

**INTERAKSI SIMBOLIK SEBAGAI WUJUD  
IDENTITAS DIRI PADA KOMUNITAS ARMY DI  
KOTA MEDAN (Studi Pada Boyband Korea BTS)**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**FAIRUZ MARDHIYAH**

**1503110125**

**Program Studi Ilmu Komunikasi  
Konsentrasi Penyiaran**



**UMSU**

Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
MEDAN  
2019**

## BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Telah selesai diberikan bimbingan dalam penulisan skripsi sehingga naskah skripsi ini telah memenuhi syarat dan dapat disetujui untuk dipertahankan dalam ujian skripsi, oleh:

Nama Lengkap : FAIRUZ MARDHIYAH  
N.P.M : 1503110125  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : INTERAKSI SIMBOLIK SEBAGAI WUJUD IDENTITAS DIRI PADA KOMUNITAS ARMY MEDAN (STUDI PADA BOYBAND KOREA BTS)

Medan, 12 Oktober 2019

Dosen Pembimbing



**NURHASANAH NASUTION S. Sos, M.I.Kom**

Disetujui Oleh  
Ketua Program Studi



**NURHASANAH NASUTION S. Sos, M.I.Kom**

Dekan



**Dr. ARTEIN SALEH, S.Sos, MSP.**

## BERITA ACARA PENGESAHAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Skripsi ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Ujian Skripsi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara oleh:

Nama Lengkap : FAIRUZ MARDHIYAH  
N P M : 1503110125  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Pada hari, tanggal : Sabtu, 12 Oktober 2019  
W a k t u : Pukul 08.00 WIB s/d selesai

### TIM PENGUJI

PENGUJI I : Dra. Hj. ASMAWITA, AM, MA (.....)  
PENGUJI II : AKHYAR ANSHORI, S. Sos, M.I.Kom (.....)  
PENGUJI III : NURHASANAH NASUTION, S. Sos, M.I.Kom (.....)

### PANITIA PENGUJI

Ketua,



Dr. ARIFIN SALEH, S.Sos, MSP

Sekretaris,



  
Drs. ZULFA'IMI, M.I.Kom

## PERNYATAAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Dengan ini saya Fairuz Mardhiyah, NPM: 1503110125 menyatakan dengan sungguh-sungguh:

1. Saya menyadari bahwa memalsukan karya ilmiah dalam segala bentuk yang dilarang perundang-undang, termasuk pembuatan karya ilmiah orang lain dengan suatu imbalan, atau memplagiat atau menjiplak atau mengambil karya orang lain adalah tindakan kejahatan yang harus dihukum undang-undang yang berlaku.
2. Bahwa skripsi ini adalah hasil karya dan tulisan saya sendiri, bukan karya orang lain, atau karya plagiat, atau karya jiplakan dari karya orang lain.
3. Bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh keserjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebut kan dalam daftar pustaka.

Bila di kemudian hari terbukti pernyataan saya ini tidak benar, saya bersedia tanpa mengajukan banding menerima sanksi:

1. Skripsi saya ini beserta nilai-nilai hasil ujian skripsi saya dibatalkan.
2. Pencabutan kembali gelar keserjanaan yang telah saya peroleh, serta pembatalan dan penarikan ijazah sarjana dan transkrip nilai yang telah saya terima.

Medan, 26 September 2019

METERAI  
TEMPEL  
FBB9CAHF135594207  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH

Yang menyatakan  
*Fairuz Mardhiyah*  
Fairuz Mardhiyah





Unggul, Cerdas, Berprestasi  
 Kita menjawab dunia ini agar dibudayakan  
 norma dan keadilan

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK**

Jalan Kapten Mochtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6624567 - (061) 6618450 Ext. 200-201 Fax. (061) 6625474  
 Website: <http://www.umsu.ac.id> E-mail: [rektor@umsu.ac.id](mailto:rektor@umsu.ac.id)

Sk-5

BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama lengkap : FAIRUZ MARDHIYAH  
 NPM : 1503110125  
 Jurusan : Ilmu Komunikasi  
 Judul Skripsi : Interaksi Simbolik Sebagai wujud identitas diri  
 Pada Komunitas ARMY di Kota Medan (Studi Pada boyband BTS)

No.	Tanggal	Kegiatan Advis/Bimbingan	Paraf Pembimbing
1	18/ Juli 2019	Penyerahan Proposal Skripsi	St
2	25/ Juli 2019	Revisi Proposal Skripsi	St
3	28/ Agustus 2019	Penyerahan Bab I - Bab III	St
4	29/ Agustus 2019	Revisi Bab I - Bab III	St
5	02/ Sept 2019	Penyerahan pedoman wawancara	St
6	12/ Sept 2019	Revisi pedoman wawancara	St
7	17/ Sept 2019	Konsultasi narasumber	St
8	08/ Okt 2019	Penyerahan Bab I - Bab V	St
9	10/ Okt 2019	ACC Sidang Skripsi	St

Medan, 10 Oktober .....2019...

Dekan,

Ketua Program Studi,

Pembimbing ke : I.

