekali dan pesan yang diterima oleh penerima sama dengan pesan yang disampaikan oleh pengirim. Terdapat beberapa jenis gangguan, yakni:

- *Physical noise*, yakni gangguan yang berasal dari luar pengirim pesan maupun penerima pesan.
- *Physiological noise*, yakni gangguan yang terdapat di pengirim pesan atau penerima pesan.

- *Psychological noise*, yakni gangguan psikologis atau gangguan mental yang terdapat pada pengirim pesan atau penerima pesan. Contoh dari gangguan ini adalah ide, ekspektasi, bias dan prasangka, serta emosi.
- *Semantic noise*, yakni gangguan yang muncul ketika makna pesan yang disampaikan oleh pengirim pesan berbeda dengan penerima pesan. Contoh dari gangguan ini adalah perbedaan bahasa, dialek, jargon, dan istilah yang rumit.

6. Konteks

Komunikasi tidak mungkin jauh dari konteks atau lingkungan yang memengaruhi bentuk pesan.

7. Efek

Sebuah komunikasi selalu memberikan pengaruh kepada satu atau lain hal. Dalam hal ini, terdapat tiga jenis efek yakni:

- *Intellectual (or cognitive) effect*, adalah efek terhadap perubahan cara berpikir.
- *Affective effect*, adalah perubahan dalam sikap, nilai, keyakinan, dan emosi.
- *Psychomotor effect*, adalah perubahan dalam perilaku.

Dapat dipersingkat, komunikasi antarpribadi adalah sebuah proses interaksi manusia yang bisa dilakukan untuk memulai sebuah hubungan antar manusia dan dalam prosesnya, komunikasi antarpribadi memiliki alur pertukaran informasi yang bisa terjadi secara verbal dan nonverbal.

2.2.2 Peranan dan Fungsi Komunikasi Antarpribadi

Menurut Johnson (Andiwi Meifilinia, 2021) , terdapat beberapa peranan yang diberikan oleh komunikasi antarpribadi kepada hidup manusia:

1. Komunikasi antarpribadi membantu berkembangnya intelektual dan sosial manusia.
2. Membantu terbentuknya identitas atau jati diri seseorang melalui komunikasi dengan orang lain.
3. Membantu untuk memahami realitas yang ada di sekeliling dengan cara membandingkan kesan-kesan dengan pengertian orang lain dan juga dengan realitas yang sama.
4. Komunikasi antarpribadi membantu untuk menentukan kesehatan mental seseorang. Hal ini terjadi ketika komunikasi antarpribadi terjadi dengan orang-orang yang signifikan dalam hidup kita.

Fungsi dari komunikasi antarpribadi adalah meningkatkan hubungan insani, menghindari dan mengatasi konflik-konflik pribadi, mengurangi ketidakpastian, serta berbagi pengetahuan dan pengalaman orang lain (dalam Andiwi Meifilina, 2021). Selain itu, komunikasi antarpribadi juga memiliki dua fungsi yang lain yaitu fungsi sosial dan fungsi pengambilan keputusan.

1. Fungsi sosial

- a. Untuk memenuhi kebutuhan biologis dan psikologis.

Dalam hidup, kita perlu dan harus melakukan komunikasi untuk memenuhi kebutuhan biologis, seperti makan dan minum. Namun tidak hanya biologis saja yang harus dipenuhi, kebutuhan psikologis juga harus terpenuhi, seperti kebahagiaan dan kesuksesan. Dengan adanya komunikasi, kebutuhan emosional seseorang dapat terpenuhi.

- b. Untuk meningkatkan dan mempertahankan mutu diri sendiri.

Komunikasi merupakan hal yang penting untuk membangun konsep diri dan aktualisasi diri. Konsep diri merupakan pandangan mengenai siapa diri kita, dan hal

tersebut hanya bisa diperoleh dari informasi yang diberikan orang lain. Sedangkan aktualisasi diri adalah pernyataan eksistensi diri seseorang ketika berkomunikasi.

