

**YAYASAN LEMBAGA PENDIDIKAN ISLAM RIAU
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI**

**INTERAKSI SIMBOLIK REMAJA PEREMPUAN
PENGGEMAR *KOREAN POP* DI PEKANBARU**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)
Pada Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Islam Riau



NUR WINDA YANI

NPM : 169110021
PROGRAM STUDI : ILMU KOMUNIKASI

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU
PEKANBARU
2020**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Nur Winda Yani
Tempat / Tanggal Lahir : Duri / 09 November 1998
NPM : 169110021
Program Studi : Ilmu Komunikasi
FAKULTAS : Ilmu Komunikasi
Alamat / No Tlp :jl. Alamanda, Perumahan Mangga House No.G4
/081270346508
Judul Proposal :Interaksi Simbolik Remaja Perempuan Penggemar
Korean Pop Di Pekanbaru

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya (skripsi) adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatka gelar akademik, baik di Universitas Islam Riau maupun di perguruan tinggi lain.
2. Karya tulis ini adalah murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali pengarahan Tim Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas di cantumkan sebagai acuan dalam daftar pustaka.
4. Bersedia untuk mempublikasikan karya tulis saya (skripsi) di jurnal Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
5. Pernyataan ini sesungguhnya dan apabila kemudian hari terdapat penyimpangan dari apa yang saya nyatakan di atas (poin 1-3), maka saya bersedia menerima sanksi pembatalan nilai proposal dan ata pencabutan gelar akademik keserjanaan saya dan sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Universitas Islam Riau.

Pekanbaru, 20 Oktober 2020

Yang Menyatakan,

Nur Winda Yani

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim

Pertama-tama puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang, yang telah memberikan saya kemudahan terselesaikannya skripsi ini dengan baik dan lancar. Dalam proses mengerjakan skripsi ini banyak keluh kesah saya tercurah di dalamnya, kelak skripsi ini bisa bermanfaat banyak orang dalam dunia pendidikan. Pertanyaan tentang wisuda terus muncul di lingkungan sekitar saya, menanyakan kapan wisuda memang selalu menjadi beban pikiran saya. Teringat pesan kedua orang tua yang selalu menesehati saya untuk semangat dan jangan menyerah. Kemudian saya merenung dan teringat pesan kedua orang tua saya. Dukungan tersebut menjadi penyemangat atas rasa lelah dan malas saya. Skripsi ini saya persembahkan untuh papa dan mama yang telah mengisi kebahagiaan di dunia ini, sehingga tidak cukup hanya menikmati semuanya. Semua perjuangan saya hingga sekarang ini saya persembahkan kepada orang yang saya cintai yaitu papa Tengku Said Alwi dan mama Murni. Terimakasih juga kepada kedua adik saya Nur Afni dan Said Fahmi Alwi yang saya sayangi.

MOTTO

“Semua impian kita bisa terwujud jika kita memiliki keberanian untuk mengejarnya”

(Walt Disney)

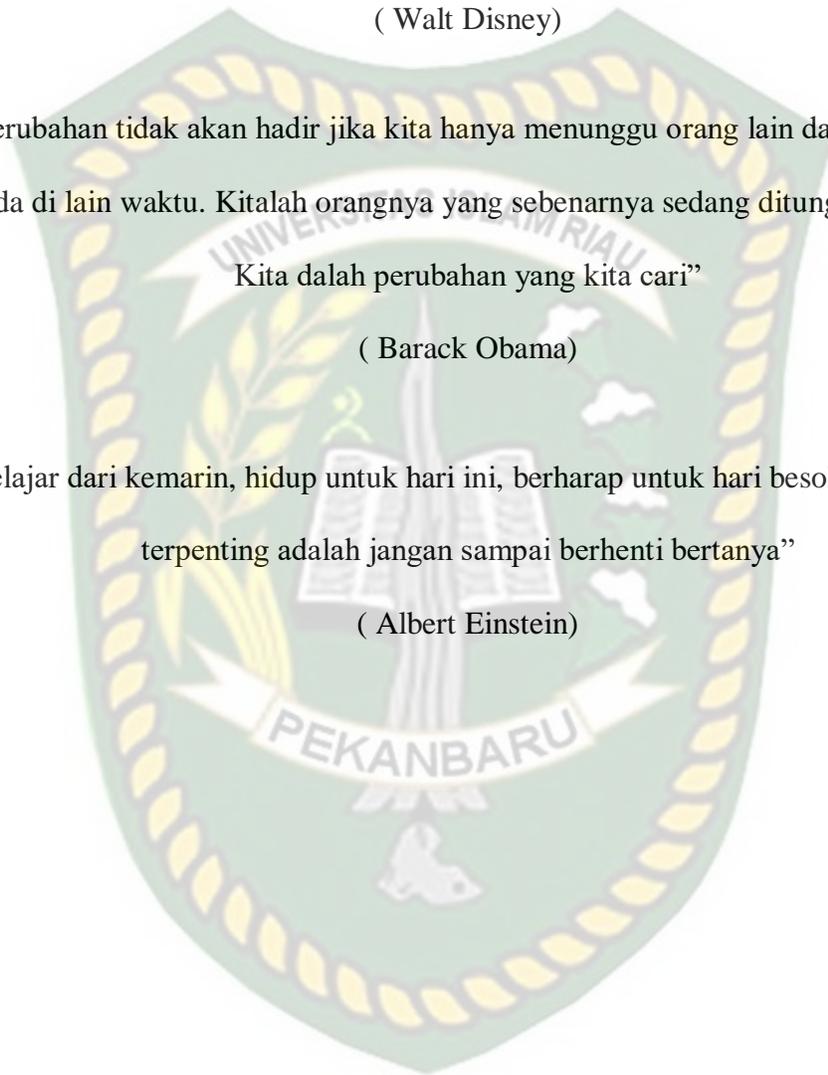
“Perubahan tidak akan hadir jika kita hanya menunggu orang lain dan menunda-nunda di lain waktu. Kitalah orangnya yang sebenarnya sedang ditunggu tersebut.

Kita dalah perubahan yang kita cari”

(Barack Obama)

“Belajar dari kemarin, hidup untuk hari ini, berharap untuk hari besok. Dan yang terpenting adalah jangan sampai berhenti bertanya”

(Albert Einstein)



KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti sampaikan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan karunia-NYA yang selalu menyertai peneliti selama pengerjaan skripsi dan memberikan kelancaran kepada peneliti dengan judul “Interaksi Simbolik Remaja Perempuan Penggemar *Korean Pop* di Pekanbaru”. Tujuan dari skripsi ini adalah sebagai bentuk pertanggung jawaban untuk memenuhi mata kuliah di akhir semester.

Peneliti menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Abdul Aziz, S.Sos., M. Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
2. Ibu Eka Fitri Qurniawati, M.I.Kom selaku Ketua Prodi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau.
3. Bapak Yudi Daherman, M.I.Kom selaku dosen pembimbing yang selalu sabar dalam membimbing, mengarahkan, memberi saran, dan memberi motivasi untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Ibu Eka Fitri Qurniawati, M.I.Kom selaku dosen PA yang memberikan nasehat dan motivasi kepada peneliti.
5. Seluruh Dosen Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang telah memberikan ilmunya selama proses melaksanakan studi.
6. Seluruh Staf Tata Usaha Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau yang telah memperlancar urusan administrasi selama penulisan penelitian ini.

7. Kedua orang tua peneliti, Papa Tengku Said Alwi dan Mama Murni yang selalu mendoakan dan memberikan dukungan moril dan materiil.
8. Saudara perempuan kandung Nur Afni yang selalu mendoakan dan mengingatkan untuk selalu semangat dalam pengerjaan skripsi ini.
9. Saudara laki-laki kandung Said Fahmi Alwi yang selalu memberikan dukungan semangat selama pengerjaan skripsi ini.
10. Kepada informan dalam penelitian ini yang bersedia meluangkan waktunya..
11. Kepada sahabat seperjuangan Febyolla Lestari, Erina Razaliani dan Ratih Dwi Audita yang selalu ada saat suka maupun duka. Peneliti berharap sama-sama lulus dan wisuda bersama.
12. Kepada seluruh mahasiswa dan mahasiswi Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Islam Riau khususnya angkatan 2016.

Akhir kata Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak luput dari kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu saran sangat diharapkan peneliti demi perbaikan di masa yang akan datang. Semoga skripsi ini bermanfaat, terkhusus bagi almamater. Peneliti berharap bahwa skripsi ini berguna menambah wawasan dan pengetahuan.

Pekanbaru, 20 Oktober 2020

Peneliti

Nur Winda Yani

DAFTAR ISI

COVER	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR TIM PENGUJI SKRIPSI.....	iii
BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
Abstrak.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	11
C. Fokus Penelitian.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian	12
F. Manfaat Penelitian.....	12
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Kajian Literatur	13
1. Komunikasi Interpersonal.....	13
2. Teori Interaksi Simbolik	20
3. Remaja Perempuan.....	24
4. Penggemar Korean pop di Pekanbaru	30
5. Keterkaitan Penggemar Korean pop Dengan Media Internet.....	34
B. Definisi Operasional.....	36
C. Penelitian Terdahulu yang Relevan.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Pendekatan Penelitian.....	41
B. Subjek dan Objek Penelitian	42
1. Subjek Penelitian.....	42
2. Objek Penelitian.....	43
C. Lokasi dan Waktu Penelitian	44
1. Lokasi Penelitian.....	44

2. Waktu Penelitian.....	44
D. Sumber Data.....	46
1. Data Primer.....	46
2. Data Sekunder.....	46
E. Teknik Pengumpulan Data.....	46
1. Wawancara	47
2. Observasi	47
3. Dokumentasi	48
F. Teknik Pemeriksaan Data	49
G. Teknik Analisis Data	49
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	51
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	51
B. Hasil Penelitian	53
C. Pembahasan Penelitian	64
1. Pikiran(<i>mind</i>)	64
2. Diri(<i>self</i>).....	66
3. Masyarakat(<i>society</i>)	70
BAB V PENUTUP	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran.....	73
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN.....	80

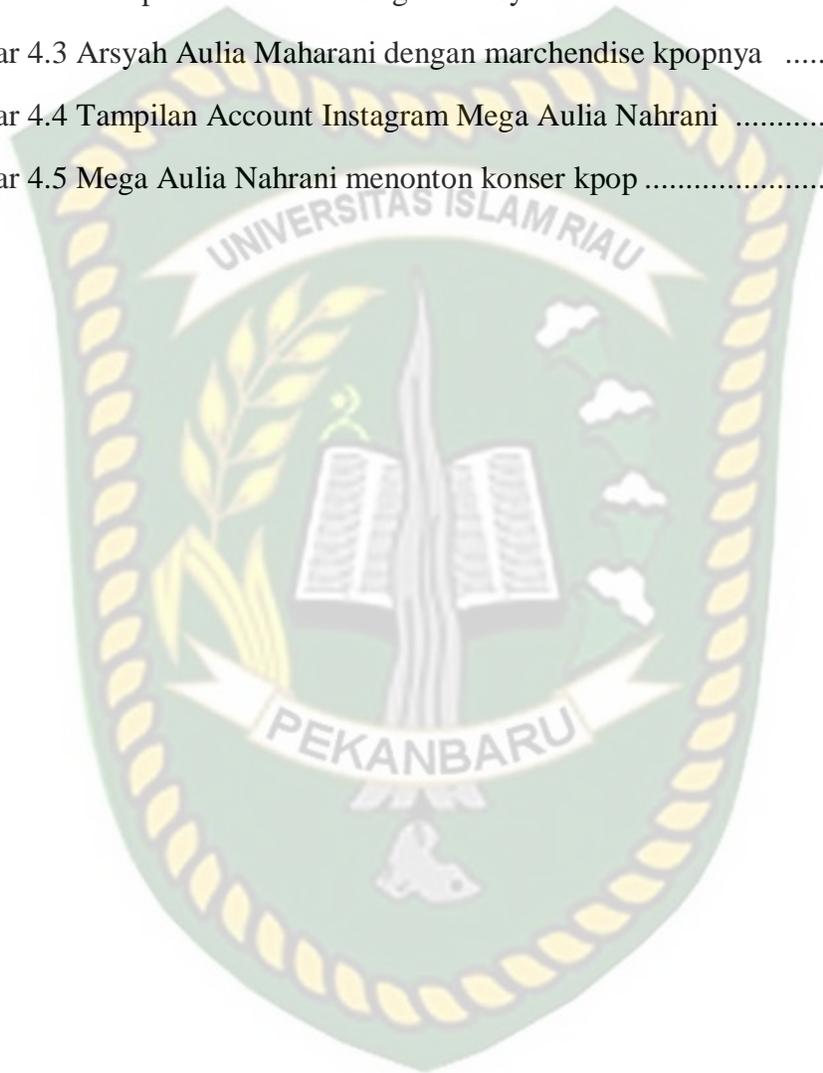
DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Yang Terdahulu Yang Relevan	37
Tabel 3.1 Pembagian Tingkatan Subjek Penelitian	42
Tabel 3.2 Jadwal Kegiatan Penelitian	45



DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 Acara gathering ke7 dihadiri penggemar kpop di Pekanbaru	52
Gambar 4.2 Tampilan Account Instagram Arsyah Aulia Maharani	60
Gambar 4.3 Arsyah Aulia Maharani dengan merchandise kpopnya	60
Gambar 4.4 Tampilan Account Instagram Mega Aulia Nahrani	61
Gambar 4.5 Mega Aulia Nahrani menonton konser kpop	61



Abstrak

Interaksi Simbolik Remaja Perempuan Penggemar *Korean Pop* di Pekanbaru

Nur winda yani
NPM: 169110021

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya fenomena gelombang *hallyu* yang semakin menunjukkan eksistensinya di masyarakat. Sebagian masyarakat memiliki persepsi berbeda-beda terhadap keberadaan budaya *Korean pop*. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana interaksi simbolik sebagai alat komunikasi remaja perempuan penggemar *Korean pop* di Pekanbaru. Bagaimana pandangan masyarakat terhadap keberadaan penggemar Kpop tersebut. Mengkaji dengan penggunaan teori interaksi simbolik oleh Herbert Mead yang terdiri dari pikiran, diri dan masyarakat. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Informan terdiri dari tiga remaja perempuan yang usia 18-21 tahun tinggal di Pekanbaru. Berdasarkan hasil penelitian tentang pikiran, remaja perempuan berpikir merasa senang menjadi penggemar Korean pop. Diri, remaja perempuan ingin menunjukkan sisi baik sebagai diri penggemar Korean pop dengan cara menghilangkan persepsi buruk tentang penggemar Korean pop tidak sukses. Masyarakat, dukungan baik dari informan pendukung terhadap remaja perempuan penggemar Korean pop.

Kata Kunci: Interaksi Simbolik, Remaja Perempuan, *Korean Pop*

Abstract

Symbolic Interaction of Female Adolescent Fans of Korean Pop in Pekanbaru

Nur winda yani
NPM: 169110021

This research is motivated by the existence of the hallyu wave phenomenon which increasingly shows its existence in society. Some people have different perceptions of the existence of Korean pop culture. This research was conducted to find out how symbolic interaction is a communication tool for female adolescent fans of Korean pop in Pekanbaru. How do people view the existence of these Kpop fans. Assessing the use of symbolic interaction theory by Herbert Mead which consists of mind, self and society. The method used in this research is qualitative research with descriptive methods. Data collection techniques were carried out by observation, interviews and documentation. The informants consisted of three female adolescent aged 18-21 years living in Pekanbaru. Based on the results of research on the mind, female adolescent think it's good to be Korean pop fans. Self, female adolescent want to show the good side of themselves as Korean pop fans by eliminating bad perceptions about Korean pop fans not being successful. Society, good support from support informants towards female adolescent Korean pop fans.

Keywords: Symbolic Interaction, Female Adolescent, Korean Pop.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Korean pop adalah singkatan dari Kpop yang merupakan genre musik dari Negeri Ginseng Korea Selatan. Kpop adalah genre musik Korea yang banyak digemari oleh semua kalangan. *Visual* wajah tampan dan cantik merupakan ciri khas dari *Boy/Girl Band* Kpop. Selain itu Kpop identik dengan kualitas musik dan video yang bagus, manajemen idol yang ketat, menyebabkan Kpop disukai di seluruh belahan benua. Hal inilah yang membuat sebuah fenomena Gelombang *Hallyu* tercipta.

Menurut Suryani *Korean Wave* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan produk kebudayaan populer Korea Selatan yang berhasil diekspor ke negara-negara lain di wilayah Asia, Eropa, maupun Amerika. Melalui musik, film, dan produk industri hiburan seperti drama televisi, *Korean Wave* menjual kebudayaan Korea Selatan yang memadukan kehidupan tradisional dan modern. *Korean Wave* tidak saja sebatas berhasil memasarkan budaya, namun mampu produk-produk komersial dan pariwisata Korea Selatan kepada publik di berbagai negara. Dalam kasus ini, *Korean Wave* bukan lagi sekadar transfer budaya lintas-negara atau

perluasan industri hiburan, namun telah menjadi instrumen "kuasa lunak" dalam mencapai tujuannya, yaitu memperoleh keuntungan ekonomi.¹

Bukti yang mendorong peningkatan jumlah penggemar Kpop adalah media *Internet* tidak lepas dari popularitas Kpop. Salah satu aplikasi media sosial *streaming* video *online* yaitu *Vlive*, yaitu aplikasi dilakukan *selebri* Kpop untuk mengobrol langsung dengan penggemar di seluruh belahan benua. *Korea Foundation* melaporkan ada 1.843 klub penggemar "*Hallyu*" di 113 negara, di luar Korea Selatan, per Desember 2018. klub penggemar "*Hallyu*" secara global beranggotakan 89,19 juta orang, meningkat 22 persen dibandingkan 2017 di mana jumlah penggemar berjumlah 73,12 juta.² Dapat diartikan internet dapat membentuk khayalan dengan kehidupan fantasi populer ala selebritas Kpop melalui budayanya.

Gelombang *Hallyu* tersebar secara global di berbagai Negara di dunia termasuk Indonesia. Perkembangan Kpop di Indonesia sendiri berawal dari drama-drama Korea yang ditayangkan televisi nasional Indonesia pada awalan tahun 2000-an yaitu *Autumn in My Heart*, *Winter Sonata*, *Full House*, *Memories of Bali*, *Princess Hours*. Kemudian pada tahun 2019 ini kembali televisi nasional Indonesia TRANS TV menayangkan drama Korea dengan menggunakan suara *dubbing* maupun tidak. Berikut nama-nama drama Korea yang tayang di Trans tv yaitu; *Encounter*, *What's Wrong With Secretary Kim*, *Strong Woman Do Bong-soon*, *My Fellow Citizens*, *Sky Castle*, *Gangnam Beauty*, *100 Days My Prince*, *The Last Empress*, dan *Cheese in the*

¹ <https://news.detik.com/kolom/d-4294404/mimpi-gelombang-indonesia/> diakses 15 desember 2019.

