

**INTERAKSI SIMBOLIK PECINTA K-POP DI KOMUNITAS  
KOREAN DANCER DI BANDUNG**

***SYMBOLIC INTERACTION OF K-POP LOVERS IN THE KOREAN  
DANCER COMMUNITY IN BANDUNG***

**Roni Mulyana<sup>1</sup>, Agus Garnida<sup>2</sup>, Hendri Pramadya<sup>3</sup>**

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Sekretari, Akademi Sekretari Manajemen Taruna Bakti, Bandung, Indonesia  
roni.mulyana@asmtb.ac.id , agus.garnida@asmtb.ac.id , hendri.pramadya@asmtb.ac.id

**Abstrak**

Pop Korea atau yang sering kita dengar adalah K-Pop adalah sebuah genre musik pop yang berasal dari Korea Selatan. Pop Korea dan Drama Korea merupakan dua aspek yang tidak terpisahkan dari *Korean Wave*, yang menyebar di berbagai negara salah satunya Indonesia. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat ini memudahkan masyarakat untuk memperoleh informasi salah satunya adalah menyebarnya music Kpop ini. Gaya Berpakaian, Style Dance dan juga Music KPop tersebut menyebabkan remaja menjadi fanatik terhadap idol kpop yang mereka idolakan. Bandung dengan segudang kreativitasnya juga memiliki komunitas pecinta Korea. Pada mulanya komunitas ini dibentuk melalui grup Line sebagai media informasi. Grup Dancer KPop ini bernama **ethereal**, Komunitas ini dibentuk sebagai wadah bagi yang menyukai KPop. Penelitian ini kualitatif ini menggunakan pendekatan interaksionisme simbolik yang berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek. Hasil dari penelitian ini didapatkan yaitu pola interaksi simbolik **ethereal** yang dibagi menjadi dua yaitu simbol verbal dan non-verbal. Symbol verbal seperti kata Bahasa korea populer dan simbol-simbol yang digunakan oleh para *Dancer K-Popers* dalam berinteraksi indentitas diri mereka seperti pin, baju dan juga atribut yang digunakan saat mengikuti event.

**Kata Kunci:** Ethereal, KPop, Interaksi Simbolik.

**Abstract**

*Korean Pop or what we often hear is K-Pop is a pop music genre originating from South Korea. Korean Pop and Korean Drama are two inseparable aspects of the Korean Wave, which has spread to various countries, one of which is Indonesia. With the very rapid development of technology, it makes it easier for people to obtain information, one of which is the spread of Kpop music. Dress styles, dance styles and KPop music cause teenagers to become fanatical about the Kpop idols they idolize. Bandung, with its wealth of creativity, also has a community of Korean lovers. Initially this community was formed through the Line group as an information medium. This KPop Dancer Group is called ethereal. This community was formed as a forum for those who like KPop. This qualitative research uses a symbolic interactionism approach which seeks to understand human behavior from the subject's perspective. The results of this research obtained are ethereal symbolic interaction patterns which are divided into two, namely verbal and non-verbal symbols. Verbal symbols such as popular Korean words and symbols used by K-Popers dancers in interacting with their identity such as pins, clothes and also attributes used when participating in events.*

**KeyWords:** Ethereal, KPop, Symbolic Interaction.

**PENDAHULUAN**

Korean pop adalah genre musik populer asal Korea Selatan yang saat ini sedang booming di seluruh dunia. Bukan hanya musiknya yang populer, K-pop juga dikenal dengan gaya fashion yang unik dan trendi, tarian yang energik, serta visualisasi yang menarik. *Hallyu* atau *Korean wave* merupakan budaya pop yang berasal dari Republik Korea Selatan yang tersebar di berbagai negara

(Sue, 2011). *Korean wave* dibagi menjadi dua aspek terpenting yaitu musik korea atau K-Pop dan Korean drama.

Saat ini *Korean wave* menjadi fenomena yang sangat populer dan berpengaruh terhadap anak muda atau remaja. Pada umumnya K-Pop ini memiliki daya tarik yang membius remaja dengan adanya daya tarik fisik atau ketampanan dari anggota boyband dan girlband serta *Dance* yang diringi musik yang dapat dinikmati oleh para remaja.

