

***Korean Pop* sebagai Inspirator dalam Pembuatan Karya Novel Romance**

Sandra Ramayanti^{*}, Atie Rachmiatie

Prodi Hubungan Masyarakat, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

^{*}ramayanti.sandra78@gmail.com, atie@unisba.ac.id

Abstract. With the increasing number of K-Pop or Korean Pop fans in Indonesia, it will also increase the effect or influence that the people will get. Not only regarding negative influences, there are also positive things from its influence, namely the inspiration of K-Pop fans or what is often called K-Popers so that they can produce works in book form, or rather romance books. Therefore, this research was conducted, in order to find out what things from K-Pop can inspire the K-popers community to work, the process of making works that the book writers from the K-Popers community went through, and the reasons why books are the choice for channeling inspiration and work. This study uses a qualitative research method with a case study approach. The research used a purposive sampling technique to select research subjects, and data collection techniques by means of interviews, observation, and documentation. In this study, the results were obtained which could be concluded that the writers of the K-Popers community were inspired through several factors, namely because of their own preferences, the nature, attitude and mindset of K-Pop idols, and visuals. The process of making his own work occurs after getting inspiration through the factors mentioned earlier which are obtained through his favorite Idol shows, but for the formation of characters, the determination of the storyline is determined by the writer. The choice of the book itself is due to the backgrounds of the different writers, but all of them have the same interest in writing and have the opportunity to turn their work into a novel.

Keywords: *Korean Pop, Inspiration, book work.*

Abstrak. Dengan semakin banyaknya penggemar K-Pop atau Korean Pop di Indonesia, hal itu membuat semakin bertambahnya juga efek atau pengaruh yang akan didapatkan masyarakatnya. Tak hanya mengenai pengaruh negatif, adapula hal positif dari pengaruhnya adalah Terinspirasi para penggemar K-Pop atau yang sering disebut K-Popers sehingga bisa menghasilkan karya dalam bentuk buku, atau lebih tepatnya buku romance. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan, agar mengetahui apa saja yang saja dari K-Pop yang dapat menginspirasi komunitas K-popers untuk berkarya, Proses pembuatan Karya yang dilalui oleh penulis buku dari komunitas K-Popers., dan alasan buku menjadi pilihan untuk menyalurkan inspirasi dan berkarya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian Kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian menggunakan teknik purposive sampling untuk memilih subjek penelitian, dan teknik pengumpulan data dengan cara wawancara, observasi, dan Dokumentasi. Dalam penelitian ini kemudian didapatkan hasil yang bisa disimpulkan bahwa para penulis komunitas K-Popers terinspirasi melalui beberapa faktor yakni karena kegemarannya sendiri, sifat, sikap dan pola pikir yang dimiliki Idol K-Pop, dan visual. Proses pembuatan karyanya sendiri terjadi setelah mendapatkan inspirasi melalui faktor yang sudah disebutkan tadi yang mana didapat melalui tayangan Idol kesukaannya, namun untuk pembentukan karakter, penentuan jalan cerita ditentukan oleh sang penulis. Pemilihan buku sendiri dikarenakan latar belakang dari penulis yang berbeda-beda, namun semua memiliki ketertarikan yang sama dalam menulis dan memiliki kesempatan menjadikan karya mereka menjadi sebuah karya Novel.

Kata Kunci: *Korean Pop, Inspirasi, Karya Buku.*

A. Pendahuluan

Salah satu bentuk sebuah kemajuan teknologi adalah adanya sosial media. Sosial media merupakan bagian dari media baru. Jelas kiranya bahwa muatan interaktif dalam media baru sangatlah tinggi. (Errika Dwi Setya Watie, 2011). Media sosial ini merupakan sebuah sarana atau tempat dimana setiap individu bisa menjadi pengirim, pencipta dan penerima pesan. Salah satu media sosial adalah *Twitter*, yang mana dijadikan sebagai sarana komunikasi, promosi, hiburan serta sarana atau media untuk menyalurkan karya-karya bagi sebagian orang.

Seperti contohnya, fenomena yang tengah marak saat ini adalah penyaluran karya berupa tulisan atau cerita di sosial media *Twitter*. Fenomena dari karya tulisan yang sering disebut dengan AU atau *Alternate Universe* ini meluas ke publik.

AU atau *Alternate Universe* ini berawal dari *fanfiction* hanya saja dikembangkan dalam beberapa aspek dari segi penampilan dan cara penyajian yang dibuat sedikit berbeda. Dalam situs Zenius.net, *Alternate Universe* memiliki artian yakni cerita atau karya fiksi yang sengaja ditulis untuk menggambarkan idola mereka dengan latar belakang yang berbeda dengan aslinya. Berbeda dengan *fanfiction* biasa *Alternate Universe* yang disebar di *Twitter* ini ditampilkan melalui bentuk narasi dan potongan *fake chat* yang dibuat oleh author atau penulisnya. Dan untuk urutan ceritanya pun dibuat melalui utas atau *thread* sehingga menyambung dari satu adegan ke adegan selanjutnya.

