

POLA INTERAKSI SIMBOLIK PECINTA K-POP DALAM KOMUNITAS KOREAN LOVERS DI SURABAYA (KLOSS)

Erin Wahyuastri

Program Studi S-1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya
weelek_bgt@rocketmail.com

Ali Imron, S.Sos, M.A

Program Studi S-1 Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Surabaya
aimron88832gmail.com

Abstrak

Surabaya, memiliki komunitas pecinta Korea. Pada mulanya komunitas ini dibentuk melalui grup pada situs jejaring sosial *Facebook*. Grup ini bernama *KLOSS Community (Korea Lovers Surabaya Community)*. *KLOSS Community* dibentuk sebagai wadah bagi yang menyukai Korea. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pola interaksi simbolik pecinta *K-Pop* pada komunitas *Korean Lovers Surabaya (KLOSS)*. Penelitian kualitatif ini menggunakan pendekatan interaksionisme simbolik yang berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek. Hasil dari penelitian yang didapatkan yaitu di dalam *KLOSS* terdapat dua jenis *K-Popers* yaitu *Pro* dan *Newbie*. Untuk mengetahui pola interaksi simbolik *KLOSS*, digunakan teori interaksionisme simbolik yang dibagi menjadi dua yaitu simbol verbal dan non-verbal. Dari situ ditemukan banyak simbol-simbol yang digunakan oleh para *K-Popers* dalam berinteraksi. Di dalam *KLOSS* terdapat interaksi simbolik yang terjadi baik itu sesama *Newbie*, sesama *Pro* dan *Newbie* dengan *Pro*. Dan ditemukan bahwa interaksi yang terjalin antara *Newbie* dengan *Pro* cenderung tidak seimbang karena adanya perbedaan persepsi mengenai *K-Pop*.

Kata kunci: *KLOSS*, interaksionisme simbolik

Abstract

Surabaya has community who loved Korean style. From the beginning, this community build by a group in a sosial network. *KLOSS* build for a fans of Korean. This study aims to determine the pattern of interactionisme simbolic Korean lovers in the *KLOSS* community. This qualitative study uses simbolic interactionisme approach that seek to understand human behavior from the point of view of the subject. The result of study got in the *KLOSS* community there are two kinds of *K-Popers*, they are *Pro* and *Newbie*. To study a kind of interactionisme simbolic *KLOSS* use interactionisme simbolic theory that's separate into two simbols, verbal and non-verbal. Until they found a simbol that used by the *K-Popers* to interacted. In *KLOSS* there are simbolic of interactions that occur both fellow *newbie*, fellow *pro*, and *newbie* to *pro*. And we found that the interaction that exists between a *newbie* and *pro* tend not balanced because the differences perception of *K-Pop*.

Key Words: *KLOSS*, simbolic interactionisme

PENDAHULUAN

Globalisasi sudah bukan merupakan hal baru lagi di Indonesia. Globalisasi adalah meningkatnya keterkaitan antarnegara di dunia melalui *Proses* ekonomi, politik, dan budaya. Globalisasi merupakan kondisi yang harus dihadapi oleh semua negara, termasuk Indonesia. Pengaruh-pengaruh dari negara lain yang masuk ke Indonesia meliputi kemajuan teknologi, komunikasi, dan budaya. Indonesia kaya akan kebudayaan dan tidak kalah dengan negara lain. Globalisasi budaya pop Korea atau disebut *Korean Wave* saat ini telah menyebar di seluruh dunia. Fenomena tersebut diistilahkan dengan nama *Hallyu* (Metrotvnews, 2013), yang diadopsi oleh media Cina setelah album musik pop Korea, *HOT*, dirilis di Cina. Serial drama TV Korea mulai diputar di Cina dan menyebar ke negara-negara lain, seperti Hongkong, Vietnam, Thailand, Indonesia, Filipina, Jepang, Amerika Serikat, Amerika Latin dan Timur Tengah. Fenomena ini

turut mempromosikan bahasa dan budaya Korea ke berbagai negara.

Adanya fenomena *Korean Wave* memunculkan para pecinta budaya Korea dan membentuk komunitas yang disebut sebagai *Korea Lovers*. Dimana anggotanya saling mengenal satu sama lain, baik secara langsung maupun melalui situs jejaring sosial, seperti *Facebook* dan *Twitter*. Setelah saling mengenal, mereka mulai mengadakan pertemuan antar anggota kelompok pecinta Korea yang biasa disebut *gathering*. Dalam *gathering* tersebut, mereka berkumpul, mengobrol dan saling bertukar informasi tentang bintang idola mereka.

