

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Masyarakat memiliki andil dan turut berperan serta dalam berbagai praktik budaya populer. Hal ini juga turut diungkapkan oleh Kellner (2010:45) di mana budaya populer berasal dari masyarakat oleh dan untuk masyarakat itu sendiri, masyarakat pula turut mengikuti praktik-praktik budaya populer. Salah satu yang menjadi bagian dari budaya populer masa kini ialah Korean Wave atau Hallyu, biasa disebut dengan Hallyu atau K - Wave telah melanda Indonesia dan banyak memengaruhi kehidupan masyarakat khususnya kawula muda atau anak remaja (Wijayanti, 2012) Budaya Korea berkembang begitu pesat dan diterima oleh publik internasional dan mengacu pada globalisasinya budaya Korea, terutama remaja menyenangi drama ataupun musik pop Korea (Nastiti, 2010)

Korean Pop Music atau sering dikenal dengan sebutan Kpop. Kpop adalah genre musik asal Korea Selatan yang menggabungkan berbagai gaya, termasuk musik pop, hip-hop, rap, rock, R&B, dan elektronik (Leung, 2012). Dibandingkan dengan hiburan lainnya, Kpop lebih terintegrasi (Rakhmat & Tarahita, 2020). Kpop ini sendiri bukan hanya menunjukkan sebagai genre musik melainkan juga mengenai tarian, penampilan, visual dan semua yang menyangkut idola-idolanya. Salah satu idola K-pop yang terkenal di Indonesia adalah boy group Seventeen. Seventeen merupakan boy group yang debut di Tahun 2015 dan mulai naik daun pada Tahun 2017 sampai sekarang. Pada tahun 2019, Twitter mengumumkan daftar negara yang paling banyak membuat tweet terkait artis Kpop sepanjang tahun 2019 dan Indonesia berada pada peringkat 3 setelah Thailand dan Korea Selatan. Hingga pada tahun 2020, Indonesia masih berada di peringkat 3 sebagai negara yang banyak membuat tweet tentang Kpop (YeonJeong, 2020). Banyaknya peminat pada musik Kpop menyebabkan terbentuknya penggemar yang disebut Kpop Fandom. Istilah fandom muncul sebagai reaksi atas fenomena aktivitas konsumsi budaya yang dijadikan objek kesenangan. Fandom adalah kata dalam Bahasa Inggris yang berarti “fan” adalah “penggemar” dan “dom” dari kata “kingdom” adalah

“kerajaan”. Dengan kata lain, fandom adalah kelompok penggemar yang membentuk diri layaknya kerajaan dengan melakukan aktivitas kesenangan mereka. Fenomena fandom tidak hanya berpusat pada satu kesenangan tetapi dapat ditemukan di berbagai jenis seperti animasi, fiksi, olahraga, penyanyi solo atau grup dan lain-lain.

Penggemar Kpop yang tergabung dalam sebuah fandom merupakan mereka yang mengidolakan hiburan asal Korea Selatan dengan berbagai cara seperti mendengarkan lagu, menonton music video, menonton konser idola, membeli merchandise ataupun melakukan voting untuk idolanya. Selain itu, antar penggemar yang tergabung dalam satu fandom akan saling berinteraksi seperti bergabung dengan fanbase idola yang ditemui di Instagram dan saling menandai atau memberi komentar di setiap postingan yang diunggah oleh idola Kpop untuk memudahkan dalam pencarian informasi (Rinata & Dewi, 2019). Adapun aktivitas lain seperti membuat proyek-proyek besar seperti ulang tahun, anniversary, proyek comeback atau proyek yang dibuat dalam rangka perilisan lagu atau album baru. Setiap bentuk dukungan terhadap idolanya memiliki dampak positif dan negatif. Penelitian lain mengungkapkan adanya hubungan positif antara fanatisme terhadap idola dengan agresivitas yang terjadi pada penggemar K-Pop atau jenis musik populer yang berada di Korea Selatan (Sulistiani, 2016).