Fanfiction atau *Alternate Universe* ini tentu dibuat oleh seorang penggemar karena ceritanya memang dibuat dan berasal dari khayalan mengenai sang idola. Seperti karya yang dimiliki oleh film dan buku 'After' milik Anna Tod yang merupakan *fanfiction* dari grup asal Inggris One Direction. Sebagian besar *Alternate Universe* yang banyak tersebar di *Twitter* ini merupakan hasil kegemaran penulis terhadap *Idol* atau penyanyi asal Korea (K-Pop)

K-Pop sendiri merupakan sebuah aliran musik yang berasal dari Korea yang memiliki berbagai genre mulai dari *hip-hop*, *jazz*, *rock*, *electronic dance*, dan lainnya. K-Pop ini merupakan salah satu bentuk dari *Korean Wave* atau *Hallyu* yang memiliki arti sebagai gelombang atau demam Korea. Istilah *Hallyu* ini berawal dari media China yang menyebut seperti itu ketika China gempar karena pemutaran drama Korea yang berjudul 'What is Love about' di stasiun televisi lokal China pada tahun 1997. (Anwar, C.R, 2018)

Dan *Alternate Universe* ini hadir di *Twitter* sebagai bukti bahwa semakin banyaknya penggemar K-Pop di Indonesia. Hal ini bisa dilihat dari banyaknya cerita *Alternate Universe* yang menggunakan tokoh visualisasi dari *Idol* atau penyanyi Korea. Meski pada hakikatnya untuk *Alternate Universe* sendiri tidak selalu harus menggunakan visualisasi *Idol* Korea, karena bisa juga menggunakan selebritas luar negeri lainnya, atau selebritas dalam negeri atau bahkan anime. Tapi sejauh ini fenomena kembali maraknya *Alternate Universe* ini mayoritas menggunakan visualisasi dari *Idol* Korea.

Dengan begitu banyaknya penggemar K-Pop maka akan memberi dampak yang tidak akan selalu bagus dan beragam. Sebagaimana dalam contoh bahwa menurut penelitian yang dilakukan ChildFund International yang dikutip dari website Popmama.com, menyatakan bahwa penggemar K-Pop mendapatkan risiko lebih tinggi untuk menjadi korban selaku perundangan online. Belum lagi dikaitkan dengan tingkat konsumtif dan hedonisme yang meningkat dikarekan kegemaran atau rasa cinta yang dimiliki fans untuk para idolanya yang membuat mereka merelakan merogoh kocek cukup dalam untuk mendukung idolanya.

Namun fenomena *Alternate Universe* yang saat ini tengah marak itu merupakan sebuah bentuk kegiatan menyukai idola atau yang disebut juga dengan *fangirling* dalam konteks yang positif. Tentu saja dengan hadirnya *Alternate Universe* yang dibuat oleh para *fans* tanpa sadar menjadikan *fans* tersebut sebagai penulis, dan bahkan dapat meningkatkan minat baca anak muda yang merupakan *fans* lainnya. Bisa dilihat dengan begitu banyak *like*, *retweet* dan jumlah si pembaca *Alternate Universe* di *Twitter*.

Berawal dari karya di media sosial ini lah kini banyak melahirkan penulis yang merupakan penggemar K-Pop yang berhasil menerbitkan karya hingga ke dalam bentuk cetak. Hal ini dikarenakan banyaknya karya-karya di *Twitter* yang dilirik penerbit baik penerbit kecil hingga penerbit besar. Karya tersebut yang kini disebut sebagai karya novel romance bukan hanya berhasil dalam bentuk tulisan saja, bahkan ada yang berhasil diangkat menjadi series di

salah satu *platform* menonton online seperti ‘*We TV*’ yakni karya dari Dhia’an Farah yang berjudul ‘Dikta dan hukum’.

Terlebih hal ini dibantu oleh teknologi yang semakin maju yang mana memudahkan dalam berbagai kegiatan. Jika dahulu untuk menerbitkan buku memerlukan proses yang terbilang tidak lebih mudah dibandingkan dengan sekarang. Namun dengan adanya sosial media kemudian bisa dijadikan sebuah akses cepat yang saling menguntungkan baik itu untuk penulis maupun untuk pihak penerbit.