2. Fungsi pengambilan keputusan
 - a. Manusia menggunakan komunikasi untuk berbagi informasi.

Dalam proses pertukaran informasi, komunikasi memiliki pengaruh yang sangat efektif. Melalui komunikasi, seseorang dapat mengungkapkan informasi yang diinginkan

- b. Manusia menggunakan komunikasi sebagai alat untuk memengaruhi orang lain.

Jenis komunikasi ini memiliki unsur persuasif, di mana pembicara berusaha membuat pendengarnya percaya bahwa fakta atau informasi yang disampaikan adalah benar dan patut untuk diketahui. Bahkan dalam beberapa kasus, komunikasi yang memiliki sifat menghibur secara tidak langsung dapat membujuk audiens untuk melupakan masalah dalam kehidupan mereka.

Dapat disimpulkan bahwa komunikasi antarpribadi sangat berperan penting dalam kehidupan manusia dan berfungsi sebagai alat bantu supaya manusia bisa hidup dengan sebagaimana mestinya.

2.3 Keterbukaan diri

2.3.1 Definisi Keterbukaan Diri

Keterbukaan diri merupakan sebuah tahapan yang penting dan mendasar dalam komunikasi antarpribadi. Keterbukaan diri merupakan sebuah metode yang terdapat di dalam komunikasi antarpribadi dan merupakan sebuah metode yang penting dalam membangun sebuah hubungan. Menurut Jourard, (Martinez, 2013)

keterbukaan diri merupakan kegiatan mengungkapkan informasi dan perasaan pribadi untuk mencapai kedekatan dalam suatu hubungan.

Menurut Alberty, (dalam Alfazani, R. M., Akna, K. D. 2021: 591), keterbukaan diri merupakan pengungkap pikiran, pendapat, dan perasaan seseorang yang bertujuan untuk dihargai, diperhatikan, dan dipercaya oleh seseorang di sekitarnya.

Singkatnya, keterbukaan diri merupakan sebuah tahapan dasar dalam komunikasi antarpribadi yang di dalamnya terdapat pengungkapan pikiran, pendapat, dan perasaan kepada seseorang dengan tujuan untuk dihargai, diperhatikan, serta mendapatkan sebuah kepercayaan.

2.3.2 Tingkatan keterbukaan diri

Menurut Joseph Luft dan Harry Ingham (dalam Mailoor, A., Senduk, J.J., & Londa, J.W. 2017: 8), keterbukaan diri diungkap dengan beberapa tingkat keterbukaan dan kesadaran. Tingkatan tersebut dibagi menjadi empat kuadran, yakni :

a. Daerah terbuka (*open self*)

Daerah ini berisikan segala informasi mengenai individu. Hal tersebut mencakup perilaku, sikap, perasaan, keinginan, motivasi, gagasan, dan berbagai hal yang diketahui diri sendiri dan orang lain.

b. Daerah buta (*blind self*)

Daerah ini berisikan hal-hal yang tidak diketahui diri, namun diketahui oleh orang lain. Hal ini biasanya berisikan sebuah hal yang secara tidak sadar menjadi sebuah informasi bagi orang lain.

c. Daerah tidak diketahui (*unknown self*)

Daerah ini berisikan hal-hal yang tidak diketahui oleh diri sendiri maupun orang lain.

d. Daerah Tersembunyi (*hidden self*)

Daerah ini berisikan informasi mengenai diri sendiri, namun tidak diketahui oleh orang lain.