² <https://lifestyle.bisnis.com/read/20190111/254/877651/bts-dongkrak-jumlah/> diakses 17 september 2019

Trap. Sedangkan untuk drama korea *My Only One*, dan *Person Who Gives Happiness* yang tayang pagi menggunakan *dubbing* bahasa Indonesia.

Perkembangan drama Korea juga diikuti dengan musiknya. Musik yang disajikan berbeda dengan musik pop lainnya. Perbedaan terletak pada sosok penyanyi Kpop dan juga pada kemasannya musiknya. Kemasannya yang diberikan pada lagu yaitu *easy listening* memudahkan para pendengar mengikuti. Sedangkan kualitas video musik terlihat sangat canggih dengan nuansa berbeda setiap *Debut* dan *Comeback* Kpop. Bisa dilihat dari kualitas video musik *Blackpink "Ddu-Du Ddu-Du"*.

Menurut Elma Lisa Bancin Popularitas drama Korea yang tinggi di Indonesia turut membuat musik Kpop yaitu *soundtrack* drama tersebut diminati masyarakat Indonesia. Berawal dari *soundtrack* drama Korea yang dibawakan oleh anggota dari *Boy /Girl Band* Kpop. Sejak saat itu, mulailah musik pop Korea menyebar di Indonesia. Puncaknya ketika konser Kpop pertama kali diadakan di Indonesia pada tahun 2005 oleh Rain, pemain drama Korea *Full House* yang mengumpulkan jumlah penonton 40.000. Setelah Rain, lalu di susul dengan kedatangan 2PM tahun 2011. Melihat peluang pasar Kpop di Indonesia yang mulai berkembang, Super Junior kemudian menggelar konser pertama mereka di Indonesia pada tahun 2012 selama tiga hari berturut-turut. Kesuksesan konser Super Junior menginspirasi *SM Entertainment* untuk menggelar konser '*SM Town Live World Tour III*' di Indonesia pada tahun 2012. Dengan memboyong semua idola asuhannya, *SM* berhasil mengumpulkan lebih dari 50.000 penonton dan menjadi konser Kpop terbesar dan termegah pertama yang pernah digelar di Gelora Bung Karno, Jakarta. Puncak

popularitas konser Kpop di Indonesia mulai terasa di tahun 2013. Kini melihat perkembangan pasar Kpop di Indonesia yang semakin meluas membuat banyak idola Kpop yang menggelar konser di Tanah Air. Hampir setiap bulannya selalu saja ada konser Kpop yang berhasil digelar di Indonesia.³

Kepopuleran Kpop di Indonesia terletak pada minat penggemar untuk menonton konser idolanya. Meskipun harga tiket konser Kpop *relatif* mahal tetapi tiket konser tersebut tetap laris manis di minati. Fenomena gelombang *hallyu* selain diikuti dengan industri drama dan musiknya, dampaknya juga terlihat pada melonjaknya minat terhadap produk-produk Korea yaitu seperti makanan, barang elektronik, *Beauty, fashion*, dan tempat wisata. Inilah yang menciptakan minat para penggemar setia Kpop yang tidak hanya menyukai musiknya saja tetapi segala hal yang berbau Korea pasti diminati.

Penggemar Kpop juga lebih diidentikkan dengan remaja, dibandingkan drama Korea yang menyentuh berbagai kalangan termasuk Ibu rumah tangga. Meskipun sebenarnya penggemar Kpop tidak semuanya remaja, hanya saja mereka lebih mudah dikenali karena lebih *ekspresif*. Hal ini didukung dengan *survey* yang dilakukan oleh Niken Nuraini dalam *website* kumparan kepada 100 orang fans Kpop. Hasilnya, sekitar 57 persen dari mereka berada di usia remaja dan dewasa awal, 12-20 tahun. Sementara 42 persen fans berusia 21-30 tahun, dengan satu persen di antaranya berusia di atas 30 tahun. Dari hasil survei tersebut dapat dilihat bahwa penggemar

³<https://kumparan.com/@kumparank-pop/k-popedia-perjalanan-pergelaran-konser-k-pop-di-indonesia/> diakses 21 Agustus 2019.

Kpop banyak terjadi di usia remaja.⁴ Dari hasil survei di atas dapat disimpulkan bahwa remaja awal dan akhir mendominasi sebagai penggemar Kpop.

Peneliti memilih remaja perempuan yang merupakan konsumen terbesar terhadap industri Kpop. Dikarenakan minat terhadap Kpop itu sendiri kebanyakan oleh kaum perempuan. Alasan kenapa penggemar Kpop kebanyakan adalah perempuan. Dikarenakan awalan Kpop itu sendiri terkenal dengan drama Korea. Drama Korea cenderung bernuansa sedih dan romantis yang menciptakan khayalan fantasi yang jauh dari kenyataan dunia nyata itulah membuat drama Korea disukai kebanyakan perempuan. Dasrun Hidayat, (2012:53) Fantasi adalah penggunaan imajinasi untuk membentuk citra dari sesuatu yang diinginkan oleh seseorang.

Dasrun Hidayat, (2012:151) Remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas. Ia tidak termasuk golongan orang dewasa. Remaja ada di antara anak dan orang dewasa. Oleh karena itu, remaja disebut pula sebagai masa transisi. Remaja masih belum mampu untuk menguasai fungsi fisik maupun psikisnya. Ditinjau dari segi tersebut mereka masih tergolong kanak-kanak, mereka masih harus menemukan tempat dalam masyarakat. Pada umumnya, mereka masih belajar di sekolah atau perguruan tinggi. Bila mereka bekerja, mereka melakukan pekerjaan sambilan dan belum mempunyai pekerjaan tetap.

Remaja merupakan masa transisi antara masa anak-anak ke masa dewasa dimana menunjukkan tingkah laku tertentu yang susah diatur dan memiliki dunianya

⁴ <https://kumparan.com/@kumparank-pop/fanatisme-fans-k-pop-candu-dan-bumbu-remaja/> diakses 19 september 2019.

sendiri. Kalau dilihat remaja memiliki hal-hal yang menarik untuk diikuti perkembangannya dari masa ke masa seperti halnya fashion, hobi, cara bergaul, cita-cita dan gaya bahasa. Dasrun Hidayat, (2012:151) Dalam masa remaja, remaja berusaha untuk melepaskan diri dari milik orang tua dengan maksud untuk menemukan dirinya. Sudah tentu pembentukan identitas, yaitu perkembangan ke arah individualitas yang mantap, merupakan aspek yang penting dalam perkembangan berdiri sendiri. Santrock, (2007:103) Remaja harus menemukan apa yang mereka yakini, sikap dan nilai-nilai idealnya yang dapat memberikan suatu peran dalam kehidupan sosialnya. Meski demikian identitas diri merupakan persoalan kompleks dan membutuhkan waktu yang panjang, selain itu terbentuknya identitas diri merupakan pertanyaan yang akan terus muncul selama rentang kehidupan dan tidak akan berhenti pada satu keputusan final .

Pencarian identitas diri tidak hanya berlangsung pada masa awal-awal remaja, melainkan juga masih berlanjut pada masa akhir remaja. Dasrun Hidayat dalam Sarwono (2012:149) Mengungkapkan meskipun tidak ada batasan secara eksplisit tentang usia remaja, akan tetapi dalam Undang-undang kesejahteraan Anak (UU No. 4/1979) disebutkan bahwa semua orang di bawah usia 21 tahun dan belum menikah dikategorikan sebagai remaja. Apabila sudah menikah dalam usia tersebut maka dianggap sebagai orang dewasa. Muhammad Al-Mighwar, (2006:71) Di Indonesia, batasan usia remaja akhir adalah antara 17 tahun sampai 21 tahun bagi wanita, dan 18 tahun sampai 22 tahun bagi laki-laki. Banyak cara yang dilakukan remaja untuk menunjukkan identitasnya, antara lain penggunaan simbol-simbol status dalam

bentuk kendaraan, pakaian dan pemilikan barang-barang lain yang mudah dilihat. Melalui cara seperti ini, remaja berusaha menarik perhatian orang lain agar mereka memandangnya sebagai individu. Disamping itu, dia juga berusaha mempertahankan identitas dirinya terhadap kelompok sebaya.

Dalam upaya mencari jati dirinya mereka seringkali coba-coba bahkan melakukan peniruan. Remaja membutuhkan sosok idola yang akan menjadi panutannya. Idola merupakan peran penting dalam pembentukan pribadi remaja. Merekalah yang mengarahkan segala perilaku, juga membentuk perasaan dan pikiran. Idola mereka sebagai *role mode* mereka. Seperti halnya remaja perempuan penggemar Kpop mereka meniru apa yang dilakukan idolanya. Mereka menjadi sosok idola di kalangan remaja.

Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian terhadap remaja penggemar Kpop yang memiliki *hobby* menyukai budaya Kpop. Dalam pandangan masyarakat secara umum menjadi seorang penggemar dan mengidolakan seseorang bukanlah hal yang tabuh. Tetapi menjadi seorang penggemar Kpop yang hidup dan berinteraksi di tengah masyarakat memiliki pandangan negatif. Kekhawatiran pada budaya Kpop berkaitan dengan perbedaan pada Indonesia yaitu agama, budaya dan moral..

Salah satu kekhawatiran pada budaya yaitu apabila remaja Indonesia tidak lagi memiliki keinginan untuk mencari tau tentang budayanya sendiri. Kebiasaan yang awalnya sekedar hobi tersebut pada akhirnya akan semakin kuat mengakar dalam diri remaja dan menjadi identitas budaya yang diakuinya. Berjalannya waktu budaya asli yang telah diwariskan lama-lama akan hilang dengan sendirinya. Budaya Kpop masih

dianggap sebagai fenomena yang keberadaannya dianggap sebagian masyarakat menerima dengan *feedback* yang *positif* dan *negatif*.

Novia Hasan berpendapat Remaja penyuka Kpop selalu mendapat sindiran dari *Non* Kpop seperti “Ah apaan sih boyband Korea mah banci!! alay!! oplas!!” kata-kata tersebut mungkin sudah familiar di telinga para Kpopers yang selalu menerima hujan dari mereka para *Non* Kpopers, bahkan kata-kata tersebut terkadang terlontar dari mulut teman kita sendiri. Mereka selalu menilai Kpop hanya dari sisi luarnya saja sehingga yang nampak hanya sisi negatifnya, padahal jika dilihat dari banyak sisi terdapat banyak hal positif yang hanya diketahui jika kita menjadi seorang Kpopers. Hal positif yaitu menggapai impian butuh proses, *friendship goals*, mendapatkan banyak teman, dan mengasah kreatifitas. Selain ada hal positif juga ada hal negatif pada umumnya yaitu konsumtif dan lupa waktu.⁵

Akan tetapi seiring dengan berkembangnya zaman, teknologi dan bisnis di dunia. Masyarakat mulai terbuka, memahami dan menerima keberadaan budaya Kpop. Masyarakat lebih dewasa dalam memberikan penilaian kepada budaya Kpop. Dengan demikian, terjadi interaksi pada sosial dengan menggunakan identitas dirinya sebagai seorang penggemar Kpop. Melihat bagaimana penggemar Kpop berinteraksi dengan orang disekitar lingkungannya dengan identitas Kpop melekat pada dirinya. Seperti yang dijelaskan dalam teori interaksi simbolik menjadi teori dasar dalam penelitian ini.

⁵ https://kumparan.com/novia-hasan/menjadi-fans-k-pop-tidak-sehina-yang-mereka-pikirkan_1524838395147/ diakses 09 September 2019.

Teori interaksi simbolik merupakan teori yang berasal dari pemikiran George Herbert Mead dan Herbert Blumer yang menjelaskan tentang penggunaan dan penciptaan simbol dalam berinteraksi. Apa yang membuat remaja Indonesia menyukai Kpop padahal dari segi bahasa dan budaya tidak dekat, disinilah peran simbol. George Herbert Mead mengatakan bahwa orang bertindak berdasarkan makna simbolik yang muncul di dalam sebuah situasi tertentu atau yang dimiliki individu berupa identitas yang melekat pada dirinya. Diungkap oleh Mead bahwa di dalam interaksi sosial, individu akan membentuk dan dibentuk oleh society melalui interaksi. Salah satu hasil dari interaksi simbolik ialah konsep diri individu. Dapat diartikan bahwa bentuk komunikasi yang terjalin antara kpopers dengan masyarakat adalah bentuk komunikasi dua arah seperti yang dijelaskan diatas. Proses komunikasi yang dimaksud ketika Kpopers berinteraksi dengan masyarakat luas.

Sebenarnya, sebuah hasil penting dari interaksi adalah sebuah gagasan khusus mengenai diri sendiri siapakah anda sebagai seseorang. Pelaku komunikasi tidak hanya berinteraksi dengan objek lain tetapi mereka juga berkomunikasi dengan diri mereka sendiri. Para pelaku komunikasi melakukan percakapan sendiri sebagai bagian dari proses interaksi berbicara pada diri kita sendiri dan memiliki percakapan dalam pikiran kita untuk membedakan benda dan manusia. Ketika mengambil keputusan mengenai bagaimana bertindak terhadap suatu objek sosial, disebut sebagai rencana tindakan yang diikuti oleh sikap atau pernyataan verbal yang menunjukkan nilai-nilai terhadap tindakan apa yang akan dituju.

Hal ini membuat peneliti tertarik untuk meneliti. Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti, peneliti memilih tiga informan remaja perempuan yang berusia 18-21. Tiga informan tersebut terdapat perbedaan lama masa menjadi penggemar Kpop. Peneliti membagi tiga tingkatan terhadap informan yaitu rendah(*low*), menengah(*middle*), dan tinggi(*high*). Perbedaan tersebut untuk mengetahui perbedaan yang terjadi pada setiap informan yang akan diteliti..

Sedangkan untuk lokasi penelitian berada di Pekanbaru, sebab berdasarkan hasil penelusuran peneliti, Pekanbaru merupakan salah satu kota di Indonesia yang juga terkena fenomena Gelombang Hallyu. Dapat dilihat dari keberadaan manajemen komunitas *dance cover* Kpop, *fandom* Kpop dan *restaurant* Korea yang ada di Pekanbaru. *FBK* (*Bfriend*, *Phoenix*, *Diamond C*, *Epink*), *AOD* (*The Neo*, *Silverbullet*, *Shadow*, *Efrosi-X*, *SummerDays*) *BLIND* (*B-Ace*, *B-Mine*, *B-King*, *B-Cross*). Selain komunitas *dance cover*nya terdapat juga penggemar Kpop dari berbagai *fandom* yang ada di Pekanbaru. Terhitung ada 36 *Fandom* Kpop yang ada di Pekanbaru menurut data dari Instagram *@kpoperspekanbaru*. *@kpoperspekanbaru* merupakan sebuah forum komunitas untuk menyatukan *Kpopers* yang ada di Pekanbaru. Selain keberadaan komunitas *dance cover* dan *fandom* juga adanya pengaruh dari hal kuliner yaitu *restaurant* Korea. *Restaurant* Korea yang ada di Pekanbaru yaitu *magal Korean bbq*, kantin *minichef*, *Jjigae House*, *chir-chir*, *patbingsoo Mal Ska*, *oppa bbq*. Berdasarkan paparan di atas peneliti, ingin melihat Interaksi simbolik Remaja Perempuan Penggemar Korean Pop di Pekanbaru.

B. Identifikasi masalah penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Terlalu menonjolkan diri sebagai penggemar Kpop di kalangan remaja perempuan Pekanbaru.
2. Adanya sindiran pada remaja perempuan penggemar Kpop di lingkungan pertemanan *Non* Kpop.
3. Adanya hal positif dan negatif dalam menyukai budaya populer Kpop.
4. Idol kpop sebagai panutan bagi pembentukan identitas diri remaja perempuan Pekanbaru.

C. Fokus penelitian

Mengingat banyaknya identifikasi masalah yang telah dipaparkan oleh penulis maka saya hanya akan memfokuskan penelitian pada “Interaksi Simbolik Remaja Perempuan Penggemar Korean Pop di Pekanbaru”.

D. Rumusan masalah

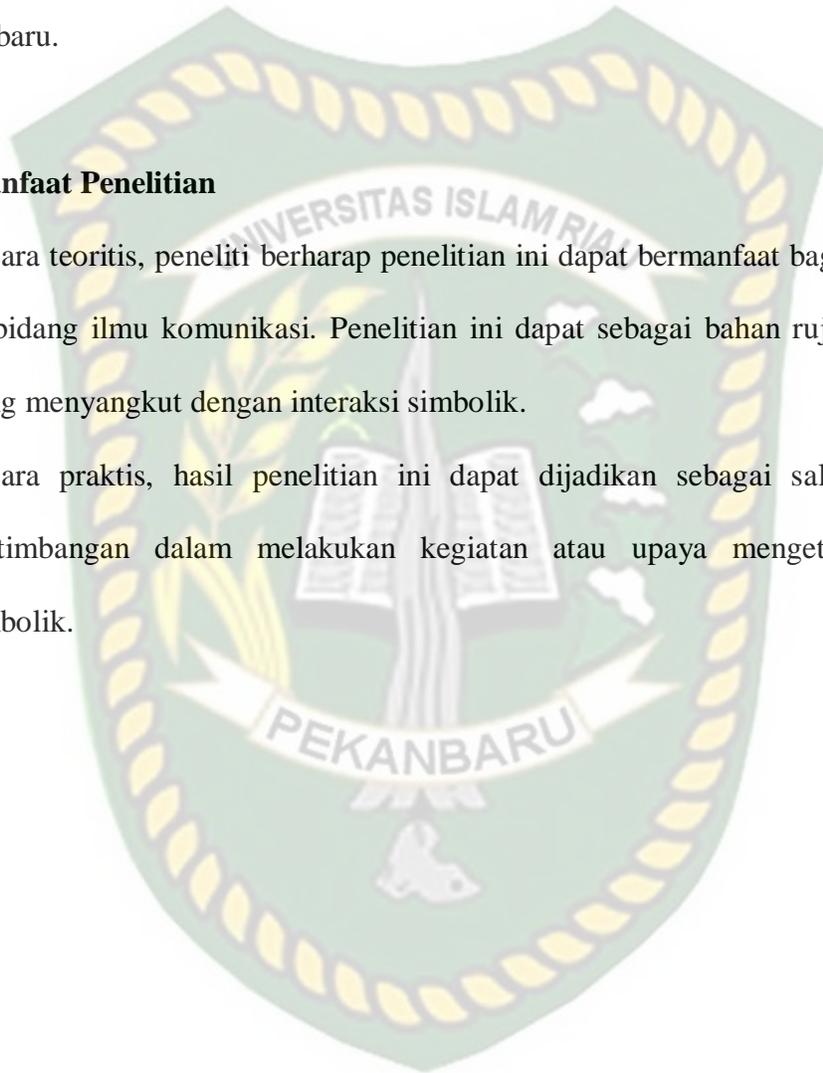
Bertitik tolak dari latar belakang masalah tersebut, maka dirumuskan permasalahannya adalah Bagaimana Interaksi simbolik remaja perempuan penggemar Korean pop di Pekanbaru?.

E. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang akan dilakukan yaitu untuk mengetahui Bagaimana interaksi simbolik remaja perempuan penggemar Korean pop di Pekanbaru.

F. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritis, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengetahuan di bidang ilmu komunikasi. Penelitian ini dapat sebagai bahan rujukan terutama yang menyangkut dengan interaksi simbolik.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu dasar pertimbangan dalam melakukan kegiatan atau upaya mengetahui interaksi simbolik.



BAB II TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Literatur

1. Komunikasi Interpersonal

Arni Muhammad, (2014:158) Komunikasi interpersonal ialah suatu pertukaran informasi antara dua orang dan satu orang mengetahui *feedback*. Komunikasi interpersonal akan terbentuk jalinan dengan orang lain. Sedangkan menurut Wiryanto dalam Alo Liliweri, (2015:27) Komunikasi interpersonal merupakan komunikasi yang terjadi dalam situasi tatap muka antara dua orang atau lebih, baik secara terencana dan bisa terjadi pada kerumunan orang banyak.

Sedangkan menurut Hafied Cangara, (2015:36-37), komunikasi interpersonal Menurut sifatnya dapat dibedakan atas dua macam, yakni komunikasi diadik dan komunikasi kecil. Komunikasi diadik adalah proses komunikasi yang berlangsung dua orang selama situasi tatap muka. Komunikasi kelompok kecil adalah proses komunikasi yang berlangsung selama tiga orang atau lebih secara tatap muka, dimana mereka berinteraksi satu sama lainnya.

Nuraini Soyomukti, (2016:152) Kelebihan komunikasi interpersonal terkait dengan apa yang disebut oleh Littlejohn sebagai “jalinan hubungan” (*relationship*). Konsep ini dijelaskan sebagai seperangkat harapan pada partisipan yang dengan itu mereka mengarahkan perilaku dalam berkomunikasi. “jalinan hubungan” antara individu hampir selalu melatarbelakangi pola-pola interaksi di antara partisipan dalam komunikasi antarpribadi. Sebagai contoh, perbedaan terletak ketika seorang yang baru saja berkenalan cenderung berhati-hati dalam berkomunikasi, kata-kata yang

digunakannya lebih selektif, berbeda dengan komunikasi antara dua orang yang sudah akrab yang bersifat spontan.

Dasrun Hidayat, (2012:50) Dalam komunikasi interpersonal, memahami diri pribadi merupakan suatu syarat yang mendasar. Diri pribadi biasanya menjadi titik pertama pada proses komunikasi yaitu memahami diri pribadi, kita akan memahami komunikasi yang akan kita lakukan. Mempertanyakan Bagaimana diri kita, upaya kita untuk memahami diri pribadi, siapa diri kita. ini disebut persepsi, kita memiliki indera dan kita bisa menangkap informasi atas objek tertentu. Melalui alat pikir dan logika, kita mengartikan informasi yang telah kita dapat melalui penginderaan yang kita punya.

Arni Muhammad, (2014:165-166) Komunikasi interpersonal mempunyai beberapa tujuan. Berikut penjelasannya:

a. Menemukan diri sendiri

Tujuan komunikasi interpersonal ialah mencari pribadi. Komunikasi interpersonal memberikan kesempatan kepada kita untuk berbicara mengenai diri dan apa yang kita sukai,. Yaitu dengan membicarakan diri kita dengan orang lain, kita memberikan *feedback* pada perasaan, pikiran dan tingkah laku dengan luar biasa. Melalui komunikasi kita mengetahui kekuatan dan kelemahan kita dan cara menghadapi orang lain dengan mengetahui alasan menyukai dan tidak menyukai kita.

b. Menemukan dunia luar

Dengan komunikasi interpersonal kita dapat mengetahui tentang diri kita dan orang lain yang berkomunikasi dengan kita. Karena itu menjadikan kita memahami lebih baik dunia luar, dunia objek, peristiwa, dan orang lain.

c. Membentuk dan menjaga hubungan yang penuh arti

Kita banyak memanfaatkan hubungan komunikasi interpersonal untuk membentuk dan menjaga jalinan hubungan dengan orang lain.

d. Berubah sikap dan tingkah laku

Kita memanfaatkan hubungan komunikasi interpersonal untuk mengubah tingkah laku dan sikap orang lain. Contohnya mencoba diet yang baru, menonton film, membeli barang tertentu, berpikir dalam waktu tertentu dan percaya bahwa yang dipikirkan benar atau tidak. Kita banyak memanfaatkan waktu yang ada pada interpersonal.

e. Untuk bermain dan kesenangan

Semua kegiatan yang mempunyai tujuan pokok ialah mencari kesenangan salah satunya bermain. Interaksi dengan teman mengenai kegiatan kita pada waktu senggang, berdiskusi mengenai olahraga. Dengan melakukan hubungan komunikasi interpersonal dapat memberikan keselarasan dalam pikiran yang memerlukan santai dari semua ketegangan di lingkungan kita.

f. Untuk membantu

Dalam komunikasi interpersonal dapat berfungsi membantu orang lain . Kita berkonsultasi dengan mahasiswa tentang mata kuliah, berkonsultasi dengan seorang

teman yang putus cinta, dan menghibur anak yang sedang menangis. Keberhasilan komunikasi interpersonal kita dapat memberikan bantuan kepada orang lain sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan.

Dasrun Hidayat, (2012:44-49) Berikut ini penjelasan dari karakteristik komunikasi interpersonal:

a. Komunikasi interpersonal bersifat dialogis

Dalam arti siklus komunikator dengan komunikan terjadi tatap muka sehingga pada saat terjadi komunikator dapat mengetahui *feedback* dari komunikan berhasil atau tidak, dan *postif* atau *negatif*.

b. Komunikasi interpersonal melibatkan jumlah orang terbatas.

Melibatkan dua orang atau tiga orang lebih dalam komunikasi interpersonal, jumlah yang terbatas ini diikuti dengan terjadinya ikatan secara intim dengan komunikan.

c. Komunikasi interpersonal terjadi secara spontan.

Terjadi tanpa ada perencanaan atau direncanakan. Sebaliknya, komunikasi interpersonal terjadi secara tiba –tiba, spontan, tanpa terorganisasi dan secara dinamis.

d. Komunikasi interpersonal menggunakan media dan nirmedia.

Komunikasi interpersonal menggunakan media internet, teleconference, telepon, dan sebagainya. Dalam menggunakan media, memang masih dalam pertentangan. Komunikasi itu sangat tidak tetap dikarenakan komunikasi interpersonal juga berkembang, tidak menggunakan media dan juga bisa menggunakan media.

e. Komunikasi interpersonal bersifat keterbukaan (*Openess*)

Sikap terbuka berpengaruh dalam membangkitkan komunikasi interpersonal yang efektif. Keterbukaan merupakan penampakan reaksi atau tanggapan kita terhadap situasi yang sedang dihadapi dengan memberikan informasi tentang masa lalu yang benar untuk memberikan tanggapan kita di masa kini.

f. Komunikasi interpersonal bersifat empati (*empathy*)

Komunikasi interpersonal dapat berlangsung kondusif apabila komunikator menunjukkan rasa empati terhadap komunikan dengan mengetahui apa yang dirasakan orang lain. Dasrun Hidayat dalam Sugiyo (2012:46) Empati dapat didefinisikan sebagai menghayati perasaan orang lain dengan turut ikut merasakan dirasakan orang lain.

g. Komunikasi interpersonal bersifat dukungan (*Supportiiveness*)

Dalam komunikasi interpersonal dibutuhkan sikap memberi dukungan yang terbuka dari komunikator agar komunikan mau mengikuti arus komunikasi. Dasrun Hidayat dalam Sugiyo (2012:47) komunikasi interpersonal diikuti dengan suasana yang mendukung atau memotivasi.

h. Komunikasi interpersonal bersifat positif (*Postiveness*)

Dasrun Hidayat dalam Rahmat (2012:48) kesuksesan komunikasi interpersonal tergantung pada perasaan diri dan kualitas pandangan, *positif* atau *negatif*. Perasaan dan pandangan tentang diri yang *postif*, akan lahir pola perilaku komunikasi interpersonal yang *positif* pula, begitu juga sebaliknya jika *negatif* maka hasilnya *negatif*.

i. Komunikasi interpersonal bersifat kesetaraan atau kesamaan (*Equality*)

Dasrun Hidayat dalam Rahmat (2012:49) mengungkapkan bahwa persamaan dan kesetaraan ialah sikap memperlakukan orang lain secara *horizontal* dan demokratis, tidak menunjukkan diri sendiri lebih baik dari orang lain atau lebih tinggi karena kekuasaan, kemampuan *intelektual* kekayaan, kecantikan dan status,.

Reading dalam Arni Muhammad (2014:159-160) menjelaskan klasifikasi komunikasi interpersonal menjadi 4 bagian sebagai berikut:

a. Interaksi intim

Komunikasi di antara teman baik, pasangan yang sudah menikah, anggota keluarga, dan orang-orang terdekat. Interaksi intim memiliki Kekuatan dari hubungan emosional menentukan iklim interaksi yang terjadi.

b. Percakapan sosial

Percakapan biasanya tidak terlibat begitu mendalam. Percakapan sosial ialah komunikasi untuk menyenangkan seseorang secara sederhana dengan sedikit berbicara.

c. Interogasi atau pemeriksaan

interaksi yang terjadi antara seseorang yang dalam pengawasan, ingin meminta atau bahkan menuntut informasi dari pada yang lain.

d. Wawancara

Merupakan bentuk komunikasi interpersonal diantara dua orang terlibat dalam percakapan yang berupa tanya jawab.

Alo Liliweri, (2015:65-71) unsur-unsur dalam komunikasi interpersonal merupakan sebuah proses komunikasi, yaitu:

a. Sumber

Dimana seorang komunikator yang bertindak sebagai encoder, sebagai orang yang memulai proses komunikasi.

b. Encoding

Menyatakan arti dari pesan ke dalam bahasa atau gaya yang sesuai agar pesan itu diterima oleh penerima.

c. Pesan

Perumusan pesan membutuhkan keterampilan dan usaha yang terpenuhi agar pesan tersebut memiliki arti sehingga dapat dimengerti oleh penerima. Apa yang telah dirumuskan dalam bentuk lisan atau tertulis seperti took, lukisan, filim, dan poster kemudian dikirimkan kepada penerima.

d. Saluran

Saluran ialah tempat akan dilewati pesan. Umumnya dipilih oleh pengirim karena dialah yang menentukan jenis media yang akan digunakan, diantaranya jalur formal maupun nonformal. Berbentuk verbal dan nonverbal, saluran dengan media massa yaitu TV, radio, surat kabar, dan buku.

e. Decoding

Ialah pengartian pesan oleh penerima agar pesan tersebut memiliki arti yang dimaksudkan oleh pengirim.

f. Penerima

Penerima merupakan tujuan dari arah yang dituju oleh pengirim. Komunikasi interpersonal orang yang mengkonsumsi atau menjadi tujuan akhir dari proses pesan yaitu oleh penerima.

g. Gangguan

Gangguan yang terjadi pada proses pengiriman pesan disebut hambatan dan mengganggu kelancaran pesan sampai kepada penerima. Dalam proses komunikasi, gangguan adalah keikutsertaan bermacam faktor pada proses *encoding* dan *decoding*.

h. Umpan balik

Umpan balik ialah respons penerima baik verbal dan nonverbal. Umpanbalik merupakan bagian dari setiap situasi komunikasi, bahkan tanggapan itu berupa diam, perilaku gelisah dan bingung. Menanggapi pesan orang lain dengan memberikan umpan balik sehingga pengirim mengetahui pesan diterima sebagaimana diartikan.

i. Konteks

Komunikasi tidak berlangsung dalam ruang kosong tetapi berada didalam konteks tertentu di mana komunikasi itu berlangsung. Konteks berpengaruh di mana kita berada dan dengan siapa kita sedang dan akan berkomunikasi.

2. Teori Interaksi Simbolik

Morissan, (2013:225). Interaksi simbolik ialah suatu pemikiran dan gerakan dalam ilmu sosiologi oleh George Herbert Mead. Adanya tiga konsep tersebut terdapat aspek-aspek yang berbeda namun berasal dari suatu proses umum yang

sama yang disebut “tindakan sosial” (*social act*). Konsep penting dalam interaksi simbolik yang dibangun oleh Mead terdiri dari masyarakat (*society*), diri(*self*), dan pikiran(*mind*).

Dasrun Hidayat dalam Mulyana (2012:163) Teori interaksi simbolik ialah suatu kegiatan yang berdasarkan ciri khas manusia, adanya komunikasi terjadi pertukaran simbol yang diberi makna. Artinya, masyarakat terlibat dalam sebuah interaksi simbolik bagi individu-individu yang ada di dalamnya. Selain itu, didalam teori interaksi simbolik terdapat adanya konsep mengenai diri (*self*) yang berkembang berdasarkan negosiasi makna dengan orang lain. Dengan demikian, teori interaksi simbolik ialah pandangan memperlakukan individu sebagai diri sendiri sekaligus diri sosial. Berikut penjelasan tiga konsep penting yang dibangun oleh Mead:

a. Pikiran (*mind*)

Berpikir (*mind*) melibatkan keraguan ketika anda menjelaskan situasi Mead (dalam Morissan, 2013 :230) menjelaskan bahwa pikiran merupakan suatu benda tetapi suatu proses yang tidak lebih dari kegiatan interaksi dengan diri anda. Kemampuan interaksi yang tumbuh bersama-sama dengan diri adalah sangat penting bagi kehidupan manusia karena menjadi salah satu bagian dari setiap tindakan. Berpikir sepanjang situasi itu dan merencanakan tindakan kedepan. Membayangkan berbagai hasil, memilih alternatif dan menguji sebagai alternatif yang mungkin. Manusia memiliki simbol yang signifikan yang memungkinkan mereka menamakan objek. Kita selalu mengartikan atau memberi makna terhadap sesuatu berdasarkan bagaimana kita bertindak pada peristiwa.

b. Diri (*self*)

Rogers dalam Muhammad Budyatna (2011:190) Mead menyerang paham dualisme pikiran-tubuh. Ia mengartikan kata “I” ialah cenderung bersifat spontan dengan kata hati mengenai respons individual terhadap pihak lain. Sebaliknya, kata “me” ialah menyatunya orang lain ke dalam dirinya. Kata berinteraksi di mana orang mengambil alih ke dalam dirinya. Kata “me” adalah pendapat atau pandangan individual bagaimana orang lain melihat dirinya dan mereka mengartikannya. Konsep yang penting bagi Mead adalah mengenai pengambilan peran atau role taking. Kemampuan dari individu untuk bertindak secara sosial, yang berkembang melalui komunikasi dengan orang lain. Mead mengatakan bahwa individu-individu mengetahui diri pribadi melalui interaksi dengan orang lain

c. Masyarakat (*society*)

Riyadi Soeprapto, (2002:165-169) Mead mengatakan masyarakat ialah sebuah proses sosial yang berbeda-beda. Di dalamnya, individu secara serentak membentuk *joint action* untuk menghadapi persoalan. Bahwa masyarakat terbentuk dari individu yang memiliki diri sendiri. Bahwa tindakan manusia ialah konstruksi yang terbentuk oleh individu dengan dokumentasi dan interpretasi melalui hal penting segera bertindak. Bahwa tindakan kelompok terdiri atas percampuran dari tindakan-tindakan individu-individu.

. I.B. Wirawan, (2012:109-110) Karakteristik dasar teori ini merupakan suatu hubungan yang terjadi secara alami yaitu hubungan masyarakat dengan individu dan manusia dalam masyarakat dan. Interaksi yang terjadi antar manusia berkembang

melalui simbol-simbol yang mereka buat. Asumsi-asumsi interaksi simbolik dari Helbert Blumer meliputi:

- a. Individu bertindak terhadap sesuatu berdasarkan atas makna yang dimiliki benda itu bagi mereka yang dalam proses interaksi.
- b. Makna itu ialah hasil dari interaksi sosial dalam masyarakat manusia.
- c. Makna dimodifikasikan dan ditangani melalui suatu proses penafsiran yang digunakan oleh setiap individu dalam keterlibatannya dengan tanda-tanda yang dihadapinya.

Lexy J.Moleong, (2014:18) hal lainnya yang utama dari interaksi simbolik adalah kontrak tentang diri. Diri tidak dilihat sebagai yang berada dalam individu seperti aku atau kebutuhan yang teratur, motivasi, dan norma serta nilai dari dalam. Diri merupakan arti yang dibuat oleh orang melalui interaksi di tempat ia berada. Dalam mengkonstrak atau mengartikan aku, manusia mencoba melihat dirinya sebagai orang lain. Mereka melihatnya dengan jalan mengartikan sebagai tindakan dan isyarat yang ditujukan kepada mereka dan dengan jalan dirinya dalam peranan orang lain. Singkatannya, manusia melihat dirinya sendiri sebagai bagian dari orang lain melihat diri pribadi. Oleh karena itu, diri merupakan hasil persepsi seseorang terhadap dirinya dan kemudian mengembangkan arti melalui proses interaksi tersebut.

3. Remaja Perempuan

Muhammad Al-Mighwar, (2006:55-56) Isitilah *adolescence* atau remaja berasal dari kata Latin *adolescere* (kata bendanya, *adolescencia* yang berarti remaja) yang berarti ‘tumbuh’ atau ‘tumbuh menjadi dewasa’. Dalam bahasa *inggris*, *muraqoh* adalah *adolescence* yang berarti *at-tadarruj* (berangsur-angsur). Jadi, artinya adalah berangsur-angsur menuju kematangan secara fisik, akal, kejiwaan dan sosial serta emosional. Sedangkan dalam islam, secara *etimologi*, kalimat remaja berasal dari *muraqoh*, kata kerjanya adalah *raahaqo* yang berarti *al-iqtirab* (dekat). Secara *terminologi*, berarti mendekati kematangan secara fisik, akal, dan jiwa serta sosial.