Meski untuk penyebaran sebuah cerita atau karya tulisan di media sosial *Twitter* ini bukan sesuatu yang biasa digunakan, karena pasalnya untuk karya tulisan sendiri sudah disediakan *platform* khusus untuk itu seperti *wattpad*, *blog*, atau aplikasi menulis lainnya. Dipilihnya *Twitter* yang memiliki batasan maksimal 120 kata untuk sekali *Tweet* saja tidak dapat mencakup cerita yang akan disebarkan atau disampaikan oleh Penulis. Maka kemudian para penulis menginovasi dengan mengubah tampilan cerita yang akan disebarkan menjadi menggunakan tampilan *roomchat* atau percakapan tidak langsung minim narasi.

Cakupan dari orang yang berkemungkinan membaca karya tersebut juga akan lebih luas karena disebarkan di *platform* sosial media. Tidak menutup kemungkinan seseorang yang awalnya tidak menggemari K-Pop akan membaca, atau yang tidak gemar membaca akan ikut menyukai dan membacanya. Sehingga bisa menaikkan minat baca bukan hanya di sekitaran komunitas K-Popers saja.

Karena itu lah maka fenomena *Alternate Universe* ini merupakan sebuah bentuk dampak yang positif dimana membuat banyak anak muda yang mulai mau berkarya hingga akhirnya berhasil membuat karya hingga berbentuk novel bahkan film pendek atau series dan juga menaikkan minat baca untuk anak seusianya juga.

Dan berdasarkan uraian diatas, suatu K-Pop yang awalnya merupakan kegemaran saja ternyata bisa menjadi inspirasi komunitas penggemarnya untuk bisa berkarya. Selain itu juga tanpa tersadar mendorong minat baca komunitas penggemar tersebut juga. Oleh karena itu hal ini akan peneliti angkan sebagai usulan penelitian dengan memaparkan temuan lapangan mengenai K-pop sebagai inspirator dalam pembuatan karya novel romance yang dialami oleh penulis-penulis komunitas K-Popers di *Twitter*.

B. Metodologi Penelitian

Metode yang dipilih oleh penyusun untuk digunakan dalam penelitian adalah metode kualitatif. Metode Penelitian kualitatif sendiri menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong, M.A. (1989), metodologi kualitatif mengacu pada teknik penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan tentang orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Kualitatif kemudian memiliki ciri-ciri sebagai berikut, yaitu: Latar belakang alam, manusia sebagai alat, metode kualitatif, analisis data induktif, grounded theory, deskriptif, lebih berorientasi pada proses daripada berorientasi pada hasil, “batas” ditentukan oleh “sentralitas”, ada kriteria khusus validitas pengetahuan, bersifat sementara. desain, dan hasil penelitian dinegosiasikan dan disepakati. (Moeleong 2002).

Studi kasus merupakan pendekatan penelitian yang dipilih dalam penelitian saat ini. Studi kasus sendiri merupakan strategi penelitian di mana peneliti dengan hati-hati memeriksa tentang program, peristiwa, aktivitas, proses atau sekelompok orang. Kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas, dan peneliti mengumpulkan data lengkap dengan menggunakan berbagai metode pengumpulan data berdasarkan waktu tertentu. (Stake, 1995, Hamzah A. 2021).

Studi kasus juga merupakan studi mendalam tentang individu, kelompok, organisasi, program aksi, dan lain-lain. Pada waktu tertentu dengan tujuan untuk memperoleh gambaran yang lengkap dan mendalam tentang keseluruhan melalui produksi data. Pengumpulan data yang dilakukan dengan penelitian kualitatif dan pendekatan studi kasus, yakni melalui wawancara, observasi dan arsip.

Studi kasus juga memiliki salah satu ciri lain yakni harus adanya keunikan dalam penelitian yang akan dilakukan sehingga bisa menggunakan metode pendekatan penelitian studi kasus. Selain itu juga dalam penelitian perlu adanya pertanyaan mengenai bagaimana dan kenapa yang menjadi pertanyaan dalam penelitian yang akan dilakukan tersebut. Dan dari hal

tersebut maka perlu adanya kedua ciri tersebut jika akan menggunakan pendekatan penelitian studi kasus dalam penelitian.

Maka dari itu dipilihnya metode serta pendekatan ini atas pertimbangan selarasnya ciri-ciri dari metode sehingga membuat peneliti memutuskan bahwa menggunakan metode ini akan membantu tujuan penelitian yang sudah ditetapkan serta isi penelitian tercapai.

Teori Konstruksi Sosial

Teori yang relevan dalam penelitian yang akan dilakukan ini adalah teori konstruksi sosial atau social construction of reality dari Peter L. Berger dan Thomas Luckmann (1990). Teori ini merupakan hasil teori sosiologi yang pada pembuatannya berpegang erat pada fenomenologi, meski pada akhirnya teori yang dihasilkan lari jauh dari fenomenologi tersebut.