Tampilan fisik Selebritis di Korea merupakan hal yang sangat penting hal ini yang menyebabkan bagi public figure yang tidak memiliki tampilan fisik kurang baik maka di Korea sangat dianjurkan untuk melakukan operasi plastik agar secara fisik terlihat memukau, untuk menyempurnakan tampilan selebritis Korea juga harus memiliki bakat yang bagus dalam bernyanyi, menari, atau bakat musik lainnya. Peningkatan antusiasme ini juga dikarenakan oleh wajah-wajah dan penampilan aktor atau aktris Korea yang berbeda sehingga memberikan kesan baru yang lebih segar di Indonesia yang sebelumnya familiar dengan image Jepang atau Taiwan (Nugroho, 2014). Pada awalnya *Korean wave* memang telah dipersiapkan untuk didistribusikan ke dunia internasional sejalan dengan adanya dukungan dari pemerintahan Presiden Kim Dae Jung (1993-1998) dengan slogan “*Creation of the New Korea*”(Bestari, 2022).

Pesatnya perkembangan musik Korea atau K-pop menyebabkan munculnya komunitas penggemar yang biasa disebut *fandom*. Istilah Fandom ini merujuk pada komunitas penggemar yang berkumpul secara online atau offline untuk berbagi minat dan kecintaan terhadap suatu topik tertentu (Kumparan.Com, 2023). Komunitas penggemar musik Korea ini terdiri dari berbagai kalangan tetapi di dominasi oleh remaja. Beberapa nama komunitasnya seperti BTS-Ethereal, NCTzen, BLINK, dan lain sebagainya. Beberapa tahun terakhir kemunculan K-Pop sudah menarik banyak sekali penggemar dan sudah banyak di konsumsi oleh termasuk di kota Bandung.

Bandung dan Jakarta adalah kota yang menjadi pelopor munculnya dance cover boyband dan girlband Korea. Namun seiring dengan berjalannya waktu, mulailah banyak bermunculan dance cover khususnya cross cover dance yang merambah ke seluruh wilayah di Indonesia. Banyak penggemar K-Pop melakukan segala upaya untuk mengekspresikan kecintaannya terhadap artis K-Pop yang mereka idolakan, mereka pun mulai menirukan apa yang dilakukan oleh para idola mereka. Oleh karena genre K-Pop merupakan perpaduan musik dan juga dance, hal yang sama dilakukan oleh para fans di mana mereka menirukan musik dan dance-nya serta penampilan dari idola mereka tersebut (Muhammad, 2013) Adanya fenomena Korean Wave memunculkan para pecinta budaya Korea dan membentuk komunitas yang disebut sebagai Korea Lovers.

Dance Cover adalah sebutan untuk kegiatan yang dilakukan oleh fans untuk meniru gerakan tarian dari idolanya tersebut. Bukan hanya itu mereka juga bergaya semirip mungkin, mulai dari pakaian, tata rambut, meniru gaya fashion dari video clip lagu dan ekspresi ketika melakukan peniruan tersebut. Titik kesempurnaan dari dance cover juga berbeda dengan dance modern, di mana bukan kreativitas namun kemiripan dengan sang idola baik dalam segi detail gerakan, kostum serta ekspresi yang ditampilkan di atas panggung (Rarasati, 2017).

## **METODE PENELITIAN**

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, 2008).

Menurut George H. Mead, dalam buku *Mind, Self, and Society* (1934). Ia menggambarkan bagaimana pikiran individu dan diri individu akan berkembang melalui proses sosial. Mead menganalisa pengalaman dari sudut pandang komunikasi sebagai esensi dari tatanan sosial. Bagi George Herbert Mead, proses sosial adalah yang utama dalam struktur dan proses pengalaman individu. Berdasarkan bukunya, maka dalam interaksionisme simbolik terdapat tiga konsep kunci utama yaitu:

### **a. Mind**

Menurut Mead, mind berkembang dalam proses sosial komunikasi dan tidak dapat dipahami sebagai proses yang terpisah. Proses ini melibatkan dua fase yaitu *conversation of gestures* (percakapan gerakan) dan *language* (bahasa). Keduanya mengandaikan sebuah konteks sosial dalam dua atau lebih individu yang berinteraksi antara satu dengan yang lainnya. Mind hanya tampil manakala simbol-simbol yang signifikan digunakan dalam komunikasi. Mind adalah proses yang dimanifestasikan ketika individu berinteraksi dengan dirinya sendiri dengan menggunakan simbol-simbol signifikan yaitu simbol atau gestur dengan interpretasi atau makna. Mind juga merupakan komponen individu yang menginterupsi tanggapan terhadap stimuli atau rangsangan. Adalah mind yang meramal masa depan dengan cara mengeksplorasi kemungkinan tindakan keluaran sebelum dilanjutkan dengan tindakan.

### **b. Self**

Self diartikan melalui interaksi dengan orang lain. Self merujuk pada kepribadian reflektif dari individu. Self adalah sebuah entitas manusia ketika ia berpikir mengenai siapa dirinya. Untuk memahami konsep tentang diri, adalah penting untuk memahami perkembangan diri yang hanya mungkin terjadi melalui pengambilan peran. Agar kita bisa melihat diri kita maka kita harus dapat mengambil peran sebagai orang lain untuk dapat merefleksikan diri kita. Pengambilan peran ini merupakan bagian yang sangat penting dalam pengembangan diri. Gambaran mental inilah yang oleh Charles H. Cooley dinamakan dengan *looking glass-self* dan dibentuk secara sosial.

### **c. Society**

Society atau masyarakat dibentuk melalui interaksi antar individu yang terkoordinasi. Menurut Mead, interaksi yang terjadi pada manusia menempati tingkatan tertinggi bila dibandingkan makhluk lainnya. Hal ini dikarenakan digunakannya berbagai macam simbol signifikan yaitu bahasa. Meskipun terkadang manusia memberikan respon atau tanggapan secara otomatis dan tanpa berpikir panjang terhadap gestur manusia lainnya, interaksi manusia ditransformasikan dengan kemampuannya untuk membentuk dan menginterpretasikan secara langsung dengan menggunakan sistem simbol konvensional. (West dan Turner, 2008)

Menurut Erickson (Santrock, 2007), terdapat tujuh dimensi yang terdapat dalam identitas diri seseorang antara lain:

1. Genetik: Perkembangan identitas adalah suatu hasil yang meliputi pengalaman individu pada lima tahap pertama dari perkembangan.
2. Adaptif: Perkembangan identitas remaja yang dapat dilihat sebagai suatu hasil atau prestasi. Identitas adalah penyesuaian remaja mengenai keterampilan-keterampilan khusus, kemampuan, dan kekuatan ke dalam masyarakat dimana mereka tinggal.
3. Struktural: Kebingungan identitas yang terjadi merupakan suatu kemunduran dalam perspektif waktu, inisiatif, dan kemampuan untuk mengkoordinasikan perilaku di masa kini dengan tujuan di masa depan.
4. Dinamis: Proses yang muncul dari identifikasi masa kecil individu dengan orang dewasa yang kemudian menarik mereka ke dalam bentuk identitas baru, yang sebaliknya menjadi tergantung dengan peran masyarakat bagi remaja.
5. Subjektif: Individu dapat merasakan suatu perasaan kohesif maupun tidak adanya kepastian dalam dirinya.
6. Timbal balik psikososial: Perkembangan identitas merupakan representasi jiwa diri, hubungan dengan orang lain, komunitas, dan masyarakat.
7. Status eksistensial: Seseorang yang mencari arti dalam hidupnya sekaligus arti hidup secara umum.

Subyek dalam penelitian ini adalah anggota Komunitas Dancer **ethereal**. Peneliti melihat dan mengamati perilaku-perilaku yang dilakukan oleh komunitas Kpop Dancer ketika sedang berinteraksi dan berkumpul. Alasan memilih mereka sebagai subyek penelitian adalah karena mereka dianggap kompeten dan mampu memberikan informasi serta data-data yang dibutuhkan..Untuk memahami proses interaksi simbolik yang terjalin dalam Komunitas ethereal dan mendeskripsikan fenomena yang ada serta hanya menjabarkan pengalaman subjektif dari seseorang tanpa proses penafsiran.