Keterbukaan diri menjadi penting bagi individu untuk menjalankan keterbukaan diri karena keterbukaan diri menjadi salah satu taktik dalam menjaga kelangsungan hidup mereka. Hal ini karena melalui keterbukaan diri, individu dapat membangun hubungan personal yang erat. Biasanya, hubungan personal hanya bisa terbentuk ketika komunikasi terjadi secara bersamaan dan dalam jumlah yang terbatas. Karena itu, individu seringkali mempraktekkan keterbukaan diri dalam konteks kelompok kecil atau lingkungan mikro. (Siti Fathonah, et al., 2022)

Selain terdapat tingkatan, keterbukaan diri memiliki faktor yang dapat memengaruhi dalam penyampaian. Menurut Devito (dalam Hidayah, T. 2020: 13), terdapat beberapa faktor yang bisa memengaruhi kelangsungan keterbukaan diri:

a. Ukuran kelompok

Kelompok kecil memiliki tingkat pengungkapan diri yang lebih tinggi daripada kelompok besar. Kelompok dua orang adalah tempat terbaik untuk mengungkapkan diri, karena pengungkapan diri dilakukan dengan satu pendengar.

b. Perasaan menyukai

Seseorang lebih mudah untuk mengungkap hal mengenai dirinya sendiri kepada orang yang disukai dan dicintai, karena seseorang tersebut memiliki perasaan yang sama dan akan bersikap mendukung terhadap pengungkapan diri seseorang.

c. Efek diadik

Seseorang akan mengungkapkan hal mengenai dirinya sendiri ketika orang yang sedang bersamanya juga melakukan hal tersebut. Efek diadik ini menyebabkan munculnya rasa aman, nyaman, dan akan memperkuat keterbukaan diri seseorang.

d. Kompetensi

Seseorang yang kompeten akan lebih mudah untuk mengungkapkan hal mengenai dirinya sendiri kepada orang yang kurang kompeten. Seseorang yang kompeten mampu untuk melakukan komunikasi antarpribadi dengan baik, karena dapat menempatkan diri dengan semestinya.

e. Kepribadian

Seseorang yang mudah bergaul dan memiliki kepribadian ekstrovert, lebih mudah untuk bisa mengungkapkan hal mengenai dirinya sendiri dibanding yang sulit untuk bergaul dan memiliki kepribadian introvert,

f. Topik

Seseorang akan lebih mudah untuk mengungkapkan dirinya jika topik yang dibicarakan adalah bukan topik yang dihindari.

g. Jenis kelamin

Umumnya, laki-laki lebih sulit terbuka kepada wanita, karena laki-laki lebih memilih untuk memendam. Sedangkan wanita lebih senang untuk menceritakan hal mengenai dirinya ataupun hal yang lain.

2.4 X sebagai media komunikasi dan interaksi

X merupakan sebuah media sosial yang pada awalnya bernama Twitter. Kemudian pada 14 April 2024, Elon Musk membeli Twitter yang pada akhirnya Ia mengubah nama aplikasi tersebut menjadi X. X adalah salah satu media sosial yang mendistribusikan pesan tidak lebih dari 280 karakter. X memberikan fitur kepada penggunanya untuk mengirim pesan dan membaca pesan yang disebut *tweets*. Seorang pengguna X dapat mengetik pesan dan mengirimkan pesan tersebut ke server X, yang mana server tersebut meneruskan pesan yang diketik ke linimasa pengguna lain. Selain itu, seorang pengguna X dapat bergabung dengan pesan yang diketik oleh pengguna lain menggunakan tanda @, yang mana fitur tersebut

memunculkan sebuah dialog yang juga dapat meningkatkan jumlah pengikut. (Britannica, 2023)

X merupakan salah satu media sosial yang dikenal dan digunakan oleh masyarakat Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan X yang menduduki peringkat keenam sebagai media sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia pada tahun 2023 setelah WhatsApp, Instagram, Facebook, TikTok, dan Telegram. (We Are Social, 2023)

Banyaknya pengguna X bertambah fungsi menjadi tempat untuk berkomunikasi dan berinteraksi. Adapun berkomunikasi dan berinteraksi merupakan salah satu dari manfaat media sosial. X memberikan fitur yang dapat digunakan penggunanya untuk berinteraksi dengan sesama pengguna X. X menjadi sarana komunikasi yang menjanjikan untuk berbagai jenis akun seperti akun personal akun, *cyber account*, *role player*, dan tentu saja *fan account*. Bagi pengguna X, mereka dapat berkomunikasi langsung dengan fitur-fitur yang tersedia.

