



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 5 Nomor 4 Tahun 2025 Page

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Analisis Peer Group Fandom – Fandom K-Pop Di Manado

Steven Gerick^{1✉}, Deitje A. Katuuk², Mike A.K Lovihan³

Universitas Negeri Manado

Email : stevengerick3254@gmail.com^{1✉}

Abstrak

Penelitian ini menganalisis peran Peer Group dalam Fandom K-Pop di Kota Manado, dengan fokus penelitian yaitu: Faktor pendorong keterlibatan individu dalam Fandom, dampak Fandom K-Pop terhadap perkembangan Individu, serta bentuk interaksi sosial dalam Fandom. Dengan menggunakan metode penelitian Kualitatif dengan pendekatan Fenomenologi. Penelitian ini menggali pengalaman langsung empat subjek yang aktif dalam Fandom EXO-L dan CARAT SEVENTEEN dengan Wawancara mendalam dan observasi serta data pendukung dari informan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ketertarikan mendalam terhadap idola serta dukungan sosial dari sesama penggemar menjadi faktor pendukung utama keterlibatan. Fandom berperan sebagai lingkungan yang kondusif untuk pertukaran informasi dan pengetahuan, menumbuhkan rasa saling memiliki, dihargai dan diterima yang berkontribusi identitas sosial yang positif serta peningkatan kepercayaan diri, dan mengembangkan keterampilan motorik dan sosial melalui berbagai aktivitas bersama yang memperkuat ikatan dalam komunitas ini. Selain itu penelitian ini menemukan bahwa Fandom K-Pop tidak hanya sekedar hobi tetapi juga merupakan kelompok sebaya yang dinamis dan berpengaruh signifikan terhadap perkembangan Kognitif, afektif, dan Psikomotorik anggotanya, serta menjadi tempat untuk bersosialisasi dan aktualisasi diri di tengah budaya populer global.

Kata Kunci : *Kelompok Sebaya, Fandom K-Pop, Korea Pop*

Abstract

This study analyzes the role of Peer Groups within K-Pop Fandoms in Manado. The research focuses on: the factors driving individual involvement in Fandoms, the impact of K-Pop Fandoms on individual development, and the forms of social interaction within these Fandoms. Employing a qualitative research method with a phenomenological approach, this study explores the direct experiences of four subjects actively involved in EXO-L and CARAT SEVENTEEN Fandoms through in-depth interviews, observations, and supporting data from informants. The findings indicate that a deep emotional attachment to idols and social support from fellow fans are the primary factors driving involvement. Fandoms serve as a conducive environment for the exchange of information and knowledge (cognitive aspect), fostering a sense of belonging, appreciation, and acceptance which contributes to a positive social identity and increased self-confidence (affective aspect). They also facilitate the development of motor and social skills through various collective activities that strengthen community bonds (psychomotor aspect). Furthermore, this research reveals that K-Pop Fandoms are not merely hobbies, but dynamic Peer Groups with a significant impact on their members' cognitive, affective, and psychomotor development, serving as crucial platforms for socialization and self-actualization amidst the global popular culture phenomenon.

Keywords : *Peer Group, Fandom K-Pop, Korean Pop*

PENDAHULUAN

Manusia dalam menjalani sebuah tahapan perkembangan membutuhkan sebuah lingkungan yang kondusif dalam kehidupannya. Lingkungan yang mendukung tersebut dapat terbentuk dan didapatkan oleh individu dari hubungan teman sebaya. (Asyia, dkk. 2022) Kelompok teman sebaya atau *Peer Group* menjadi hal yang utama dalam perkembangan kepribadian individu, hal ini dikarenakan supaya individu yang tergabung dalam sebuah kelompok teman sebaya atau *Peer Group* dapat mengembangkan rasa kepercayaan diri serta kemampuan untuk berkomunikasi dengan orang lain. (Amin, dkk.2021).