Dalam pengumpulan data 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 mewawancarai para narasumber saat melakukan kegiatan. Peneliti ikut masuk ke dalam komunitas ethereal 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 (2008) 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. Kegiatan wawancara dengan anggota komunitas ethereal ini bertujuan untuk mengetahui secara mendalam bagaimana mereka melakukan interaksi sosial satu sama lain, dengan simbol-simbol yang mereka gunakan dalam komunitas ethereal.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hobi dan kesukaan ikut melatar belakangi sikap dan perilaku seseorang, walaupun tidak selamanya hal tersebut mutlak. Saat berinteraksi mereka dapat masuk ke komunitas ethereal atas kesukaannya pada idola BTS. Selain itu, mereka masuk ke komunitas karena adanya hasrat untuk mencari teman dengan memiliki hobi yang sama agar mereka dapat bertukar pikiran akan idolanya

Kemunculan berbagai Idola dalam industri K-pop mengakibatkan munculnya sebuah komunitas-komunitas baru yang didirikan untuk suatu tujuan tertentu untuk mendukung idola yang mereka sukai. Komunitas-komunitas tersebut biasa disebut dengan fandom.

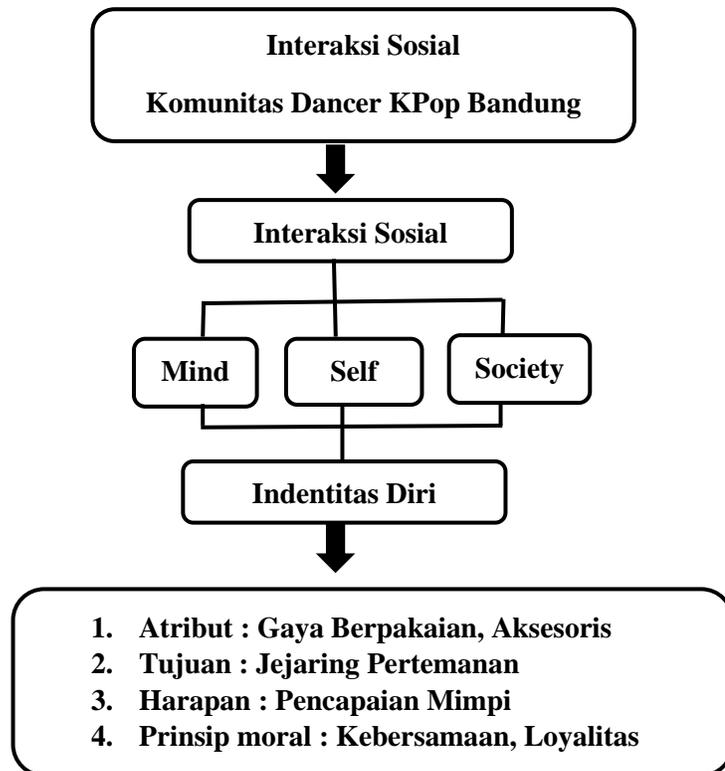
Kpop sendiri mampu menciptakan banyak fans dari berbagai macam fandom yang tersebar di belahan dunia manapun. Fandom yang berasal dari berbagai idol group misalnya seperti, VIP yang merupakan nama penggemar untuk BIGBANG, ELF (Ever Lasting Friends) sebutan untuk penggemar Super Junior, EXO-L bagi penggemar EXO, NCTzen bagi penggemar NCT atau pun ETHEREAL untuk penggemar BTS (Bangtan Boys), semuanya menjadi satu kesatuan besar di bawah naungan fandom K-pop.

Salah satu komunitas K-pop yang berada di Kota Bandung adalah ethereal. Komunitas ethereal ini adalah suatu kelompok penggemar atau fandom yang terbentuk dari kecintaan penggemar pada boyband yang bernama BTS (Bangtan Boys). Boyband sendiri adalah kelompok musik pop yang terdiri dari tiga anggota atau lebih yang masih muda dan energik, mereka bernyanyi sekaligus menari (nge-dance) dalam setiap pertunjukan mereka.