2.4.1 Fitur-fitur komunikasi dalam aplikasi X

1. *Following*, merupakan akun yang diikuti oleh pengguna X.
2. *Followers*, merupakan akun yang mengikuti sebuah pengguna X.
3. *Direct Message*, merupakan fitur yang dapat digunakan untuk mengirim pesan kepada sesama pengguna X.
4. *Mention*, merupakan fitur yang digunakan cara menggunakan tanda @ (*at*) yang kemudian diikuti dengan nama pengguna X.
5. Komunitas, merupakan sebuah fitur yang memungkinkan pengguna X untuk bergabung dengan sebuah grup yang diminati dan membuat grup yang bisa untuk diikuti oleh banyak pengguna X.

2.4.2 Jenis-jenis Akun X

Fenomena berbagai macam jenis akun X mengalami kenaikan beberapa waktu ini. Jenis-jenis akun X ini tergantung dengan bagaimana pengguna akun X akan menggunakan akunnya, seperti mendapatkan informasi mengenai hobi, minat ataupun ketertarikan akan hal yang sama. Terdapat 4 jenis akun X yang saat ini banyak digunakan oleh pengguna X. (Kompas TV, 2022)

1. CA atau *cyber account*. Jenis akun ini merupakan akun yang dijalankan oleh para pengguna X yang ingin menyembunyikan informasi mengenai dirinya. Tidak jarang juga pengguna *cyber account* menggunakan nama palsu untuk menyembunyikan informasi pribadinya.
2. PA atau *personal account*. Jenis akun ini merupakan jenis akun yang umum dan banyak digunakan oleh pengguna X. *Personal account* merupakan akun yang dijalankan oleh pengguna X yang tidak segan untuk mengungkapkan informasi mengenai dirinya sendiri di X, bahkan tidak sedikit pengguna *personal account* yang mengunggah foto serta nama pribadinya di X.
3. RP atau *role player*. Jenis akun ini merupakan jenis akun yang digunakan pengguna X untuk bermain peran. Biasanya, pengguna akun *roleplayer* akan menggunakan foto dari karakter yang disukai untuk menjalankan sebuah akun.
4. FA atau *fan account*. Jenis akun ini merupakan jenis akun yang digunakan untuk mengunggah hal-hal yang berkaitan dengan idolanya.

2.5 Persahabatan

Persahabatan merupakan sebuah hubungan teman sebaya yang dimiliki oleh remaja. Dalam hubungan tersebut, para remaja berinteraksi di berbagai keadaan, menghabiskan waktu bersama, dan memberikan

dukungan emosional. Remaja memiliki kebutuhan untuk memperoleh penerimaan sosial, keakraban, dan relasi sosial. (Lana & Indrawati, 2021)

Persahabatan merupakan sebuah pola hubungan dengan teman sebaya dan merupakan sebuah pola hubungan interpersonal yang istimewa. Sebuah persahabatan menjadi salah satu sumber dukungan yang penting dalam proses sosialisasi kemampuan sosial remaja. Dalam hubungan persahabatan, remaja memiliki kriteria dalam memilih sahabat dan sangat menghindari dipilihkannya seseorang untuk menjadi sahabatnya. (Putri & Haryanto, 2019)

Persahabatan bisa terjalin karena adanya perasaan kesamaan akan sesuatu di dalam diri individu (Ima Fitri Sholichah, et al., 2022). Dengan memiliki kesamaan akan sesuatu, tidak menutup kemungkinan bahwa pengguna *fan account* bisa menemukan seseorang yang bisa dijadikan sebagai sahabat.

Dapat disimpulkan, persahabatan adalah sebuah hubungan interpersonal yang terjalin karena adanya perasaan kesamaan dalam sebuah hal. Hubungan persahabatan yang terjalin, dapat menjadi sumber dukungan penting dalam proses sosialisasi seseorang.