(Dr. Arifin Saleh, S.Sos, M.P)

(Nurhasanah Nasution, S.Sos, M.I Kom

Nurhasanah Nasution, S.Sos, M.I Kom

# **INTERAKSI SIMBOLIK SEBAGAI WUJUD IDENTITAS DIRI PADA KOMUNITAS ARMY DI KOTA MEDAN (Studi Pada Boyband Korea BTS)**

**FAIRUZ MARDHIYAH**

**1503110125**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui bagaimana bentuk simbol interaksi komunitas ARMY selaku penggemar *boyband* Korea BTS di Kota Medan dan mengkaji penggunaan simbol-simbol interaksi sebagai wujud identitas pada penggemar kpop. Komunitas ARMY merupakan suatu komunitas yang terbentuk karena bentuk kecintaan mereka pada idolanya, khususnya di Medan. Teori yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teori interaksionisme simbolik. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode wawancara mendalam. Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah 5 orang anggota komunitas ARMY Medan. Berdasarkan hasil penelitian, komunikasi nonverbal dan verbal yang digunakan oleh komunitas ARMY Medan berjalan lancar dan mereka lebih mudah untuk membuka diri atau berkomunikasi dengan baik ketika dihadapkan kepada interaksi terhadap sesama penggemar BTS.

**Kata Kunci: Interaksi Simbolik, Identitas Diri, Komunitas, ARMY Medan, BTS.**

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah, segala puji bagi Allah, yang telah melimpahkan kasih sayang-Nya, yang selalu memberikan nikmat iman, nikmat Islam, dan nikmat kesehatan kepada penulis untuk menyelesaikan studi ini berupa penulisan skripsi dari hasil penelitian yang dikerjakan. Sholawat beriringkan salam penulis sampaikan kepada Nabi Muhammad SAW yang diharapkan syafaatnya kelak di Yaumul Akhir nanti.

Skripsi ini berjudul Interaksi Simbolik Sebagai Wujud Identitas Diri Pada Komunitas ARMY Di Kota Medan (Studi Pada Boyband Korea BTS). Skripsi ini diajukan guna memenuhi persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Dalam skripsi ini dijelaskan tentang bagaimana cara Komunitas ARMY selaku penggemar *boyband* Korea BTS menunjukkan identitas dirinya melalui interaksi simbolik. Penelitian dilakukan di Kota Medan dengan anggota komunitas ARMY Medan. Skripsi ini masih sangatlah jauh dari kata sempurna, maka penulis berharap kritik beserta saran yang berguna untuk membangun dan memperbaiki skripsi ini kedepannya sehingga lebih bermanfaat bagi penelitian selanjutnya.

Penulis mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Ibunda tercinta **Siti Roniah** dan Bapak tercinta **Ben Sugito**, yang selalu meberikan dorongan



semangat dan motivasi serta selalu memberikan kasih sayangnya kepada penulis. Terima kasih juga kepada abang dan adikku tersayang, **Miftah Hafiz** dan **Adzra' Vania Rahmah**, yang banyak memberikan perhatian dan semangat kepada penulis.

Tidak lupa juga, terima kasih kepada seluruh keluarga besar yang ada di Medan, Jakarta, Tangerang dan Bogor yang telah memberikan saran, semangat, motivasi, dan juga perhatiannya kepada penulis. Serta terima kasih kepada **NCT Jung Jaehyun** dan **Kim Doyoung** atas senyum manis serta suara indah yang memberi semangat untuk penulis.

Dalam kesempatan ini, penulis juga mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Arifin Saleh, S.Sos, MSP selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
2. Ibu Nurhasanah Nasution, S.Sos, M.I.Kom selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. Ibu Nurhasanah Nasution, S.Sos, M.I.Kom selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan serta arahan berupa masukan dan kritikan selama penulisan skripsi ini.
4. Bapak Ribut Priadi, S.Sos, M.I.Kom selaku Dosen Penasehat Akademik yang memberikan arahan dan teguran yang membangun untuk lebih giat lagi belajar dan membaca.

5. Bapak Akhyar Anshori, S.Sos, M.I.Kom selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Bapak, Ibu Dosen dan Staf pengajar Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Staf Pegawai Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
8. Asyifa Batubara, Rizki Eka Putri, Nurul Widya, Meydi Vickriyani, Monica Lubis sebagai narasumber yang telah membantu dan memberikan izin serta bantuan kepada peneliti untuk melakukan penelitian.
9. Teman-teman seperjuangan; Dhea Anggelika, Dina Amalia.
10. Sahabat-sahabat SMP, khususnya; Adya Yola, Nadya Rafika, Sharadyta Tryana Sasqia, dan Nurmaulia yang sudah memberikan banyak semangat serta doa untuk mengerjakan skripsi ini.
11. Sahabat-sahabat SMK, khususnya; Nurul Hasanah dan Syahirpan yang sudah memberikan banyak semangat serta doa untuk mengerjakan skripsi ini.
12. Teman-teman dan seluruh keluarga dunia maya, khususnya Angkara Murka; Farifa Durri Adestya, Laily Munada, Sarah Divy Mutia, Karina Pratiwi, Soraya Kartika, Enisa Putri, Annisa Amalia yang secara tidak langsung selalu menemani penulis, menghibur dan menyemangati penulis selama mengerjakan skripsi.
13. Teman-teman ngeteh ku, Andriyani Rasmita, yang selalu mengajakku ngeteh serta memberi semangat.