Teori konstruksi sosial sendiri didefinisikan oleh Berger dan Luckmann sebagai hubungan timbal balik simbolik antara kesadaran diri dan orang lain, dalam teori ini pengetahuan dianggap milik bersama dan intersubjektif. Realitasnya pun bersifat ganda, cair dan berkembang. (Ibnu Hamad, 2004).

Teori ini memisahkan antara kenyataan dan pengetahuan. Kenyataan atau realitas di sini diartikan sebagai kualitas yang terdapat di dalam realitas-realitas yang diakui memiliki keberadaan yang tidak bergantung kepada kehendak kita sendiri, sedangkan pengetahuan didefinisikan sebagai kepastian bahwa realitas-realitas itu nyata dan memiliki karakteristik yang spesifik.

Mudahnya, pengertian Teori konstruksi sosial adalah ungkapan yang digunakan oleh Berger dan Luckmann ketika mereka mengembangkan suatu proses di mana tindakan dan interaksi secara terus-menerus menciptakan suatu realitas bersama yang dialami secara objektif secara faktual dan subjektif secara bermakna. (Laura Christina, 2015).

Teori Media Baru

Menurut McQuail, Media baru merupakan perkembangan teknologi komunikasi massa di mana seseorang dapat melakukan interaksi melalui dunia maya tanpa bertatap muka langsung dengan bantuan internet. Dengan ciri-ciri yakni dapat diskases di mana saja dan kapan saja, tidak bergantung pada lokasi, menggunakan teknologi berbasis internet, memiliki sifat yang pribadi, memiliki fungsi publik,

penggunaannya merupakan komunikator dan memiliki kontrol yang tidak begitu ketat. (Hidayat, D, 2022).

Pengertian New media atau media baru sendiri dikemukakan oleh Mulyana (2008), Sederhana nya *New media* berasal dari kata “*new*” yang berarti baru dan “*media*” yang berarti alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada penerima. Maka *New Media* (Media Baru) adalah sebuah bentuk konvergensi atau penggabungan media konvensional dan media digital.

Dalam media baru juga terdapat media sosial yang merupakan jenis media baru dengan kategori media daring. Dalam jenis media baru ini memungkinkan orang bisa berbicara, berpartisipasi, berbagi dan menciptakan jejaring secara daring. Tindak Komunikasi melalui media sosial ini akan terjalin secara intensif dilakukan diantara satu pengguna dengan pengguna lainnya.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

K-Pop sebagai Inspirasi Komunitas K-Popers dalam Berkarya

Inspirasi sendiri memiliki artian ilham yakni merupakan makna, pikiran atau hakikat dalam jiwa maupun hati. Untuk pengertian Inspirasi lainnya adalah suatu proses yang dapat mendorong serta merangsang pikiran untuk bisa bertindak atau melakukan sesuatu yang kreatif. (Antara, M., & Yogantari, M. V, 2018)

Seperti dalam penelitian ini yang mengambil tiga informan yang tentu memiliki pendapat dan pengalaman yang berbeda meski memiliki kesukaan yang sama. Begitu pula dengan faktor-faktor yang menginspirasi yang didapatkan oleh Informan-Infroman ini.

Informan 1 mengatakan bahwa ia terinspirasi akan *Idol* Korea melalui beberapa hal yang

dilihatnya, seperti konten dan interview yang dilalui *Idol* nya. Tayangan-tayangan tersebut biasa memberikan sisi lain yang dimiliki *Idol* yang biasanya tidak penggemar lihat, dari tayangan yang ditonton itu, Informan 1 mengambil pola pikir mereka yang kemudian dijadikan inspirasi untuk membuat tokoh dalam cerita yang dibuatnya. Karena memang bentuk dari konten dan tayangan *interview* tersebut menayangkan beberapa kehidupan dan sifat lain dari *Idol* nya. Selain itu juga ketertarikan akan visual yang dimiliki *Idol* juga mampu mendorong Informan untuk berkarya, bisa dilihat dari diputuskannya *Idol* kegemarannya sebagai visualisasi untuk cerita yang ia buat.

Berbeda dengan Informan 2 yang mengatakan bahwa ia terinspirasi melalui konten-konten yang disediakan oleh *Idol* tersebut melalui *platform Youtube*. Konten yang tersedia begitu beragam bahkan tak jarang *Idol* tersebut diharuskan sedikit bermain peran karena konsep konten saat itu. Dan juga tak lupa dari sikap-sikap yang diperlihatkan oleh *Idol* kesukaannya, atau NCT yang akan bersikap dan bertindak sedikit berbeda sehingga tanpa sadar memperlihatkan sikap lainnya yang sebelumnya tak diketahui. Sebagai kesimpulan konten yang disediakan nyatanya bukan hanya berfungsi sebagai penghibur fans, tetapi juga bisa menginspirasi fansnya seperti sebagai contoh yang terjadi pada Informan 2.

