

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Saat ini teknologi semakin berkembang terutama di zaman globalisasi ini. Teknologi merupakan salah satu unsur kebudayaan yang dalam perkembangannya juga tidak luput dari pengaruh globalisasi. Perkembangan ini ditransformasikan melalui media global dan teknologi yang melintasi berbagai batasan serta dapat mengubah berbagai pandangan termasuk perihal budaya. Globalisasi memberikan peluang bagi budaya-budaya asing untuk masuk dan berkembang di Indonesia. Terjadinya globalisasi budaya yang menyebarkan nilai-nilai dan budaya tertentu dari suatu negara lain ke negara lain hingga ke seluruh dunia akan menciptakan budaya dunia atau *world culture* yang disukai oleh banyak orang (Puspitasari dan Hermawan, 2013:2). Salah satu yang berkembang dari berkembangnya teknologi pada zaman globalisasi ini yaitu media massa, yang memiliki peran yang penting untuk menyampaikan suatu informasi kepada masyarakat.

Perkembangan media saat ini dimanfaatkan sebagai sarana untuk menyebarkan budaya populer keseluruh belahan dunia. Penyebaran informasi pada media massa mendukung suatu budaya menjadi sebuah tren yang diminati, budaya populer biasanya dapat ditemukan dalam keseharian yang dapat dinikmati oleh siapa saja dari berbagai kalangan. Menurut Wijaya (2017, hal 145) media massa sangat berperan penting dalam perubahan budaya dan perilaku masyarakat, media massa ini memiliki pengaruh positif

dan negative yang akan terjadi di kehidupan sehari-hari. Budaya populer merupakan salah satu bentuk upaya sebuah bangsa atau negara untuk menunjukkan eksistensi mereka di antara berbagai budaya lainnya.

Budaya populer yang disebarkan melalui pemanfaatan teknologi, olahraga, seni, film, musik dan sebagainya dibentuk sedemikian rupa untuk menarik minat generasi muda, agar mengagumi hingga meniru budaya baru tersebut. Menurut Storey, budaya populer berarti budaya yang disenangi oleh banyak orang : *Popular culture is simply culture which is widely favoured or well liked by many people* (Storey, 1993).

Budaya populer sering tanpa malu bersekutu dengan industri hiburan yang secara kasar memburu laba, akibatnya, budaya populer sering dijuluki 'budaya massa' (Strinati 1995: 10; Macdonald 1998: 22). Budaya populer yang dulu pernah sangat berkembang dan berpengaruh di dunia adalah produk keluaran Amerika Serikat (Hollywood) seperti film dan berbagai macam genre musik seperti R&B, Pop, Rock dan sebagainya yang menggunakan lirik berbahasa Inggris.

Budaya populer dari Jepang seperti anime, manga, dan J-Pop juga pernah menjadi budaya yang diminati oleh masyarakat Indonesia terutama oleh kaum remaja. Perkembangan budaya Jepang juga pernah diikuti oleh industri kreatif Indonesia, namun popularitasnya masih jauh tertinggal dari karya bangsa Jepang (Masao,2015:2). Selain budaya populer Amerika dan Jepang, budaya lainnya yang pernah berkembang di Indonesia sebelum budaya Korea adalah budaya dari negara India dan Taiwan, namun dalam dekade terakhir budaya populer yang sangat

berkembang diseluruh dunia hingga Indonesia pada saat ini adalah budaya populer Korea.

Fenomena budaya populer Korea ini secara global disebut sebagai *Korean Wave* atau dalam bahasa Korea disebut dengan *Hallyu*. Tersebarnya budaya Korea secara global di berbagai negara di dunia, atau secara singkatnya globalisasi budaya Korea (Doobo, 2006). Masuknya *Korean Wave* seperti budaya K-Pop (Korean Pop), mendapatkan kesuksesan serta perhatian yang besar dari masyarakat terlebih dimasa sekarang, dimana informasi lebih mudah dan cepat untuk di dapatkan.

K-pop sering kali diartikan sebagai genre musik pop yang lagu-lagunya dinyanyikan dalam bahasa Korea. Daya tarik K-Pop sendiri terletak pada idola grupnya, kehadiran *boyband* dan *girlband* yang mengusung genre musik K-Pop, bernyanyi secara *live* (langsung) sambil menari dengan gerakan yang tertata adalah suatu hal yang terlihat menarik untuk ditonton.

Keberadaan musik K-Pop sebagai produk budaya dikonsumsi dan dinikmati oleh masyarakat luas, dalam perkembangannya akan menghasilkan sekumpulan penggemar. Peneliti sependapat dengan John Storey, bahwa produk budaya dari budaya populer pasti akan dikonsumsi oleh banyak orang dan karena nya akan memunculkan kelompok penggemar, “penggemar adalah bagian paling tampak dari khalayak teks dan praktik budaya pop” (Jhon Storey, 2006 :157).

Penggemar K-Pop di seluruh dunia akan membentuk suatu perkumpulan, perkumpulan K-Pop ini biasanya berbentuk komunitas kecil yang terdapat di berbagai daerah yang mewadahi penggemar dalam berbagi informasi dan juga tempat

berkumpul bagi sesama pecinta K-Pop di daerah. Setiap *idol group* memiliki komunitas fansnya yang biasa disebut fandom. Fandom adalah singkatan dari *fans kingdom* (kerajaan fans). Fandom dalam istilah yang paling dasar untuk sekelompok fans yang membentuk jaringan sosial dengan satu sama lain berdasarkan kepentingan bersama mereka dalam membaca dan menonton teks tertentu (Gooch Betsy, 2008:3).

*Fandom* juga sering diartikan sebagai tempat berbagi, berkumpul dalam melakukan kegiatan sebagai penggemar dan melakukan hal yang baru, terkadang juga diartikan sebagai tingkah laku seseorang dalam menjadi seorang fans. *Fandom* atau penggemar dari setiap grup K-Pop mempunyai identitas sendiri yang membedakannya dengan penggemar dari grup K-Pop lain.

Beberapa komunitas fans K-Pop yang terkenal diantaranya fandom ARMY yang merupakan penggemar grup BTS, fandom ELF penggemar dari grup Super Junior, Stay yang merupakan penggemar dari grup Stray Kids dan NCTzen yang merupakan komunitas yang menggemari grup NCT. Selain komunitas-komunitas tersebut masih terdapat beberapa komunitas penggemar grup idol K-Pop lainnya. NCT adalah salah satu grup K-Pop yang memiliki banyak penggemar baik secara domestik maupun internasional.

Indonesia dinilai menjadi salah satu negara dengan jumlah penggemar K-Pop terbanyak. Hal-hal mengenai Korea terutama K-Pop telah diminati oleh masyarakat dari berbagai rentang usia, berdasarkan survei yang dilakukan oleh *The Fandom for Idols* mayoritas penggemar K-Pop berada di usia remaja hingga dewasa yang didominasi usia 15-35 tahun. Mayoritas penggemar K-Pop telah menjadi

penggemar sejak usia remaja, pada masa ini individu memiliki keingintahuan yang tinggi dan ingin mencoba hal yang baru.