Syamsu Yusuf dalam Konopka (2011:71) Salah satu periode dalam rentang akan kehidupan adalah masa remaja. Masa remaja ialah tentang kehidupan yang penting dalam putaran perkembangan individu, dan merupakan masa transisi yang dapat ditujukan pada perkembangan masa dewasa. Dasrun Hidayat (2012:138-139) Secara psikologis usia remaja, nalar (*reason*) kesadaran diri (*self consciousness*) dan bangkitnya akal (*ratio*) sudah mulai muncul. Masa ini adanya energi dan kekuatan fisik yang besar serta tumbuh keinginan mencoba dan keingintahuan. Masa remaja ialah puncak perkembangan emosional. Adanya perubahan diri. Mementingkan diri dan harga diri.

Ciri-ciri umum masa remaja menurut Muhammad Al-Mighwar, (2006:63-67) setiap periode memiliki masa-masa yang berbeda. Berikut penjelasannya:

a. Masa yang penting

Masa ini memiliki kehidupan yang penting, baik secara langsung dan jangka panjang bagi remaja karena adanya akibat fisik dan akibat psikologis. Pentingnya perkembangan fisik remaja diikuti dengan cepatnya perkembangan mental, khususnya pada awal masa remaja. Atas semua pembentukan sikap, serta nilai dan minat baru.

b. Masa transisi

Masa transisi ialah tahap perpindahan dari satu tahap ke tahap perkembangan. Artinya, kejadian sebelumnya akan membekas pada masa yang akan datang.

c. Masa perubahan

Masa perubahan remaja pada sikap dan perilaku sejajar dengan perubahan fisik. Apabila perubahan fisik terjadi pesat pada masa awal remaja, maka perubahan perilaku dan sikap juga berlangsung pesat. Sebaliknya jika terjadi penurunan dan perubahan fisik, maka juga terjadi perubahan sikap dan tingkah laku.

d. Masa bermasalah

Masa masalah pada remaja termasuk masalah yang sulit diatasi, pada anak laki-laki dan perempuan. Dikarenakan, pertama, masalah yang terjadi selama masa kanak-kanak diselesaikan oleh orangtua dan guru, sehingga mayoritas remaja tidak berpengalaman dalam mengatasinya. Kedua, sebagian remaja merasa mandiri dan menolak bantuan orangtua dan guru. Remaja ingin mengatasi masalahnya sendiri.

e. Masa pencarian identitas

Masa pencarian identitas pada awal remaja adalah penting. Secara bertahap, remaja mulai melakukan pencarian identitas diri hingga merasa puas dengan kesamaan dengan segala hal .

f. Masa munculnya ketakutan

Majeres dalam Muhammad Al-Mighwar (2006:66) “Banyak yang berpikir bahwa popularitas mempunyai arti yang bernilai, di antaranya yang bersifat negatif.” Persepsi negatif terhadap remaja yaitu cenderung merusak dan tidak dapat dipercaya. Sangat penting bimbingan dan pengawasan orang dewasa dibutuhkan .Demikian pula, terhadap kehidupan masa remaja cenderung tidak simpatik dan takut bertanggung jawab.

g. Masa yang tidak realistik

Pandangan subjektif pada remaja yaitu memandang diri sendiri dan orang lain berdasarkan kemauannya, dan bukan berdasarkan kenyataan yang terjadi, apalagi dalam hal cita-cita. Tidak hanya berdampak bagi dirinya sendiri, bahkan bagi keluarga dan teman-temannya, cita-cita yang tidak nyata berdampak pada tingginya emosi yang merupakan ciri awal masa remaja. Semakin tidak nyata cita-citanya, semakin tinggi emosinya. Bila orang lain kecewa terhadapnya maka dia akan sakit hati dan kecewa.

h. Masa menuju masa dewasa

Saat usia belasan tahun, remaja akan merasa resah untuk meninggalkan stereotip usia belasan tahun yang indah. Remaja harus bersiap-siap menuju dewasa. Keresahan

timbul dari kebimbangan akibat bagaimana melepaskan masa remaja dan bagaimana pula memasuki masa dewasa. Bila kurang arahan atau bimbingan, tingkah laku mereka akan menjadi tidak seimbang. Hal ini karena mereka ingin cepat menyesuaikan diri dengan cirri-ciri orang dewasa yang sudah matang, tetapi di sisi lain mereka masih belum lepas dari tipe remajanya yang masih melekat.

Menurut Nancy J. Cobb dalam Syamsu Yusuf (2011:201) Masa remaja ialah saat tumbuh *identity* (jati diri). Perkembangan "*identity*" adalah isu sentral pada masa remaja yang memberikan dasar bagaimana dewasa. Dapat juga diartikan sebagai aspek sentral bagi kepribadian yang sehat yang merefleksikan kesadaran diri, kemampuan mengidentifikasi orang lain dan mengikuti tujuan-tujuan agar dapat mengetahui kebudayaannya. Chris Barker, (2008: 218) Identitas ialah perbedaan dan kesamaan, tentang aspek personal dan sosial, tentang apa yang membedakan seseorang dengan orang lain dan kesamaan seseorang dengan sejumlah orang. Identitas merupakan esensi yang bisa ditandakan (*signified*) dengan tanda-tanda keyakinan, sikap, selera, dan gaya hidup.

Erikson menyatakan bahwa perkembangan *identity* pada masa remaja berkaitan erat dengan komitmennya terhadap okupasi masa depan, peran-peran masa dewasa dan sistem keyakinan pribadi. Menurut Erikson perkembangan identitas diri ini dipengaruhi oleh berbagai faktor, diantaranya sebagai berikut:

- a. Iklim keluarga, yaitu yang berkaitan dengan interaksi sosioemosional antar anggotakeluarga (ibu-ayah, orangtua-anak dan anak-anak) sikap dan perlakuan orangtua terhadap anak. Jika hubungan anatranggota keluarga harmonis, hangat dan sikap perlakuan orangtua terhadap anak memiliki energy positif, maka remaja akan mengembangkan identitasnya secara nyata dan stabil (sehat).
- b. Tokoh idola, adalah orang-orang yang dipersepsikan oleh remaja sebagai *figure* yang memiliki posisi di masyarakat dan dipandang sebagai contoh. Umumnya, tokoh yang menjadi idola remaja berasal dari kalangan selebritas yaitu bintang filim, penyanyi, dan olahragawan.
- c. Peluang pengembangan diri, adalah kesempatan untuk melihat kedepan dan menguji dirinya dalam adegan kehidupan yang beragam. Dalam hal ini, pengalaman dalam menyampaikan gagasan, penampilan peran-peran dan bergaul dengan orang lain dalam kegiatan yang sehat sangatlah penting bagi perkembangan identitasnya.

James Marcia dan Waterman dalam Syamsu Yusuf (2011:201-202) Identitas diri itu terbentuk pada hal “pengorganisasian atau pengaturan dorongan-dorongan-dorongan, kemampuan-kemampuan dan keyakinan-keyakinan ke dalam citra diri secara tepat yang diikuti oleh kemampuan baik menyangkut pekerjaan, orientasi seksual, dan filsafat hidup. Dalam penggabungan teori erikson tentang *identity* remaja, James Marcia dkk. Empat alternatif bagi remaja dalam menguji diri:

- a. *“Identity Achievement”*, yaitu bahwa remaja memahami pilihan yang realistis, maka dia harus membuat pilihan dan berperilaku sesuai dengan pilihannya.
- b. *“Identity Foreclosure”* , yaitu berarti menerima pilihan orangtua tanpa mempertimbangkan pilihan yang lain.
- c. *“Identity Diffusion”*, yaitu merupakan kebingungan tentang siapa dirinya, dan mau apa dalam hidupnya.
- d. *Moratorium*, yaitu menurut Erikson mengartikan sebagai penundaan dalam komitmen remaja berdasarkan pilihan-pilihan aspek pribadi atau okupasi. Marcia akan memperluas pengertiannya, yaitu diikuti usaha-usaha yang aktif remaja untuk menghadapi krisis pembentukan identitas diri. Oleh karena itu, Erikson menyadari bahwa remaja dalam masyarakat yang kompleks mengalami krisis identitas atau periode *moratorium* dan kebingungan yang tidak teratur.

Pada penelitian ini peneliti mengambil kaum remaja perempuan sebagai subjek penelitian, karena remaja perempuan merupakan remaja yang cenderung menyukai hal-hal yang romantis, sedih, indah, mengibur, dan menjual segala macam imajinasi yang jauh dari kenyataan dunia nyata. Kaum perempuan lebih *ekspresif* dalam mengungkapkan kecintaannya pada Kpop. Sedangkan remaja laki-laki mereka tidak terlalu suka dengan keindahan, bersifat cuek, tertutup jika menyukai Kpop. Hal inilah yang menjadi pertimbangan peneliti menjadikan remaja perempuan sebagai subjek penelitian. Selain itu peneliti juga melakukan sebuah pengamatan langsung dan melihat bagaimana interaksi simbolik remaja penggemar Kpop.

4. Penggemar Korean pop di Pekanbaru

Penggemar dalam bahasa Inggris “*fans*” memiliki sifat fanatik. Kpopers adalah orang-orang yang menyukai sesuatu yang berbau K-pop. *Fansclub* ialah kelompok penggemar dan para Kpopers biasanya menyebutnya *Fandom*. *Fandom* ialah merupakan singkatan dari “*fans kingdom*” yang artinya kerajaan fans. Semua istilah ini memiliki makna yang sama yaitu penggemar yang mencintai, menyukai dan mendukung para idolnya. *Fangirl* merupakan sebutan untuk penggemar perempuan penyuka Kpop. Kpop identik dengan penggemarnya kebanyakan perempuan dibandingkan laki-laki. Alasan banyak penggemar Kpop yaitu perempuan karena perempuan cenderung menyukai hal-hal yang indah dan cenderung suka berpikir diluar dari kenyataan dunia nyata. Sedangkan sebutan untuk laki-laki penyuka Kpop adalah *Fanboy*.

Menurut Nur Farida, berikut ini beberapa alasan mengapa remaja perempuan Indonesia tergila-gila dengan Kpop:

- a. Kpop menawarkan aliran musik yang *fresh*. Selain itu setiap *comeback*, perusahaan yang menangani *Boy/Girl Band* mengubah konsep dalam setiap album baru yang akan dikeluarkan.
- b. Musik yang telah melekat pada *Boy/Girl Band* Korea di awal pengenalannya, juga bisa diubah tiba-tiba. Musik Kpop cenderung berani mengubah jenis musik pada *comeback* album.
- c. Perbedaan terletak pada lirik lagu yang ditawarkan industri musik Barat yang banyak menceritakan mengenai *seks* dan gaya hidup barat yang tidak cocok bagi

Negara Asia, sedangkan lirik lagu dalam musik Kpop masih cenderung sopan dan masih berisi mengenai janji, kesetiaan dan berbau persahabatan.

- d. Dari segi *make-up*, tampilan wajah orang Asia yang umumnya bermata sipit, bisa dipoles menjadi mata besar menjadi hal baru yang menyenangkan untuk dilihat.
- e. Di bidang *fashion*, gaya berpakaian penyanyi Korea Selatan ini menawarkan gaya berpakaian yang menarik. Gaya berpakaian Korea Selatan, meskipun cenderung menggunakan pakaian berlapis, namun jauh lebih *feminim* dan *inovatif*. Tidak seperti gaya *Harajuku* yang terkenal di Jepang, Gaya *Harajuku* dari Jepang, cenderung terlalu ekstrim dan tidak cocok untuk digunakan di Indonesia.
- f. Musik Kpop juga umumnya menampilkan tarian yang sinkron, *inovatif* dan bisa diikuti. *Boy/girlband* memiliki ciri khas tarian yang membedakan masing-masing grup. Contohnya tarian dalam lagu 'Run Devil Run' milik *SNSD*, *Super Junior* berjudul 'Sorry Sorry,' *F(X)* berjudul 'Nu ABO,'.
- g. Tidak hanya paras ganteng dan cantik, penyanyi Kpop umumnya menjalani masa training yang lama, mereka dipersiapkan sejak muda untuk menerima kesuksesannya yang akan datang.
- h. Mereka dipilih untuk dipersiapkan jadi bintang Kpop, dibekali dengan berbagai macam keterampilan yang bisa mendukung karir masa depannya. Tidak heran mereka menjadi artis dengan banyak bakat.⁶

⁶<https://www.republika.co.id/berita/senggang/musik/12/05/01/m3chbz-ini-alasan-remaja-dunia-kecanduan-kpop/> diakses 17 September 2019.

Fans Kpop memiliki macam-macam tipe yang berbeda dalam menyukai idol Kpop. Menurut Annisa Rizki tipe-tipe *fans* Kpop sebagai berikut:

- a. Tipe *fans* musiman atau dadakan, *fans* musiman kurang setia pada satu *fandom* dan cenderung ikut-ikutan tren biar tidak dianggap ketinggalan zaman.
- b. Tipe *fans mulfan* atau *multifandom*, *fans multi fandom* ialah memiliki 2 *fandom* atau lebih. Biasanya *fans* ini *update* sama semua *fandom*, berpindah dari *fandom* satu ke *fandom* lainnya buat *update* sekedar cari info.
- c. Tipe *fans* setia alias *pure fandom*, *fans* ini cuamn setia pada satu *fandom*. Tipe *fans* ini juga terkenal sabar buat menunggu *comeback* idolanya. *Fans* setia ini akan khawatir banget kalau idolanya terkena masalah atau musibah dan menjadikan idola mereka sebagai inspirasi..
- d. Tipe *Fans dirty minded*, *fans* ini cenderung suka dengan hal yang berbau *yadong* (dewasa, mesum). Mereka juga suka histeris saat melihat idolanya sedang memamerkan bentuk tubuh *sixpack* dan otot-ototnya.
- e. Tipe *Fans* fanatik alias *sasaeng*, *fans* ini biasanya akan melakukan hal ekstrim demi mendukung idolanya. Mereka juga mempunyai imajinasi tinggi terhadap idolanya berpikir. bahwa idolanya hanyalah miliknya seorang dan tidak boleh orang lain mencintai idolanya.
- f. Tipe *Fans meme maker*, *fans* ini adalah orang yang nyantai dan *have fun* saat ada masalah. *Fans* jenis ini juga bisa mengubah sarkasme terhadap idola mereka menjadi hal-hal yang mengundang tawa.

- g. Tipe *fans* jual mahal, *fans* ini memang menyebalkan. Di depan teman NonKpop biasanya mereka menjelek-jelekan Kpop, namun saat sedang sendirian mereka suka mencari info tentang Kpop.
- h. Tipe *fans couple shipper*, *fans* ini suka banget menjodohkan idolanya dengan member lainnya. Fans ini biasanya cuma suka saat sepasang idolanya terlihat akrab seperti sahabat karib atau kakak-adik (*bromance*).
- i. Tipe *fans* kebanyakan berkhayal, *fans* ini yang paling suka ngaku-ngaku sebagai pacar, kakak, adik, kembaran atau istrinya si idola. *Fans* ini rajin banget membaca bahkan membuat *fan fiction* (FF). Mereka sering berkhayal suatu hari nanti bisa bertemu sang idola bahkan berpacaran dengan idolanya. Karena khayalannya yang tinggi itu. Mereka akan sangat sebal kalau ada orang lain yang mengidolakan biasnya.⁷

Tidak hanya kota-kota besar di Pulau Jawa yang terkena imbas dari Gelombang Hallyu, tapi Pekanbaru sebagai salah satu kota terbesar di Sumatera juga terkena imbasnya. Segala media informasi dan komunikasi berperan dengan baik sebagai media penyebaran berbagai budaya luar di Pekanbaru. Buktinya dapat dilihat di akun media sosial instagram @kpoperspekanbaru yang merupakan suatu komunitas yang mengumpulkan berbagai macam fandom Kpop di Pekanbaru. Adapun kegiatan tahunan yang rutin dilakukan oleh @kpoperspekanbaru adalah *Gathering*. *Gathering* sendiri sudah berjalan selama 7 tahun yang biasanya diadakan

⁷<https://www.idntimes.com/hype/entertainment/annisa-rizki-purwani/tipe-fans-idola-kpop-c1c2/> diakses 17 September 2019.

akhir tahun. Kegiatan tersebut merupakan tempat perkumpulan terbesar untuk para penggemar Kpop dari berbagai macam *fandom* yang ada. Selain *Gathering* ada kegiatan bermanfaat yang dilakukan untuk mempersatukan penggemar Kpop Pekanbaru yaitu kegiatan amal dengan peduli terhadap bencana alam.

5. Keterkaitan Penggemar Kpop Dengan Media Internet

Media internet adalah media yang mudah menyajikan informasi yang lebih up to date sehingga dengan mudah mengembangkan wacana setelah kita mendapat informasi dari internet. Berikut manfaat penggunaan internet pertama, mudah di akses oleh masyarakat kedua, Menghemat waktu dan tenaga ketiga, sebagai media yang cepat untuk mempromosikan sesuatu keempat, sebagai media yang bisa menyatukan kita dalam sebuah komunitas seperti jejaring sosial yang sedang populer saat ini facebook dan twitter kelima, sebagai wadah tempat orang-orang terkenal atau public figur untuk memberikan informasi aktivitas mereka untuk di konsumsi oleh fansnya dan masih banyak lagi manfaat internet.⁸

Kaitan penggemar Kpop dengan media internet adalah dalam menunjang hobi penggemar mereka menggunakan media sosial untuk mencari tau tentang idolanya. Menurut Erikson bahwa dalam mempengaruhi remaja tokoh idola memiliki peran yang penting. Media digital berperan besar terhadap remaja mencari idola yang sesuai dengan karakternya. Remaja berusaha menarik perhatian lingkungan sosialnya dengan cara meniru apa yang dilakukan idolanya. Contohnya yaitu remaja

⁸ https://www.kompasiana.com/putri_rpattz/55006b83a33311c56f510fd1/media-internet diakses 20 juli 2020

mengetahui tentang budaya Korea Selatan dari media digital melalui internet. Sumber di internet tentang Korea lebih mudah didapatkan dan praktis tapi sisi negatifnya remaja harus berusaha memfilter informasi yang disediakan. Remaja dituntut untuk memfilter budaya Korea yang sesuai dengan norma yang berlaku di negaranya.