14. Teman julidku, Firda yang sudah menemani, memberi semangat dan membawa kejulid-an setiap saya mengerjakan skripsi.
15. Juga teman-teman sejawat Jurusan Ilmu Komunikasi 2015 yang sedikit banyak telah membantu penulis.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dari laporan ini, baik dari materi maupun penyajiannya, mengingat kurangnya pengetahuan dan pengalaman penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan

Medan, 29 September 2019

Fairuz Mardhiyah

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK .....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Tujuan Penelitian.....	4
1.4 Manfaat Penelitian.....	4
1.5 Sistematika Penulisan.....	4
<b>BAB II: URAIAN TEORITIS</b>	
2.1 Komunikasi.....	7
2.1.1 Pengertian Komunikasi.....	7
2.2 Interaksi Simbolik.....	13
2.2.1 Sejarah Interaksi Simbolik.....	14
2.2.2 Tema dan Asumsi Interaksi Simbolik.....	17

2.2.3 Konsep Penting Interaksi Simbolik.....	19
2.3 Identitas Diri.....	23
2.3.1 Pengertian Identitas Diri.....	23
2.3.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Identitas.....	25
2.3.3 Perkembangan Status Identitas.....	26
2.3.4 Dimensi Identitas Diri.....	28
2.4 Komunitas ARMY Medan ( <i>fandom</i> BTS).....	30

### **BAB III: METODE PENELITIAN**

3.1 Jenis Penelitian.....	34
3.2 Kerangka Konsep.....	35
3.3 Definisi Konsep.....	35
3.4 Kategorisasi Penelitian.....	37
3.5 Informan atau Narasumber.....	38
3.6 Teknik Pengumpulan Data.....	38
3.7 Teknik Analisis Data.....	39
3.8 Waktu dan Lokasi Penelitian.....	40
3.9 Deskripsi ringkas ARMY Medan( <i>fandom</i> BTS).....	40

**BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

4.1 Hasil Penelitian.....43

4.2 Pembahasan.....53

**BAB V: PENUTUP**

5.1 Simpulan..... 55

5.2 Saran..... 57

**DAFTAR PUSTAKA .....58**

**LAMPIRAN**



## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran I	SK-1 (Permohonan Pengajuan Judul)
Lampiran II	SK-2 (Surat Penetapan Judul)
Lampiran III	SK-3 (Permohonan Seminar Proposal)
Lampiran IV	SK-4 (Undangan Seminar Proposal)
Lampiran V	Surat Riset
Lampiran VI	Surat Balasan Riset
Lampiran VII	Pedoman Wawancara
Lampiran VIII	SK-5 (Berita Acara Bimbingan Skripsi)
Lampiran IV	SK-10 (Undangan Ujian Skripsi)
Lampiran X	Daftar Riwayat Hidup

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Komunitas merupakan suatu kelompok yang di dalamnya setiap anggota disatukan oleh persamaan visi dan misi serta tujuan. Tujuan yang hendak dicapai merupakan alasan yang melatarbelakangi terbentuknya komunitas. Hal tersebut dapat kita lihat pada komunitas-komunitas yang ada di sekitar yang terbentuk berdasarkan kesamaan hobby yang dimiliki. Dengan demikian, interaksi tersebut tidak hanya membentuk komunitas tapi juga akan mempengaruhi pembentukan anggota komunitas di dalamnya, misalnya pada pembentukan konsep diri anggota komunitas. Seperti yang dijelaskan di dalam teori interaksionisme simbolik yang menjadi teori dasar pada penelitian ini.

Teori interaksi simbolik merupakan teori yang berasal dari pemikiran George Herbert Mead dan Herbert Blumer yang menjelaskan tentang penggunaan dan penciptaan simbol dalam interaksi. George Herbert Mead dikenal sebagai pencetus awal teori interaksi simbolik, ia menyatakan bahwa orang bertindak berdasarkan makna simbolik yang muncul di dalam sebuah situasi tertentu. Diungkap oleh Mead bahwa di dalam interaksi sosial, individu akan membentuk dan dibentuk oleh society melalui interaksi. Salah satu hasil dari interaksi simbolik adalah konsep diri individu. Konsep diri sendiri dapat didefinisikan sebagai aspek-aspek yang ada di dalam diri individu tersebut, seperti emosi, pikiran, peranan serta nilai yang ada di dalam dirinya. Mead menambahkan bahwa interaksi merupakan salah satu pembentuk konsep diri individu. Berdasarkan

konsep asumsi dari teori interaksi simbolik, konsep diri yang ada di dalam diri individu akan mendorong seseorang untuk berperilaku sehingga menjadi sangat penting mengetahui konsep diri individu di dalam sebuah organisasi. Konsep diri memberikan kontribusi kepada keberlangsungan organisasi, konsep diri karyawan mempengaruhi disiplin kerja yang merupakan salah satu aspek penting dalam pencapaian tujuan organisasi.

Hal yang paling menonjol dari Korea Selatan adalah industri hiburan Korea seperti yang kita ketahui saat ini sudah menjamur dimana-mana. *Trend* budaya Korea Selatan atau yang biasa disebut dengan *Korean Wave* belakangan ini memang sedang banyak digemari oleh masyarakat di beberapa negara Asia, maupun mancanegara. *Korean Wave* tidak hanya dalam budaya musiknya saja, tetapi mencakup drama, *reality show*, produk kecantikan serta makanan dan pakaian yang sudah banyak dijual di Indonesia. Indonesia yang juga merupakan pasar dari industri Korea.

Salah satu penyebar *Korean Wave* terjadi karena bermunculan *boyband* dan *girlband*. Wajah yang rupawan, gaya yang fashionable, penampilan yang menarik dan didukung musik yang nyaman didengar serta didukung dengan tarian yang bertenaga menyebabkan banyak remaja Indonesia menyukai *boyband* dan *girlband* Korea Selatan tersebut, salah satunya adalah *Bangtan Boys* yang biasa dikenal dengan nama BTS.