Terdapat banyak komunitas pencinta K-Pop di Indonesia khususnya di Kota Padang, salah satunya yaitu komunitas NCTzen Padang yang menjadi tempat berkumpul bagi para penggemar *boygroup* NCT Padang. NCT merupakan singkatan dari *Neo Culture Technology*, NCT pertama kali dibentuk pada tahun 2016 oleh SM Entertainment. Grup NCT terdiri dari beberapa subunit diantaranya NCT U, NCT 127, NCT DREAM, WAY V dan subunit NCT lainnya yang akan datang. NCT terdiri dari 23 anggota pada saat ini, dan akan terus bertambah sesuai dengan keputusan dari agensi SM Entertainment yang menaungi grup NCT saat ini. NCT memiliki keunikan dan keuntungan karena memiliki 23 anggota, sedangkan pada umumnya idol grup K-Pop hanya memiliki 4-7 anggota (Kepogaul, 2022).

Penggemar grup NCT diberi nama NCTzen, mayoritas NCTzen adalah perempuan tetapi ada juga beberapa NCTzen yang laki-laki. NCTzen ini dibentuk karena memiliki satu hobi dan minat yang sama terhadap musik K-Pop dan grup NCT. Anggota dari NCTzen ini biasanya dari kalangan remaja hingga dewasa. Salah satu fandom NCTzen di Indonesia yang aktif adalah NCTzen Kota Padang untuk wilayah Sumatera Barat.

NCTzen Padang yang tergabung dalam komunitas ini berdomisili di wilayah Kota Padang dan sekitarnya. Kegiatan yang dilakukan oleh NCTzen Padang biasanya berkaitan dengan grup NCT atau personil dari grup NCT seperti *event birthday member*, nonton bareng konser, pembelian *merchandise* dan kegiatan lainnya.



Sebagian besar aktivitas yang dilakukan anggota komunitas adalah berupa konsumsi yang mengeluarkan biaya disetiap kegiatannya. Perilaku seperti ini bisa terjadi karena budaya populer yang disokong oleh industri budaya mengkonstruksi masyarakat tidak hanya berlandaskan konsumsi, tetapi juga menjadikan barang-barang budaya tersebut sebagai produk industri yang menjadi komoditi (Ibrahim, 2006).

Menjadi penggemar K-Pop tidak hanya menjadikan seseorang sebagai penikmat musik K-Pop saja, ada banyak perilaku konsumsi yang akhirnya dilakukan oleh seorang penggemar, tanpa disadari mereka mulai meniru bagaimana cara bertingkah laku, mengkonsumsi barang, gaya berpakaian, berbahasa korea dan menggunakan nilai-nilai budaya Korea lainnya sebagai pengaruh dari budaya K-Pop yang mereka jalani. Aktivitas dan perilaku tersebut kemudian akan menjadi bagian dari kehidupan mereka yang membentuk gaya hidup bagi penggemarnya.

Gaya hidup adalah pola-pola tindakan, bagaimana seseorang melakukan tindakan yang berbeda dengan orang lain. Gaya hidup merupakan suatu bentuk modernisasi dalam kehidupan seseorang yang ingin menggambarkan dan mengekspresikan bagaimana identitas dirinya. Gaya hidup dapat diekspresikan melalui apa yang mereka kenakan, apa yang mereka konsumsi dan bagaimana cara berperilaku (Chaney, 1996: 40). Dalam interaksi kehidupan sehari-hari seseorang tidak perlu menjelaskan tentang makna tindakannya karena mungkin sulit untuk menemukan deskripsi umum mengenai hal-hal yang merujuk pada gaya hidup. Selain itu dengan adanya gaya hidup yang sudah mendunia ini akan mempengaruhi pola hidup seseorang dalam kehidupannya.

Budaya populer yang menciptakan komunitas penggemar ini sangat menarik untuk diteliti, karena sedikit banyaknya akan berdampak pada kehidupan penggemar dan lingkungannya. Berkembangnya komunitas K-Pop di Kota Padang yang menggemari musik K-Pop memperlihatkan beberapa bentuk kecintaan penggemar terhadap idola mereka melalui kebiasaan-kebiasaan tertentu. Selain itu dalam komunitas pecinta K-pop ini dapat dilihat berbagai pengaruh terhadap gaya hidup, seperti menghabiskan waktu luang dengan melakukan aktivitas yang berkaitan dengan K-Pop, perilaku dalam mengkonsumsi barang, gaya berpakaian, belajar bahasa dan berbagai macam gaya hidup lainnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka diketahui bahwa komunitas NCTzen di Kota Padang yang menyukai grup K-pop membentuk perkumpulan sebagai sarana bagi penggemar dalam berbagi informasi mengenai perkembangan NCT dan menjadi tempat dalam menyalurkan minat dan hobi yang sama sebagai penikmat musik K-Pop terlebih lagi bagi mereka yang menyukai grup NCT dari Korea Selatan. Permasalahan menarik yang peneliti temukan adalah bagaimana keadaan komunitas NCTzen Padang sebagai komunitas K-Pop di Kota Padang dan gaya hidup komunitas NCTzen dalam memaknai budaya K-Pop bagi anggotanya, oleh karena itu penulis melakukan penelitian yang berjudul **Gaya Hidup Komunitas K-Pop (Studi Kasus: Komunitas Korean Pop (K-Pop) NCTZEN di Kota Padang).**

## **B. Rumusan Masalah**

Budaya populer sebagai budaya yang diminati oleh banyak orang akan memunculkan sekumpulan penggemar dan memiliki potensi dalam mengubah gaya hidup dari penggemarnya, terutama bagi mereka yang tergabung dalam komunitas seperti penggemar K-Pop. Pengaruh yang besar dari budaya K-Pop dapat terlihat dari bagaimana pemahaman anggota komunitas NCTzen terhadap budaya K-Pop, aktivitas dan perilaku yang terbentuk sebagai seorang penggemar.

Banyaknya penggemar K-Pop di Kota Padang menciptakan berbagai komunitas K-Pop, seperti komunitas dance cover dan komunitas penggemar idola grup. Salah satu komunitas yang berdiri sebagai dampak dari sikap fanatik penggemar K-pop adalah terbentuknya komunitas NCTzen di Kota Padang. Hadirnya komunitas NCTzen Padang adalah bentuk dari menyebarnya budaya populer Korea yang dapat menjangkau hingga ke Kota Padang, sebagai ibu kota dari Provinsi Sumatera Barat.

Budaya populer yang awalnya digunakan sebagai hiburan, dengan perubahan zaman kini kebutuhannya berubah menjadi kapitalisme yang bernilai jual dan menguntungkan. Tindakan yang dilakukan anggota komunitas tidak hanya menjadi cara dalam menyampaikan minat mereka, terdapat usaha dalam kegiatan lainnya yang mereka lakukan mempunyai suatu nilai dan tanpa disadari telah menjadi bagian hidup dari anggota komunitas NCTzen.

Berasal dari latar belakang ekonomi dan keadaan yang berbeda tidak menjadi halangan bagi anggota komunitas untuk bergabung dalam NCTzen Padang. Setiap anggota NCTzen Padang juga memiliki faktor yang berbeda untuk bergabung ke dalam



NCTzen Padang. Aktivitas, prilaku dan pengetahuan dari komunitas NCTzen Padang sangat menarik untuk diamati secara menyeluruh yang kemudian menjadi bagian dari gaya hidup bagi anggota komunitasnya.