Penggemar Kpop sering menghabiskan waktunya berjam-jam di depan komputer ataupun ponsel pintar yang dimiliki hanya untuk mencari, berbagi, dan berdiskusi tentang idola yang menjadi kesenangan hingga ke perilaku obsesif yang berlebihan yaitu stalking (menguntit) apa saja terkait idola penggemar Kpop. Hasil survei yang dilakukan oleh kumparan.com, 56% penggemar Kpop menghabiskan waktu 1-5 jam memantau media sosial untuk mencari tahu segala informasi tentang idola tersebut. Sebanyak 28% penggemar bahkan menghabiskan 6 jam lebih di jagat maya untuk melihat berbagai aktivitas sang idola⁹

Menurut Muhammad Khairil, (2018: 158-172) Dunia maya atau dalam hal ini media sosial merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan masyarakat terutama remaja di era milenial ini. Berkembangnya media sosial memberikan dampak baik positif maupun negatif bagi penggunanya. Penggemar dapat dikatakan sebagai pengikut yang sangat antusias terhadap apa saja yang dilakukan oleh sang idola, sehingga selalu merepresentasikan kembali apa yang telah disaksikan dari sang idola pada kehidupan sosial .kegiatan mencari berita mengenai idola, *download*

⁹ <https://kumparan.com/@kumparank-pop/fanatisme-fans-k-popcandu-dan-bumbu-remaja> diakses 20 juli 2020

video dan lagu, menonton drama Korea, dan sebagainya adalah hal yang wajib dilakukan penggemar Kpop.

B. Definisi Operasional

1. Komunikasi interpersonal adalah interaksi yang terjadi antara seorang individu dengan individu yang lainnya. Interaksi yang terjadi merupakan aktivitas sosial yang dilakukan manusia. Proses komunikasi interpersonal terjadi ketika pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau lebih dengan efek dan umpan balik.
2. Interaksi simbolik adalah suatu teori tentang aktivitas manusia. Aktivitas manusia yang dipelajari adalah interaksi sosial. Proses sosial ini terdapat tindakan sosial, simbolik dan pengambilan peran. Artinya proses tersebut melibatkan individu untuk mengkonstruksi realita hidupnya. Interaksi simbolik ini terdapat didalamnya penggunaan ilmu psikologi dan komunikasi. Hal ini dilihat dari penggunaan aktivitas manusia dari pertukaran simbol yang diberi makna melalui proses penerjemahan dan pendefinisian dalam diri masing-masing komunikator dan komunikan.
3. Remaja perempuan identik dengan sifat yang pasif, lembut dan menyukai keindahan. Remaja merupakan masa transisi dimana mereka mencari identitas yang sesuai dengannya. Pada penelitian ini peneliti memilih remaja perempuan yang berusia 18-21 tahun.

4. Penggemar Korean Pop di Pekanbaru memiliki kekuatan yang besar. Dilihat dari keberadaan *fandom* yang ada di Pekanbaru. selain keberadaan *fandom* juga ada komunitas dance cover yang menandai *Hallyu* Kpop sudah sampai di Pekanbaru. Kegiatan terbesar bagi penggemar Kpop di Pekanbaru adalah *Gathering* yang diadakan oleh *Content Creator @Kpoperspekanbaru*.
5. Media internet mempunyai peranan besar terhadap penggemar Kpop mencari informasi tentang idolanya. Media internet meliputi media sosial yaitu instagram, facebook, twitter, youtube dan lain sebagainya. Tidak heran bahwa Penggemar Kpop memiliki banyak akun media sosial agar terus dapat berinteraksi dengan idolanya.

C. Penelitian Terdahulu yang Relevan

Table 2.1
Penelitian Terdahulu yang Relevan

No	Nama	Judul	Hasil Penelitian
1.	Anggie Wahyu Pusparatri, Pambudi Handoyo (Paradigma, Volume 03 Nomor 01 Tahun 2015 Universitas Negeri Surabaya)	Pola Interaksi Simbolik Pada Komunitas Penggemar Super Junior Everlasting Friends (ELF) Surabaya	Komunitas penggemar Elf memiliki aturan-aturan yang dibuat komunitas. Dalam pola interaksi simbolik panggung depan yaitu setting dan personal dan panggung belakang komunitas ELF dapat dilihat perbedaannya. <i>Setting</i> dari komuni <i>ELF</i> Surabaya bisa dilihat dari cara mereka menggunakan atribut-atribut yang mereka gunakan ketika berkumpul di komunitas. Untuk penggunaan atribut juga dibedakan menjadi tiga kategori yaitu para <i>ELF</i> yang memiliki ID card, para <i>ELF</i> yang tidak memiliki ID card dan para admin dari komunitas <i>ELF</i> Surabaya. Sedangkan <i>personal front</i> , yang dibedakan menjadi gaya dan penampilan. Yang dimaksud gaya atau <i>manner</i> ini adalah pemakaian bahasa atau istilah. Di dalam komunitas <i>ELF</i> , para <i>ELF</i> lebih sering menyelipkan bahasa Korea yang berdasarkan perbedaan umur dan senior atau junior. Para <i>ELF</i> banyak yang memiliki nama korea. Dan panggung

			<p>belakang para <i>E.L.F</i> adalah ketika mereka sudah tidak lagi bersma komunitas ELF Surabaya. Para ELF akan menunjukkan diri mereka secara utuh bukan sebagai ELF yang harus menggunakan bahasa-bahasa Korea atau istilah-istilah yang hanya mereka gunakan ketika berada di dalam komunitas . mereka akan mengenakan pakaian-pakaian yang disesuaikan sesuai dimana mereka sedang berada. Ketika mereka di kantor, di rumah , di sekolah atau di dalam masyarakat luas. karena tidak lagi terikat oleh aturan-aturan yang harus dilakukan ketika berada di komunitas <i>ELF</i> Surabaya, mereka akan cenderung menyembunyikan diri mereka sebagai ELF Ini dikarenakan para ELF menghindari diri agar mereka tidak dianggap aneh oleh masyarakat yang tidak mengerti dunia mereka.</p>
2.	Erin Wahyuastri, All Imron (Paradigma, Volume 02 Nomor 01 Tahun 2014 Universitas Negeri Surabaya)	Pola Interaksi Simbolik Pecinta Kpop Dalam Komunitas Korean Lovers Di Surabaya KLOSS	<p>Dalam komunitas <i>KLOSS</i> terdapat pola interaksi yang ditunjukkan dengan adanya <i>KPopers Pro</i> dan <i>KPopers Newbie</i>. Ciri khas <i>Kpopers Newbie</i> diantaranya yaitu pertama, ingin menunjukkan jati diri sebagai <i>Kpopers</i> didalam maupun diluar komunitas. Kedua, bangga menjadi seorang <i>Kpopers</i> ketiga, mencolok dalam kehidupan keseharian yaitu penggunaan bahasa korea. keempat, hanya mengidolakan idola yang naik daun saja sedangkan <i>Kpopers Pro</i> pertama, hanya menggunakan pakaian <i>fandom</i> di <i>event Kpop</i> saja kedua, setia terhadap idol dalam suka maupun duka ketiga, mempunyai sikap tertutup menyembunyikan diri sebagai <i>Kpopers</i> diluar komunitas.</p> <p>Akan tetapi jika <i>KPopers Newbie</i> bertemu dengan <i>KPopers Pro</i>, maka simbol atau <i>gesture</i> yang ditunjukkan oleh <i>KPopers Newbie</i> lebih terkesan ingin mendekat dan mengenal lebih jauh untuk mendapatkan berita atau gosip terbaru tentang <i>KPop</i> atau idolanya. Padahal <i>KPopers Pro</i> belum tentu merespon <i>KPopers Newbie</i> dalam hal berkomunikasi atau berinteraksi. Hal ini disebabkan karena kehadiran <i>KPopers Newbie</i> dianggap sebagai orang yang tidak serius menjadi penggemar <i>KPop</i>. Karena menurut penuturan subjek penelitian, <i>KPopers Newbie</i> cenderung mengikuti tren yang ada. Hal ini lah yang tidak disukai oleh <i>K-Popers Pro</i>. Bahkan <i>KPopers Pro</i> cenderung memandang sebelah mata <i>KPopers Newbie</i>. Terlihat pola interaksi yang terjalin antara <i>KPopers Pro</i> dan <i>Newbie</i> cenderung tidak seimbang akibat adanya stratifikasi yang terbangun di antara <i>K-Popers</i> dalam komunitas <i>KLOSS</i>. Interaksi simbolik Dalam Konsep I dan Me <i>Kpopers Newbie</i> bertingkah laku “I” melakukan tindakan spontan yaitu menimbulkan konflik sesama <i>Kpopers</i>. <i>Kpopers Pro</i> bertingkah laku “Me” berpikir sebelum bertindak artinya memikirkan dampak yang</p>

3.	Citra Rosalyn Anwar (Jurnal Ilmu Komunikasi UPN Veteran Jatim No.1 Vol 1/2018 Universitas Negeri Makassar)	Mahasiswa Dan Kpop (Studi Interaksi Simbolik Kpopers Di Makassar)	<p>terjadi kepada idolanya jika ikut perang antara <i>fandom</i>.</p> <p>Kesadaran tentang sesuatu hal merupakan hasil konstruksi dalam diri seseorang. Makna tentang perjuangan, cinta, budaya, dan etika merupakan hasil konstruksi yang dibangun oleh para KPopers tentang pengusung KPop. Bagaimana Mahasiswa berkomunikasi antara makna budaya Korea melalui KPop dalam diri pribadi mereka. Apa yang mereka tonton, baca, dengar dan tuliskan merupakan makna hasil konstruksi sosial dan budaya. Bangunan makna tentang Korea selatan dalam pribadi mahasiswa yang terkait dengan konsep diri yang dimilikinya. Makna Kpop bagi mahasiswa bahwa dunia Kpop sangat cocok dengan kehidupan keseharian mereka yaitu menjaga privasi dan menghindari kontroversi. Motif penonton mahasiswa terhadap Kpop dikarenakan kejenuhan oleh tayangan indonesia. Korea menawarkan variasi yang lebih banyak dibandingkan dengan budaya musik lainnya. Simbolisasi makna Kpop bagi mahasiswa terdapat hal yang positif dalam menyukai Kpop dibalik tingginya popularitas Kpop di dunia ada makna perjuangan, makna Kpop mengajarkan gaya hidup yang bersih jauh dari skandal, makna Kpop mengajarkan etika yang bagus, makna Kpop mengutamakan pendidikan, makna Kpop mengajarkan kedisiplinan dan makna Kpop sebagai ajang belajar bahasa dan budaya.</p> <p>Mahasiswa memaknai simbol-simbol yang ditampilkan oleh KPop, dengan berbagai pemahaman yang justru berbanding terbalik dengan <i>stereotype</i> yang berkembang di Masyarakat dengan KPop, meskipun memahami KPop tetap memiliki sisi negatif namun para mahasiswa masih mampu memilah mana yang menurut mereka sesuai dengan diri mereka. <i>Stereotype negatif</i> yang dilekatkan pada Kpop, membuat ruang gerak mereka terbatas, meski demikian mereka masih bangga mengaku sebagai KPopers, sebab mereka meyakini masih lebih banyak hal <i>positif</i> yang mereka peroleh sebagai KPopers.</p>
----	--	---	--

Persamaan dan Perbedaan

- a. Persamaan dalam penelitian Anggie Wahyu Pusparatri, Pambudi Handoyo dengan saya yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif dan juga sama-sama membahas tentang interaksi simbolik. Perbedaan terletak pada subjek yang diteliti dan lokasi penelitian yaitu Komunitas Penggemar Super Junior Everlasting Friends (ELF) Surabaya. Sedangkan subjek penelitian saya yaitu remaja perempuan penggemar Kpop dan lokasi penelitian berada di Pekanbaru.
- b. Persamaan dalam penelitian Erin Wahyuastri, All Imron dengan saya yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif dan juga sama-sama membahas interaksi simbolik. Perbedaan terletak pada subjek penelitian dan lokasi penelitian. Subjek pada penelitian Komunitas Korean Lovers Di Surabaya KLOSS. Sedangkan saya subjek penelitian pada remaja perempuan penggemar Kpop dan lokasi penelitian di Pekanbaru.
- c. Persamaan dalam penelitian Citra Rosalyn Anwar dengan saya yaitu menggunakan metode penelitian kualitatif dan juga sama-sama membahas tentang interaksi simbolik. Perbedaan terletak pada subjek dan lokasi penelitian. Subjek yang diteliti yaitu Mahasiswa Kpopers dan lokasi penelitian di Makassar. Sedangkan saya subjek penelitian remaja perempuan penggemar Kpop dan lokasi penelitian berada di Pekanbaru.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan deskriptif dalam menganalisa penelitian yang diteliti. Menurut M Djunaidi Ghony dan Fauzan Almansur, (2016:13) penelitian Kualitatif digunakan untuk menganalisis fenomena, aktivitas sosial, sikap, mendeskripsikan, persepsi, pemikiran manusia, peristiwa, dan kepercayaan secara individu dan kelompok. Imam Gunawan, (2013:83) penelitian yang diikuti kerangka pikir kualitatif diartikan sebagai proses penelitian untuk memahami masalah-masalah manusia atau sosial dengan menggambarkan keseluruhan lengkap disajikan dengan kata-kata, melaporkan pandangan terinci yang didapat dari sumber informasi, serta dilakukan dalam *setting* yang alamiah. Tujuan utama penelitian kualitatif sebagai membuat fakta mudah dimengerti dan kalau memungkinkan sesuai modelnya mendapatkan hipotesis baru.

Berdasarkan beberapa pengertian para ahli dapat disimpulkan oleh Lexy J. Moleong, (2014:6) penelitian kualitatif ialah penelitian yang diartikan untuk menjelaskan kejadian tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian yaitu motivasi, tindakan, perilaku, persepsi, dll. Secara horistik, dengan cara menjelaskan dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan menggunakan berbagai metode ilmiah.

Untuk menjawab pertanyaan yang telah disusun, oleh karena itu penelitian ini memanfaatkan penelitian yang dikenal dengan penelitian deskriptif. Menurut Namawi dalam H. Ardial (2014:262) metode deskriptif adalah prosedur pemecahan masalah yang diteliti dengan menjelaskan atau melukiskan situasi subjek atau objek penelitian berdasarkan fakta-fakta yang nyata atau sebagaimana adanya. Berdasarkan metode penelitian tersebut, peneliti berusaha menggambarkan Bagaimana interaksi simbolik remaja perempuan penggemar Korean pop.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian ini adalah remaja perempuan penggemar Kpop yang berusia 18-21 dikategorikan sebagai remaja akhir. Data dan informasi dikumpulkan berdasarkan wawancara kepada tiga remaja perempuan. Peneliti membagi tiga tingkatan terhadap subjek yang diteliti yaitu Rendah(*low*), Menengah(*middle*), dan Tinggi(*high*). Pembagian terhadap subjek untuk mengetahui perbedaan interaksi simbolik terhadap Kpop. Dalam menentukan subjek penelitian, peneliti menentukan kriteria-kriteria sebagai berikut:

Tabel 3.1
Pembagian tingkatan subjek penelitian

Rendah (Low)	Menengah (Middle)	Tinggi (High)
Remaja perempuan usia 18-21.	Remaja perempuan usia 18-21.	Remaja perempuan usia 18-21.
Berdomisil di Pekanbaru.	Berdomisil di Pekanbaru.	Berdomisil di Pekanbaru.
Menyukai Kpop tidak lebih dari satu tahun.	Menyukai Kpop selama tiga tahun.	Menyukai Kpop selama lima tahun lebih.
Mempunyai akun media sosial.	Mempunyai akun media sosial.	Mempunyai akun media sosial.
Tidak mempunyai Merchandise Kpop.	Mempunyai Merchandise Kpop (Album, Lighstick, Postcard, Polaroid, Poster).	Mempunyai Merchandise Kpop (Album, Lighstick, Postcard, Polaroid, Poster).
Tidak pernah menonton konser Kpop.	Tidak pernah menonton konser Kpop.	Pernah menonton konser Kpop ataupun segera akan menonton konser.
Tidak bergabung dalam Fandom	Tidak bergabung dalam Fandom	Tidak bergabung dalam Fandom

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini adalah dengan teknik *Snowball Sampling*. Burhan Bungin, (2007:109) *Snowball linear* memungkinkan peneliti bergerak linear untuk menemukan informasi baru, dari satu informan ke informan lain, dan membentuk bola salju yang besar secara linear. Dalam penelitian ini juga menggunakan informan pendukung penelitian.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Bagaimana Interaksi Simbolik Remaja Perempuan Penggemar Korean Pop di Pekanbaru.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dan waktu penelitian ditentukan baik oleh peneliti maupun informan. Lokasi penelitian yang umum di Universitas Islam Riau (Fakultas Ilmu Komunikasi).



Tabel 3.2
Jadwal Kegiatan Penelitian

NO	Jenis Kegiatan	Bulan Tahun 2020											
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul	Ags	Spt	Okt	Nov	Des
1	Persiapan dan Penyusunan UP	x											
2	Seminar UP		x										
3	Riset				x								
4	Peneliti Lapangan					x							
5	Pengolahan dan Analisis Data						x						
6	Konsultasi Bimbingan Skripsi									x			
7	Ujian Skripsi											x	
8	Revisi dan Pengesahan Skripsi												x
9	Penggandan Serta Penyerahan Skripsi												x

D. Sumber Data

Menurut Burhan Bungin (2005:119) data adalah bahan penjelasan tentang suatu objek penelitian yang didapat dari lokasi penelitian. Data yang diperlukan dalam penelitian ini meliputi:

1. Data Primer

Data primer ialah data yang didapat dari subjek yang diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan data melalui wawancara langsung dengan remaja perempuan penggemar Kpop sebagai informan dalam penelitian ini.

2. Data sekunder

Data sekunder ialah data yang diperoleh tidak langsung melalui orang lain (prantara). Data sekunder bermanfaat sebagai pendukung dari data primer. Data sekunder berbentuk dari dokumen-dokumen yang diperoleh dari sumber lainnya. Data yang didapat untuk menunjang penelitian berasal dari referensi ilmiah, buku, jurnal, dan artikel-artikel internet.

E. Teknik Pengumpulan Data

M. Djunaidi Ghony dan Fuzan ALmansur, (2016:164) dalam pengumpulan data penelitian kualitatif dapat dilakukan dengan menggunakan teknik observasi berperan serta, wawancara mendalam, dan dokumentasi.