KLOSS Community memiliki beberapa *fandom* yaitu fans dalam jumlah yang besar dan setiap anggota memiliki hak untuk memilih *fandom* berdasarkan artis yang disukai. *Fandom* yang terdapat di Surabaya, antara lain *fandom* TVXQ (*Cassiopeia*), *fandom* Super Junior

(ELF), *fandom* SNSD (SONE), *fandom* Shinee (Shawol), dan *fandom* BigBang (V.I.P). Mereka sering mengadakan *gathering* dan membuat berbagai acara Korea, seperti *Cover Dance Korea* dan *K-Fest* (Korean Festival) dengan menyuguhkan berbagai macam barang-barang Korea yang dijual, seperti pernak-pernik, DVD Original, dan *t-shirt*. Mereka membeli barang bukan karena fungsinya, melainkan agar bisa tampil seperti idola mereka.

Dalam komunitas *KLOSS* terdapat bentuk-bentuk interaksi yang menggunakan simbol. Di mana simbol tersebut melambangkan ciri khas budaya pop Korea. Seperti contoh, setiap anggota komunitas *KLOSS* memiliki nama Korea sendiri. Selain itu, ada juga sebutan untuk anggota yang paling tua dan sebagai pemimpin yaitu *leader*, sedangkan untuk anggota yang paling muda disebut *maknae*. Ada juga simbol berupa warna yang melambangkan *fandom* masing-masing boyband and girlband. Seperti contoh TVXQ (merah), SNSD (pink), dan Super Junior (biru).

Berdasarkan penelitian-penelitian yang telah dilakukan, ternyata belum ada yang meneliti tentang pola interaksi simbolik komunitas *KLOSS*. Oleh karena itu, penelitian ini akan mengkaji lebih dalam mengenai komunitas *KLOSS* dan pola interaksi simbolik antar sesama anggotanya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pola interaksi pecinta *K-Pop* pada Komunitas *Korean Lovers* di Surabaya.

KAJIAN TEORI

Interaksionisme Simbolik George Herbert Mead

Mead menyimpulkan alasannya membuat konsep interaksionisme simbolis, yaitu pemakaian konsep psikologi sosial dengan konsekuensi yang melekat padanya. Untuk menganalisis perilaku ataupun tindakan sosial harus dimulai menganalisis perilaku sosial sebagai kompleksitas dari perilaku-perilaku individu yang menjadi bagian-bagian perilaku sosial tersebut. Bagi psikologi sosial adalah keseluruhan (masyarakat) mendahului bagian (individu), bukan bagian mendahului keseluruhan, bukan keseluruhan menurut satu atau beberapa bagian.

SIMBOL

Menurut Mead, simbol adalah suatu *Proses* dimana individu berinteraksi dengan dirinya sendiri dengan menggunakan simbol-simbol yang bermakna. Melalui *Proses* interaksi tersebut, individu memilih diantara stimulus yang tertuju kepadanya akan ditanggapinya. Individu yang demikian tidak secara langsung menanggapi stimulus, tetapi terlebih dahulu memilih dan kemudian memutuskan menanggapi stimulus tersebut.

Simbol mewakili apa pun yang individu setuju. Sesuatu akan dianggap sebagai simbol, jika ada sesuatu yang lain, yang terdapat di dalamnya. Sesuatu yang memiliki satu makna atau tanpa melalui *Proses* interpretasi, maka belum bisa disebut dengan simbol. Contohnya adalah bunga, Jika hanya bunga saja belum termasuk simbol. Namun jika konteksnya bunga desa atau bunga bank, maka itu dapat disebut dengan simbol. Simbol bersifat luas, bisa meliputi apapun, Namun pada dasarnya simbol dibagi menjadi dua, yaitu : verbal (bahasa) dan non verbal (*gesture*).

1. Verbal (Bahasa)

Bagi Mead, simbol verbal sangat berarti karena tiap individu akan dapat mendengar dirinya tanpa mengetahui *gesture* yang dia lakukan. Yang dikatakan akan dapat mempengaruhi diri sendiri ataupun orang lain. Misalnya, dalam sebuah ruangan terdapat tiga orang. Saat seseorang mengatakan sesuatu namun tidak ada respon, dia mulai merasakan ketiadaan respon itu sehingga dia mencoba menjelaskan ulang apa yang dia maksud ketemannya. Kemudian ia memahami dirinya melalui respon orang di sekitarnya.