Menurut Hurlock, (2003). Penerimaan *Peer Group* adalah sebuah bentuk penguatan eksistensi individu di dalam suatu kelompok teman sebaya. Individu yang tergabung dalam sebuah *Peer Group* akan belajar untuk beradaptasi, berbagi pengalaman, serta melakukan berbagai kegiatan lainnya yang melibatkan anggota *Peer Group* tersebut. Individu dalam kelompok teman sebaya percaya bahwa mereka memiliki kesamaan, seperti usia, keinginan, dan aspirasi yang membuat sebuah kelompok dapat menjadi lebih kuat. *Peer Group* tidak berorientasi pada sebuah struktur organisasi formal, karena anggota *Peer Group* mampu mengambil sebuah pertanggung jawaban pribadi untuk sebuah keberhasilan serta kegagalan dalam kelompok tersebut, sehingga individu yang tergabung dalam sebuah *Peer*

Group merasa menemukan jati dirinya serta timbulnya identitas sosial seiring dengan perkembangan kepribadian mereka. (Amin, dkk. 2021).

Dalam beberapa tahun terakhir ini banyak mode – mode yang menjadi kiblat dalam gaya hidup remaja, pemuda hingga periode dewasa awal. Mode atau tren tersebut bisa ditemukan dalam bentuk bahasa, seni, musik, pakaian, hingga gaya hidup salah satu tren yang paling populer saat ini adalah mode *Korean Pop* atau yang lebih dikenal dengan istilah *K-Pop* (Azrofi, 2021). *K-Pop* atau *Korean Pop* merupakan aliran genre musik pop, dance, *electropop*, *hip hop*, *R&B* dan *electronic Music* yang berasal dari Korea Selatan. Sebagai salah satu bentuk fenomena yang cukup di kalangan anak muda *Korean Pop* atau *K-Pop* sering digunakan untuk mengkarakterisasi sebuah musik, lirik dan tarian yang diciptakan oleh idola asal Korea Selatan, Seperti *Boy Band*, *Girl Band* dan penyanyi Solo. Sri Yenti, (2022). Fenomena kemunculan *K- Pop* mampu menarik jutaan penggemar dari berbagai negara seperti Jepang, Mongolia, Malaysia, Filipina, China, Vietnam, Taiwan, Singapura dan Indonesia. (Cerojano, 2011). Biasanya, Idol *K-Pop* ini memiliki sosok yang memikat dan menawan selain menjadi penyanyi dan penari berbakat.

Penggemar merupakan faktor terpenting dalam penyebaran budaya populer terlebih khusus budaya *K-Pop*. (Zahra, 2019) Penggemar akan terlibat aktif, memiliki antusias yang tinggi serta berpartisipasi pada setiap kegiatan yang berkaitan dengan sang idola. Biasanya penggemar *K-Pop* secara kolektif akan melakukan sebuah kegiatan yang disebut dengan *Fangirling* atau *Fanboying*. Menurut Nurlita & Mutmainah (2021). *Fangirling* atau *Fanboying* merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan oleh suatu penggemar terhadap idola mereka yang meliputi aktivitas seperti berkomunikasi terhadap sesama penggemar dan kelompok komunitas mereka yang biasa disebut dengan istilah *Fandom*. *Fandom* atau *Fan of Kingdom* (Kerajaan Penggemar) yaitu sebuah kelompok penggemar dengan kesukaan pada suatu idola yang sama. Penggemar yang bergabung dalam sebuah *Fandom K- Pop* akan mengonsumsi barang yang berasal dari idola tersebut secara terus menerus dengan melibatkan perasaan mereka terhadap idola mereka. Mereka menganggap bahwa sosok idola mereka seperti teman dekat, keluarga hingga pacar mereka. (Nurulita & Mutaminah, 2021).