Dalam penelitian ini menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu:

1. Wawancara

Setyadin dalam Imam Gunawan, (2013:160) wawancara merupakan proses tanya jawab lisan dimana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik dan suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu. Menurut Gordon dalam Haris Herdiansyah (2014:118) wawancara merupakan percakapan antara dua orang yang salah satunya bertujuan untuk mendapatkan informasi untuk suatu tujuan tertentu dan menggali. Imam Gunawan, (2013:160-161) ada dua pihak dengan tingkatan yang berbeda dalam proses wawancara. Pihak pertama berfungsi sebagai penanya, disebut pula sebagai (*interviewer*), sedangkan pihak kedua berfungsi sebagai pemberi informasi (*information supplier*).

Wawancara yang digunakan adalah wawancara tak terstruktur dengan wawancara mendalam (*dept interview*) terhadap informan remaja perempuan penggemar Korean Pop. Wawancara tidak terstruktur mirip dengan percakapan informal. Deddy Mulyana dalam Djuandi Ghony dan Fauzan Almansur (2016:177) metode ini untuk mendapatkan macam-macam informasi tertentu dari informan, tetapi urutannya dan susunan kata sesuai dengan karakter informan.

2. Observasi

Ida Bagoes Mantra, 2008 dalam M. Djuaidi Ghony dan Fuzan ALmansur (2016:165) metode observasi (pengamatan) adalah teknik pengumpulan data yang mewajibkan peneliti langsung turun ke lapangan untuk mengamati pelaku, kegiatan,

benda-benda, ruang, tempat, waktu, perasaan, peristiwa, dan tujuan. Metode observasi ialah cara yang kompeten mengawasi perilaku subjek penelitian. Dalam hal ini peneliti ingin mengobservasi Interaksi simbolik remaja perempuan penggemar Korean Pop dengan cara mengumpulkan data yang banyak dilapangan dengan pengamatan (observasi). Dari hasil observasi lapangan, peneliti memperoleh kesempatan untuk melihat langsung bagaimana keadaan secara nyata subjek yang diteliti dari segi remaja perempuan penggemar Korean Pop.

3. Dokumentasi

Bungin dalam Imam Gunawan (2013: 177) teknik dokumentasi ialah metode pengumpulan data yang dimanfaatkan dalam penelitian sosial untuk menelusuri data historis. R.C. Bongdan dan S.K. Biklen, 1982 dalam Djuandi Ghony dan Fauzan Almansur (2016:199) dengan demikian, dokumen disini meliputi bahan seperti: surat, diary, rekaman, kasus klinis, fotografi, video, film, memo, dan sebagainya yang digunakan sebagai bahan informasi penunjang, dan sebagai bagian berasal dari kajian kasus yang merupakan sumber data pokok berasal dari hasil observasi partisipan dan wawancara mendalam. Dalam penelitian ini peneliti mencari dokumen berhubungan dengan penelitian seperti data-data dari remaja perempuan penggemar Korean Pop dalam bentuk foto.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan data

Haris Herdiansyah, (2014:201) triangulasi ialah penggunaan dua atau lebih sumber untuk memperoleh gambaran keseluruhan tentang suatu kejadian yang diteliti. Djuandi Ghony dan Fauzan Almansur, (2016:322-323) Triangulasi ialah teknik pemeriksaan keabsahan data yang menggunakan hal yang lain. Di luar data itu untuk melakukan pengecekan atau pembandingan terhadap data itu. Teknik triangulasi yang paling banyak digunakan ialah pemeriksaan melalui sumber yaitu:

1. Melakukan pembandingan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara.
2. Melakukan pembandingan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
3. Melakukan pembandingan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
4. Melakukan pembandingan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti orang berada, orang pemerintahan rakyat biasa, orang-orang berpendidikan menengah atau tinggi.
5. Melakukan pembandingan hasil wawancara dengan dokumen yang berkaitan.

G. Teknik Analisis Data

Haris Herdiansyah, (2014:164-179) teknik analisis data model interaktif menurut Miles & Huberman terdiri atas empat tahapan yang harus digunakan.

1. Pengumpulan data

Proses pengumpulan data dilakukan sebelum penelitian, pada saat penelitian, dan bahkan di akhir penelitian. Proses pengumpulan data pada penelitian kualitatif tidak memiliki lapisan atau waktu tersendiri, melainkan sepanjang penelitian yang dilakukan proses pengumpulan data dapat dilakukan.

2. Reduksi data

reduksi data merupakan proses penyatuan dan penyeragaman segala bentuk data yang diperoleh menjadi satu bentuk tulisan yang akan dianalisis. Hasil dari wawancara, hasil observasi, hasil studi dokumentasi dan atau hasil *FGD* diubah menjadi bentuk tulisan sesuai dengan formatnya masing-masing.

3. *Display* data

Display data ialah mengolah data setengah jadi yang sudah sama dalam bentuk tulisan dan sudah memiliki alur tema yang jelas ke dalam suatu matriks kategorisasi sesuai tema-tema yang sudah dikelompokkan dan dikategorikan, serta akan memecah tema-tema tersebut ke dalam bentuk yang lebih konkret dan sederhana yang disebut dengan subtema tersebut sesuai dengan verbatim wawancara yang sebelumnya telah dilakukan.

4. Kesimpulan dan verifikasi(*consuling/verifying*)

Tahap kesimpulan dan verifikasi merupakan tahap terakhir dalam analisis data. Kesimpulan menjurus kearah pada jawaban dari pertanyaan penelitian yang diajukan dan mengungkap arti "*what*" dan "*how*" dari temuan penelitian tersebut.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Kpop di Pekanbaru

Pekanbaru merupakan ibu kota provinsi Riau. Kota Pekanbaru dahulunya dikenal dengan nama Senapelan yang saat itu dipimpin oleh seorang Kepala Suku yang disebut Batin. Daerah ini terus berkembang menjadi kawasan pemukiman baru dan seiring waktu berubah menjadi Dusun Payung Sekaki yang terletak di muara Sungai Siak. 23 Juni 1784 M oleh Sultan Muhammad Ali Abdul Jalil Muazamsyah dibawah pemerintahan Sultan Yahya, yang kemudian ditetapkan sebagai hari jadi Kota Pekanbaru.¹⁰

Kpop tidak hanya melanda kota –kota besar di Pulau Jawa saja. Kpop juga tersebar di seluruh Indonesia. *Internet* berperan besar terhadap penyebaran budaya luar masuk ke Indonesia. Tidak dihindari bahwa Pekanbaru yang merupakan pulau Sumatra juga terkena imbas gelombang *Hallyu*. Hal ini terbukti dari keberadaan komunitas Kpop yaitu *dance cover* Kpop, dan *Fandom* Kpop. Selain komunitas, di Pekanbaru terdapat toko yang menjual pernak-pernik Kpop dan *Restaurant* makanan Korea. Keberadaan komunitas Kpop membuat adanya bukti bahwa budaya Kpop memiliki penggemar di Pekanbaru.

¹⁰ <https://riau.antaranews.com/berita/26443/sejarah-singkat-kota-pekanbaru--hut-229> diakses 23 agustus 2020

Gambar 4.1
Acara Gathering Ke7 Dihadiri Penggemar Kpop Pekanbaru



Sumber: olahan peneliti, 2020

Gambar diatas merupakan kegiatan tahunan yang dilakukan penggemar Kpop Pekanbaru. Seperti yang dilansir Tribun Pekanbaru.com Suri yang merupakan ketua *Kpopers* Pekanbaru mengatakan *gathering* ini terbuka untuk umum tidak harus anggota komunitas. *Gathering* ini diadakan dalam rangka *Anniversary Kpopers* Pekanbaru. Suri menuturkan acara *gathering* akan diisi dengan saling mengenal antara Kpop di Pekanbaru yaitu dengan *karaoke* dan akan ada aneka permainan seru. Selain itu *Kpopers* Pekanbaru sendiri akan berbagi pengetahuan seputar Korea baik itu drama musik *trend* terbaru Korea dan segala hal yang berbau Korea.¹¹

Dari penjelasan diatas disimpulkan bahwa peneliti tertarik untuk meneliti di Pekanbaru.

¹¹ <https://pekanbaru.tribunnews.com/2015/01/31/anda-penggemar-korea-ikutlah-gathering-kpopers-pekanbaru> diakses 23 agustus 2020

Gambaran umum diatas menggambarkan bahwa Pekanbaru merupakan salah satu dari sekian banyak kota di Sumatra terkena dampak *hallyu*. Peneliti tertarik untuk meneliti penggemar Kpop di Pekanbaru.

B. Hasil Penelitian

Pada hasil penelitian ini, peneliti akan memaparkan keseluruhan data yang didapatkan. Pada bagian ini berisi penjelasan tentang Interaksi Simbolik Remaja Perempuan Penggemar Korean Pop di Pekanbaru. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis deskriptif yaitu peneliti melakukan observasi, wawancara, dan dokumentasi langsung kelapangan untuk mendapatkan data-data yang diperlukan oleh peneliti. Tetapi sebelum peneliti membahas lebih jauh mengenai hasil-hasil penelitian, terlebih dahulu peneliti akan menjelaskan secara umum identitas subjek penelitian dan memaparkan hasil penelitian sebagai berikut:

1. Identitas Informan Penelitian

a. Informan Utama Penelitian

- | | |
|-----------------|----------------------------------|
| 1) Nama Lengkap | :Sekar Laras Wati |
| Usia | :20Tahun |
| Akun Instagram | :@Sekarlrs_ dan @Sekarlaraswati2 |
| Pendidikan | :Mahasiswi |
| Alamat | :Jl. Bukit Barisan |
| 2) Nama Lengkap | :Arsyah Aulia Maharani |
| Usia | :20 Tahun |
| Akun Instagram | :@Arsyahaulia.m dan @ran,ranee |
| Pendidikan | :Mahasiswi |
| Alamat | :Jl. Kapas |

- 3) Nama Lengkap :Mega Aulina Nahrani
 Usia :21 Tahun
 Akun Instagram :@megaaulia
 Pendidikan :Mahasiswi
 Alamat :Jl. Kapas

b. Informan Pendukung Penelitian

- 1) Nama Lengkap :Eka Lestari
 Usia :20 Tahun
 Alamat :Jl. Sepakat
- 2) Nama Lengkap :Novita Isnawati
 Usia :21 Tahun
 Alamat :Jl.Yudhawastu Pramuka 1
- 3) Nama Lengkap :Angeline Annabella
 Usia :21Tahun
 Alamat :Jl. Nenas

Hasil penelitian ini merupakan data yang diperoleh berdasarkan teknik analisis data. Hasil peneliti memaparkan jawaban-jawaban dari informan serta data-data yang diperoleh dari lapangan yang berguna untuk dianalisa sesuai dengan kebutuhan peneliti. Untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti, peneliti melakukan wawancara kepada informan-informan dapat memberikan penjelasan secara mendalam agar tujuan peneliti ini dapat tercapai.

2. Interaksi Simbolik Remaja Perempuan Penggemar Korean Pop di Pekanbaru

Pada hasil penelitian ini tidak lepas dari teori yang digunakan yakni teori interaksi simbolik oleh George Herbert Mead dengan tiga konsep penting yaitu pikiran, diri dan masyarakat. Dalam teori interaksi simbolik peran manusia dalam

penggunaan simbol yang di beri makna. Adanya komunikasi yang terjalin dengan orang lain dalam pertukaran simbol yang diberi makna artinya masyarakat yang terdiri individu-individu didalamnya berinteraksi dan melihat pandangan dirinya dalam orang lain.

Dari hasil wawancara yang telah peneliti lakukan kepada informan mengenai interaksi simbolik remaja perempuan penggemar *Korean pop* di Pekanbaru, peneliti menemukan bahwa terdapat perbedaan mereka terhadap menjadi penggemar *Korean pop*. Mereka mempunyai cara tersendiri untuk menampakan diri mereka sebagai penggemar *Korean pop*.

Untuk mengetahui lebih lanjut tentang bagaimana remaja perempuan penggemar *Korean pop* berinteraksi dengan identitasnya sebagai penggemar *Korean pop*. Peneliti melakukan wawancara dan menganalisis penelitian dengan menggunakan teori interaksi simbolik. Teori ini menjelaskan mengenai tiga konsep yaitu pikiran, diri dan masyarakat.

- a. **Pikiran**, kemampuan interaksi sangat penting bagi kehidupan manusia karena menjadi salah satu hal penting bagi kehidupan. Dimana manusia adalah makhluk sosial dimana setiap tindakan yang dilakukan melalui proses berpikir. Pikiran adalah proses yang ditunjukkan untuk memecahkan masalah dan melakukan tindakan. Dari hasil wawancara, informan memiliki penjelasan bagaimana awal mula informan menyukai *Korean pop*.

Hasil wawancara peneliti dengan informan pertama yang bernama Sekar

Laras Wati:

“Perasaan saya ketika menjadi penggemar Kpop tu pertama adalah senang terus ketika saya mengalami rasa jenuh atau stres atau seperti apa saya melihat idola saya, *Idol* saya, bias saya, *MV* mereka terus reaction-reaction Idol lain melihat Idol saya ketika tampil. Terus ya pokoknya campur aduklah ketika idola kita idol kita menang itu bangga banget bagi aku. Dan akhir-akhir ini aku jadi penggemar *Secret number* dan itu sebuah hal yang membanggakan. Karena menurut aku kan *Secret number* itu berawal dari *agensi* kecil dan tidak memiliki seorang *senior* yang terkenal seperti banyaknya *idol-idol* lain dan disitu saya merasa semangat untuk mendukung mereka gitu terus *streaming* atau bahkan jika saya sempat menabung saya akan membeli albumnya begitu perasaan saya menjadi seorang penggemar Kpop”. (Sekar Laras Wati ,11 Agustus 2020)

Berdasarkan hasil wawancara dengan Sekar Laras Wati tersebut, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Sekar Laras Wati berpikir merasa senang menjadi seorang penggemar Kpop dikarenakan ketika mengalami jenuh dan stres salah satu penyemangat harinya adalah dengan melihat idolanya karena memberikan kekuatan baginya.

Hasil senada dalam wawancara peneliti dengan informan kedua bernama Arsyah Aulia Maharani:

“Ya, yang dirasakan sebenarnya kayak biasa aja sih kak. Tapi kayak dulu tuh kayak ngerasa B aja gitu terus kayak semenjak kenal Kpop tuh kayak kan banyak kan yang kayak *Idol* sering mentingin sekolah dari pada merelakan. Jadi kayak ya gitu lebih kayak termotivasi agar bisa lebih ketemu. Lebih *happy* juga kalau misalnya kayak *stres* sama tugas-tugas kan sebentar selipin ngeliatin kayak video-videonya”. (Arsyah Aulia Maharani,11 Agustus 2020)

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa Arsyah Aulia Maharani berpikir ada perubahan sebelum dan sesudah menjadi penggemar *Korean pop* yaitu lebih bahagia salah satu alasannya menghilangkan stres dengan melihat idol *Korean pop*. Selain itu, Arsyah Aulia Maharani lebih termotivasi terhadap kehidupan idol yang mengutamakan pendidikan walaupun sudah menjadi arits.

Selanjutnya hasil wawancara peneliti dengan informan ketiga bernama Mega Aulina Nahrani:

“Senang sih karena aku menjalani apa yang aku suka. Maksudnya aku mendengarkan apa yang aku suka. Aku pokoknya di hidupku tuh apa yang aku suka gitu. Makanya aku suka Kpop karena aku merasa bahagia dengan musiknya. Jadi rasain banget perbedaannya itu memang beda banget kayak dulu ngerasa kayak nggak ada *role model*. Sekarang tuh ada gitu karena ngelihat perjuanga- perjuangan mereka juga kan aku tuh jadi ngerasa lebih bersemangat aja.” (Mega Aulina Nahrani, 11 Agustus 2020)

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa Mega Aulina Nahrani berpikir senang dengan menjadi penggemar *Korean pop*. Mega merasa bahagia menjalani dengan apa yang dia suka. Mega Aulina Nahrani merasa mengalami perubahan sebelum dan sesudah menjadi penggemar *Korean pop* sebelumnya dia tidak punya *role model* sekarang punya *role model* dikarenakan termotivasi dengan perjuangan *Idol Korean pop* menjadi Artis.

- b. Diri**, dalam konsep paling penting dalam interaksi simbolik mengenai individu-individu mengetahui diri pribadinya melalui interaksi dengan orang lain. Dalam hasil penelitian ini remaja perempuan penggemar *Korean pop* berinteraksi dengan orang lain untuk mengetahui pandangan dirinya terhadap orang lain dan

mengartikannya. Hal tersebut dinamakan sebagai cermin diri artinya melihat pantulan kita dari pandangan orang lain. Informan membayangkan bagaimana informan sebagai penggemar *Korean pop* terlihat dimata orang lain dan juga informan membayangkan penilaian mereka mengenai penampilan sebagai penggemar *Korean pop*.

Hasil wawancara peneliti dengan informan pertama yang bernama Sekar Laras Wati:

“Orang lain tentang Kpop itu adalah jangan mengambil sisi-sisi buruknya aja gitu tentang Kpop. Karena untuk menjadi seorang Kpop itu bukan hal yang mudah. Mereka harus menjalani *trainee* selama bertahun-tahun. Ambilah hal yang *positifnya*. Seperti mereka berusaha berjuang terus menggapai mimpinya. Banyak orang bilang apa sih suka Kpop mereka cuman modal tampang, *dance*, suara nggak bagus padahal itu *No* Itu salah besar, mereka bukan hanya mengandalkan tampang tapi mereka mengandalkan *talent* yang dia punya. Kalau saya tidak menutupi tampilan saya sebagai kpopers.karena setiap orang pasti mempunyai selera yang berbeda-beda.” (Sekar Laras Wati, 11 Agustus 2020)

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa Sekar Laras Wati ingin orang lain tidak memandang *Korean pop* dari sisi buruknya saja tapi lihat perjuangan Idola menggapai mimpi. Berjuang menggapai mimpi bukan hanya mengandalkan tampang tetapi mengandalkan *talent* yang dia punya. Sekar Laras Wati dalam kesehariannya tidak menutupi sebagai seorang penggemar *Korean pop*.