2. Non-Verbal (*Gesture*)

Mind merupakan pembeda manusia dengan hewan. Karena *mind* melalui *Proses* berfikir. Saat ada dua orang laki-laki di pinggir jalan sedang mengepalkan tangan kearah lawannya yang bisa diartikan sebagai bentuk tantangan yang akan membuat lawan berinteraksinya melakukan respon seperti mengejar atau menghajarnya. Kepalan tangan dalam kasus di atas merupakan simbol non verbal yang memiliki makna amarah atau tantangan.

“I” AND “ME”

Ketika membicarakan masalah konsep Mead tentang *self*, maka tidak akan lepas dari diskusi Mead tentang “I” and “me”. “I” lebih bersifat spontan, kreatif, tidak terorganisir, tidak terencana, tidak teramalkan, dan tidak dapat diperhitungkan. Sedangkan “me” merupakan tindakan yang dilakukan atas perhitungan atau pemikiran sebelumnya. Kesadaran “me” muncul setelah seseorang mengambil peran. Misalkan ketika seseorang membuang kulit pisang tidak pada tempatnya, kemudian ia berfikir apakah akan membahayakan orang atau tidak. Oleh karena itu, “me” merupakan kontrol sosial.

Interaksionisme simbolik berasumsi bahwa manusia dapat mengerti berbagai hal dengan belajar dari pengalaman. Persepsi seseorang selalu diterjemahkan dalam simbol-simbol. Sebuah makna dipelajari melalui interaksi antar individu, dan makna tersebut muncul karena adanya pertukaran simbol-simbol dalam kelompok sosial. Interaksi simbolik memandang bahwa

seluruh struktur dan institusi sosial diciptakan oleh adanya interaksi antar individu. Selain itu, tingkah laku seseorang tidak mutlak ditentukan oleh kejadian-kejadian pada masa lampau saja, melainkan juga yang dilakukan dengan sengaja. Dalam konteks komunikasi interpersonal, interaksi simbolik menjelaskan bahwa pikiran terdiri dari sebuah percakapan internal yang merefleksikan antara seseorang dengan orang lain. Sementara itu, tingkah laku terbentuk atau tercipta di dalam kelompok sosial selama Proses interaksi. Namun seseorang tidak dapat memahami pengalaman orang lain dengan hanya mengamati tingkah lakunya. Pemahaman dan pengertian seseorang akan berbagai hal harus diketahui secara pasti. (Engkus, 2009)

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan interaksi simbolik. Perspektif interaksi simbolik berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek. Perspektif ini menyarankan agar manusia harus dilihat sebagai Proses yang memungkinkan manusia untuk membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi interaksi mereka. (Deddy, 2003)

Subyek dalam penelitian ini adalah anggota KLOSS. Peneliti melihat dan mengamati perilaku-perilaku yang dilakukan oleh komunitas KLOSS ketika sedang berkumpul. Alasan memilih mereka sebagai subyek penelitian adalah karena mereka dianggap kompeten dan mampu memberikan informasi serta data-data yang dibutuhkan dalam penyusunan laporan penelitian ini. Pemilihan subyek penelitian didasarkan pada penelitian yang telah diajukan yaitu pola interaksi simbolik komunitas KLOSS di Surabaya.

Interaksi simbolik KLOSS lebih relevan menggunakan pendekatan interaksi simbolik. Untuk memahami proses interaksi simbolik yang terjalin dalam KLOSS dan mendeskripsikan fenomena yang ada serta hanya menjabarkan pengalaman subjektif dari seseorang tanpa proses penafsiran.

Alasan metodologis dari subjek penelitian ini yakni merujuk pada judul penelitian yaitu interaksi simbolik komunitas KLOSS di Surabaya, yang bertujuan untuk mengetahui proses interaksi simbolik yang terjalin dalam komunitas KLOSS tersebut.