Tak jauh berbeda untuk Informan 3 juga mengambil sifat, sikap dan karakter yang dimiliki oleh *Idol* sebagai faktor yang dapat memberinya inspirasi. Informan 3 terfokus pada hal-hal yang ditonjolkan oleh *Idol* tersebut untuk kemudian membuatnya dapat terinspirasi dan menggali lebih lagi sehingga bisa membuat sebuah karya tulisan.

Kegiatan tersebut tanpa disadari merupakan sebuah akulturasi budaya yang dilakukan antara *Idol* Korea yang membawa budaya asing, serta komunitas penggemar sebagai penerima. Pun, akulturasi budaya menurut Koentjaraningrat, akulturasi adalah proses yang timbul apabila sekelompok manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan pada unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing, sehingga unsur-unsur asing itu lambat laun diterima dan diolah ke dalam kebudayaan sendiri tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan asli (Destiana, 2012).

Penggemar atau ketiga informan tanpa disadari menerima unsur-unsur asing berupa kebudayaan, atau kebiasaan yang diperlihatkan oleh *Idol* kesukaan mereka melalui tontonan yang mereka nikmati. Meski demikian sesuai dengan konsep akulturasi budaya dalam pengertian sebelumnya, hal ini diterima dengan lambat laun seiring berjalannya waktu dan semakin banyak tontonan yang diterima oleh ketiga informan tersebut. Dan unsur tersebut kemudian diterjemahkan dan disesuaikan dengan budaya asli yang dimiliki oleh Indonesia.

Maka dari itu kenapa ketiga informan serentak dan bersamaan mengaku bahwa tidak seluruh sifat, pola pikir, dan kebiasaan dari *Idol* nya dimasukkan ke dalam tokoh yang mereka buat. Karena dimasukkan ide ketiga informan sendiri untuk melengkapinya dan disesuaikan dengan bagaimana adat dan kebiasaan di Indonesia. Hal ini juga untuk mendukung tokoh agar lebih terasa nyata dalam cerita nanti karena dianggap sama dan tidak berbeda.

hal utama yang juga menginspirasi adalah dari visual yang dimiliki oleh *Idol* kesukaannya. Visual itu yang membantu para Informan untuk dapat membuat cerita yang sebelumnya sudah dipikirkan. Tanpa sadar membayangkan Visualisasi *Idol* meski dengan karakter yang berbeda karena bercampur dengan karakter buatan oleh Informan. Meski jalan cerita tak selalu bergantung pada visualisasi yang digunakan.

Selaras dengan itu lah, maka ditemukan bahwa teori inspirasi ini benar ada dalam kegiatan pembuatan karya ini, bahwa K-Pop sebagai inspirasi bagi komunitas penggemarnya itu benar ada, dengan faktor-faktor yang juga sudah disebutkan di atas, yakni terinspirasi karena kegemaran dan kekaguman terhadap visual yang dimiliki, sifat, sikap, kebiasaan dan pola pikir yang dimiliki oleh *Idol* kesukaannya. Yang mana hal tersebut didapatkan melalui tayangan mengenai *Idol* yang ia tonton, seperti konten dan tayangan *interview* dari *Idol* kesukaannya, dan juga melalui informasi keseharian *Idol* yang dibagikan melalui akun sosial media.

Maka hal ini sejalan dengan pengertian inspirator sendiri yang mana diartikan sebagai seseorang yang dapat memicu orang lainnya untuk bisa bertindak atau melakukan sesuatu yang kreatif. Dalam konteks ini K-Pop menjadi inspirator untuk penggemarnya atau K-Popers untuk membuat karya bentuk tulisan yaitu novel *Romance*, seperti yang dihasilkan oleh Informan.



Proses Pembuatan Novel dari Penulis di Komunitas K-Popers

Proses mengenai bagaimana cara informan terinspirasi ini disadari berbeda-beda oleh Informan. Seperti sebagai contoh Informan 1 yang mengatakan bahwa ia tak sadar dan merasa ia terinspirasi tanpa direncanakan dan spontan. Sedangkan Informan 2 mengaku bahwa ia lebih dulu memikirkan cerita yang ingin ia buat terlebih dahulu baru setelahnya ia mencari inspirasi mengenai siapa yang akan menjadi visualisasi untuk tokohnya dan bagaimana karakternya. Hal itu tentu saja dipengaruhi hal lain sehingga bisa sampai terinspirasi.