Selanjutnya hasil wawancara peneliti dengan informan kedua bernama Arsyah Aulia Maharani:

“Nggak diambil pusing sih kalau orang kayak gitu. Kayak ya udah bodo amat gitu kayak ya udah misalnya dia tahu aku suka Kpop gitukan kayak ya udah kalau mau ngehina juga ya udah bodo amat. karena dulukan Kpop ini kan dihina-hina gitukan Kak. Alah plastik atau apalah. Dulu ada nutupi kayaknya ala ngapain suka Kpop kayak cowok putih, kayak cewek nari-nari gitu kan. Dulu Iya sempat ditutup tapi kalau sekarang kayak yaudah biasa aja kayak sekarang pun story pun tentang Kpop gitukan. Jadi kayak teman-teman juga udah pada tahu. Jadi kayak Ya udahlah kalau mereka mau nyinyir pun kayak ya udah terserah kau aja mau nyinyir.” (Arsyah Aulia Maharani, 11 Agustus 2020)

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa Arsyah Aulia Maharani tidak ambil pusing ketika orang lain menghina dirinya sebagai seorang penggemar *Korean pop*. Arsyah Aulia Maharani menjadi penggemar *Korean pop* yang terbuka baik di media sosial maupun di luar sosial masyarakat.

Hal ini terbukti dari tampilan media sosial Instagram Arsyah Aulia Maharani yang menampilkan sebagai penggemar *Koreana pop*. Koleksi *merchandise* Arsyah Aulia Maharani juga di tampilkan di media sosial sebagai bentuk menunjukkan penampilannya sebagai penggemar *Korean pop* dan memberikan ruang terbuka terhadap penilaian orang lain terhadapnya melalui media sosial yang terbuka untuk umum.

Gambar 4.2
Tampilan Account Instagram
Arsyah Aulia Maharani



Sumber: tangkapan layar
instagram Arsyah Aulia Maharani, 2020

Gambar 4.3
Arsyah Aulia Maharani Dengan
Marchandise Kpopnya



Sumber: olahan peneliti, 2020

Selanjutnya hasil wawancara peneliti dengan informan ketiga bernama Mega Aulina Nahrani:

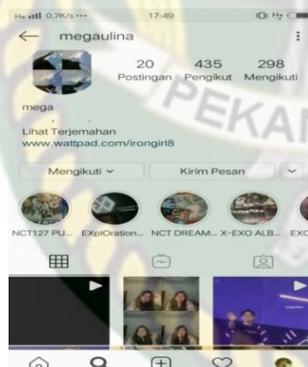
“Menurut aku gitu jadi kayak kalau misalnya aku sih kalau ada orang yang gak suka ya udah biarin aja terserah. Tapi aku menunjukkan gimana sebenarnya orang tuh punya selera musik yang beda. Kalau misalnya pergi atau apa gitu pasti kadang aku enggak nonjolin tapi kayak di *case* hp aku pakek *photocard* terus kadang aku juga punya baju yang apa tuh namanya menunjukkan nama idolnya gitu aja sih. Tapi yang nggak sampai orang harus tau kalau aku suka Kpop tapi kalau orang tahu yaudah kalau nggak tau aku juga nggak akan bilang. Kayak goals aku memang kemarin tuh aku udah pengen nonton konser kayak udah lama dan aku netapi itu sebagai goals menunjukkan ke orang lain kalau aku tidak malu.” (Mega Aulina Nahrani, 11 Agustus 2020)

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa Mega Aulina Nahrani memiliki pandangan jika orang lain tidak suka terhadap *Korean pop* cara mengatasi dengan hiraukan setiap hujatan yang diterima. Setiap orang memiliki selera musik yang berbeda. Mega Aulina Nahrani dalam penampilan kesehariannya sebagai

penggemar Korean pop tidak ada yang ditutupi. Mega Aulina Nahrani suka memakai barang *Korean pop* seperti *case* HP dan baju kalau di tempat umum.

Hal ini terbukti dari tampilan media sosial Instagram Mega Aulina Nahrani yang menampilkan sebagai penggemar *Koreana pop*. Koleksi *merchandise* Mega Aulina Nahrani juga di tampilkan di media sosial sebagai bentuk menunjukkan penampilannya sebagai penggemar *Korean pop* dan rasa kepuasan tersendiri dikarenakan *goals* sebagai penggemar *Korean pop* terpenuhi dengan menonton konser idoalanya. Memberikan ruang terbuka terhadap penilaian orang lain terhadapnya melalui media sosial yang terbuka untuk umum.

Gambar 4.4
Tampilan Account Instagram
Mega Aulia Nahrani



Sumber: tangkapan layar instagram
Mega Aulia Nahrani

Gambar 4.5
Mega Aulia Nahrani
Menonton Konser Kpop



Sumber:informan Mega,2020

- c. **Masyarakat**, terdiri dari individu-individu yang mempengaruhi pikiran dan diri, yaitu orang lain yang terdiri secara khusus atau umum. Individu yang khusus bagi kita yaitu orang tua, teman, kolega sedangkan individu secara umum

merujuk pada sebuah kelompok sosial atau budaya secara keseluruhan. Dalam masyarakat peneliti melibatkan informan pendukung, yaitu teman dari informan utama. informan pendukung merupakan teman dari informan utama yang dimana informan pendukung tidak memiliki hobi yang sama dengan informan utama yaitu penggemar *Korean pop*. Informan pendukung dalam penelitian ini guna untuk mengetahui pandangan mereka terhadap informan utama sebagai penggemar *Korean pop*.

Hasil wawancara peneliti dengan informan pendukung pertama yang bernama Eka Lestari merupakan teman dari informan utama Sekar Laras Wati:

“Pandangan aku lihat mak suka Kpop itu gila sih, soalnya terlalu sering nonton Kpop atau pas lagi ngumpul pasti bahas Kpop muluk Padahal dia tahu kalau aku nggak suka Kpop, tapi tetap aku dengari soalnya kalau dia cerita tentang Kpop lawak dan bikin ketawa mulu sih. Soalnya mak ini orgnya kocak sih, dan walaupun dia suka kpop dia gak pernah sama sekali kek maksa org yang gak suka kpop harus suka dengan apa yang dia suka juga selalu dukunglah kecuali dia maksa itu gak akan aku dukunglahPandangan aku tentang orang suka kepo sih biasa aja soalnya kan setiap org sukanya berbedabeda Jadi kalau org suka Kpop yah aku suka juga kalau org cerita ttg Kpop itu jadi tau, dan Hal yang gak aku suka kalau orang itu terlalu panatik gitu kek terus kpop muluk kpop muluk sih.” (Eka Lestari, 14 Agustus 2020)

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa Eka Lestari yang merupakan teman Sekar Laras wati memiliki pandangan mendukung terhadap Sekar penggemar *Korean pop*. Eka Lestari menilai yang dia suka dari *Korean pop* membuat dia tahu tentang suatu hal. Hal yang tidak suka dari *Korean pop* yaitu jika seorang penggemar *Korean pop* terlalu *fanatik*.

Selanjutnya hasil wawancara peneliti dengan informan pendukung kedua yang bernama Novita Isnawati merupakan teman dari informan utama Arsyah Aulia Maharani:

“Pandangan aku ya, bebas sih, karena setiap orang kan punya hak untuk memilih apa yang dia suka kan, terus juga selagi menurut dia sendiri itu baik dilakukan ya kenapa engga, intinya itu hak dia buat menggemari apa yang mau dia gemari gitu. Memang berteman harus sefrekuensi? Enggak kan? Justru karena beda itu jd seru bisa sharing, aku gk ngerasa ngedukung rani menggemari kpop btw Hehe, aku netral.” (Novita Isnawati, 14 Agustus 2020)

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa Novita Isnawati yang merupakan teman Arsyah Aulia Maharani memiliki pandangan terbuka terhadap Arsyah Aulia Maharani. Novita Isnawati menilai bahwa menyukai sesuatu adalah hak mereka. Novita Isnawati merasa dia tidak mendukung Arsyah Aulia Maharani sebagai penggemar Kpop dikarenakan dia sosok yang netral.

Selanjutnya hasil wawancara peneliti dengan informan pendukung ketiga yang bernama Angeline Annabella merupakan teman dari informan utama Mega Aulina Nahrani:

“Pandangan syah sah2 aja, selagi ga merugikan orang lain + itu hak mrk mutlak. yg disukai kalau ada tmn kpop yg nunjukin Idol yang keren :) gak Sukanya gada. bs jdkan idol kau bkn cm utk hiburan tp bs ke hal positif, kek jd rajin nabung, motivasi buat makin rajin + disiplin di smua aspek, bs jdkan Idol sbg motivasi semangat pendidikannya, optimis. hal positif kediri sendirinya yg udh jd akibat dr mega penggemar Kpop yg buat makin ngedukung mega bsuka sm kpop, tmn seneng buat vibes yg menyenangkan jg.” (Angeline Annabella, 14 Agustus 2020)

Dari hasil wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa Angeline Annabella yang merupakan teman Mega Aulia Nahrani memiliki pandangan yang terbuka terhadap orang lain sebagai penggemar Korean pop. Sedangkan Angeline Annabella mendukung Mega Aulia Nahrani sebagai penggemar *Korean pop*. Alasannya menjadi penggemar *Korean pop* banyak hal *postif* yang didapat yaitu rajin menabung dan disiplin.

C. Pembahasan Penelitian

Interaksi Simbolik Remaja Perempuan Penggemar Korean Pop di Pekanbaru.

Pada sub bab hasil pembahasan ini, peneliti akan menganalisis seluruh hasil penelitian yaitu observasi dan wawancara yang dilakukan kepada subjek peneliti. pembahasan ini berdasarkan rumusan masalah yang telah ditetapkan. Dalam proses analisis, peneliti menjawab persoalan tentang bagaimana interaksi simbolik remaja perempuan penggemar Korean pop di Pekanbaru.

Pembahasan penelitian ini tidak lepas dari teori yang digunakan dalam memandu hasil penelitian yaitu teori interaksi simbolik. Teori interaksi simbolik terkait dengan pikiran Mead yang terdiri dari pikiran(*mind*), diri(*self*) dan masyarakat(*society*). Berikut pembahasan penelitian menggunakan tiga bagian teori interaksi simbolik:

1. Pikiran (*Mind*)

Pikiran adalah kemampuan seseorang dalam penggunaan simbol yang mempunyai makna untuk mengembangkannya. Pikiran tidak lepas dari suatu proses yang dimulai dengan interaksi dengan diri pribadi. Kemampuan berinteraksi dengan orang lain berkembang dengan pikiran diri merupakan bagian dalam keseharian yang tidak lepas dari kehidupan. Pikiran memperlihatkan proses berpikir yang ditunjukan untuk memecahkan masalah sehingga orang-orang dapat mengerti dari masalah tersebut dan melakukan tindakan.

a. Motif Hiburan

Remaja perempuan merasa senang melakukan kegiatan yang dapat menghilangkan rasa *stres* dan jenuh dengan menjadi penggemar Kpop. Berdasarkan hasil wawancara yang telah peneliti lakukan di lapangan, peneliti melihat bagaimana para informan dalam identitas dirinya sebagai remaja perempuan mengembangkan pikiran dan perasaannya sebagai penggemar Kpop. Para informan Sekar, Arsyah dan Mega sama-sama berpikir merasa senang menjadi seorang penggemar Kpop perasaan senang tersebut lahir dikarenakan mereka menjalani apa yang mereka suka. Remaja perempuan menganggap bahwa dengan dia sebagai penggemar Kpop dapat mengistirahatkan pikiran dari beban-beban yang dihadapi dikarenakan tugas dan realita kehidupan.

Seperti yang dilansir oleh *DetikHealth* melakukan rutinitas yang sama setiap harinya akan menimbulkan kejenuhan, kebosanan dan otak tidak bisa bekerja

maksimal. Empat alasan membuat otak manusia membutuhkan hiburan. Pertama, meningkatkan memori artinya membantu dan melindungi dari penyakit *Alzheimer*. Kedua, meningkatkan kreativitas yaitu kemampuan memecahkan masalah. Ketiga, mempertajam konsentrasi artinya dengan mengambil waktu luang dapat membuat fokus. Keempat, memberikan waktu istirahat¹²

Keputusan remaja perempuan menyukai k-pop juga diikuti dengan perubahan dalam dirinya. Remaja perempuan berpikir bahwa menjadi penggemar Kpop memberikan sisi *positif* bagi dirinya. Perubahan tersebut disebabkan akibat sebelum dan sesudah menjadi penggemar Kpop. Perubahan merujuk pada hal *positif* yang membuat sebagai hiburan di kala jenuh dan *stres*. Remaja perempuan merasakan bahwa perubahan hal baik terjadi setelah mengenal Kpop diantaranya perubahan tingkah laku yaitu bertanggung jawab. Hal ini Senada dengan yang disampaikan informan dalam kegiatan wawancara. Informan Arsyah berpikir bahwa dia menjadi lebih rajin dan bertanggung jawab terhadap tugas-tugas yang diberikan kepadanya.

Pada poin pikiran peneliti menemukan motif hiburan. Motif hiburan didasarkan pada hasil wawancara yang dilakukan ketiga informan dengan argumen mereka masing-masing sebagaimana dipaparkan pada sub bab hasil penelitian. Aktivitas sebagai penggemar Kpop yang dilakukan remaja perempuan didasarkan

¹² <https://health.detik.com/hidup-sehat-detikhealth/d-1705076/otak-manusia-butuh-liburan> diakses 23agustus 2020

pikiran yang jika peneliti simpulkan secara keseluruhan adalah sebagai bentuk menghilangkan rasa jenuh dan *stres* remaja perempuan akibat dari realita kehidupan.

2. Diri (self)

Diri merupakan cara seseorang untuk dirinya dilihat orang lain atau melihat diri kita dari pantulan orang lain. Diri ialah kemampuan untuk merefleksikan diri sendiri dari pandangan orang lain cara yang dilakukan adalah dengan sebuah jenis pengambilan peran yang disebut cermin diri. Cermin diri merujuk pada harapan-harapan orang lain yang mengatur tindakan seseorang.

a. Motif Inspirasi

Keputusan remaja perempuan dalam menyukai Kpop saat ini dilatarbelakangi dalam diri mereka sudah menyukai musik dan mencoba untuk menunjukkan bahwa dengan menyukai Kpop banyak Sisi *positif* nya. Mengenai pandangan di ruang publik bahwa penggemar Kpop adalah *alay*, maka remaja perempuan ingin menghilangkan anggapan tersebut dengan bukti nyata keberhasilan remaja perempuan sebagai penggemar Kpop.

Seperti yang dilansir *IdnTimes.com* bukti kalau Kpop membawa dampak *positif* buat hidup. Pertama, lirik lagu membuat kita percaya diri artinya mencintai diri sendiri dan tidak boleh minder. Kedua, Kpop bikin kita nambah teman. Ketiga, Kpop bikin badan sehat terus berprestasi. Keempat Kpop jadi inspirasi *fashion*. Kelima, Kpop mengenalkan kita pada menu makanan yang baru. Keenam, Kpop

bikin kita jadi cakep. Ketujuh Kpop mengajarkan kita soal pentingnya kerja keras. Kedelapan, Kpop pembuat kita berani mengeksplor bakat dan kemampuan.¹³

Menyukai Kpop menjadikan remaja perempuan memiliki inspirasi. Dengan memiliki inspirasi dan membuktikan bahwa energi inspirasi tersebut bisa mempengaruhi orang lain dengan kekurangan pribadi. Dengan menjadi inspirasi tidak hanya mengubah persepsi dan cara berpikir orang di sekitar tapi juga dunia. Hal ini senada yang dikatakan informan Arsyah menjadikan *influencer* Cindynoono sebagai inspirasinya. Cindynoono adalah seorang *influencer* yang terkenal di kalangan penggemar Kpop di Indonesia. Dia menjadi inspirasi banyak penggemar Kpop dikarenakan kisah sukses dalam bisnis *olshop* barang Korea. Arsyah ingin menampilkan diri sebagai penggemar Kpop yang sukses dan ingin menepis anggapan masyarakat bahwa penggemar Kpop adalah *alay*, tidak pantas menjadikannya sebagai *role model* kehidupan.

b. Eksistensi diri

Eksistensi diri diartikan sebagai keberadaan diri kita agar dikenal dengan pengakuan atau merasa diakui, terkenal dan keren. Eksistensi diri kerap kali hubungannya dengan hal yang sedang trend atau kejadian. Hal ini banyak terjadi pada generasi muda khususnya para remaja. Eksistensi diri remaja perempuan menjadi penggemar Kpop untuk memperlihatkan keunikan yang ada pada dirinya. Remaja

¹³ <https://www.idntimes.com/opinion/social/annisa-rizki-purwani/ini-buktinya-kalau-kpop-membawa-dampak-positif-buat-hidup-c1c2/8> diakses 23 agustus 2020

perempuan berusaha menampakkan sisi diri seorang penggemar Kpop dengan cara bersikap dan berpenampilan.

Dalam memperlihatkan eksistensi didalam diri remaja perempuan berusaha untuk menonjolkan hal-hal yang dianggap sebagai *trend*. Seperti yang dilansir *Kompasiana.com* generasi muda adalah generasi yang sedang mencari jati diri dan juga butuh pengakuan diri karena mereka sedang dalam masa transisi menuju dewasa. Tidak heran jika mereka cenderung ingin mencoba semua hal dan juga sangat *exited* terhadap hal baru. Tidak jarang juga jika mereka sangat mudah mengadopsi budaya luar yang dianggap keren agar tidak ketinggalan zaman.¹⁴

Remaja perempuan dalam memperlihatkan eksistensi di dalam diri dengan cara menunjukkan bahwa dirinya adalah penggemar Kpop. Menonjolkan seperti terlihat memakai *aksesoris* seperti *photocard* yang ditempel di *case handphone*. Memakai pakaian yang menunjukkan remaja tersebut penggemar Kpop. Tidak jarang bahwa remaja perempuan mempunyai akun media sosial khusus untuk Kpop. Media sosial merupakan ajang ketenaran untuk diakui. Remaja perempuan memamerkan bahwa ekstensi sebagai penggemar Kpop sejati terpenuhi dengan Album, *merchandise* Kpop dan menonton konser. Hal tersebut membuat remaja perempuan diakui sebagai penggemar Kpop. Kecenderungan untuk tampil baru di media sosial ataupun lingkungan sekitar membuktikan diri sebagai seorang penggemar Kpop.

¹⁴ <https://www.kompasiana.com/novirakharamyna/578c945e6723bd65061a06f8/fenomena-eksistensi-diri?page=all> diakses 23 agustus 2020

Pada poin diri peneliti menemukan motif inspirasi dan motif eksistensi diri. Kedua motif ini peneliti dapatkan melalui hasil pembahasan sesuai apa yang disampaikan wawancara seperti yang telah dijelaskan pada sub bab hasil penelitian, menjadi penggemar KPop yang dilakukan remaja perempuan. Berdasarkan diri jika peneliti simpulkan bahwa adanya usaha untuk menonjolkan diri dan menunjukkan bahwa menjadi penggemar Kpop mempunyai dampak bagi kehidupan, maka informan untuk tidak menutupi diri sebagai penggemar Kpop. Hal ini Senada dengan informan Arsyah dan Mega untuk tidak menutupi diri dan percaya terhadap apa yang kita suka.