Berdasarkan permasalahan ini, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana keberadaan komunitas K-Pop NCTzen di Kota Padang?
2. Bagaimana gaya hidup komunitas K-Pop NCTzen di Kota Padang?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah penelitian di atas, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan keberadaan komunitas K-Pop NCTzen di Kota Padang.
2. Mendeskripsikan gaya hidup komunitas K-Pop NCTzen di Kota Padang.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara akademis penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru untuk menambah khasanah ilmu Antropologi khususnya mengenai budaya K-Pop. Serta dokumentasi Antropologis tertulis terhadap masalah yang berkaitan dengan gaya hidup sebagai penggemar K-Pop dan bisa menjadi referensi untuk penelitian berikutnya yang akan melakukan penelitian sejenis.
2. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumbangan pemikiran dan wawasan bagi masyarakat dalam memandang fenomena terkait gaya

hidup dan K-Pop. Serta bermanfaat bagi pihak-pihak terkait yang menghadapi persoalan gaya hidup komunitas K-Pop dan dalam proses beradaptasi dengan lingkungan komunitas K-Pop yang mengadopsi budaya K-Pop dalam kehidupan sosial dan budayanya.

### **E. Tinjauan Pustaka**

Penelitian yang membahas tentang budaya K-pop bukanlah penelitian yang pertama dilakukan, tetapi telah dilakukan di berbagai permasalahan penelitian. Dimulai dari pengaruh dan dampaknya terhadap sikap nasionalisme, karakter dan identitas diri, kita juga dapat melihat dampak terhadap gaya hidup dan perilaku seseorang terkait konsumsi atau pembelian produk atau barang yang berkaitan dengan budaya Korea selatan.

Budaya Korean Pop atau K-Pop dewasa ini menjadi sangat disukai atau diminati oleh beberapa orang yang biasanya didominasi oleh remaja hingga dewasa di seluruh belahan dunia termasuk Indonesia. Para fans K-Pop ini rela menghabiskan uang, tenaga hingga waktu mereka demi mengetahui dan mengikuti perkembangan terkini dari K-Pop yang berasal dari Korea Selatan atau yang biasa dikenal dengan Negeri Ginseng tersebut.

**Pertama**, tulisan oleh Carlina Putri Wardani dalam Skripsi Jurusan Antropologi FISIP Universitas Airlangga (2014) yang berjudul “Fungsi Komunitas K-Pop Sebagai Wadah Para Penggemarnya (Studi Deskripsi pada Komunitas ELF Surabaya)”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui fungsi komunitas K-

pop ELF Surabaya berperan sebagai wadah bagi para penggemar K-pop dan anggotanya. Penelitian ini dianalisa dengan menggunakan teori fungsional struktural Radcliffe Brown, yang akan bermanfaat untuk melihat apa saja fungsi dari komunitas K-pop ini sebagai wadah untuk penggemar k-pop dan anggotanya. Hasil yang didapatkan pada penelitian ini adalah peneliti menemukan fungsi dari komunitas ELF Surabaya yaitu, sebagai identitas komunitas, hiburan, berbagi informasi, menambah teman dan relasi dan sebagai wadah untuk mendukung idola.

Dalam penelitian ini, Carlina Putri Wardani berpendapat bahwa komunitas ELF Surabaya masih berfungsi dan bekerja seperti yang diharapkan anggotanya, maka komunitas ini akan bertahan dan terus mendukung boy band idola mereka yaitu Super Junior. Dari sini kita juga bisa melihat pakaian dan gaya bahasa anggota komunitas ELF Surabaya selama mereka mengadakan kegiatan komunitas.

**Kedua**, penelitian yang ditulis oleh Defi Findianti dalam Skripsi Jurusan Seni dan Antropologi Budaya Fakultas Ilmu Budaya Universitas Brawijaya (2021) yang berjudul “Konstruksi Identitas dan Representasi Gaya Hidup Anak Muda” Studi Kasus Fanpage Ikonik Malang. Fokus dari penelitiannya yaitu membahas tentang ruang lingkup komunitas sebagai identitas melalui gaya hidup anak muda yang tergabung didalam fanbase Ikonik Malang. Budaya populer asal korea menjadi suatu fenomena yang semakin banyak disukai oleh sebagian anak muda di Indonesia. Pada saat ini banyak komunitas penggemar K-pop salah satunya yaitu Ikonik Malang, Adanya komunitas ini akan mempengaruhi terhadap gaya hidup yang konsumtif bagi anggotanya. Hasil dari penelitian ini adalah munculnya suatu gaya hidup yang

konsumtif dilakukan oleh anggota Ikonik Malang, seperti mengeluarkan uang hingga ratusan ribu bahkan jutaan untuk membeli benda-benda atau mengikuti aktivitas yang berkaitan dengan sang idola.

Pada penelitian ini, peneliti menuturkan bahwa di Kota Malang Sebagian anak mudanya bergabung ke dalam suatu komunitas sebagai bagian dari pemenuhan gaya hidup mereka untuk memperoleh identitas subkultur sebagai penggemar, dan membeli produk yang melambangkan atribut subkultur sebagai penggemar.

**Ketiga**, penelitian yang ditulis oleh Sabila Zahra dalam Jurnal Program Studi Sosiologi FISIP Universitas Airlangga (2019) yang berjudul “Penggemar Budaya K-Pop” Studi Mengenai Ideologi Penggemar Budaya K-Pop Pada Fandom IKONIC di Kota Surabaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh semakin meningkatnya minat remaja terhadap musik dan budaya K-Pop. Di Indonesia, beberapa idola grup dari Korea sering mengadakan konser dan menjadi salah satu tujuan tur dunia, termasuk salah satunya IKON yang hadir pada tahun 2018. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui seperti apa bentuk ideologis penggemar budaya K-Pop, khususnya fandom IKONIC di Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode analisa kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini adalah terbentuknya ideologi fandom IKONIC yang terlihat dengan adanya berbagai kegiatan fangirling, baik secara individu maupun kelompok. Kegiatan individu fangirling dilakukan oleh informan. Update informasi tentang idola di berbagai media sosial mengenai IKON, mendengarkan musik K-Pop, mendukung terus idola dalam bentuk streaming terutama di situs media Korea, donasi dukungan dan semua aktivitas idola. Di sisi lain, aktivitas grup fangirling yaitu informan

menghadiri acara bersama teman-teman IKONIC, mengadakan mini-konser, dan menonton video IKON bersama.

Dalam penelitian ini, Sabila Zahra mengungkapkan bahwa dari ideologi ini dapat terlihat aktivitas konsumsi dari informan yang menunjukkan bahwa mereka semakin konsumtif serta cenderung ingin mengoleksi merchandise K-Pop, terutama pada produk yang berkaitan dengan IKON.