Pengaruh dari budaya Korea *K-Pop* sangat menyebar luas di berbagai wilayah Indonesia termasuk di Kota Manado, Menurut Tarente, Dkk. (2025). selain karena akses yang mudah, paparan masyarakat terhadap budaya Korea juga meningkat karena berkat media dalam negeri. Tidak banyak penggemar mulai membentuk *Fandom – Fandom* untuk idola mereka masing- masing Seperti NCTZen Manado, EXO-L Manado, IKONIC Manado, ELF Manado, CARAT Manado dan masih banyak Lagi. Tiap anggota ini terdiri dari berbagai

macam kalangan usia, mulai dari anak sekolah, bahkan orang dewasa. (Pandeinuwu, dkk. 2022). Sebagai salah satu Komunitas besar *Fandom* berfungsi sebagai wadah untuk saling berinteraksi, berbagi informasi, serta mengorganisir berbagai bentuk kegiatan bersama seperti: Nonton bareng (Nobar), *Fan Gathering*, *dance cover*, dan proyek donasi atas nama idola. Dalam berkomunikasi antara sesama penggemar Media sosial berperan penting bagi penguatan *Fandom* K- Pop di Kota Manado, dimana platform seperti Twitter, Instagram, TikTok dan Youtube menjadi sarana untuk penggemar dalam menyebarkan informasi mengenai idola mereka serta berperan dalam menyebarkan berbagai nilai – nilai budaya Korea seperti bahasa, mode pakaian, serta gaya hidup kepada penggemar lainnya.

Keakraban dan ikatan dalam sebuah *Fandom K-Pop* terbentuk dari perilaku penggemar terhadap idola mereka, yang mana perilaku tersebut dapat berupa perilaku positif dan perilaku negatif. Salah satu contoh yaitu bentuk perilaku fanatisme yang dapat memiliki pengaruh positif negatif. Menurut Alhamid (2022) penggemar sering dikaitkan dengan anggapan bahwa mereka fanatik. Fanatisme didefinisikan sebagai kepercayaan pada *K-Pop* yang ekstrim dan sering dikaitkan dengan sikap. Sikap ini ditunjukkan dalam bentuk aktivitas, rasa antusias yang berlebihan, keterikatan emosi serta rasa cinta yang berlebihan dan berlangsung dalam waktu yang lama (Eliani, 2018).

Salah satu bentuk efek positif dari Fanatisme yaitu motivasi dalam mempelajari suatu bahasa terutama bahasa Korea untuk memahami lirik lagu atau wawancara idola mereka dan menjadi inspirasi bagi kelompok lainnya dalam melakukan berbagai kampanye berupa donasi dan aksi lingkungan yang menunjukkan bahwa *Fandom* tidak hanya berorientasi pada hiburan saja melainkan memiliki dampak sosial yang lebih luas. Sedangkan efek negatif dari fanatisme ialah ketergantungan emosional, tekanan sosial, serta konflik antar penggemar lainnya dalam bentuk *Fanwar*. Dalam berbagai kasus individu yang terlarut dalam sebuah *Fandom* mengalami produktivitas akademik atau sosial akibat pengalokasian waktu dan sumber daya yang berlebihan yang berlebihan untuk mendukung idola mereka.

Dalam beberapa kasus yang ditemukan, fanatisme juga dapat menyebabkan perilaku obsesif yang berujung pada tindakan tidak sehat seperti, pemborosan terhadap pembelian *Merchandise* atau barang yang berhubungan dengan Idola mereka serta perilaku *sasaeng behavior* di mana penggemar melanggar privasi idola mereka Untuk itu, berdasarkan penjabaran dari berbagai kasus yang terjadi maka peneliti sangat tertarik untuk meneliti "*Analisis Peer Group Fandom – Fandom K- Pop Di Kota Manado*".

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi untuk memahami pengalaman penggemar *K-Pop* di Manado. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk menggali faktor pendorong keterlibatan dalam *Fandom*, pengaruh *Fandom* terhadap individu, serta bentuk interaksi sosial di dalamnya. Penelitian dilaksanakan di Manado selama 3 bulan, dengan subjek penelitian berjumlah 4 orang dengan kriteria pria/wanita berusia 18-35 tahun, tinggal di Manado, dan tergabung dalam komunitas *Fandom K-Pop*.