Pada umumnya hasrat meniru pada manusia cukup tinggi karena adanya faktor personal yang mempengaruhi perilaku manusia, dengan semakin seringnya terpapar informasi Kpop menjadi salah satunya yaitu motif mengenai keinginan individu memperoleh pengalaman baru, serta pengakuan dari orang lain seperti keluarga, teman dan masyarakat sekitar. Komunitas dancer KPop merupakan salah satu kegiatan yang bisa dikategorikan meniru baik itu dari gerakan dance, atribut yang dipakai dan juga gaya panggung masing-masing idolanya . Sebagai makhluk sosial, manusia mempunyai kecenderungan untuk meniru dalam arti membentuk diri dengan melihat kehidupan masyarakat yang terdiri dari penerimaan bentuk-bentuk kebudayaan, dimana manusia menerima bentuk-bentuk pembaharuan dari luar sehingga dalam diri manusia terbentuk sebuah

pengetahuan hasil dari proses peniruan, karena setelah melakukan proses peniruan kita akan terjadi proses penerian informasi yang diterima dan diserap menjadai indentitas diri.

Sebagai makhluk sosial manusia membutuhkan sebuah interaksi atau komunikasi untuk membentuk dirinya sendiri melalui proses meniru (dalam Mulyana, 2008). Dalam situasi dan maksud tertentu manusia akan bertindak sesuai dengan apa yang diinginkannya, termasuk menunjukkan sebuah aksi atau penampilan yang merupakan hasil dari daya pikir, kreasi, yang sudah didapatkan.



Bagan I.

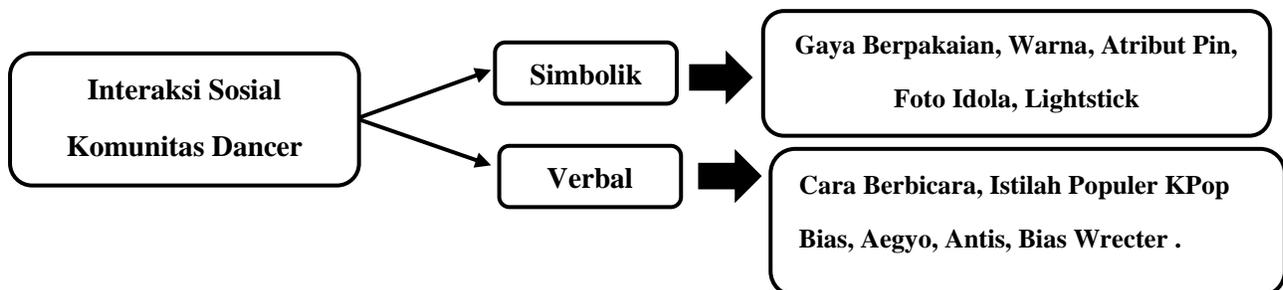
Model Interaksi Simbolik Komunitas Dancer KPop Kota Bandung  
Sumber: Model Interaksi Wawancara

K-Pop merupakan perpaduan musik dan juga dance, hal yang sama dilakukan oleh para fans di mana mereka menirukan musik dan dance-nya serta penampilan dari idola mereka tersebut *Dance Cover* adalah sebutan untuk kegiatan yang dilakukan oleh fans untuk meniru gerakan tarian dari idolanya tersebut. Bukan hanya itu mereka juga bergaya semirip mungkin, mulai dari pakaian, tata rambut, meniru gaya fashion dari video clip lagu dan ekspresi ketika melakukan peniruan tersebut. Titik kesempurnaan dari dance cover juga berbeda dengan dance modern, di mana bukan kreativitas namun kemiripan dengan sang idola baik dalam segi detail gerakan, kostum serta ekspresi yang ditampilkan di atas panggung. Berikut berbagai bentuk Interaksi Simbolik Sebagai bentuk indentitas diri pada komunitas Korea *Dance KPop*:

1. Secara simbolik, *ethereal* melakukan komunikasi dengan memberikan tanda tertentu kepada anggota komunitas maupun non anggota komunitas seperti gaya berpakaian, atribut, pin atau postcard idola mereka.