Dalam pengumpulan data, secara garis besar dilakukan dengan dua cara yaitu penggalian data primer dan data sekunder. Penggalian data primer merupakan data yang diperoleh dari sumber pertama yaitu dari sumber utama. Penggalian data primer dilakukan melalui dua cara, yaitu: pertama, menggunakan *participant observed* serta dengan mengikuti kegiatan anggota

komunitas saat melakukan *gathering*. Peneliti ikut masuk ke dalam komunitas KLOSS tersebut, sehingga dapat meneliti dan mendalami interaksi simbolik yang terjadi di antara anggota komunitas tersebut. Biasanya *gathering* diadakan seminggu sekali di tempat tertentu yang cocok untuk mengadakan pertemuan suatu komunitas seperti mall dan restoran.

Bogdan secara tepat mendefinisikan *participant observed* sebagai penelitian yang bercirikan interaksi sosial antara peneliti dengan subyek dalam lingkungannya, dan selama itu data dalam bentuk catatan lapangan dikumpulkan secara sistematis dan berlaku tanpa gangguan. Alasan metodologis penggunaan pengamatan yakni mengoptimalkan kemampuan peneliti dari segi motif, kepercayaan, perhatian, perilaku tak sadar, kebiasaan dan sebagainya. Memungkinkan peneliti merasakan apa yang dirasakan dan dihayati oleh subyek sehingga memungkinkan pembentukan pengetahuan yang diketahui bersama, baik dari pihaknya maupun dari pihak subyek (Iskandar, 2008).

Wawancara mendalam (*indept interview*) merupakan serangkaian percakapan yang kedalamnya diteliti secara perlahan memasukkan beberapa unsur baru untuk membantu informan memberi jawaban. Hubungan pewawancara dengan yang diwawancarai adalah dalam suasana biasa dan wajar, sedangkan pertanyaan dan jawabannya berjalan seperti biasa dalam kehidupan sehari-hari saja (Singarimbun & Effendi, 1989). Kegiatan wawancara dengan anggota komunitas KLOSS ini bertujuan untuk mengetahui secara mendalam bagaimana mereka melakukan interaksi sosial satu sama lain, dengan simbol-simbol yang mereka gunakan dalam komunitas KLOSS.

HASIL DAN PEMBAHASAN

K-Pop yang sampai sekarang masih disukai oleh beberapa kalangan masyarakat, sehingga memunculkan istilah *K-Popers* atau orang yang menyukai musik *K-Pop*. Penggemar music *K-Pop* dalam jumlah banyak disebut dengan *fandom*. Namun berlaku untuk semua penggemar *K-Pop*, tidak untuk penggemar salah satu kelompok boyband-girlband tertentu. Untuk penggemar Suju misalnya, lebih dikenal dengan sebutan ELF. Bagi penggemar yang lebih dulu mengenal *K-Pop*, atau *K-Popers Pro* memiliki ciri khas yang berbeda dengan penggemar *K-Pop* yang baru atau disebut *K-Popers Newbie*.

K-Popers Newbie

Dalam KLOSS terdapat dua macam *K-Popers* yaitu *K-Popers Baru* dan *K-Popers Lama*. Simbol yang nampak pada *K-Popers* baru adalah cara mereka berpakaian sudah dapat menunjukkan bahwa mereka adalah seorang *K-*

Popers. Ketika setiap ada *event* yang diadakan *KLOSS* ataupun *event K-Pop* lain, mereka selalu datang bergerombol dengan mengenakan kaos, topi, jaket, banner, dan aksesoris lainnya dari *fandom* masing-masing. Tidak hanya saat ada *event* saja, akan tetapi dalam kehidupan sehari-hari mereka selalu menunjukkan bahwa dirinya adalah seorang *K-Popers*. *K-Popers* baru, mereka disebut juga dengan sebutan *K-Popers Musiman*, karena saat ada boyband Korea semisal Suju mengadakan konser di Jakarta, langsung muncul banyak ELF dadakan. *K-Popers* baru lebih bersikap terbuka terhadap teman-teman sesama *K-Popers* dalam membicarakan boyband and girlband idola mereka, dan mereka bangga menunjukkan bahwa dirinya adalah seorang *K-Popers*.