Sumber data penelitian meliputi data primer yaitu observasi dan wawancara mendalam dengan subjek dan data sekunder meliputi studi literatur, dokumentasi, dan artikel). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi partisipatif, wawancara semi-terstruktur, dan dokumentasi seperti gambar dan rekaman suara. Untuk keabsahan data, peneliti menggunakan triangulasi sumber data dengan mengumpulkan informasi dari berbagai penggemar *K-Pop* dengan latar belakang berbeda, serta memeriksa kembali data bersama informan. Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman, (1994) yang meliputi pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dalam bentuk narasi, dan penarikan kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil Wawancara dan observasi yang dilakukan terhadap keempat subjek berdasarkan tujuan penelitian yaitu keterlibatan individu dalam *Fandom*, Dampak *Fandom K-Pop* terhadap perkembangan individu, serta interaksi sosial dalam *Fandom K-Pop* maka didapati hasil penelitian sebagai berikut

1. Subjek 1

Berdasarkan analisis mendalam terhadap wawancara, observasi, dan informasi tambahan dari informan terhadap subjek 1 LS terdapat adanya temuan signifikan yang berkaitan dengan fokus penelitian. Pertama, faktor utama yang mendorong keterlibatan subjek dalam *Fandom* nya yaitu EXO-L dikarenakan adanya ketertarikan yang mendalam terhadap sang idola. Subjek menganggap sang idola merupakan sosok panutan dalam dirinya. Selain itu, adanya pengaruh dorongan sosial dari teman sesama *Fandom* yang telah terjalin selama subjek bergabung dalam *Fandom* mampu menambah wawasan subjek mengenai idolanya. Serta adanya rasa diterima dan rasa kebersamaan yang terjalin dengan sesama anggota *Fandom* lainnya membuat subjek nyaman untuk saling bertukar informasi mengenai sang idola.

Kedua, keterlibatan subjek dalam *Fandom* memberikan dampak terhadap

perkembangan individu terutama dalam hal penampilan dan gaya hidup subjek yang dulu tidak terlalu mengerti penampilan. Serta adanya peningkatan kepercayaan diri yang terbentuk dari partisipasi subjek dalam setiap kegiatan *Fandom* terutama kegiatan yang berkaitan dengan *Dance cover* dan *Dance Challenge*.

Terakhir interaksi sosial dalam *Fandom* terjalin melalui berbagai aktivitas seperti berbagi informasi, dan berbagai kegiatan lainnya seperti *dance cover*, nobar, *fan gathering* dan lainnya. Secara Keseluruhan, keterlibatan subjek dalam *Fandom* didorong oleh ikatan emosional dan dukungan sosial yang memberikan dampak positif pada perkembangan diri yang terwujud dari proses interaksi sosial yang aktif dan membangun.

2. Subjek 2

Berdasarkan analisis mendalam terhadap wawancara, observasi, dan informasi tambahan dari informan terhadap subjek 2 GP terungkap bahwa, faktor pendorong subjek dalam *Fandom* EXO- L berasal dari minat yang mendalam terhadap sang idola. Ketertarikan ini menjadi landasan utama bagi subjek untuk terlibat aktif dalam setiap kegiatan *Fandom*. Selain itu kebutuhan untuk mendapatkan informasi idola merupakan faktor yang kuat bagi individu untuk terlibat dalam kegiatan *Fandom*. Selama bergabung dalam *Fandom*, subjek merasakan adanya peningkatan pengetahuan yang didapatkan melalui proses pertukaran informasi dengan sesama anggota *Fandom*. Hal ini menunjukkan bahwa *Fandom* dapat dijadikan sebagai ruang belajar serta sumber informasi yang kaya bagi anggotanya.

Selanjutnya keterlibatan subjek dalam *Fandom* memberikan dampak positif bagi subjek dalam membentuk dan memperluas relasi pertemanan, yang ditandai dengan bertambahnya teman dan kenalan dengan minat yang sama, sehingga menjalin hubungan sosial yang positif. *Fandom* dapat menjadi wadah yang efektif dalam menciptakan komunitas berbasis minat yang sama. Selain itu terdapat peningkatan keterbukaan subjek dalam berkomunikasi, dimana interaksi yang terjalin dalam lingkungan *Fandom* membantu subjek dalam membentuk keterampilan sosialnya dalam hal berbicara.