Fenomena penggemar K-pop di Indonesia merupakan bentuk penelitian yang fokus terhadap kajian budaya populer dan budaya penggemar (fandom culture). Storey dalam (Sandika, 2010) menganggap apa yang diasumsikan terhadap penggemar cenderung menyimpang dan merupakan kegiatan yang berlebihan. Penggemar merupakan kelompok yang mengkonsumsi dan menikmati teks budaya populer melebihi kebanyakan orang umumnya. Penelitian ini diharapkan akan memperkaya ruang lingkup pembahasan budaya penggemar yang mengkonsumsi dan menikmati teks budaya pop yang digemarinya. Sehingga, membuang pandangan negative yang sering diarahkan kepada komunitas – komunitas yang menyukai teks budaya populer.

CARAT merupakan sebutan bagi para penggemar boyband tersebut dari Korea Selatan, Seventeen adalah salah satu yang melakukan aktivitas kegiatan fandom. Carat sendiri secara resmi diumumkan sebagai nama fandom pada 14 Februari 2016 setelah dibuat melalui pemungutan suara sedang berlangsung (Soompi., 2016). Dalam hubungan mereka Seventeen dianggap diamond atau berlian, sedangkan fansnya yaitu Carat dianggap sebagai berlian berkilau. Seperti fandom lainnya, Carat berinteraksi satu sama lain secara langsung dan melalui berbagai media seperti media sosial, situs web buatan penggemar dan platform resmi. Interaksi yang dilakukan juga memiliki perbedaan, dari penyediaan informasi mengenai idola, menerjemahkan artikel ke dalam bahasa Korea Bahasa Inggris atau Indonesia, bagikan gambar yang terkait dengan idola (Afifah, 2019)

Salah satu media sosial yang sering digunakan Carat untuk berinteraksi adalah WhatsApp Messenger. Seperti grup yang didirikan oleh Glatika pada 3 Agustus 2021 dengan 172 anggota di grup karat, ada beberapa aturan grup seperti tidak membagikan video atau foto tidak bersifat seksual, jangan menyinggung atau membuat keributan, menonton MV baru dari Seventeen, dan jika ingin keluar dari grup meminta izin kepada Glatika, Angel, Salma dan Alfina sebagai admin grup

Melalui grup percakapan, ketika anggota membagikan pesan mereka entah itu tentang suatu permasalahan, informasi, sharing dan sebagainya, maka anggota lainnya akan memberikan pendapat. Dengan ini *WhatsApp* memungkinkan untuk menjadi tempat berkumpulnya orang-orang melalui representasi akun digital, walaupun pada sisi lain aplikasi *WhatsApp* masih bisa digunakan secara privat dengan mengatur apa yang akan dibagikan ke orang lain. Dalam menggunakan aplikasi yang dikenal dengan sebutan WA, Carat saling membagikan cerita baik itu mengenai Seventeen atau cerita mengenai mereka sendiri melalui grup yang sengaja dibuat untuk berkomunikasi. Biasanya mereka yang tergabung dalam grup terdiri dari berbagai usia sehingga pembicaraan yang terjadi pun beragam. Penulis akan meneliti fans seventeen mengenai “DINAMIKA INTERAKSI KOMUNIKASI *FANS*” di grup *WhatsApp*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang sebelumnya, rumusan masalah pada investigasi tersebut adalah:

Bagaimana dinamika interaksi para FANS Seventeen di grup *WhatsApp* Carat?

1.3 Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui dinamika interaksi komunikasi yang dilakukan oleh penggemar di WhatsApp CARAT.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman pada komunikasi kelompok yang disebabkan oleh kesepakatan kepentingan melalui interaksi komunikasi yang dilakukan.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan, penulis dapat memberikan menjelaskan persepsi penggemar SEVENTEEN komunikasi yang terjadi atau terjadi di fandom CARAT.