**BTS** (Hangul: 방탄소년단 Romanization: *Bangtan Sonyeondan*), dikenal sebagai *Bangtan Boys*, adalah sebuah *boyband* beranggotakan tujuh orang asal Korea Selatan yang berada dibawah naungan Big Hit Entertainment. Nama

tersebut kemudian berakronim menjadi *Beyond the Scene* pada bulan Juli 2017. Mereka memulai debut dengan beranggotakan tujuh orang dengan lagu yang berjudul "No More Dream" pada tanggal 12 Juni 2013.

Para anggota ikut menulis, memproduksi dan menghasilkan banyak lagu mereka, Gaya bermusik dan citra awal mereka terinspirasi oleh hiphop, sampai saat ini BTS mempunyai pengikut yang besar di media sosial. BTS telah menerima banyak penghargaan dan nominasi atas karya musik mereka. Salah satunya, BTS memenangkan penghargaan Top Social Artist di *Billboard Music Awards* (BBMA) 2017 setelah menerima lebih dari 300 juta dukungan dan menjadi grup Korea pertama yang memenangkan sebuah BBMA. (id.wikipedia.org/wiki/BTS)

Produk kebudayaan Korea sekarang ini telah menyebabkan banyak masyarakat Indonesia terutama para remaja Indonesia begitu mencintai hiburan Korea. Biasanya mereka membentuk sebuah kelompok yang mengidolakan salah satu bintang.

Penelitian ini dilakukan pada penggemar BTS, yang bernama ARMY di Kota Medan. Hal ini menunjukkan perilaku penggemar yang menunjukkan jati diri untuk mengikuti perkembangan BTS melalui internet, mengoleksi pernak-pernik atau *merchandise*, *dance cover*, mengunduh *music video*, lagu, *variety show* bahkan menonton konser idolanya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka dikemukakan rumusan masalah “Bagaimana Interaksi Simbolik ARMY Dalam Menunjukkan Identitas Diri Sebagai Penggemar BTS di Kota Medan?”

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk menggambarkan bagaimana proses interaksi simbolik sebagai wujud identitas diri pada komunitas ARMY di Kota Medan.

## **1.4 Manfaat Penelitian**

- a. Secara Teoritis, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan referensi bagi penelitian lainnya serta dapat menambah uraian-uraian yang bersifat teoritis.
- b. Secara Praktis, Penelitian ini diharapkan menjadi pengetahuan dan informasi awal bagi penelitian yang serupa dan menjadi masukan bagi Komunitas ARMY Medan.
- c. Secara Akademis, Penelitian ini sebagai syarat utama untuk memperoleh gelar sarjana bagi mahasiswa dan memperkaya khasannah penelitian di kalangan FISIP UMSU serta menjadi sumber bacaan di lingkungan FISIP UMSU khususnya Ilmu Komunikasi.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

### **BAB I: PENDAHULUAN**

Bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II: URAIAN TEORITIS**

Bab ini memuat rangkuman teori-teori yang diambil dari buku/literatur yang mendukung penelitian, serta menjelaskan teori yang relevan dengan masalah yang diteliti. Pada bab ini akan diuraikan tentang pengertian komunikasi, interaksi simbolik, dan identitas diri.

### **BAB III: METODE PENELITIAN**

Bab ini berisi penjelasan tentang metode penelitian yang digunakan, termasuk didalamnya jenis penelitian yang digunakan, kerangka konsep, definisi konsep, kategorisasi penelitian, informan atau narasumber, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, serta waktu dan lokasi penelitian.

### **BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab ini menguraikan tentang:

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Hasil penelitian adalah bagian yang menyajikan hasil dari penelitian dalam bentuk data. Selain dengan uraian, data penelitian dapat juga disajikan sebagai ilustrasi (gambar, foto, diagram, grafik, table, dll). Dalam menyajikan tabel atau grafik, hendaknya tabel dan grafik tersebut berupa *self explanatory*. Artinya, semua keterangan harus ada pada tabel dan grafik tersebut sehingga pembaca dapat memahaminya tanpa harus mengacu ke teks/naskah.



## 4.2 Pembahasan

Pembahasan bukanlah mengulang data yang ditampilkan dalam bentuk uraian kalimat, melainkan berupa arti (*meaning*) data yang diperoleh. Dalam bagian ini hasil penelitian itu ditafsirkan lagi dalam hubungan dengan pernyataan penelitian disini, dibicarakan pula implikasi dan penerapan hasil penyelidikan itu.

## BAB V: PENUTUP

Bab penutup terdiri dari simpulan dan saran. Beberapa hal perlu diperhatikan dalam penyusunan simpulan dan saran antara lain:

### 5.1 Simpulan

Simpulan ini harus terlebih dahulu dibahas dalam bagian pembahasan sehingga apa yang dikemukakan dalam bagian simpulan tidak merupakan pernyataan yang muncul secara tiba-tiba. Penulisan dirumuskan dalam bentuk pernyataan secara padat sehingga tidak menimbulkan penafsiran lain. Informasi dalam simpulan bisa berupa pendapat baru, koreksi atas pendapat lama, pengukuhan pendapat lama, atau menumbangkan pendapat lama sebagai jawaban atas tujuan.

### 5.2 Saran

Saran tidak merupakan pertanyaan yang muncul tiba-tiba akan tetapi merupakan kelanjutan dari simpulan, sering berupa anjuran yang dapat menyangkut aspek operasional, kebijakan, ataupun konseptual. Saran

hendaknya bersifat konkret, realistis, bernilai keilmuan dan praktis, serta terarah (disebut saran tindak).