Disangkutkkan dengan faktor-faktor yang dibahas dalam poin sebelumnya, serentak ketiga informan mengatakan bahwa dalam pembentukan karakter tidak semua karakter dan sifat Idol diambil dan dijadikan karakter tokoh, melainkan bercampur dengan ide dan bayangan masing-masing informan untuk tokoh yang dibuatnya. Bisa dikatakan hanya sekian persen dari karakter tokoh yang sama dengan karakter idol yang menjadi visualisasi.

Dari situ maka *Idol* K-Pop disebut berpengaruh terhadap pembentukan karakter untuk tokoh dalam karya-karya Informan, seperti apa yang telah responden ungkapkan sebelumnya. Seperti yang kita tahu juga inspirasi tidak akan mengambil alih seluruh karya hingga begitu mendominasi, sebagaimana mestinya sebuah ide hinggap di kepala manusia, manusia tersebut sebagai makhluk pengembang akan otomatis memikirkan pengembangan lain yang dalam kasus ini adalah jalan cerita. Pembentukan tokoh dan karakter juga tidak lepas dengan bagaimana penetapan visualisasi juga, karena dari situ penulis bisa lebih mendalami untuk pembentukkan karakter dan sifat yang dimiliki tokohnya.

Dalam proses pembuatan karakter ini tanpa sadar membuat penulis atau Informan membuat realita baru dikepalanya mengenai apa yang ia lihat. Membuat tokoh baru dengan visualisasi yang sama dengan apa yang ia lihat itu. Proses ini selaras dengan teori yang digunakan dalam penelitian ini yakni Teori Konstruksi Sosial milik Burger dan Luckmann.

Sebagaimana pengertian dari teori konstruksi sosial yakni suatu proses di mana tindakan dan interaksi secara terus-menerus menciptakan suatu realitas bersama yang dialami secara objektif secara faktual dan subjektif secara bermakna. (Laura Christina, 2015)

Untuk jenisnya dalam kasus ini merupakan teori konstruksi sosial jenis simbolik, yang mana artinya ekspresi bentuk simbolik dari realitas objektif, umumnya diketahui oleh khayalak dalam bentuk karya seni, fiksi dan berita-berita di media baik televisi maupun *online*. (Ibnu Hamad, 2004).

Karena dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan ini meski terinspirasi oleh K-Pop tetapi tetap kembali lagi melalui pengembangan cerita dan tokoh itu seolah dibuat dan dikonsept ulang oleh penulis sehingga bisa menciptakan karakter yang baru dengan *background* yang tidak sama dengan sang inspirator. Seolah penulis menciptakan realitas baru dalam imajinasinya yang kemudian ia tuangkan kedalam tulisan yang kemudian dapat menghibur penggemar lainnya melalui hal tersebut.

Penciptaan realita baru oleh sang penulis yang merupakan komunitas penggemar K-Pop ini sesuai dengan teori yakni teori konstruksi sosial yang mana dalam teori tersebut kembali dijelaskan bahwa mau bagaimanapun manusia sebagai pemegang kendali untuk bagaimana ia menafsirkan apa yang ia lihat. Manusia juga lah yang menentukan bagaimana atau seperti apa ia akan menerima pesan baik berupa simbol maupun perkataan. Dalam kasus ini adalah apa yang diperlihatkan, melalui konten, foto dan lainnya yang berhubungan dengan K-Pop

ditafsirkan dengan berbeda oleh penulis komunitas K-Popers yang berujung menciptakan suatu realitas baru dalam pikiran penulis tersebut yang kemudian ia tuangkan dalam tulisan sehingga bisa menghasilkan novel, dan karya.



Novel sebagai Pilihan Menyalurkan Inspirasi Berkarya

Ketiga Informan sama-sama memulainya dengan menulis *Alternate Universe* di *Twitter* yang memiliki tampilan berbeda dibandingkan dengan Novel *Romance* pada umumnya. Terdorong oleh rasa suka akan *Idol* yang ia gemari, dan juga rasa tertarik akan bacaan-bacaan serupa di *Twitter*. Hingga akhirnya Informan bisa memulai karir menulisnya pada kisaran tahun yang berdekatan 2020/2021.

Meski dikatakan spontan, tapi Informan 1 dan 3 juga menyatakan bahwa sebelumnya ia pernah beberapa kali menulis dan mengutarakan khayalan yang ada di kepalanya dalam bentuk tulisan. Dari sana dapat disimpulkan bahwa itu juga yang membuatnya lebih mudah terdorong untuk bisa menciptakan karya miliknya sendiri.

Sebelumnya karya yang diawali dari *Alternate Universe* itu dibagikan melalui *Twitter* yang merupakan salah satu contoh atau bentuk dari media baru. Media baru sendiri memiliki pengertian sebagai perkembangan teknologi komunikasi massa di mana seseorang dapat melakukan interaksi melalui dunia maya tanpa bertatap muka langsung dengan bantuan internet. (McQuail dalam Hidayat, D, 2022).