Dalam hal interaksi sosial, *Fandom* EXO-L menunjukkan adanya berbagai kegiatan aktif seperti event ulang tahun EXO, Nonton Bareng, Fan Gathering, serta adanya proses bertukar

informasi antar anggota *Fandom* . Informan VT menggambarkan subjek sebagai seorang figur senior yang sering membagikan informasi dan menjadi panutan bagi anggota lain Selain itu subjek kerap menunjukkan kepedulian dengan membagikan freebies kepada sesama anggota *Fandom* yang mengikuti kegiatan,

3. Subjek 3

Berdasarkan analisis mendalam terhadap wawancara, observasi, dan informasi tambahan dari informan terhadap subjek 3 PM ditemukan bahwa subjek menunjukkan adanya ketertarikan penuh terhadap idol kesukaan dan budaya Korea, Subjek tidak hanya menikmati penampilan Boy Grup SEVENTEEN tetapi juga menunjukkan minat yang besar untuk mempelajari budaya dan bahasa Korea. Hal ini mencerminkan adanya motivasi yang kuat untuk menjalin koneksi yang kuat dengan sang idola. Hal ini menjadi faktor pendorong utama subjek untuk terlibat dalam setiap kegiatan dalam *Fandom* . Selain itu keterlibatan dalam *Fandom* memberikan dampak emosional yang positif diantaranya subjek merasakan adanya perasaan senang, Bahagia, dan rasa saling memiliki yang memperkuat ikatan dengan sesama anggota *Fandom* .

Selanjutnya, keterlibatan subjek dalam *Fandom* memberikan dampak yang signifikan terhadap kematangan emosional dan kognitif subjek. Subjek menunjukkan peningkatan kemampuan dalam mengelola emosi dan berpikir secara rasional dalam menghadapi setiap situasi yang terjadi pada diri subjek, yang kemungkinan besar dipengaruhi oleh interaksi sosial serta keberagaman perspektif subjek dengan anggota lainnya dalam *Fandom* . Disamping itu *Fandom* juga menjadi ruang yang memungkinkan subjek untuk mendeskripsikan diri serta pengembangan kreatifitas. Hal ini dapat dilihat dari partisipasi subjek dalam memberikan ide atau konsep di acara *Fandom* .

Terakhir, dalam interaksi sosial subjek menunjukkan adanya partisipasi yang tinggi dalam setiap kegiatan *Fandom* yang mencerminkan keterikatan sosial yang kuat dan rasa keterlibatan dalam *Fandom* . Informan mengatakan menggambarkan subjek sebagai individu yang ceria, terbuka dan mudah bergaul dengan sesama anggota *Fandom* , menciptakan suasana yang harmonis. Serta hasil observasi yang menunjukkan bahwa subjek memiliki komunikasi yang baik, dapat menjawab pertanyaan dengan Santai dan terstruktur, serta menyelipkan humor dalam percakapan, yang mendukung terciptanya interaksi sosial yang positif.

4. Subjek 4

Berdasarkan analisis mendalam terhadap wawancara, observasi, dan informasi tambahan dari informan terhadap subjek 4 VM dapat disimpulkan bahwa keterlibatan subjek dalam *Fandom* CARAT SEVENTEEN Manado, didorong oleh beberapa faktor

utama. Salah satunya peran aktif serta tanggung jawab subjek sebagai admin sekaligus pendiri *Fandom*. Kepercayaan yang diberikan dalam mengelola setiap kegiatan *Fandom* membuat subjek termotivasi untuk selalu aktif dan memberikan kontribusi yang baik untuk *Fandom*. Selain itu subjek juga menunjukkan inisiatif yang tinggi dalam mencari dan memberikan informasi terbaru mengenai SEVENTEEN yang dapat menambah informasi bagi *Fandom* serta pengakuan sosial terhadap dirinya yang memperkuat rasa saling memiliki dan keterikatan subjek dalam *Fandom*. Faktor lain yang memperkuat hubungan sosial dalam *Fandom* adalah kesamaan minat dan selera humor terhadap idola yang memfasilitasi interaksi yang nyaman khususnya anggota baru.