**Keempat**, penelitian yang ditulis oleh Agus Sutiwi dalam Skripsi Program Studi Sosiologi FISIP Universitas Sumatera Utara (2018) yang berjudul “Gaya Hidup Komunitas Korean Pop ARMY Di Kota Medan” Studi Deskripsi Pada Komunitas ARMY Medan. Pada penelitian ini, penulis fokus untuk melihat bagaimana gaya hidup fandom ARMY Medan yang berkaitan dengan masalah konsumsi. Gaya hidup anggota komunitas ARMY Medan dapat dilihat dari bagaimana cara mereka mengekspresikan identitas sebagai anggota ARMY. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa gaya hidup anggota komunitas ARMY Medan tidak berdasarkan pada golongannya. Baik kelas dominan maupun kelas populer dapat memiliki gaya hidup yang hampir sama dan sulit dibedakan dari asal usul kelas tersebut. Keanggotaan dalam komunitas ARMY Medan didasarkan pada aktivitas konsumsi mereka, bukan pada kelas sosial yang mereka miliki. Gaya hidup komunitas ARMY Medan merupakan ciri dari era postmodern dan merupakan hibrida yang akan dilihat dan diterima nantinya, diintegrasikan sebanyak mungkin ke dalam kehidupan sehari-hari, dan menjadi kebiasaan dan gaya hidup dari waktu ke waktu.



Didalam Penelitian ini, Agus Sutiwi menjelaskan bahwa dengan melihat bagaimana gaya hidup anggota ARMY dapat diartikan bahwa identitas mereka berbeda dari yang lainnya, sehingga orang lain dapat membedakan antara komunitas ARMY Medan dengan komunitas lainnya.

**Kelima**, penelitian yang ditulis oleh Firly Hakiki Marbun dan Alia Azmi dalam Jurnal Program Studi Pendidikan dan Kewarganegaraan Universitas Negeri Padang (2019) yang berjudul “Perilaku Imitasi Komunitas Penggemar K-Pop di Kota Padang”. Pada penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor yang melatar belakangi terbentuknya komunitas penggemar K-Pop dan bentuk perilaku imitasi pada komunitas penggemar K-Pop di kota Padang. Penelitian ini menggunakan metode analisa deskriptif kualitatif yang dilakukan di Kota Padang, Sumatera Barat untuk mengidentifikasi apa saja faktor terbentuknya dan bentuk perilaku imitasi yang dilakukan oleh salah satu komunitas penggemar K-Pop di Kota Padang.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa faktor yang menjadi dasar terbentuknya penggemar K-Pop di Kota Padang ada 2 yaitu faktor internal karena kecintaan terhadap K-Pop sejak waktu SMP dan faktor eksternal yang berupa ajakan oleh orang lain untuk membuat, bergabung dan menjalankan satu tujuan yang berkaitan dengan K-Pop. Bentuk-bentuk perilaku imitasi fandom K-Pop adalah gaya berpakaian, dance, koleksi merchandise, bahasa, dan aktivitas komunitas.

Persamaan kelima penelitian diatas dengan yang penulis teliti yaitu sama-sama meneliti tentang budaya Korean Pop di dalam komunitas K-Pop. Akan tetapi letak perbedaanya adalah penelitian terdahulu membahas tentang fungsi, identitas, ideologi,

perilaku imitasi dan lain sebagainya yang berbeda dengan penelitian ini. Peneliti membahas secara lebih mendalam mengenai gaya hidup komunitas K-pop melalui sudut pandang antropologi. Penelitian ini fokus pada keadaan komunitas K-Pop di Kota Padang dan bagaimana pengaruh budaya populer K-Pop terhadap gaya hidup komunitas K-Pop. Perbedaan lainnya terletak pada tempat dan waktu penelitian.

#### **F. Kerangka Pemikiran**

Dalam kehidupan sehari-hari manusia selalu melakukan suatu kebiasaan yang sifatnya berulang-ulang dan teratur, kebiasaan ini dapat disebut dengan kebudayaan. Menurut Koentjaraningrat kebudayaan didefinisikan sebagai keseluruhan sistem gagasan, ide, pengetahuan, tindakan atau perilaku, dan hasil karya manusia dalam kehidupan masyarakat yang dijadikan milik manusia secara bersama dan didapatkan melalui proses belajar (Koentjaraningrat, 2009: 144). Konsep kebudayaan menurut Koentjaraningrat ini penting bagi tulisan ini untuk melihat bagaimana pengetahuan komunitas NCTzen Padang mengenai K-Pop dapat mempengaruhi perilaku anggota komunitas NCTzen Padang serta barang-barang yang bernuansa K-Pop (yang merupakan hasil karya atau produk budaya) yang dikonsumsi oleh NCTzen Padang.

Kebudayaan yang terjadi dalam suatu komunitas dapat dilihat secara nyata, terdiri dari pola-pola umum seperti peristiwa-peristiwa dan tingkah laku yang dilakukan anggota komunitas. Budaya merupakan sistem (dari pola-pola tingkah laku yang diturunkan secara sosial) yang bekerja menghubungkan komunikasi manusia dengan lingkungan ekologi mereka. Dalam komunitas ini teknologi dan bentuk organisasi ekonomi, pola-pola menetap, bentuk pengelompokan sosial dan organisasi

politik, kepercayaan dan praktek keagamaan dan seterusnya. Hal ini menjadikan budaya sebagai acuan bagi perilaku yang nantinya mempunyai pola (Septiadi, 2012: 16).

Dalam perkembangan media informasi pada zaman sekarang ini ada budaya yang menjadi *trend* yang biasa disebut Budaya Populer. Kebudayaan populer selalunya berkaitan dengan masalah keseharian yang dapat dinikmati oleh semua orang. Menurut Ben Agger, apabila budaya telah memasuki dunia hiburan baik secara sengaja maupun tidak maka budaya tersebut umumnya memiliki unsur populer sebagai unsur utamanya untuk menarik banyak orang. Media massa sangat berperan sebagai sarana dalam penyebaran budaya, dengannya budaya akan memperoleh kekuatan dan memiliki pengaruh secara massal di lingkungan masyarakat (Bungin, 2006:100).

Budaya populer merupakan sesuatu yang diminati banyak orang dan berkembang luas melalui berbagai macam tindakan komunikatif yang disajikan untuk rakyat 'biasa' atau oleh rakyat, atau kombinasi keduanya. Kategori pertama (untuk rakyat) disajikan dalam bentuk pesan-pesan yang diproduksi dan dikomodifikasi secara massal termasuk film, televisi dan music serta beberapa aktivitas lain yang saling terkait. Sementara kategori kedua disajikan dalam bentuk tindakan komunikatif non-industrial yang penyebarannya bersifat mandiri dan dapat dilakukan lewat banyak cara seperti acara publik, parade dan festival. Kelompok yang memakai kombinasi keduanya belakangan ini sering tapi tidak selalu, menjadi alternatif atas komoditas hiburan dan gaya hidup yang diproduksi secara massal (Heryanto, 2012: 10).

Budaya populer biasanya dipublikasikan secara masal melalui teknologi oleh dunia industri, dipasarkan secara profesional untuk mendapatkan keuntungan, ditujukan kepada publik sebagai konsumen (Barker, 2011:8). Budaya populer dalam hal ini berorientasi pada profit atau secara ekonomis dalam ranah industri, diproduksi dalam bentuk hiburan yang dapat dinikmati oleh masyarakat.

Dunia hiburan dewasa ini di dominasi oleh musik sebagai perangkat hiburan yang lengkap seringkali dikombinasikan dengan ragam seni lainnya. Musik dapat ditemukan pada beberapa hiburan lainnya sebagai nilai tambah, seperti ost (*original soundtrack*) dalam drama yang memberikan kesan tertentu untuk akting dan jalan cerita. Musik sebagai sebuah seni hiburan yang besar dan lengkap beralih menjadi sebuah seni pertunjukkan professional yang dapat menciptakan lapangan pekerjaan terutama bagi peminatnya (Bungin, 2006:102).