## **BAB II**

### **URAIAN TEORITIS**

#### **2.1 Komunikasi**

##### **2.1.1 Pengertian Komunikasi**

Komunikasi adalah bentuk interaksi manusia yang saling pengaruh mempengaruhi satu sama lainnya, sengaja atau tidak disengaja. (Cangara, 2014:22-23)

Dikatakan oleh Stephen Littlejohn: *Communication is difficult to define. The word is abstract and, like most terms, posses numerous meanings* (komunikasi sulit untuk didefinisikan. Kata komunikasi bersifat abstrak, seperti kebanyakan istilah, memiliki banyak arti). (Morissan, 2018:08)

Komunikasi adalah persyaratan kehidupan manusia. Kehidupan manusia akan tampak hampa atau tiada kehidupan sama sekali apabila tidak ada komunikasi. Karena tanpa komunikasi, interaksi antar manusia, baik secara perorangan, kelompok, atau organisasi tidak mungkin dapat terjadi. Dua orang dikatakan melakukan komunikasi interaksi apabila masing-masing melakukan aksi dan reaksi. Aksi dan reaksi yang dilakukan manusia ini, baik secara perorangan, kelompok, ataupun organisasi, dalam komunikasi disebut sebagai tindakan komunikasi. (Harun, 2012:19)

Menurut Harold Lasswell, komunikasi adalah *Who Says What In Which To Whom With What Effect?* Komunikasi adalah proses penyampaian pesan oleh komunikator kepada komunikan melalui media yang menimbulkan efek tertentu (Efendy, 2005:10)

Pada dasarnya komunikasi terbagi atas dua jenis, yaitu:

#### 1. Komunikasi verbal

Komunikasi verbal (*verbal communication*) merupakan bentuk komunikasi yang disampaikan kepada pihak lain melalui lisan (*oral*) dan tulisan (*written*). Berbicang dengan orang, menelpon, berkirim surat, membacakan buku, melakukan presentasi diskusi, atau menonton televisi merupakan contoh komunikasi verbal.

Bahasa verbal adalah sarana untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan maksud kita. Bahasa verbal menggunakan kata-kata yang merepresentasikan berbagai aspek realitas individual kita. Konsekuensinya, kata-kata adalah abstraksi realitas kita yang tidak mampu menimbulkan reaksi yang merupakan totalitas objek atau konsep yang diawali kata-kata itu. Komunikasi verbal ternyata tidak semudah yang kita bayangkan. Simbol atau pesan verbal adalah jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Hampir semua ransangan wicara yang kita sadari termasuk ke dalam kategori kategori pesan verbal disengaja, yaitu usaha-usaha yang dilakukan secara sadar untuk berhubungan dengan orang lain secara lisan.

#### 2. Komunikasi nonverbal

Komunikasi nonverbal (*non verbal communication*) merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan bahasa isyarat atau *body language* sebagai sarana berkomunikasi dengan orang lain. Contoh pesan-pesan dan perilaku non verbal adalah mengepalkan tinju, menggigit jari sendiri, membuang muka,

tersenyum, menjabat tangan atau menggelengkan kepala saat ingin menyampaikan sesuatu (Mondry, 2008:3)

Menurut Larry A. Samovar dan Richard E. porter, komunikasi nonverbal mencakup semua rangsangan (kecuali rangsangan verbal) dalam suatu setting komunikasi, yang dihasilkan oleh individu dan pesan potensial bagi pengirim atau penerima; jadi defenisi ini mencakup perilaku yang disengaja juga tidak disengaja sebagai bagian dari peristiwa komunikasi secara keseluruhan; kita mengirim banyak pesan nonverbal tanpa menyadari bahwa pesan-pesan tersebut bermakna bagi orang lain.

Menurut *Effendy* dalam bukunya Ilmu, Teori dan Filsafat Komunikasi (2000), ruang lingkup komunikasi berdasarkan komponennya terdiri dari:

1. Komunikator (*Communicator*)

Komunikator merupakan individu atau kelompok yang mengambil prakarsa dalam mengadakan komunikasi dalam individu atau kelompok lain. Semua peristiwa komunikasi akan melibatkan sumber atau komunikator sebagai pengirim informasi, dalam komunikasi antar manusia. Komunikator adalah dasar yang digunakan dalam rangka memperkuat pesan itu sendiri, sumber yang ini perlu diperhatikan adalah memandang kredibilitasnya terhadap sumber kepercayaan baru, atau lama. Sumber yang disebut pengirim, komunikator atau dalam bahasa inggrisnya disebut source, sender, atau encoder.

## 2. Pesan (*message*)

Pesan merupakan inti dari perumusan tujuan dan maksud dari komunikator kepada komunikan, pesan ini merupakan unsure yang sangat menentukan dalam keberhasilan komunikasi. Supaya pesan dapat diterima dengan baik, pesan harus memenuhi syarat untuk mudah dimengerti.

## 3. Komunikan (*communicant*)

Komunikan merupakan peranan paling penting dalam proses komunikasi karena komunikan adalah yang menjadi sasaran dari komunikasi, jika suatu pesan tidak diterima oleh penerima, akan menimbulkan berbagai macam masalah yang sering kali menuntut perubahan, apakah pada komunikator (sumber), pesan atau saluran.

## 4. Saluran (*channel*)

Saluran adalah wahana atau alat untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan baik secara langsung (tatap muka), maupun tidak langsung (melalui media cetak/elektronik dan lain-lain).