Selain itu, keterlibatan subjek dalam *Fandom* memberikan dampak positif terhadap kepercayaan diri dan Kesehatan mental subjek. Pengakuan sosial dan rasa diterima dalam *Fandom* memberikan dampak positif terhadap harga diri subjek dan mengurangi perasaan terisolasi. Selain itu subjek menjadi lebih terbuka, mempunyai wawasan yang luas dan toleran terhadap perbedaan pendapat yang didapatkan subjek dari pengalaman subjek terhadap berbagai anggota dengan berbagai latar belakang yang berbeda – beda. Serta kemampuan beradaptasi dengan anggota baru. Dari sisi interaksi sosial, subjek memainkan peran penting sebagai pemimpin yang aktif dan informatif. Subjek secara konsisten membagikan update tentang SEVENTEEN kepada anggota *Fandom* yang mencerminkan adanya sikap kepemimpinan dalam diri subjek. Informan juga menggambarkan subjek sebagai pribadi yang mudah bergaul, dan memiliki jaringan pertemanan yang luas yang menunjukkan kemampuan interpersonal yang baik dan keterbukaan dalam membangun hubungan sosial.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis yang dilakukan kepada keempat subjek yang bergabung dan aktif dalam *Fandom K-Pop* khususnya EXO-L dan CARAT SEVENTEEN di Manado menunjukkan adanya faktor utama yang mendorong subjek untuk terlibat aktif dalam *Fandom* mereka. Faktor tersebut mencakup ketertarikan yang mendalam terhadap sang idola yang dijadikan panutan dan sebagai sumber inspirasi bagi subjek serta dukungan sosial dari sesama *Fandom*, kebutuhan akan informasi mengenai idola dan budaya Korea, serta rasa tanggung jawab, dipercaya oleh anggota *Fandom* lainnya dan perasaan diterima dan rasa kebersamaan dalam *Fandom*. Jika ditinjau menggunakan teori Lakey & Cohen (2001), keterlibatan subjek dalam *Fandom* mencerminkan peran *Peer Group* dalam mempengaruhi perkembangan individu pada aspek utama yaitu: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Pada aspek kognitif, lingkungan *Fandom* berfungsi sebagai ruang

pertukaran informasi dan pengetahuan mengenai idola dan budaya Korea yang menjadi referensi penting bagi subjek dalam mengambil keputusan serta membentuk cara berpikir. Penelitian ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Cindoswari, dkk. (2019) mengenai Peran Media Sosial Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Di Komunitas *K-Poppers* Di Kota Batam yang menunjukkan adanya peran media sosial dalam penyebaran informasi mengenai *K-Pop* yang mempengaruhi aspek kognitif remaja sebagai wadah untuk pertukaran informasi mengenai *K-Pop* beserta budayanya yang berdampak pada peningkatan wawasan anggotanya. Informasi yang didapatkan dari sesama anggota *Fandom* memperluas wawasan subjek, mendorong keingintahuan, bahkan memotivasi mereka untuk belajar lebih jauh, seperti memahami bahasa dan budaya Korea. Proses ini menjadikan individu lebih terbuka, aktif, dan rasional dalam menyikapi isu – isu yang berkaitan dengan idola maupun dinamika sosial dalam *Fandom* tersebut

Sementara itu, dalam aspek Afektif. Keterlibatan subjek dalam *Fandom* memberikan pengaruh emosional yang besar terhadap subjek. Hubungan erat yang telah terjalin dengan sesama anggota *Fandom* membentuk rasa saling memiliki, dihargai, dan dicintai, yang pada akhirnya menciptakan identitas sosial yang kuat. Temuan ini selaras dengan penelitian Purwasetiawati, Dkk. (2022) Mengenai Analisis Fanship Terhadap *Positive Psychosocial Outcomes: Happiness Self – Esteem*, dan *Social Connectedness* Berdasarkan Teori identitas Sosial pada Penggemar *K-Pop* di Indonesia. yang mendukung bahwa identifikasi sebagai penggemar *K-Pop* berkorelasi positif dengan hasil psikososial yang positif seperti kebahagiaan, harga diri, dan keterhubungan sosial. Subjek merasa diterima apa adanya tanpa perlu menyesuaikan diri secara berlebihan, sehingga mampu membentuk keterbukaan emosional terhadap teman sebaya. Beberapa bahkan mengalami peningkatan kepercayaan diri, menjadi lebih terbuka dalam berkomunikasi serta mampu menyikapi perbedaan pendapat dengan lebih dewasa dan toleran. Hal ini menunjukkan bahwa *Peer Group* dalam *Fandom* tidak hanya menjadi ruang dalam berbagi minat tetapi juga mendukung kesejahteraan psikologis bagi anggotanya.