K-Pop adalah singkatan dari Korean Pop (Musik Pop Korea) termasuk salah satu produk budaya populer Korea selain drama Korea yang diminati banyak orang. Jenis musik dari Korea Selatan ini identik dengan lagu-lagu yang menggunakan bahasa Korea dan perpaduan bahasa Inggris, biasanya ditampilkan diiringi dengan beberapa gerakan, tarian atau *modern dance*. Berkembangnya K-Pop tidak luput dari peran idola grup dalam penyebarannya, Secara luas K-Pop dikenal karena memiliki idola grup yang berbakat, memiliki wajah yang tampan dan cantik, modis serta penampilan yang maksimal. Tidak dapat dipungkiri bahwa hal tersebut berdampak besar dalam menarik minat penggemar terutama remaja untuk menyukai dan meniru budaya K-Pop (Yuanita, 2012:4).



Proses penyebaran budaya K-pop hingga keseluruh dunia dikenal dengan istilah *hallyu* atau *Korean wave*. *Hallyu* atau *Korean wave* (gelombang Korea) adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan persebaran budaya pop Korea secara global pada berbagai negara di dunia. Pada umumnya *hallyu* mendorong masyarakat yang menerimanya untuk mempelajari Bahasa Korea dan Kebudayaan Korea.

K-Pop mampu membentuk sebuah dunia baru, menghasilkan nilai-nilai baru dan juga melahirkan *trend* baru yang diikuti oleh banyak orang. Di Indonesia ada banyak perkumpulan pecinta K-Pop, hampir di setiap daerah ada, fandom, komunitas dan perkumpulan lainnya yang mengadaptasi gaya hidup K-Pop seperti gaya berpakaian, cara berperilaku, menggunakan bahasa korea, mengumpulkan barang-barang K-Pop dan lain sebagainya. Bentuk gaya hidup baru yang berbeda pada setiap individu menjadikan beberapa dari mereka mulai mencari tempat untuk menampung minat yang mereka gemari.

Komunitas menurut Soenarno (2002) adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional. (Santosa, 2009:83). Komunitas menjadi tempat bagi sekumpulan orang yang memiliki minat dan gaya hidup yang sama atau dapat pula disimpulkan sebagai identitas diri yang sama. Komunitas merupakan kelompok sosial terdiri atas beberapa orang yang menyatukan diri karena mempunyai kesamaan dalam banyak hal. Misalnya, kebutuhan, kepercayaan, maksud, minat, bakat, hobi, dan kesamaan lain, sehingga mereka merasa nyaman ketika menyatukan diri karena merasa ada teman dalam hal yang sama.



Penggemar suatu grup K-Pop biasanya akan membentuk suatu fandom. Fandom adalah singkatan dari *fans kingdom* (kerajaan fans). Fandom dalam istilah yang paling dasar adalah sekelompok fans yang membentuk jaringan sosial dengan satu sama lain berdasarkan kepentingan bersama mereka dalam membaca dan menonton teks tertentu (Gooch Betsy, 2008:3). Fandom juga sering diartikan sebagai tempat berbagi, berkumpul dalam melakukan kegiatan sebagai penggemar dan melakukan hal yang baru, terkadang juga diartikan sebagai tingkah laku seseorang dalam menjadi seorang fans.

Menurut John Storey, konsumsi atas suatu budaya populer akan selalu memunculkan adanya kelompok penggemar, bahwa penggemar adalah bagian paling tampak dari khalayak teks dan praktik budaya pop (John Storey,2006:157). Sementara Henry Jenkis memandang aktivitas pembacaan yang dilakukan penggemar adalah sebuah pengembangan tindakan terburu menjadi sebuah seni (dalam Storey, 2006:162). Penggemar digambarkan oleh Jenkins sebagai individu yang tengah melakukan sebuah perburuan makna atas suatu produk budaya dimana pemaknaan tersebut adalah sebuah tindakan bebas yang melibatkan intelektual dan emosinya. Penggemar adalah orang-orang yang menarik suatu produk budaya agar bisa memilikinya secara penuh lalu mengintegrasikannya pada kehidupan sehari-hari mereka.

Konsumsi sering diartikan sebagai suatu bentuk pemenuhan kebutuhan, baik untuk kebutuhan makanan maupun kebutuhan non makanan. Konsumsi juga dapat diartikan sebagai kegiatan untuk memenuhi kebutuhan atau keinginan saat ini guna meningkatkan kesejahteraan hidupnya. Konsumsi yaitu salah satu variabel

makroekonomi yang dilambangkan dengan huruf "C" dan berasal dari bahasa Inggris yaitu *consumption*. Konsumsi mempunyai arti sebagai pembelanjaan atas barang-barang dan jasa-jasa yang dilakukan oleh rumah tangga atau seseorang dengan tujuan untuk memenuhi segala kebutuhan dari orang yang melakukan pembelanjaan tersebut. Pembelanjaan masyarakat atas makanan, pakaian, dan barang-barang kebutuhan mereka yang lain digolongkan pembelanjaan atau konsumsi. Sedangkan barang-barang yang diproduksi untuk digunakan oleh masyarakat untuk memenuhi kebutuhannya dinamakan barang konsumsi (Dumairy, 2004).

Dalam kehidupan setiap manusia melakukan berbagai macam aktivitas dan kegiatan, namun banyaknya aktivitas dan kegiatan itu memiliki arti atau tidaknya kegiatan tersebut bergantung pada individu tersebut. Menurut Samuel Soeitoe sebenarnya, Aktivitas bukan hanya sekedar kegiatan yang dilakukan berulang kali dan tidak memiliki arti, Samuel mengatakan bahwa aktivitas adalah suatu kegiatan yang menggunakan usaha atau cara dan tujuannya adalah untuk mencapai atau memenuhi suatu kebutuhan dalam hidup (Soeitoe, 1982 :52).

Atribut merupakan sesuatu yang disengaja maupun yang tidak disengaja, dimana kegunaannya pada seseorang atau sekelompok orang untuk mengenali identitas atau jati diri bagi yang menggunakannya. Atribut dapat berupa benda atau ciri-ciri yang mencolok dari tubuh seseorang, seperti sifat-sifat, pola-pola tindakan, atau bahasa yang biasa digunakan. Atribut-atribut yang digunakan dapat menentukan jati diri seseorang, apabila ciri-ciri yang dapat dilihat dan dimiliki oleh si pelaku dapat diakui oleh yang terlibat dalam interaksi tersebut.

Beberapa atribut yang biasa digunakan sebagai acuan untuk menentukan golongan suku bangsa tertentu dapat dilihat dari ciri-ciri fisik, benda-benda yang memiliki ciri dari kebudayaan tertentu, mimik muka, gerakan tubuh, bahasa dan ungkapan-ungkapan yang digunakan. Berdasarkan atribut-atribut yang dilihat, dipakai, dan dimiliki tersebut maka dua orang pelaku dapat menentukan bahwa mereka mempunyai suku bangsa yang berbeda dan saling mengakui bahwa mereka itu berbeda suku bangsanya (Suparlan, 2004:25).

Gaya hidup merupakan pola-pola tindakan yang membedakan seseorang dengan yang lainnya. Menurut Chaney gaya hidup adalah ciri-ciri dunia modern atau modernitas, dimana dengan gaya hidup seseorang dapat mengetahui dan menggambarkan tindakannya sendiri maupun tindakan orang lain (Chaney,1996: 40).