## 5. Efek (*effect*)

Efek adalah perubahan yang terjadi dipihak komunikan sebagai akibat dari diterimanya pesan melalui komunikasi. Efek bisa bersifat kognitif yang meliputi pengetahuan, juga bersifat yang meliputi perasaan emosi, atau bisa bersifat kognitif yang merupakan tindakan. Dampak atau efek yang terjadi pada komunikan (penerima) setelah menerima pesan



dari komunikator, seperti perubahan sikap, bertambahnya pengetahuan, dan lain-lain.

Selain dari ruang lingkup atau unsur-unsur komunikasi diatas tentunya komunikasi juga mempunyai tujuan. Menurut Riant Nugroho tujuan komunikasi adalah menciptakan pemahaman bersama atau mengubah persepsi, bahkan perilaku. Sedangkan menurut Katz and Robert Khan yang merupakan hal utama dari komunikasi adalah pertukaran informasi dan penyampaian makna suatu sistem sosial atau organisasi. Akan tetapi komunikasi tidak hanya menyampaikan informasi atau pesan saja, tetapi komunikasi dilakukan oleh seorang dan pihak lainnya dalam upaya membentuk suatu makna serta mengemban harapan-harapan. Dengan demikian komunikasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam menentukan betapa efektifnya orang-orang bekerja sama dan mengkoordinasikan usaha-usaha untuk mencapai tujuan.

Pada umumnya tujuan komunikasi antara lain, yaitu:

1. Supaya yang kita sampaikan dapat dimengerti, sebagai komunikator kita harus menjelaskan kepada komunikan (penerima) dengan sebaik-baiknya dan tuntas, sehingga mereka dapat mengerti dan mengakui apa yang kita maksud.
2. Memahami orang lain. Kita sebagai komunikator harus mengerti benar aspirasi masyarakat tentang apa yang diinginkan.
3. Supaya gagasan dapat diterima orang lain. Kita berusaha agar gagasan kita dapat diterima orang lain dengan pendekatan persuasif bukan memaksakan kehendak.

Menggerakkan orang lain untuk melakukan sesuatu, menggerakkan sesuatu itu dapat bermacam-macam, mungkin berupa kegiatan. Kegiatan yang dimaksud di sini adalah kegiatan yang lebih banyak mendorong, namun yang penting harus diingat adalah bagaimana cara baik untuk melakukan.

Komunikasi ataupun interaksi menjalankan empat fungsi utama dalam organisasi atau perusahaan (Robbins, 2006:392), yaitu:

### 1. Pengendalian

Fungsi komunikasi ini untuk mengendalikan perilaku anggota dengan beberapa cara. Setiap organisasi mempunyai wewenang dan garis panduan formal yang harus dipatuhi oleh pegawai.

Bila pegawai misalnya diminta untuk terlebih dahulu mengkomunikasikan setiap keluhan yang berkaitan dengan pekerjaan ke atasan langsungnya, sesuai dengan uraian tugasnya, atau sesuai dengan kebijakan perusahaan, komunikasi itu menjalankan fungsi pengendalian. Namun komunikasi informal juga mengendalikan perilaku.

### 2. Motivasi

Komunikasi memperkuat motivasi dengan menjelaskan ke para pegawai apa yang harus dilakukannya. Seberapa baik mereka bekerja, dan apa yang dapat dikerjakan untuk memperbaiki kinerja yang dibawah standar.

Motivasi merupakan kesediaan mengeluarkan tingkat upaya tinggi kearah tujuan organisasi yang dikondisikan oleh kemampuan upaya itu untuk memenuhi kebutuhan individual.

### 3. Pengungkapan emosi

Komunikasi yang terjadi di dalam kelompok atau organisasi merupakan mekanisme fundamental dimana para anggota menunjukkan kekecewaan dan kepuasan. Oleh karena itu, komunikasi memfasilitasi pelepasan ungkapan emosi perasaan dan pemenuhan kebutuhan sosial.

#### 4. Informasi

Komunikasi memberikan informasi yang diperlukan dan kelompok untuk mengambil keputusan melalui penyampaian data guna mengenali dan mengevaluasi pilihan-pilihan alternatif. Fungsi informasi adalah penyampaian petunjuk dan pedoman yang diperlukan seseorang dalam suatu organisasi untuk menjalankan pekerjaannya.

Akibat bila kurang mendapatkan informasi, dalam waktu tertentu organisasi akan mengalami ketidakmampuan untuk mengontrol sumber daya, sehingga dalam mengambil keputusan-keputusan strategis sangat terganggu, yang pada akhirnya akan mengalami kekalahan dalam mencapai tujuan dalam organisasi.

## **2. 2 Interaksi Simbolik**

Interaksi simbolik merupakan salah satu teori komunikasi yang memberikan informasi kepada khalayak untuk bertindak berdasarkan makna yang diberikannya pada orang, benda, dan peristiwa. Makna-makna yang diciptakan dalam Bahasa yang digunakan orang baik untuk berkomunikasi dengan orang lain maupun dengan dirinya sendiri, atau pikiran pribadinya. Bahasa memungkinkan orang

untuk mengembangkan perasaan mengenai diri dan untuk berinteraksi dengan orang lain dalam suatu komunitas.