Simbol atau *gesture* yang ditunjukkan oleh *K-Popers Newbie* tentu saja berbeda dengan yang ditunjukkan oleh *K-Popers Pro*. *K-Popers Newbie* yang baru mengenal *K-Pop* dalam suatu lingkungan akan terlihat mencolok dari orang lain. Misalkan dalam kesehariannya mereka selalu mengenakan pakaian dari *fandom* masing-masing. Sebagai contoh penggemar Suju dalam kesehariannya, ia sering mengenakan baju, jaket, tas, atau aksesoris yang berwarna biru, yang merupakan warna dari *fandom* pecinta Suju. Simbol lain yang ditunjukkan dalam lingkungannya adalah ketika mereka bertemu dengan anggota kelompok yang lain, hal yang paling sering dibicarakan adalah mengenai idolanya. Mereka terlihat antusias ketika sedang berkumpul dan membahas gosip terbaru tentang idola dan boyband-girlband diluar *fandom* mereka. Ketika seorang *K-Popers* tidak berkumpul dengan anggota lain atau teman sesama *fandom*, simbol yang ditunjukkan seperti cara berpakaian hampir sama dengan yang dikenakan ketika sedang berkumpul, terlihat santai namun tetap memperlihatkan bahwa mereka adalah seorang *K-Popers*. Seorang *K-Popers* ketika berbincang dengan orang diluar penggemar *K-Pop*, yang dibicarakan lebih pada mengajak orang yang belum mengenal *K-Pop* untuk ikut menjadi *K-Popers*. Beberapa orang juga terkesan membangga-banggakan idolanya.

K-Popers Pro

K-Popers lama adalah *K-Popers* yang menyukai *K-Pop* jauh sebelum *K-Pop* menjadi budaya di Indonesia. Cara berpakaian *K-Popers* lama tidak terlalu berlebihan seperti *K-Popers* baru yang selalu memakai aksesoris *K-Pop* dalam kesehariannya. *K-Popers* lama hanya menggunakan pakaian kebangsaan *fandom* hanya pada saat-saat tertentu saja, seperti saat ada acara *gathering* bersama dalam satu *fandom*, maupun saat menonton konser boyband and girlband idolanya. Jadi, pakaian kebangsaan *fandom K-Popers* lama hanya dipakai dalam *event* tertentu saja. *K-Popers* lama sudah mengenal *K-Pop* sebelum Korean Wave menjadi hal umum di

kalangan remaja Indonesia. Otomatis *K-Popers* lama bukan merupakan *K-Popers* musiman yang hanya mengikuti tren saja. *K-Popers* lama lebih setia dengan boyband and girlband idolanya, dibandingkan dengan *K-Popers* baru yang hanya memilih boyband and girlband yang sedang naik daun saja. Meskipun gossip buruk menerpa idolanya, mereka tetap setia dan selalu mendukung boyband and girlband idolanya tersebut, seperti contoh dengan membeli DVD original boyband and girlband idola mereka. Hal tersebut dapat membuat idola mereka menerima penghargaan apabila penjualan kaset DVD mereka mencapai peringkat sepuluh besar di Negara mereka. *K-Popers* lama juga lebih tertutup sehingga orang biasa tidak akan tahu bahwa dia adalah seorang *K-Popers*.

Menurut *K-Popers* lama, lebih baik mendukung idola mereka dengan cara membeli kaset DVD, daripada terlibat *Fan War* yang tidak pernah ada penyelesaiannya. *K-Popers* lama lebih sering membicarakan berita-berita terbaru seputar prestasi yang didapatkan oleh boyband and girlband idolanya, daripada mencari-cari kejelekan idola dari *fandom* lain dan terlibat dalam *Fan War*. *K-Popers* lama tidak mencari pengakuan bahwa dirinya adalah seorang *K-Popers*, akan tetapi bagi *K-Popers* lama menjadi *K-Popers* sejati itu adalah bagaimana mereka setia dengan idola yang mereka sukai dan tetap mendukung idola mereka, meskipun saat idola mereka sedang mengalami permasalahan.

Simbol yang ditunjukkan oleh *K-Popers* lama atau *Pro* tentu saja berbeda dengan yang ditunjukkan oleh *K-Popers* baru. Cara berpakaian *K-Popers* lama biasa saja seperti orang pada umumnya, bahkan untuk mengenakan kostum hanya dipakai ketika sedang ada konser atau *event-event* tertentu. Cara berkomunikasi dengan *K-Popers* yang lain pun dapat dibedakan dengan *K-Popers* yang baru. *K-Popers* lama tidak banyak membahas perkembangan seputar idolanya, mereka saling membahas gossip-gossip terbaru jarang dilakukan, hal itu pun dilakukan ketika mereka sedang berkumpul dalam suatu *event* atau *gathering*. Ketika seorang *K-Popers Pro* tidak berkumpul dengan *K-Popers* yang lain, maka simbol atau cara berpakaian yang ditunjukkan adalah berpakaian seperti biasa dan tidak terlihat kesan bahwa mereka adalah seorang *K-Popers*. Untuk cara berkomunikasi ketika sedang tidak berkumpul dengan *K-Popers Pro* yang lain, mereka lebih cenderung tidak membangga-banggakan idolanya dan yang dibahas diluar dari *K-Pop*.