Gaya hidup berfungsi untuk menaikkan identitas diri seseorang ke orang lain yang menganggap dirinya ada. Gaya hidup dapat diekspresikan melalui apa yang mereka kenakan, apa yang mereka konsumsi dan bagaimana cara berperilaku. Dalam hal tersebut dapat dikatakan bahwa gaya hidup mengandung pengertian sebagai cara hidup yang mencakup sekumpulan kebiasaan, pandangan dan respon terhadap hidup, serta perlengkapan hidup (Chaney,1996:41).

Gaya hidup dapat ditunjukkan melalui bagaimana seseorang mengatur kehidupan pribadinya, menjalankan kehidupan bermasyarakat, berbuat atau berperilaku di depan umum, dan upaya-upaya tertentu yang membedakan statusnya dari orang lain melalui lambang-lambang sosial. Melalui proses konsumsi dapat diketahui bagaimana cara seseorang mempraktekkan pengetahuannya terhadap objek

tertentu, hal ini juga akan membentuk kepribadian seseorang dari status yang diperankannya dalam suatu struktur sosial.

Sedangkan menurut Kotler gaya hidup adalah pola hidup seseorang yang diekspresikan melalui aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Gaya hidup adalah cara hidup individu yang diidentifikasi oleh bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktifitas), apa yang mereka anggap penting dalam hidupnya (ketertarikan) dan apa yang mereka pikirkan tentang dunia sekitarnya (Plummer, 1983 dalam Praditya, 2015). I

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan memakai pendekatan deskriptif. Metode kualitatif adalah proses penelitian yang didasarkan pada pendekatan penelitian metodologis yang khas untuk studi masalah sosial atau kemanusiaan. Peneliti membuat ikhtisar yang kompleks, menganalisis kata-kata, melaporkan pandangan rinci informan dan melakukan penelitian di lingkungan (Creswell, 2015: 415).

Penelitian kualitatif mengeksplorasi suatu permasalahan dengan variable-variabel yang tidak bisa diukur, ini dilakukan demi memenuhi kebutuhan untuk mempelajari suatu kelompok tertentu dengan pemahaman yang lengkap tentang permasalahan (Creswell, 2015: 63-64). Penelitian kualitatif biasanya digunakan oleh

ilmu-ilmu sosial dengan mengumpulkan dan menganalisis data-data yang didapatkan dari kata-kata dan perbuatan informan serta peneliti tidak berusaha menghitung data yang diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisis angka-angka (Afrizal, 2015: 13).

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian studi kasus. Penelitian studi kasus merupakan studi tentang suatu kasus dalam kehidupan nyata, dalam konteks atau *setting* kontemporer (Yin, 2009, dalam Creswell, 2015: 135). Sebagai suatu upaya penelitian, studi kasus dapat memberi nilai tambah pada pengetahuan kita secara unik tentang fenomena individual, organisasi, sosial, dan politik (Yin, 2005: 4).

Penelitian ini berusaha untuk mendeskripsikan kehidupan anggota komunitas sehingga dapat diketahui gambaran dan gaya hidup dari komunitas NCTzen Padang. Pemahaman dan pandangan dari penggemar tentang budaya K-Pop yang mempengaruhi anggota komunitas NCTzen dalam bertindak melakukan aktivitas penggemar, perilaku konsumsi yang menunjukkan identitas serta kegiatan di waktu luang yang menunjukkan gaya hidup dari komunitas NCTzen Padang.

Riset studi kasus dimulai dengan mengidentifikasi satu kasus spesifik. Kasus ini dapat berupa entitas yang konkret, misalnya individu, kelompok kecil, organisasi, atau kemitraan. Kuncinya disini adalah untuk mendefinisikan kasus yang dapat dibatasi atau dideskripsikan dalam parameter tertentu, misalnya tempat dan waktu yang spesifik (Creswell, 2015:137).

Penelitian ini mencoba mendeskripsikan, menganalisis, dan menginterpretasikan kondisi berdasarkan data, peneliti mendapatkan informasi yang



cukup untuk menjelaskan tentang keberadaan dan gaya hidup komunitas NCTzen di Kota Padang. Penelitian ini disajikan sesuai dengan informasi dan kenyataan yang terjadi di lapangan sesuai dengan topik penelitian.

## **2. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini berfokus pada gaya hidup dari penggemar music K-Pop di Kota Padang, Sumatera Barat. Pemilihan komunitas ini dipilih dari komunitas yang ada di Kota Padang dengan memilih komunitas yang aktif melakukan kegiatan penggemar *idol grup*, yaitu komunitas NCTzen Padang. NCTzen Padang tidak memiliki tempat pertemuan yang tetap, dan komunitas K-pop biasanya memang melaksanakan kegiatan di tempat yang berbeda-beda, akan tetapi hampir sebagian besar acara NCTzen Padang diadakan di kopi chuseyo Kota Padang.

## **3. Informan Penelitian**

Informan dalam penelitian ini adalah anggota komunitas NCTzen Padang yang meliputi pendiri, pengurus, dan anggota komunitas. Informan adalah individu atau orang yang digunakan sebagai sumber informasi untuk memperoleh informasi dan data yang diperlukan untuk penelitian (Koentjaraningrat, 1985:162). Informan adalah orang yang akan dimanfaatkan untuk memberikan informasi, Informan ini harus seseorang yang memiliki pengalaman tentang permasalahan yang akan diteliti oleh seorang peneliti, sehingga akan memberikan informasi yang dibutuhkan (Afrizal, 2015;66).

Penentuan informan dengan teknik sampling yang ditargetkan atau secara sengaja (*purposive sampling*), dimana peneliti sudah memiliki kriteria tertentu yang

dapat dijadikan sebagai informan kunci dan biasa karena terkait dengan topik dan tujuan penelitian Identifikasi informan. Pengambilan sampel secara sengaja (*purpose sampling*) dilakukan dengan mengambil individu-individu yang dipilih oleh peneliti sesuai dengan karakteristik atau ciri-ciri sampel yang spesifik (Mantra, 2004:121).

Ciri-ciri yang digunakan sebagai informan dalam penelitian ini adalah anggota komunitas NCTzen. Dua jenis Informan digunakan sebagai sumber dalam penelitian ini adalah :

1. Informan kunci adalah seorang individu yang benar-benar dapat memahami dan mengerti tentang masalah penelitian yang sedang diteliti, serta bisa memberikan informasi dan penjelasan yang rinci tentang informasi yang diminta (Koentjaraningrat, 1990:164). Peneliti memilih informan kunci dari kriteria sebagai berikut : Anggota aktif komunitas yang ikut berpartisipasi di dalam kegiatan NCTzen Padang dan memiliki barang-barang yang berkaitan dengan K-Pop dan NCT, termasuk pendiri serta pengurus komunitas NCTzen Padang.

2. Informan biasa merupakan individu-individu yang mengetahui dan dapat memberikan informasi yang bersifat umum yang diperlukan terkait dengan permasalahan penelitian (Koentjaraningrat, 1990:165). Orang-orang yang akan dijadikan sebagai informan biasa adalah anggota komunitas NCTzen Padang yang memiliki pengetahuan tentang K-Pop dan melakukan kegiatan yang berkaitan dengan aktivitas penggemar. Data informan kunci dan informan biasa dapat dilihat pada table 1 berikut.