Teori interaksi simbolik dipengaruhi oleh struktur sosial yang membentuk atau menyebabkan perilaku tertentu, yang kemudian membentuk simbolisasi dalam interaksi sosial masyarakat. Teori interaksi simbolik menuntut setiap individu mesti proaktif, refleksif, dan kreatif, menafsirkan, menampilkan perilaku yang unik, rumit dan sulit diinterpretasikan. Teori interaksi simbolik menekankan dua hal yaitu *pertama*, manusia dalam masyarakat tidak pernah lepas dari interaksi sosial. *Kedua*, interaksi dalam masyarakat mewujud dalam simbol-simbol tertentu yang sifatnya cenderung dinamis. (Ahmadi, 2008: 311)

Interaksi simbolik berasal dari psikologi sosial. Pertanyaan yang sering diajukan dalam penelitian adalah dimana simbol yang umum atau biasa digunakan sehingga interaksi manusia dapat dimengerti. Interaksi simbolik menyatakan bahwa tindakan manusia selalu bergantung pada arti yang dipahami oleh manusia dalam lingkungannya. (Semiawan, 2010: 44)

### **2.2.1 Sejarah Interaksi Simbolik**

Richard West dan Lynn H. Turner pada Pengantar Teori Komunikasi (2008:97), para tetua intelektual dari interaksi simbolik adalah ahli pragmatis pada awal abad 20, seperti John Dewey dan William James. Para ilmuwan pragmatis ini percaya bahwa realitas bersifat dinamis, dan ide ini bukan merupakan ide yang populer pada masa itu. Dengan kata lain, mereka mempunyai keyakinan ontologism yang berbeda dibandingkan banyak ilmuwan terkemuka lainnya pada saat itu. Mereka mencetuskan pemikiran mengenai munculnya struktur social, dan

mereka bersikeras bahwa makna diciptakan dalam suatu interaksi. Mereka merupakan aktivis-aktivis yang melihat ilmu pengetahuan sebagai sebuah cara untuk mengembangkan pengetahuan dan memperbaiki masyarakat.

Interaksi simbolik lahir pada dua universitas yang berbeda: *University Of Iowa* dan *University Of Chicago*. Di Iowa, Manford Kuhn dan mahasiswaanya merupakan tokoh penting dalam memperkenalkan ide-ide asli dari interaksi simbolik sekaligus memberikan kontribusi terhadap teori ini. Selain itu kelompok Iowa mengembangkan beberapa cara pandang baru mengenai konsep diri, tetapi pendekatan mereka mereka dianggap sebagai pendekatan yang tidak biasa; karenanya, kebanyakan prinsip interaksi simbolik dan pengembangannya yang berakar pada Mahzab Chicago.

Baik George Herbert Mead dan temannya John Dewey merupakan teman satu fakultas di Universitas Chicago (meskipun Mead tidak pernah menyelesaikan gelar doktornya). Mead mempelajari filsafat dan ilmu social, dan ia memberikan kuliah mengenai ide-ide yang membentuk inti dari Mahzab Chicago mengenai interaksi simbolik. Sebagai seorang pengajar yang populer ia sangat dihormati, Mead memainkan suatu peran yang penting dalam membangun perspektif dari Mahzab Chicago, yang difokuskan pada pendekatan terhadap teori sosial yang menekankan pentingnya komunikasi bagi kehidupan dan interaksi sosial.

Kedua mahzab tersebut berbeda terutama pada metodologinya. Mead dan mahasiswaanya Herbert Blumer menyatakan bahwa studi mengenai manusia yang tidak dapat dilaksanakan dengan menggunakan metode yang sama seperti yang digunakan untuk mempelajari hal yang lainnya. Mereka mendukung penggunaan

studi yang khusus dan sejarah serta wawancara tidak terstruktur. Mahzab Iowa mengadopsi pendekatan kuantitatif untuk studinya. Kuhn yakin bahwa konsep interaksi simbolik dapat dioperasionalisasi, dikualifikasi, dan dikaji. Pada titik ini, Kuhn mengembangkan sebuah teknik yang dinamakan kuesioner dua puluh pernyataan sikap diri. Responden penelitian yang melalui tes dua puluh pernyataan ini diminta untuk mengisi dua puluh baris kosong dalam menjawab pertanyaan, Siapakah aku? Beberapa kolega Kuhn di Iowa dikecewakan dengan pandangan mengenai konsep diri ini, dan mereka memisahkan diri untuk membentuk Mahzab Iowa “baru”. Carl Couch adalah salah satu pemimpin aliran pemikiran baru ini. Couch dan teman-temannya mulai mempelajari interaksi perilaku melalui pembicaraan pada rekaman video, daripada hanya mempelajari informasi yang didapatkan dari tes dua puluh pernyataan.

Selain aliran-aliran pemikiran utama dari interaksi simbolik ini, terdapat banyak variasi. Banyak teori yang menekankan aspek yang sedikit berbeda mengenai interaksi manusia berutang pada konsep utama dari interaksi simbolik. Contohnya, konstruksi sosial (*Social Construction*), Teori Peran (*Role Theory*), dan Teori Diri (*Self Theory*) merupakan cabang dari interaksi simbolik. Walaupun terdapat beraneka ide, konsep utama Mead tetap cukup konstan dalam kebanyakan interpretasi mengenai interaksi simbolik.