Adapun aspek Psikomotorik, Kegiatan dalam *Fandom* memberi peluang bagi subjek untuk mengembangkan keterampilan melalui aktifitas bersama. Misalnya, subjek yang aktif dalam *Dance cover* atau kegiatan *Fan Gathering* menunjukkan keterampilan motorik dan sosial yang berkembang melalui proses imitasi, latihan, dan interaksi kelompok. Hal ini selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Adi, (2019) mengenai Korean Wave (Studi tentang pengaruh budaya Korea pada penggemar *K-Pop* di kota Semarang) yang menunjukkan dampak positif keikutsertaan dalam *Fandom K-Pop* seperti meningkatkan Kreativitas yang dapat terwujud melalui partisipasi aktif pada kegiatan *Fandom* yang

membutuhkan keterampilan motorik dan sosial. Adapun kegiatan lainnya seperti menonton bareng, berbagi *freebies*, hingga membantu menyusun konsep kegiatan *Fandom* selanjutnya memungkinkan subjek belajar dan mencoba hal baru secara langsung bersama anggota lainnya, yang mendorong pertumbuhan keterampilan interpersonal pada diri subjek.

Selain itu bentuk interaksi sosial dalam *Fandom* sangat beragam. Seperti aktivitas berbagi informasi terkini mengenai idola, diskusi melalui platform daring, hingga pelaksanaan event bersama menunjukkan intensitas keteladanan, dan solidaritas, terutama bagi anggota yang memegang peran penting seperti admin *Fandom*. Dengan demikian, keterlibatan dalam *Fandom K-Pop* bukan hanya sekedar wujud rasa suka terhadap sang idola, tetapi juga menjadi sarana penting yang membantu perkembangan pribadi dalam berpikir, bersosialisasi, dan beraktivitas melalui interaksi dengan teman sebaya yang dekat dan aktif. Hal ini selaras dengan Penelitian yang dilakukan oleh Pandeinuwu, Dkk. (2022) mengenai Pengaruh *Fandom K-Pop* Terhadap Gaya Hidup Remaja Di Kota Manado yang mengemukakan bahwa *Fandom K-Pop* berfungsi sebagai wadah untuk saling berinteraksi dan bertukar informasi serta mengorganisir berbagai bentuk kegiatan bersama.

SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan terhadap anggota *Fandom K-Pop* khususnya EXO-L Dan CARAT SEVENTEEN di Manado menunjukkan bahwa keterlibatan dalam *Fandom K-Pop* di Manado memiliki peran penting dalam terhadap perkembangan pribadi dan sosial para anggotanya melalui interaksi dalam kelompok teman sebaya (*Peer Group*) dalam bentuk *Fandom*. Keempat subjek menunjukkan adanya ketertarikan emosional terhadap idola menjadi motivasi utama untuk aktif dalam *Fandom*, serta pengaruh dari teman se*Fandom*, kebutuhan akan informasi dan rasa diterima secara sosial.

Kegiatan dalam *Fandom* memberikan ruang bagi para anggota untuk mengekspresikan diri, meningkatkan kepercayaan diri, memperluas jaringan sosial, mengembangkan keterampilan komunikasi, serta mendorong kematangan emosional dan rasionalitas dalam berpikir. Interaksi sosial yang dibangun dalam *Fandom* meliputi berbagai kegiatan kolektif baik daring maupun luring yang menciptakan rasa saling memiliki dan solidaritas di antara anggota *Fandom*..