Tabel 1. Data Informan Kunci dan Informan Biasa

No.	Nama	P/L	Usia (Tahun)	Profesi	Keterangan Informan
1	Refi	P	21 Tahun	Mahasiswa	Informan Kunci
2	Chinta	P	22 Tahun	Mahasiswa	Informan Kunci
3	Ega	P	21 Tahun	Buruh Pabrik	Informan Kunci
4	Dina	P	19 Tahun	Mahasiswa	Informan Kunci
5	Zikra	P	19 Tahun	Mahasiswa	Informan Kunci
6	Suci	P	20 Tahun	Mahasiswa	Informan Kunci
7	Ezi	P	22 Tahun	Mahasiswa	Informan Biasa
8	Aboy	L	19 Tahun	Mahasiswa	Informan Biasa
9	Dini	P	21 Tahun	Mahasiswa	Informan Biasa
10	Gladis	P	17 Tahun	Pelajar	Informan Biasa
11	Annisa	P	21 Tahun	Mahasiswa	Informan Biasa
12	Shelfira	P	19 Tahun	Mahasiswa	Informan Biasa
13	Dea	P	22 Tahun	Mahasiswa	Informan Biasa
14	Asih	P	19 Tahun	Mahasiswa	Informan Biasa
15	Aufa	P	20 Tahun	Mahasiswa	Informan Biasa

Sumber : Data Pribadi, 2022

Informan dalam penelitian ini adalah anggota komunitas NCTzen Padang yang aktif dalam melakukan kegiatan penggemarnya, seperti mengikuti kegiatan komunitas, kegiatan dalam mengisi waktu luang, perilaku konsumsi barang-barang K-Pop dan NCT serta memiliki pengetahuan tentang K-Pop dan NCT. Rata-rata umur informan penelitian ini adalah 20 tahun dan masih berstatus mahasiswa aktif di beberapa kampus di Kota Padang. Dari 15 informan terdapat satu orang anggota komunitas yang masih duduk di bangku SMA. Peneliti mencoba untuk mewawancarai beberapa anggota komunitas NCTzen lainnya yang masih duduk di bangku sekolah, tetapi karena beberapa kendala informan tersebut tidak bisa untuk di wawancarai.

Informan adalah mahasiswa yang memiliki waktu luang untuk berkumpul di hari biasa, berbeda dengan anggota komunitas yang masih sekolah karena jadwal mereka yang padat dari pagi hingga sore dan hanya ada minggu sebagai hari libur. Informan penelitian rata-rata bergabung dengan NCTzen Padang saat usia mereka 17 tahun. Sebelum bergabung dengan NCTzen Padang, beberapa informan tergabung dalam komunitas penggemar dari grup idola lainnya seperti fans grup SUJU, EXO dan BTS yang lebih dulu debut dari grup NCT di tahun 2016.

Dalam penelitian, informan yang didapatkan adalah wanita dan hanya terdapat satu informan pria. Sepertinya sudah menjadi hal yang lumrah bahwa *boy group* mempunyai lebih banyak penggemar wanita dan *girl group* mempunyai lebih banyak penggemar pria, akan tetapi tidak menutup kemungkinan untuk wanita menjadi penggemar dari *girl group* dan begitu juga sebaliknya. Rata-rata umur informan penelitian ini adalah 20 tahun yang membuat pengetahuan, pengalaman dan jawaban dari informan lebih mudah untuk dipahami sehingga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian ini.

#### **4. Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini menggunakan dua teknik dalam pengumpulan data, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh pada saat di lapangan sebagai objek yang diteliti dan data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan yang berasal dari literatur, jurnal, artikel, dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dalam menggambarkan gaya hidup komunitas K-Pop, seperti gaya hidup konsumtif, identitas,

perilaku imitasi dan fungsi komunitas (Sugiyono, 2009: 137). Terdapat empat teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

a. Observasi partisipatif

Pengamatan langsung terhadap aktivitas suatu proses atau objek yang dapat dilihat, didengar terhadap peristiwa yang sedang berlangsung disebut juga observasi. Hasil pengamatan manusia terhadap lingkungannya sehingga akan memperoleh pengetahuan terhadap lingkungannya tersebut (Koentjaraningrat, 2009:108-110). Menurut Angrosino (dalam Cresswel, 2015: 231) fenomena yang terjadi dilapangan menjadi hasil dari proses pengamatan panca indra peneliti, untuk mengumpulkan data biasanya peneliti menggunakan alat atau instrumen perangkat dan merekamnya untuk tujuan keilmuan.

Observasi partisipatif adalah pengamatan yang dilakukan melalui partisipasi langsung diri pribadi dalam kegiatan-kegiatan kelompok atau masyarakat yang sedang diamati (Bungin, 2010: 191). Dengan demikian peneliti ikut serta atau berpartisipasi dalam aktivitas informan yakni komunitas NCTzen di Kota Padang. Ciri khusus teknik observasi partisipatif yaitu adanya upaya untuk memanfaatkan hubungan antara peneliti dan responden dalam berbagai cara yang paling sesuai dengan situasi. Diharapkan informan berbuat dan berperilaku lazimnya di lapangan (apa adanya sebagaimana dilakukan ketika tidak sedang bersama peneliti). Peneliti yang menggunakan teknik observasi partisipatif berpeluang memperoleh gambaran yang tidak mungkin dilakukan dengan teknik lain (Berreman dalam Bungin, 2010: 191).



Peneliti mengamati secara langsung dengan mendatangi tempat yang sering digunakan sebagai tempat berkumpul oleh komunitas NCTzen Padang, mengikuti kegiatan yang mereka lakukan pada saat berkumpul, atribut yang mereka kenakan hingga apa saja yang mereka bicarakan selama berkumpul.

#### b. Wawancara

Kegiatan tanya jawab atau wawancara adalah suatu dialog atau percakapan yang mempunyai tujuan tertentu dan berlangsung antara dua pihak : pewawancara (interviewer) dan yang diwawancarai. Kegiatan ini dilaksanakan dalam dua faktor : Pertama, peneliti dapat mendalami apa yang dialami dan yang tersembunyi jauh yang diketahui subjek. Kedua, dapat menanyakan hal-hal yang sifatnya tidak permanen, seperti yang berkaitan dengan masa lalu, masa kini, dan masa depan (Moleong, 2010:135). Peneliti melakukan wawancara dengan menanyakan hal-hal yang berhubungan dengan sejarah terbentuknya komunitas NCTzen Padang, kegiatan yang biasa mereka lakukan dan masih berlangsung hingga saat ini, apa upaya yang dilakukan NCTzen Padang dalam mendukung karir NCT, serta apa saja tren-tren K-Pop yang diikuti NCTzen khususnya yang berkaitan dengan grup NCT.

Melalui tanya jawab yang telah dilaksanakan, peneliti menggali informasi yang rinci dan menambah masukan yang tidak diperoleh dari observasi. Dalam melakukan wawancara, peneliti menggunakan pedoman wawancara umum atau biasa disebut dengan petunjuk wawancara. Menggunakan beberapa pertanyaan yang telah disusun sebagai daftar informasi dan pertanyaan survei dikumpulkan untuk meminta informasi dari informan (Afrizal, 2015: 135). Selama survei, informan bebas menyampaikan

pendapat dan pandangannya, namun akan tetap menjadi fokus penelitian yang dilakukan. Peneliti mencatat hasil tanya jawab yang dilakukan untuk mengingat kapan hasil wawancara tersebut dan dituangkan dalam laporan penelitian.