K-Popers Pro Berinteraksi Dengan K-Popers Newbie

Penggemar musik *K-Pop* sering bertemu dalam suatu *event* atau bertemu diluar *event*, ketika *K-Popers Pro* bertemu dengan *K-Popers Pro* sesama *fandom*, maka

simbol atau gesture yang ditunjukkan biasa saja. Akan tetapi jika *K-Popers Newbie* bertemu dengan *K-Popers Pro*, maka simbol atau gesture yang ditunjukkan oleh *K-Popers Newbie* lebih terkesan ingin mendekat dan mengenal lebih jauh, untuk mendapatkan berita atau gossip terbaru tentang *K-Pop* atau idolanya. Padahal *K-Popers Pro* belum tentu merespon *K-Popers Newbie* dalam hal berkomunikasi atau berinteraksi. Hal ini disebabkan karena kehadiran *K-Popers Newbie* dianggap sebagai orang yang tidak serius menjadi penggemar *K-Pop*. Karena menurut penuturan subjek penelitian, *K-Popers Newbie* cenderung mengikuti tren yang ada, sebagai contoh ketika Suju sedang terkenal maka mereka ikut menjadi salah satu penggemar dari Suju. Akan tetapi ketika Suju sedang turun atau tidak terkenal maka *K-Popers Newbie* berpindah *fandom*. Dari yang penyuka Suju menjadi penyuka boyband-girlband lain yang sedang terkenal. Hal ini lah yang tidak disukai oleh *K-Popers Pro*. Bahkan *K-Popers Pro* cenderung memandang sebelah mata *K-Popers Newbie*. Senioritas pun berlaku dalam hal ini. Begitu juga sebaliknya ketika *K-Popers Pro* bertemu dengan *K-Popers Newbie* maka sikap yang ditunjukkan terkesan cuek dan acuh. Alasannya adalah mereka merasa sebagai seorang senior dan yang lebih membutuhkan adalah junior, yang dimaksud adalah *K-Popers Newbie*. Dalam tabel 1.1 akan dijelaskan simbol-simbol verbal dan non-verbal antara *K-Popers Pro* dan *K-Popers Newbie*.

Konsep “I” and “Me” dalam Fan War

Dalam komunitas *KLOSS* terdapat banyak *fandom*, seperti: Cassiopeia, ELF, SONE, Shawol, V.I.P, dan BlackJack. Karena beragamnya *fandom* dalam *KLOSS*, tidak dapat dipungkiri akan terjadinya perselisihan antara satu *fandom* dengan *fandom* lain. Perselisihan yang berujung perdebatan dan pertengkaran antar *fandom* biasa terjadi di dalam dunia maya. Apabila dalam lingkungan sosial antara *fandom* satu dengan *fandom* lain cenderung diam saat bertemu, dan menggingjing di belakang *fandom* lain. Perang yang terjadi antara *fandom* satu dengan *fandom* lain itulah yang disebut dengan *Fan War*.

Bagi *K-popersPro*, lebih memilih untuk menghindari *Fan War* karena mereka memiliki cara lain untuk menunjukkan kecintaan mereka terhadap idolanya. Bagi mereka *Fan War* sangat buruk dalam dunia *Kpopers* karena akan menimbulkan konflik sesama *Kpopers*. Menurut mereka, *Fan War* adalah suatu perbuatan yang kekanakan dan tidak dewasa karena lebih mementingkan ego mereka masing-masing. Bahkan ada dari idola mereka yang kecewa karena ulah penggemarnya yang buruk dan tidak berakhlak. *KpopersPro* lebih memilih menghindari *War* dan lebih sering memberi dukungan melalui jejaring sosial terhadap idolanya. Saat idolanya

sedang bersinar ataupun sedang dihadapkan dalam permasalahan, mereka para *KpopersPro* tetap setia mendukung idolanya dengan memberi dukungan moriil. Meskipun di luar terjadi *Fan War*, mereka tetap tenang dan tidak terpengaruh untuk terlibat, karena menurut mereka hal tersebut tidak menimbulkan penyelesaian malah dapat mengakibatkan masalah baru.