Twitter sendiri lebih tepatnya merupakan sosial media jenis *microblogging*, yang mana merupakan sosial media yang memfasilitasi pengguna untuk menulis atau mempublikasikan aktivitas dan atau pendapatnya maksimal 140 karakter. Meski saat ini sudah diperbaharui yang mana *Twitter* bisa membagikan lebih dari 140 karakter seperti sebelumnya (Nasrullah, 2015).

Untuk *Alternate Universe* atau serupa dengan *fanfiction* ini, dipikirkan sekilas kurang cocok rasanya untuk dibagikan di Sosial media *Twitter*, mengingat *Twitter* bukan *platform* utama untuk membagikan karya tulis seperti ini. Tetapi ternyata *Twitter* atau sosial media ini juga merupakan media *fan culture online* atau budaya penggemar *online*. Budaya ini bisa dilihat dalam perspektif pengguna dan juga perspektif teknologi. (Nasrullah, 2015)

Dalam perspektif pengguna, sosial media ini bisa dijadikan sebagai medium yang bisa mempertemukan penggemar dengan idola mereka. Koneksi langsung dengan akun idola dapat membuat penggemar tahu mengenai hal-hal baru menyangkut idolanya tersebut. Selain itu juga sebaliknya, hal tersebut bisa dimanfaatkan oleh idola untuk ajang promosi dan membagikan informasi mengenai produk atau kegiatan terbaru sang Idola sehingga bisa mendapat dukungan dari sang penggemar. Yang kesimpulannya realitas budaya penggemar ini terdapat negosiasi penting yang mana berjalan diatas proses konsumsi-produksi konten media.

Untuk perspektif teknologi, Jefkins memberi catatan khusus mengenai bagaimana khalayak yang semakin berinteraksi saat ini dari sekedar membicarakan internet sebagai teknologi yang memfasilitasi interaksi. Dalam konteks budaya penggemar ini, interaksi itu harus dilihat juga dalam konteks diantara konsumen media, diantara konsumen media dengan teks, serta diantara konsumen media dengan produser media. (Nasrullah, 2015)

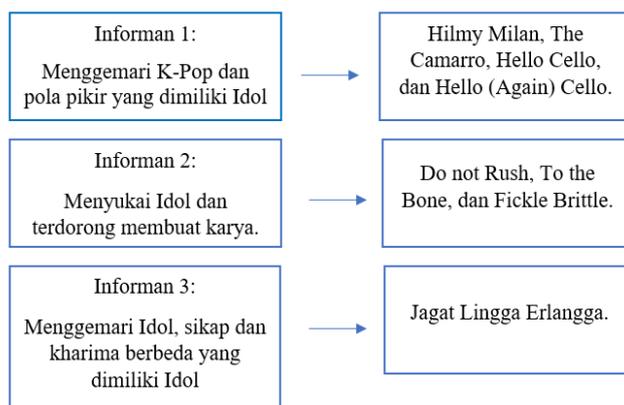
Lantas dengan maraknya *Alternate Universe* ini juga membuat proses penerbitan lebih bervariasi lagi. Kini banyak penerbit yang mencari cerita-cerita untuk diterbitkan melalui

Twitter karena saking banyaknya penulis yang ikut membagikan karyanya melalui sosial media *Twitter*.

Perpindahan kebiasaan ini yang mana mengganti sosial media dan dijadikan sebagai media untuk menyalurkan inspirasi ini merupakan sebuah perpindahan budaya atau kebiasaan lebih tepatnya urban. Selaras dengan Komunikasi budaya urban yang mana artinya adalah terdapat perpindahan atau pergantian budaya yang mana menjadi lebih modern. Biasanya komunikasi budaya urban ini dapat dipengaruhi kehidupan-kehidupan urban yang diantaranya adalah biasanya memiliki lingkungan padat ramai, grafik mobilitas yang tinggi dan gaya hidup yang berbeda.

Dinyatakan oleh Informan 1 dan 3 mengenai alasan memilih buku sebagai media penyaluran inspirasi ini sedikit berbeda. Informan 1 memilih dikarenakan kegemarannya mengkhayal lantas mendorongnya untuk menulis, kegemarannya membaca tulisan yang serupa, dan melihat kemudahan cara menyalurkan inspirasi melalui sosial media. Sedangkan Informan 3 memilih karya tulis selain didorong rasa suka dan kegemaran pada K-Pop, juga karena ia ingin mencoba hal yang belum pernah ia coba sebelumnya. Sehingga kemudian Informan menulis di sosial media *Twitter* dalam bentuk *Alternate Universe*.

penyaluran inspirasi melalui tulisan ini didorong rasa suka membaca dan menciptakan inspirasi atau khayalan mengenai Idola yang disukainya di kepala Informan yang kemudian ikut terdorong dengan kemudahan sosial media dan tulisan-tulisan yang ia baca. Sehingga akhirnya bisa membuat karya yang kemudian menjadi novel Romance dengan tampilan sebagaimana novel pada umumnya setelah dirombak beberapa bagian karena tampilan yang berbeda.