Peneliti memperoleh informasi dan data dengan mewawancarai informan secara langsung menggunakan teknik wawancara yang bertujuan untuk memberikan informasi yang jelas dan lengkap tentang keberadaan komunitas NCTzen dan gaya hidup komunitas NCTzen Padang. Saat melakukan wawancara, peneliti juga menggunakan alat perekam atau handphone agar dapat mendengar kembali hasil wawancara tersebut, selain itu juga menggunakan buku catatan untuk mencatat hasil wawancara, menuliskan informasi dan data yang disampaikan oleh informan.

### c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik penyediaan dokumen penelitian untuk melengkapi dan sebagai bukti telah dilakukannya penelitian, dokumentasi penelitian dapat berbentuk film, gambar (foto), dan karya-karya monumental yang memberikan informasi dan data yang diperlukan untuk penulisan. Studi dokumen dipergunakan untuk melengkapi penggunaan teknik observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif. Selain itu, penggunaan studi dokumen akan meningkatkan kredibilitas hasil metode penelitian kualitatif (Sugiyono, 2009: 83, dalam Nilamsari, 2014: 178-179).

Pada saat pendalaman, peneliti mendokumentasikan hasil penelitian menggunakan perekam audio, video, dan foto untuk merekam temuan dilapangan. Hasil wawancara dengan informan akan direkam menggunakan perekam suara.

Kamera perekam dan video digunakan untuk menangkap tayangan dan gambar yang berhubungan dengan objek penelitian.

#### d. Studi Kepustakaan

Data primer yang digunakan diambil dari studi awal di lapangan, dan peneliti juga memakai data sekunder dari studi kepustakaan untuk menjelaskan gaya hidup masyarakat NCTzen di Kota Padang. Dimana menurut Wandasari (2013: 561) data sekunder berasal dari hasil pengolahan data primer yang lebih dalam dan disajikan oleh pengumpul data primer atau pemangku kepentingan lainnya.

Data sekunder diperoleh dari studi kepustakaan, berasal dari mempelajari beberapa literatur, bahan yang tertulis dan hasil dari penelitian. Dalam penelitian ini data sekunder yang diperlukan adalah hasil temuan dari jurnal, buku, skripsi, tesis serta temuan relevan yang dapat menggambarkan gaya hidup dan komunitas K-Pop. Data sekunder yang didapatkan melalui studi pustaka ini dimaksudkan untuk mendukung data yang relevan sehingga pembaca dapat memahami penelitian ini secara utuh.

#### **5. Analisis data**

Bagian penting dalam pelaksanaan metode ilmiah adalah menganalisis data yang merupakan proses menyusun data untuk membantu peneliti lebih mudah menafsirkannya. Kegiatan yang dilakukan terus menerus selama penelitian, mulai dari pengumpulan data hingga penulisan laporan penelitian disebut analisis data penelitian kualitatif (Afrizal, 2015:176).

Analisis data merupakan proses yang dilakukan dalam mengatur susunan data dan mengelompokkannya ke dalam pola, kategori serta uraian dasar. Berbeda dengan

penafsiran yaitu dapat memberi arti penting pada analisis, menjelaskan pola deskripsi, dan mencari hubungan antara dimensi-dimensi deskripsi. Dengan demikian analisis data adalah proses untuk menemukan tema dan hipotesis kerja yang disimpulkan oleh data yang disajikan (Moleong, 2010:103).

Proses analisis data yang dilakukan merupakan bagian penting dari penelitian ilmiah yaitu proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang mudah dibaca dan ditafsirkan sehingga membantu dalam memecahkan masalah penelitian (Sofian Effendi & Tukiran, 2012:250). Data yang dianalisis adalah data yang dikumpulkan oleh peneliti di lapangan sesuai dengan konsep yang dibuat oleh peneliti dikerangka pemikiran, selanjutnya data yang didapatkan tersebut digunakan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang tertuang dalam perumusan masalah.

#### **H. Jalannya Penelitian**

Pelaksanaan penelitian diawali dengan berkonsultasi dengan pembimbing kemudian mengajukan judul proposal penelitian. Setelah melakukan konsultasi peneliti tertarik untuk mendalami budaya K-pop yang saat ini digemari oleh semua kalangan namun belum menemukan fokus penelitian. Pada pengajuan Surat Keputusan pembimbing, peneliti mengajukan judul Gaya Hidup Fanbase K-pop di Kota Padang. Pembimbing menyarankan agar penelitian lebih fokus pada komunitas pencinta K-Pop (fandom K-Pop) untuk lebih memudahkan penelitian yang akan dilakukan.

Observasi awal peneliti mulai mengamati komunitas yang menyukai K-Pop dan mencari tahu tempat atau lokasi komunitas berkumpul dan melakukan pertemuan.

Setelah mendapatkan ide tentang prioritas penelitian, peneliti mulai menulis proposal penelitian. Melalui beberapa proses bimbingan dalam penyusunan proposal, disimpulkan judul dari penelitian ini “Gaya Hidup Komunitas K-pop (Studi Kasus: Komunitas Korean Pop (K-Pop) NCTzen di Kota Padang.

Kemudian peneliti mengikuti ujian seminar proposal diruang sidang jurusan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Andalas. Setelah dinyatakan lulus, proposal penelitian ini mendapatkan saran-saran dari penguji dan pembimbing terkait dengan komunitas K-Pop NCTZen tersebut dan kemudian menjadi pedoman dalam penyusunan dan penulisan skripsi. Hal ini merupakan syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada jurusan Antropologi.

Tahapan berikutnya yaitu peneliti mulai menyiapkan segala urusan yang berkaitan dengan dokumen administrasi untuk penelitian. Peneliti mulai melakukan proses penelitian dengan turun kelokasi penelitian yang telah ditentukan dan dilengkapi dengan dokumen penelitian. Penelitian dilakukan secara intensif dengan pengamatan dan wawancara mendalam kepada sejumlah informan penelitian. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan fakta dan data yang diperlukan dalam permasalahan dan tujuan dari penelitian.

Selama periode tersebut peneliti mengamati langsung bagaimana anggota yang ada dalam komunitas melakukan kegiatannya yang berhubungan dengan kesukaan mereka terhadap budaya K-Pop serta bagaimana aktivitas mereka dalam memaknai budaya K-Pop tersebut. Peneliti tidak menemukan kendala dalam mendapatkan informasi mengenai komunitas K-Pop NCTzen Padang, para anggota komunitas tidak



sungkan dalam memberikan informasi tentang kegiatan mereka, hal yang membuat mereka ikut masuk dalam komunitas tersebut dan pengalaman mereka selama berada di dalam komunitas K-Pop NCTzen Padang.

Setelah melakukan penelitian dilapangan dan mendapatkan data yang di harapkan dapat menjawab rumusan masalah penelitian, peneliti mencoba untuk menulis skripsi dan menganalisis data tersebut dengan konsep yang digunakan. Berbagai proses dan kendala telah dilalui sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.