DAFTAR PUSTAKA

- Adi, G. K. H. (2019). KOREAN WAVE (Studi Tentang Pengaruh Budaya Korea Pada Penggemar *K-Pop* di Semarang) (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Budaya). Alfabeta, 1(11).
- Alhamid, H. A. (2022). Dampak *K-Pop* Terhadap Perilaku Remaja di Indonesia. *Nusantara: Jurnal Pendidikan, Seni, Sains Dan Sosial Humaniora*, 1(01).
- Amin, N. S., Khairunnisa, K., & Indah, S. (2021). Pengaruh *Peer Group* Terhadap Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 8 Kota Bima. *Guiding World: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 4(1), 11-26.
- Asrofi, M. Z. (2021). Trend budaya *K-Pop* di kalangan remaja Indonesia bts meal hingga fanatisme. *Egsa. Geo. Ugm. Ac. Id*.
- Asyia, A. D. F. N., Sinurat, G. D. N., Dianto, N. I. S. A., & Apsari, N. C. (2022). Pengaruh Peer-Group Terhadap Perkembangan Self-Esteem Remaja The Influence of *Peer Groups* on the Development of Adolescent Self-Esteem. *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 3(3), 147-159.
- Cerojano, T. (2011). *K-Pop's* slick productions win fans across Asia. *Japan Times*, 9.
- Cindoswari, A. R., & Diana, D. (2019). Peran media massa terhadap perubahan perilaku remaja di komunitas kpopers Batam. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran Dan Penelitian*, 5(2), 275-285.
- Eliani, J., Yuniardi, M. S., & Masturah, A. N. (2018). Fanatisme dan perilaku agresif verbal di media sosial pada penggemar idola *K-Pop*. *Psikohumaniora: Jurnal penelitian psikologi*, 3(1), 59-72.
- Hurlock, E. B. (2003). *Psikologi Perkembangan Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang kehidupan*, edisi kelima. Jakarta: Erlangga
- Lakey, B., & Cohen, S. (2001). *Social support theory and measurement. Social support measurement and intervention: A guide for health and social scientists*, 2952.

- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis: An expanded sourcebook*. sage.
- Nurullita, D. I., & Mutmainah, D. (2021). Fanatisme Penggemar K- Pop. *Teori Komunikasi dalam Praktik*, 1, 73.
- Pandeuwu, R. C., Lasut, J. J., & Zakarias, J. D. (2022). Pengaruh Sikap, Perilaku Dan Motivasi Dalam Menonton *Korean Pop* Terhadap Gaya Hidup Remaja Di Media Sosial Kota Manado. *Jurnal Ilmiah Society*, 2(3).
- Purwasetiawatik, T. F., & Taibe, P. (2022). Analisis fanship terhadap positive psychosocial outcomes: Happiness, self- esteem, dan sosial connectedness berdasarkan teori identitas sosial pada penggemar *K-Pop* di indonesia. *Jurnal Psikologi Karakter*, 2(2), 219-226.
- Yenti, S. N. M., Anggraini, D. N., & Fadhilla, E. P. (2022). Dampak Budaya Korea Pop (*K-POP*) Terhadap Tingkat Motivasi Belajar Mahasiswa Universitas Negeri Padang. *ENGGANG: Jurnal Pendidikan, Bahasa, Sastra, Seni, dan Budaya*, 2(2), 176-191.
- Tarente,O., Tiwa.TM., & Kasenda, R.Y (2025). Pegasus Korean Wave Terhadap Kontrol Diri Mahasiswa Bimbingan Konseling. *Psikopedia*, 6(1)
- Yusuf, D. A., Tumbel, A. L., & Woran, D. (2022). Pengaruh Kualitas Produk Dan Brand Ambassador *K-POP* NCT DREAM Terhadap Keputusan Pembelian Pada Produk Mie Lemonilo Di Manado. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, 10(3), 965-974.
- Zahra, S. (2019). *Penggemar Budaya K-POP (Studi Mengenai Ideologi Penggemar Budaya K-Pop Pada Fandom iKONIC di Kota Surabaya)* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS AIRLANGGA).