2. Secara verbal, yaitu ethereal menggunakan kata-kata atau adanya percampuran Bahasa tertentu yang populer digunakan oleh KPop sehingga lebih memudahkan penyampaian pesan serta maksud oleh antar anggota komunitas. Istilah yang sering digunakan KPop diantaranya :

- a. Bias Dalam bahasa gaul K-pop, bias adalah anggota grup yang paling Anda sukai atau kenal. Penggemar K-pop mengumpulkan merchandise misalnya, photocard pin dan aksesoris
- b. Aegyo dapat digunakan untuk menggambarkan idola K-pop (baik pria maupun wanita) yang bertingkah lucu dan kekanak-kanakan.
- c. Antis, Anti atau anti penggemar digunakan untuk menggambarkan orang-orang yang sangat membenci suatu artis atau grup sehingga mereka tampak mengikuti aktivitas dan konten mereka sama atau lebih dari yang dilakukan seorang penggemar.
- d. Stan tunggal, Ketika seorang penggemar suatu grup idola hanya memiliki satu anggota, mereka memproklamkan diri sebagai stan solo atau diberi label seperti itu oleh orang lain di komunitas.
- e. Bias Wrecker, Istilah "bias wrecker" dalam dunia K-pop merujuk kepada member dari grup idola yang secara tidak sengaja atau sengaja mengguncang atau merusak kesetiaan seorang penggemar terhadap "bias" mereka.
- f. Multifandom, istilah yang merujuk pada penggemar yang mendukung dan mengikuti lebih dari satu grup atau artis K-pop. Sebuah penggemar multifandom biasanya tidak hanya fokus pada satu grup atau artis saja, melainkan mendukung beberapa grup atau artis sekaligus.
- g. Fanwar merupakan istilah dalam dunia K-Pop yang merujuk pada konflik antara dua atau lebih fandom atau penggemar grup/grup idola K-Pop. Konflik ini sering terjadi di media sosial, forum online, atau platform komunikasi lainnya.
- h. lightstick merujuk pada tongkat atau batang cahaya yang biasanya digunakan oleh penggemar untuk mendukung grup atau artis K-Pop favorit mereka. Lightstick sering digunakan dalam konser atau acara khusus lainnya untuk menunjukkan dukungan dan cinta dari penggemar terhadap grup atau artis tersebut.
- i. Rookie dalam istilah K-Pop merujuk pada grup musik atau penyanyi yang baru debut di industri musik K-Pop.
- j. Trainee, istilah dalam industri K-Pop merujuk pada seseorang yang sedang menjalani pelatihan intensif di bawah sebuah agensi hiburan K-Pop.



Bagan II.  
Model Interaksi Simbolik Identitas Komunitas Dancer KPop Kota Bandung

Selain itu ada pula bentuk interaksi simbolik yang biasa dilakukan saat berada dalam komunitas:

1. Simbol: ethereal memiliki beberapa simbol seperti hand-banner, lightstick dan merchandise. Simbol tersebut mereka gunakan saat adanya event atau konser yang berkaitan dengan BTS atau ARMY.
2. Ide: Ide/*Koreografi Dance* yang ada pada tiap anggota ethereal biasanya di diskusikan pada grup anggota mereka, lalu mereka menentukan jadwal untuk rapat anggota panitia dan mengambil keputusan bersama untuk membuat koreografi dance yang akan dilakukan pada saat event.
3. Bahasa: Bahasa yang komunitas ethereal gunakan adalah Bahasa Indonesia, namun dalam event tertentu mereka sesekali menggunakan Bahasa Korea populer yang dipakai KPop.
4. Nilai Moral: Banyak nilai moral yang mereka dapatkan sejak menjadi anggota komunitas ethereal, seperti lebih kreatif, peduli terhadap lingkungan sekitar, kebersamaan serta menghargai pendapat orang lain. Tak hanya itu, mereka juga mendapatkan nilai moral saat menyukai BTS antara lain menjadi lebih disiplin, lebih bekerja keras, giat dalam menggapai mimpi, dan lebih mencintai diri sendiri seperti yang dituturkan oleh BTS.
5. Atribut: Atribut yang mereka gunakan kadang memiliki maksud tertentu seperti ingin memperlihatkan identitasnya sebagai penggemar BTS, ada juga yang hanya memakainya saja tanpa maksud tertentu dan ada menunjukkan cinta mereka pada BTS melalui atribut tersebut.
6. Makna: Makna yang mereka dapatkan saat berkumpul dengan anggota bisa memperluas wawasan mereka dan mereka merasakan kebersamaan yang hangat sesama Kpopers.
7. Tujuan: Tujuan mereka mengikuti komunitas ethereal kebanyakan ingin menambah teman yang memiliki kesukaan dan hobi yang sama serta media untuk stress relief dari kegiatan sehari-hari mereka seperti pekerjaan, kuliah dan rutinitas lainnya.
8. Harapan: Harapan dari setiap informan yaitu menjadikan komunitas yang lebih solid dan berguna bagi sesama.