3. Masyarakat (*society*)

Masyarakat terdiri dari individu-individu yang terlibat sebuah jejaring hubungan melalui pikiran. Dalam masyarakat ini peneliti melibatkan informan pendukung. Peneliti ingin mengetahui dari sudut pandang informan pendukung. Peneliti juga ingin mengetahui perbandingan antara informan utama penelitian dengan informan pendukung penelitian.

Berdasarkan dari wawancara terhadap informan utama yang peneliti peroleh di lapangan, peneliti dapat mengetahui bahwa seluruh informan dalam menjadi penggemar Kpop merasakan senang dalam dirinya. Ketiga informan berpikir dengan sebagai identitasnya sebagai penggemar Kpop menghilangkan rasa *stres* dan jenuh. Hal tersebut dibenarkan oleh informan pendukung yang merupakan teman informal utama. Informan pendukung menyatakan bahwa dengan mendukung teman menjadi

penggemar Kpop dia melihat terdapat sisi *positif* sebagai penggemar Kpop. Hal ini Senada yang dikatakan informan pendukung dari Mega yang mengatakan bahwa Kpop mengajarkan rajin menabung, disiplin dan tumbuhnya motivasi.

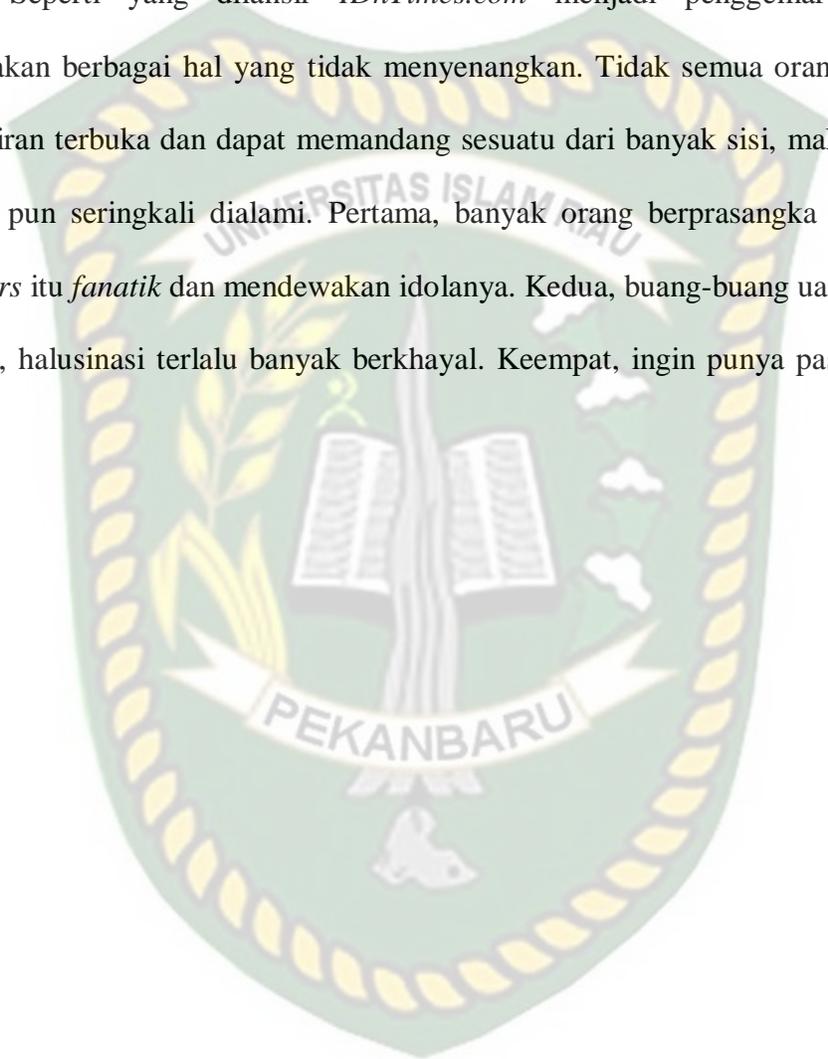
Seperti yang dilansir *Kompasiana.com* banyak orang awam beranggapan bahwa menyukai musik Kpop kurang bermanfaat bahkan cenderung merugikan. Menjadi penggemar musik Kpop tidak selamanya merugikan karena semua itu tergantung pada diri individu itu sendiri. Perlu kita tahu bahwa menjadi penggemar musik Kpop mempunyai banyak sisi *positif*. Pertama, penggemar musik Kpop memiliki teman yang banyak atau relasi yang luas karena seringnya berkomunikasi dengan orang-orang dari berbagai negara, dengan begitu bisa menambah pengetahuan tentang bahasa asing. Kedua, penggemar musik Kpop juga bisa belajar untuk berbisnis dengan cara menjual *merchandise* Kpop di berbagai *event* atau secara *online*.¹⁵

Pandangan informan pendukung terhadap orang lain yang menyukai Kpop merupakan hal yang sah- sah saja asal jangan merugikan orang sekitar. Pandangan yang buruk terletak pada penggemar *fanatik* yang terobsesi terhadap idola. Hal ini Senada dengan pendapat informan pendukung Sekar yang tidak menyukai sikap berlebihan penggemar Kpop. Keburukan penggemar Kpop *fanatik* tersebut

¹⁵ <https://www.kompasiana.com/chiguitaa/584e5b74bc22bdef1699c845/kibas-pandangan-negatif-orang-tentang-kpop> diakses 23 agustus 2020

mencemarkan sisi baik dari penggemar Kpop lainnya. Hujatan dari masyarakat terhadap penggemar Kpop *fanatik* yang melanggar dari budaya tidak dapat dihindari.

Seperti yang dilansir *IDnTimes.com* menjadi penggemar Kpop pasti merasakan berbagai hal yang tidak menyenangkan. Tidak semua orang di dunia ini berpikiran terbuka dan dapat memandang sesuatu dari banyak sisi, maka hal-hal dan tujuan pun seringkali dialami. Pertama, banyak orang berprasangka bahwa semua *Kpopers* itu *fanatik* dan mendewakan idolanya. Kedua, buang-buang uang untuk *stuff*. Ketiga, halusinasi terlalu banyak berkhayal. Keempat, ingin punya pasangan seperti Idol.¹⁶



¹⁶ <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/try-ervina/5-hal-negatif-ini-sering-dituduhkan-pada-kpopers-c1c2/5> diakses 23 agustus 2020

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

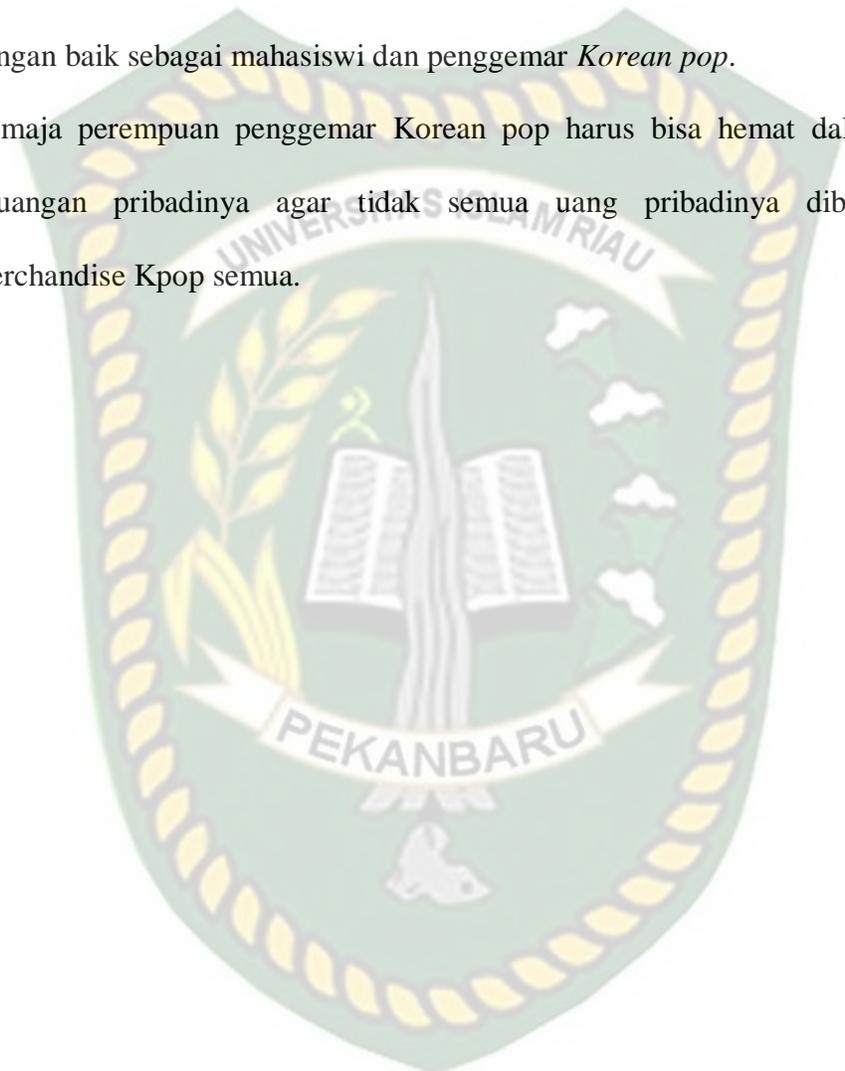
Berdasarkan hasil dari pembahasan pada penelitian, maka hasil penelitian tentang Interaksi Simbolik Remaja Perempuan Penggemar *Korean pop* di Pekanbaru, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa:

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas pada bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa ada beberapa hal yang menjadi motif remaja perempuan sebagai penggemar *Korean pop*. Pada penelitian ini menggunakan teori interaksi simbolik oleh George Herbert Mead yaitu tentang komunikasi terjadi karena adanya pertukaran simbol yang diberi makna. Dengan menggunakan teori interaksi simbolik maka ada beberapa hal yang menjadi motif sebagai alasan remaja perempuan menjadi penggemar *Korean pop*. Alasan remaja perempuan menjadi penggemar *Korean pop* yaitu berdasarkan pikiran terdapat terdapat adanya motif hiburan. Berkaitan dengan diri terdapat adanya motif inspirasi dan eksistensi diri. Berkaitan dengan masyarakat melihat bagaimana pandangan dari orang sekitar informan terhadap informan sebagai penggemar *Korean pop*.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan mengenai Interaksi Simbolik Remaja Perempuan Penggemar *Korean Pop* di Pekanbaru . peneliti memiliki beberapa saran yang mungkin akan bermanfaat bagi beberapapihak, saran tersebut yaitu:

1. Remaja perempuan penggemar *Korean pop* harus bisa memisahkan kehidupan duniawi dengan kehidupan *fansgirl*, agar tidak tumpang tindih dan mengganggu kehidupan sebagai mahasiswa. Remaja perempuan harus pandai membagi waktu dengan baik sebagai mahasiswa dan penggemar *Korean pop*.
2. Remaja perempuan penggemar *Korean pop* harus bisa hemat dalam membagi keuangan pribadinya agar tidak semua uang pribadinya dibelikan untuk merchandise Kpop semua.



DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Al-Mighwar, Muhammad. 2006. *Psikologi Remaja*. Pustaka Setia: Bandung.
- Ardial, H. 2014. *Paradigma dan Model Penelitian Komunikasi*. PT Bumi Aksara: Jakarta.
- Barker, Chris. 2008. *Cultural Studies Teori & Praktek*. Kreasi Wacana: Yogyakarta
- Budyatna, Muhammad dan Leila Mona Gainem. 2011. *Teori Komunikasi Antarpribadi*. Kencana: Jakarta.
- Bungin, Burhan. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Prenadamedia: Jakarta.
- _____. 2007. *Penelitian Kualitatif*. Kencana Prenada Media Group: Jakarta.
- Cangara, Hafied. 2015. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT. RajaGrafindo Persada: Jakarta.
- Ghony, Djunaidi dan Fauzan Alamnsur. 2016. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Ar-ruzz Media: Yogyakarta.
- Gunawan, Imam. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. PT. Bumi Aksara: Jakarta.
- Herdiansyah, Haris. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Salemba Humanika: Jakarta.
- Hidayat, Dasrun. 20012. *Komunikasi Antarpribadi dan Medianya*. Graha Ilmu: Yogyakarta.
- Liliweri, Alo. 2015. *Komunikasi Antarpersonal*. Kencana: Jakarta.

- Moleong, J. Lexy. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. PT. Remaja Rosdakarya: Bandung.
- Morissan. 2013. *Teori Komunikasi: Individu Hingga Massa*. Kencana: Jakarta.
- Muhammad, Arni. 2014. *Komunikasi Organisasi*. PT. Bumi Aksara: Jakarta.
- Santrock, J. W. 2007. *Perkembangan Anak*. Erlangga: Jakarta.
- Soeprapto, Riyadi. 2002. *Interaksionisme Simbolik*. Averroes Press: Malang.
- Soyomukti, Nurani. 2016. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Ar-ruzz Media: Jogjakarta.
- Wirawan, I.B. 2012. *Teori-Teori Sosial dalam Tiga Paradigma*. Kencana: Jakarta.
- Yusuf, Syamsu. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. PT Remaja Rosdakarya: Bandung.

Jurnal

- Anggie Wahyu Pusparatri, Pambudi Handoyo. 2015. Pola Interaksi Simbolik Pada Komunitas Penggemar Super Junior Everlasting Friends (ELF) Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.
- Citra Rosalyn Anwar. 2018. Mahasiswa Dan Kpop (Studi Interaksi Simbolik Kpopers Di Makassar. Universitas Negeri Makassar.
- Erin Wahyuastri, All Imro.2014. Pola Interaksi Simbolik Pecinta Kpop Dalam Komunitas Korean Lovers Di Surabaya KLOSS. Universitas Negeri Surabaya.

Referensi Lain:

Antika, Rezeki Sari. 2015. *Gathering Kpopers Pekanbaru*. Diambil dari.

<https://pekanbaru.tribunnews.com/2015/01/31/anda-penggemar-korea-ikutlah-gathering-kpopers-pekanbaru>. Diakses 23 agustus 2020.

Aswati, Arifina. 2019. *5 Hal Negatif Ini Sering Dituduhkan pada KPopers, Kamu Pernah?*. Diambil dari <https://www.idntimes.com/hype/entertainment/try-ervina/5-hal-negatif-ini-sering-dituduhkan-pada-kpopers-c1c2/5>. Diakses 23 agustus 2020.

Detik Health. 2011. *Otak Manusia Butuh Liburan*. Diambil dari <https://health.detik.com/hidup-sehat-detikhealth/d-1705076/otak-manusia-butuh-liburan>. Diakses 23 agustus 2020.

Dwiyanti, Putri. 2011. *Media Internet*. Diambil dari https://www.kompasiana.com/putri_rpattz/55006b83a33311c56f510fd1/media-internet. Diakses 20 juli 2020.

Farida, Nur. 2012. *Ini Alasan Remaja Dunia Kecanduan K-Pop*. Diambil dari <https://www.republika.co.id/berita/senggang/musik/12/05/01/m3chbz-ini-alasan-remaja-dunia-kecanduan-kpop> Diakses 17 september 2019.

Hasan, Novia. 2018. *Menjadi Fans Kpop Tidak Sehat yang Mereka Pikirkan*. Diambil dari <https://kumparan.com/novia-hasan/menjadi-fans-k-pop-tidak-sehat-yang-mereka-pikirkan-1524838395147>. Diakses 16desember2019.

- Junita, Nancy. 2019. *BTS Dongkrak Jumlah Penggemar Budaya Korea ke Angka 90Juta*. <https://lifestyle.bisnis.com/read/20190111/254/877651/bts-dongkrak-jumlah-penggemar-budaya-korea-ke-angka-90-juta>. Diakses 17 september 2019.
- Khairil, Muhammad. 2018. *Komunika Jurna Dakwah Dan Komunikasi*. Diambil dari <https://doi.org/10.24090/KOMUNIKA.V12I1.1646>. Diakses 20 juli 2020.
- Kharamyna, Novira. 2016. *Fenomena Eksistensi Diri*. Diambil dari <https://www.kompasiana.com/novirakharamyna/578c945e6723bd65061a06f8/fenomena-eksistensi-diri?page=all>. Diakses 23 agustus 2020.
- Lisa, Bancin Elma. 2018. *K-Popedia: Perjalanan Pergelaran Konser K-Pop di Indonesia*. Diambil dari https://kumparan.com/@kumparank_pop/kpopedia-perjalanan-pergelaran-konser-k-pop-di-indonesia. Diakses 21 agustus 2019.
- Muliastuti, Liliana. 2018. *Mimpi Gelombang Indonesia*. Diambil dari <https://news.detik.com/kolom/d-4294404/mimpi-gelombang-indonesia>. Diakses 15 desember 2019.
- Nuraini, Niken. 2017. *Fanatisme Fans K-Pop: Candu dan Bumbu Remaja*. Diambil dari <https://kumparan.com/@kumparank-pop/fanatisme-fans-k-pop-candu-dan-bumbu-remaja>. Diakses 09 september 2019.
- Putri, Chiguita. 2016. *Kibas Pandangan Negatif Orang tentang K-POP*. Diambil dari <https://www.kompasiana.com/chiguitaa/584e5b74bc22bdef1699c845/kibas-pandangan-negatif-orang-tentang-kpop>. Diakses 23 agustus 2020.

Riau, Antara. 2013. *Sejarah Singkat Kota Pekanbaru - HUT 229*. Diambil dari.

<https://riau.antaranews.com/berita/26443/sejarah-singkat-kota-pekanbaru--hut-229>. Diakses 23 agustus 2020

Rizki, Annisa. 2018. *10 Tipe Fans Idol KPop, Kamu yang Mana Geng?*. Diambil dari

<https://www.idntimes.com/hype/entertainment/annisa-rizkipurwani/tipe-fans-idola-kpop-c1c2>. Diakses 17 september 2019.

2018. OPINI] *Ini Buktinya Kalau KPop Membawa Dampak Positif Buat Hidup*. Diambil dari <https://www.idntimes.com/opinion/social/annisa-rizki-purwani/ini-buktinya-kalau-kpop-membawa-dampak-positif-buat-hidup-c1c2/8>. Diakses 23 agustus 2020.