D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Komunitas K-Popers ketika berkarya terinspirasi melalui faktor-faktor berikut, yakni dipengaruhi oleh rasa ketertarikan yang memang sudah dimiliki oleh penggemar, visual yang ada pada *Idol* Korea, tayangan video konten terutama *interview*, pola pikir yang dimiliki oleh *Idol*, dan juga sifat sikap yang dimiliki oleh *Idol* tersebut. Kelima faktor tersebut menjadi faktor yang dapat membuat penggemar terinspirasi hingga bisa menciptakan jalan cerita baru dalam kepalanya.
2. Proses pembuatan novel dari penulis di Komunitas K-Popers yakni diawali dengan hasil menonton tayangan mengenai *idol*, lalu diputuskan untuk *Idol* tersebut dijadikan visualisasi tokoh dalam cerita oleh penulis kemudian dibuat pembentuk karakter berdasarkan pola pikir yang dimiliki oleh *Idol* tersebut, Lalu pembuatan jalan cerita yang dilakukan sesuai dengan ide yang dimiliki oleh penulis, lalu eksekusi pembuatan cerita, hingga akhirnya menjadi karya berbentuk tulisan. Karya pertama yang dihasilkan merupakan dalam bentuk *Alternate Universe* yang memiliki tampilan berbeda dan disebar luaskan di sosial media *Twitter*.

3. Novel sebagai pilihan Menyalurkan Inspirasi Berkarya, yakni dikarenakan tanpa disadari responden memiliki ketertarikan minat dalam menulis dan menciptakan karya berupa cerita sejak dulu karena menggemari *Idol*, terlebih juga karena sering membaca karya serupa yang membuatnya lebih tertarik lagi. Karya yang berawal dari *Alternate Universe* yang memiliki tampilan lebih singkat dari Novel namun memiliki jalan cerita yang menarik itu pada akhirnya berhasil menarik minat penerbit dan membuat Responden berkesempatan memulai karir menulis hingga akhirnya bisa menerbitkan karyanya dalam bentuk novel *Romance*. Awalan ini dipengaruhi oleh K-Pop yang sejak awal berhasil mendorongnya untuk memulai langkah menulis dan berkarya ini.

Daftar Pustaka

- [1] Anwar, C. R. (2018). Mahasiswa dan K-Pop. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 1(1).
- [2] Hamad, I. (2002). *Konstruksi Realitas Politik dalam Media Massa*. Granit.
- [3] Hamzah, A. (2021). *METODE PENELITIAN STUDI KASUS Single Case, Instrumental Case, Multicase & Multisite Dilengkapi Contoh Tahapan Proses dan Hasil Penelitian*. CV Literasi Nusantara Abadi.
- [4] Hidayat, D., Christin, M., Nuraeni. (2022). *Teori Komunikasi*.
- [5] Laura Christina Luzar. 2015. "Teori Konstruksi Realitas Sosial", <https://dkv.binus.ac.id/2015/05/18/teori-konstruksi-realitas-sosial/>. Tanggal Akses 4 Mei 2023, pk. 20.04 WIB
- [6] Moleong, L. J., & Edisi, P. R. R. B. (2002). *Metodelogi penelitian*. Bandung: Penerbit Remaja Rosdakarya.
- [7] Nasrullah, Rulli. (2015). *Media Sosial Perspektif Komunikasi, Budaya dan Siosioteknologi*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- [8] [Popmama.com. \(2022, 18 Desember\). Remaja Fans K-Pop Lebih Berisiko Menjadi Korban Cyberbullying. Diakses pada tanggal 18 Desember 2022. https://www.popmama.com/big-kid/10-12-years-old/putri-syifa-nurfadilah/remaja-fans-k-pop-lebih-berisiko-jadi-korban-cyberbullying?page=all](https://www.popmama.com/big-kid/10-12-years-old/putri-syifa-nurfadilah/remaja-fans-k-pop-lebih-berisiko-jadi-korban-cyberbullying?page=all)
- [9] Watie, E. D. S. (2016). Komunikasi dan media sosial (communications and social media). *Jurnal The Messenger*, 3(2), 69-74.
- [10] Zenius.net (2022, 28 Januari). Fenomena AU di Twitter dalam Budaya Fangirling. Diakses pada tanggal 03 Juni 2023. <https://www.zenius.net/blog/fenomena-au-di-twitter>