Seiring perkembangan teknologi komunikasi dan informasi interaksi komunitas pun dilakukan secara daring melalui berbagai platform *Media social* seperti Instagram dan *Grup Chat Whats Up*. Namun sebagai bentuk eksistensi diri mereka juga sering mengadakan gathering dan mengikuti berbagai acara Korea, seperti Cover Dance Korea dan K-Fest (Korean Festival). Kegiatan ini sangat disukai karena menyuguhkan berbagai macam barang-barang Korea yang dijual, seperti pernak-pernik, DVD Original, dan t-shirt. Namun saat Mereka membeli barang bukan sekedar karena fungsinya, melainkan agar bisa tampil seperti idola mereka.

## **KESIMPULAN**

Dengan adanya Korean Wave yang menyebar di Bandung, 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. Komunitas Dancer ini sendiri menamakan komunitasnya ethereal. Komunitas ini dibentuk sebagai wadah bagi yang menyukai Dances K-Pop. Komunitas Dances ini dibentuk sejak tahun 2022 itu memiliki anggota sebanyak 152 orang dari berbagai latar belakang pendidikan dan usia.

Namun dalam komunitas ethereal sendiri tidak hanya terdiri dari satu fandom namun terdapat banyak fandom dan setiap anggota berhak memilih fandom berdasarkan artis yang disukai. Fandom yang terdapat di Bandung, antara lain fandom DWS, zwolf, eighdancer, Viginti dan Moksori. Mereka seringkali mengadakan gathering dan membuat berbagai acara Korea, seperti Cover Dance Korea dan K-Fest (Korean Festival).

## DAFTAR PUSTAKA

- Bestari, Buby. (2022). “Analisa Diplomasi Budaya Korea Selatan Kepada Indonesia: Peran SM Entertainment Dalam Kemitraan Startegis Khusus Korea Selatan-Indonesia (2017-2020)”, [http://repository.upnjatim.ac.id/7950/1/1644010039\\_Cover.pdf](http://repository.upnjatim.ac.id/7950/1/1644010039_Cover.pdf), diakses pada 17 Maret 2023
- Claire Evans, (2022). <https://www.dictionary.com/e/k-pop-slang/> diakses pada 28 Mei 2024.
- 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.
- Muhammad, W. A. (2013). Memahami Fenomena Hallyu (Gelombang Korea). Jurnal Masyarakat & Budaya, Volume 15, pp. 201-212.
- Mulyana, Deddy. 2008. Metodologi Penelitian Kualitatif: Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nugroho Agung Suray. (2014.) The Global Impact of South Korean Popular Culture: Hallyu Unbound. (Maryland Lexiton Books 2014) Hal. 21
- Rarasati, Orchita Ardhestya. (2017). Realita Belakang Panggung K-Pop Cross Cover Dance War School. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak*. Jilid 1. Edisi Kesebelas. Jakarta: Erlangga.
- Sue Jin Lee. (2011). The Korean Wave: The Seoul of Asia. The Elon Journal of Undergraduate Research in Communications • Vol. 2, No. 1 Hal. 2
- Kumparan.com 2023. <https://kumparan.com/ragam-info/pengertian-fanbase-dan-perbedaannya-dengan-fandom-dan-fansclub-20enK91qMVG> diakses 28 Mei 2024