Jika dikaitkan dengan konsep “I” and “Me” Mead, terlihat bahwa *Kpopers Newbie* bertingkah laku atas dasar “I” yang lebih mementingkan tindakan spontan tanpa memikirkan akibat yang akan timbul nantinya. Seperti saat mereka terlibat dalam *Fan War* yang memperjuangkan ego masing-masing demi eksistensi mereka dalam membela artis idola mereka. Dari sikap mereka yang spontan dan tidak memikirkan secara matang akibat atas perbuatannya dapat menimbulkan konflik antar sesama *Kpopers* dan merugikan artis idolanya. Berbeda dengan *Kpopers Pro* yang bertindak atas dasar “Me” yaitu berpikir sebelum bertindak. Sebelum bertindak mereka memikirkan dampak yang akan terjadi, apakah itu baik atau buruk bagi diri sendiri, orang lain dan artis idolanya tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Dengan adanya Korean Wave yang menyebar di Indonesia, maka banyak anak-anak muda yang membentuk komunitas khusus yang di dalamnya beranggotakan anak-anak muda pecinta *K-Pop* yang juga disebut sebagai *K-Popers*. Di Surabaya sendiri terdapat komunitas yang bernama Korean Lovers Surabaya (*KLOSS*). *KLOSS* dibentuk sebagai wadah bagi yang menyukai *K-Pop*. Komunitas yang dibentuk sejak tahun 2010 itu memiliki anggota sebanyak 110 orang, dan 1.189 anggota di grup Facebook. Di dalam *KLOSS* sendiri terdapat banyak *fandom*, dan setiap anggota berhak memilih *fandom* berdasarkan artis yang disukai. *Fandom* yang terdapat di Surabaya, antara lain *fandom* TVXQ(Cassiopeia), *fandom* Super Junior (ELF), *fandom* SNSD (SONE), *fandom* SHINee (Shawol), dan *fandom* BigBang (V.I.P). mereka seringkali mengadakan *gathering* dan membuat berbagai acara Korea, seperti Cover Dance Korea dan K-Fest (Korean Festival).

Dalam komunitas *KLOSS* terdapat pola interaksi yang ditunjukkan dengan adanya *K-Popers Pro* dan *K-Popers Newbie*. *K-Popers Pro* bertemu dengan *K-Popers Pro* sesama *fandom* maka simbol atau gesture yang ditunjukkan biasa saja. Akan tetapi jika *K-Popers Newbie* bertemu dengan *K-Popers Pro*, maka simbol atau gesture yang ditunjukkan oleh *K-Popers Newbie* lebih terkesan ingin mendekat dan mengenal lebih jauh untuk mendapatkan berita atau gossip terbaru tentang *K-Pop*

atau idolanya. Padahal *K-Popers Pro* belum tentu merespon *K-Popers Newbie* dalam hal berkomunikasi atau berinteraksi. Hal ini disebabkan karena kehadiran *K-Popers Newbie* dianggap sebagai orang yang tidak serius menjadi penggemar *K-Pop*. Karena menurut penuturan subjek penelitian, *K-Popers Newbie* cenderung mengikuti tren yang ada. Hal ini lah yang tidak disukai oleh *K-Popers Pro*. Bahkan *K-Popers Pro* cenderung memandang sebelah mata *K-Popers Newbie*. Terlihat pola interaksi yang terjalin antara *K-Popers Pro* dan *Newbie* cenderung tidak seimbang akibat adanya stratifikasi yang terbangun di antara *K-Popers* dalam komunitas *KLOSS*.

DAFTAR PUSTAKA

- Iskandar. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan dan Sosial (Kuantitatif dan Kualitatif)*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Kuswarno, Engkus. 2009. *Fenomenologi: Konsepsi, Pedoman, dan Contoh Penelitian*. Bandung: Widya Padjadjaran.
- Mulyana, Deddy. 2003. *Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Sumber Online :

- Metrotvnews. 2013. "*Hallyu: Produk Politik Korsel*"(Online).
(<http://www.metrotvnews.com/lifestyle/video/2013/01/04/11/168073/Hallyu-Produk-Politik-Korsel>.
Diakses 20 Maret 2013)