2.6 Penetrasi Sosial

Teori yang dicetuskan oleh Irwin dan Altman Dalmas, merupakan sebuah teori yang menggambarkan proses ikatan hubungan di mana masing-masing individu bisa melakukan komunikasi yang dangkal menjadi komunikasi yang lebih dalam. Teori penetrasi sosial menjelaskan bagaimana terbentuknya pola hubungan interpersonal (Alvarisi, 2022).

Penetrasi sosial tidak terjadi secara tiba-tiba, terjalinnya sebuah hubungan menjadi intim harus melalui beberapa tahapan sebagai berikut:

a. Tahap orientasi

Tahap ini menjadi tahap awal pertukaran informasi masing-masing individu untuk pertama kali. Proses pertukaran informasi yang terjadi,

biasanya mengungkapkan hal seperti nama panggilan dan akun sosial media.

b. Tahap pertukaran aktif eksplorasi

Tahap ini menjadi tahapan kedua yang memiliki tahapan lebih dalam dari tahapan pertama. Pada tahapan ini, seseorang membagikan hal-hal yang disukai seperti kegemaran dan hobi. Pada tahapan ini, akan terjadi pencocokan masing-masing individu untuk melanjutkan ke hubungan yang lebih intim.

c. Pertukaran afektif

Tahapan ketiga adalah tahapan di mana seseorang menyampaikan hal-hal yang bersifat pribadi. Komitmen dan perasaan nyaman merupakan sebuah ciri dari tahap ketiga ini.

d. Tahap pertukaran stabil

Tahap ini menjadi tahap akhir yang menjadi fase sangat intim. Hal yang diungkapkan pada fase ini adalah nilai, kepercayaan, dan cara pandang terhadap sesuatu.

2.7 Fan Account

Fan account merupakan sebuah akun yang didedikasikan untuk mendukung artis atau idola yang disukai oleh pemilik akun. Salah satu hal unik yang identik dengan *fan account* adalah penggunaannya akan menggunakan identitas yang sangat berbeda dengan identitas asli. Hal ini ditunjukkan dengan menggunakan nama pengguna dan foto profil yang berkaitan dengan idolanya. (Daffa Zalfa Sawitri, et al., 2023)

Fan account memiliki banyak jenis. Yang pertama adalah *fan account* dari selebriti, akun ini berisikan informasi mengenai kehidupan selebriti yang digemari oleh pemilik akun. Ada pun *fan account* dari penggemar olahraga. Akun tersebut berisikan informasi mengenai pertandingan olahraga, berita olahraga, dan statistik pemain dari tim yang didukung. Selanjutnya adalah *fan account* dari sebuah anime, manga, mahwa, dan manhua. Biasanya, akun tersebut berisi review atau ringkasan

dari sebuah episode dan tidak jarang juga *fan account* ini membuat karya-karya sendiri yang berkaitan dengan anime, manga, manhwa, atau manhua yang disukai. Selain itu, ada pula *fan account* dari penggemar buku. *Fan account* dari penggemar buku biasanya berisikan rekomendasi buku untuk pengikutnya, kutipan dari sebuah buku yang telah atau sedang dibaca, dan foto-foto anotasi dari buku yang dikoleksi. Yang terakhir adalah *fan account* dari penggemar sebuah game yang biasanya berisikan review dari game yang sedang dimainkan, tips dan trik memainkan sebuah game, dan informasi mengenai game yang sedang atau telah dimainkan.

Penggemar yang banyak dijumpai sebagai pengguna *fan account* adalah penggemar *K-Pop*. Bahkan tidak jarang juga penggemar *K-Pop* melakukan interaksi dengan menggunakan *fan account*. Interaksi yang terjadi biasanya adalah *fangirling* bersama, seperti saling menimpali cuitan antar penggemar *K-Pop*.