Perspektif interaksi simbolik berusaha memahami perilaku manusia dari sudut pandang subjek. Perspektif ini menyarankan bahwa perilaku manusia harus dilihat sebagai proses yang memungkinkan manusia membentuk dan mengatur perilaku mereka dengan mempertimbangkan ekspektasi orang lain yang menjadi

mitra interaksi mereka. Defenisi yang mereka berikan kepada orang lain, situasi, objek dan bahkan diri mereka sendirilah yang menentukan perilaku mereka. Perilaku mereka tidak dapat digolongkan sebagai kebutuhan, dorongan impuls, tuntutan budaya atau tuntutan peran. Manusia bertindak hanyalah berdasarkan defenisi atau penafsiran mereka terhadap objek-objek yang ada di sekitar mereka. Tidak mengherankan jika frase-frase “definisi situasi”, “realitas terletak pada mata yang melihat” dan “bila manusia mendefinisikan sesuatu yang riil, situasi tersebut riil dalam konsekuensinya” sering dihubungkan dengan interaksi simbolik. (Mulyana. 2001:61)

### **2.2.2 Tema dan Asumsi Interaksi Simbolik**

Adapun tema teori interaksi simbolik menurut Ralp Larossa dan Donal C. Reitzes (1993); (West dan Turner, 2008:98)

#### **1. Pentingnya makna bagi perilaku manusia.**

Teori ini berpegang bahwa individu membentuk makna melalui proses komunikasi karena makna tidak bersifat intrinsik terhadap apapun. Dibutuhkan konstruksi interpretif diantara orang-orang untuk menciptakan makna. Hal itu penting karna tanpa makna yang sama berkomunikasi akan menjadi lebih sulit, atau bahkan tidak mungkin.

Menurut LaRossa dan Reizes, tema ini mendukung tiga asumsi yang diambil dari karya Herbert Blumer. Asumsi-asumsi itu adalah sebagai berikut;

- a. Manusia bertindak terhadap manusia lainnya berdasarkan makna yang diberikan orang lain pada mereka.

Asumsi ini menjelaskan perilaku sebagai suatu rangkaian pemikiran dan perilaku yang dilakukan secara sadar antara rangsangan dan respon orang berkaitan rangsangan tersebut.

- b. Makna diciptakan dalam interaksi antar manusia.

Menurut Mead, makna dapat ada hanya ketika orang-orang memiliki interpretasi yang sama mengenai simbol yang mereka pertukarkan dalam interaksi.

- c. Makna dimodifikasi melalui proses interpretif.

Herbert Blumer menyatakan bahwa proses interpretif ini memiliki dua langkah. Pertama, para pelaku menentukan benda-benda yang mempunyai makna. Kedua, melibatkan si pelaku untuk memilih, mengecek dan melakukan transformasi makna di dalam konteks dimana mereka berada.

- 2. Pentingnya konsep mengenai diri.

Konsep diri adalah seperangkat perspektif yang relative stabil yang dipercaya orang mengenai dirinya sendiri. Menurut LaRossan dan Reitzes, tema ini memiliki dua asumsi tambahan yaitu;

- a. Individu-individu mengembangkan konsep diri melalui interaksi dengan orang lain.

Asumsi ini menyatakan bahwa kita membangun perasaan akan diri (*sense of self*) tidak selamanya melalui kontak dengan orang lain. Orang-orang tidak lahir dengan konsep diri; mereka belajar tentang diri mereka melalui interaksi.



- b. Konsep diri memberikan motif yang penting untuk perilaku.

Pemikiran bahwa keyakinan, nilai, perasaan, penilaian-penilaian mengenai diri memengaruhi perilaku. Proses ini seringkali dikaitkan sebagai prediksi pemenuhan diri (*self-fulfilling prophecy*), atau pengharapan akan diri yang menyebabkan seseorang untuk berperilaku sedemikian rupa sehingga harapannya terwujud.

3. Hubungan antara individu dengan masyarakat.

Tema yang terakhir berkaitan dengan hubungan antara kebebasan individu dan batasan sosial. Asumsi-asumsi yang berkaitan dengan tema ini adalah sebagai berikut:

- a. Orang dan kelompok dipengaruhi oleh proses budaya dan sosial.

Asumsi ini mengakui bahwa norma-norma sosial membatasi perilaku individu. Selain itu, budaya secara kuat mempengaruhi perilaku dan sikap yang kita anggap penting dalam konsep diri.

- b. Struktur sosial dihasilkan melalui interaksi sosial.

Asumsi ini menengahi posisi yang diambil sebelumnya bahwa struktur sosial tidak berubah serta mengakui bahwa individu dapat memodifikasi situasi sosial.

### **2.2.3 Konsep Penting Interaksi Simbolik**

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)

Pendekatan simbolik sering dapat digunakan pada organisasi yang tujuannya tidak jelas dan teknologinya tidak pasti. Pada organisasi yang demikian keragu-raguan ada dimana-mana. Misalnya, Apa itu keberhasilan? Pentingkah suatu kesuksesan? Adakah pembuatan keputusan? Adakah tujuan dan manfaatnya? Jawaban dari semua pertanyaan itu sering kali diselubungi kabut ketidakpastian. Kesanggupan menemukan sesuatu secara kebetulan pada kejadian-kejadian dan aktivitas organisasi lebih mencolok daripada rasionalitas. Hubungan antara sebab dan akibat, aktivitas dan tujuan, adalah semudah memprediksi dari tabel *random number* atau bola kristal atau system logika.

Beberapa tokoh interaksi simbolik (Blumer, 1969a; Manis dan Meltzer, 1978; A. Rose, 1962; Snow, 2001) telah mencoba menghitung jumlah prinsip dasar teori ini, yang meliputi:

1. Tak seperti binatang, manusia dibekali kemampuan untuk berpikir.
2. Kemampuan berpikir dibentuk oleh interaksi sosial.
3. Dalam interaksi sosial manusia mempelajari manusia mempelajari arti dan simbol yang memungkinkan mereka menggunakan kemampuan berpikir mereka yang khusus itu.
4. Makna dan simbol memungkinkan manusia melanjutkan tindakan khusus dan berinteraksi.
5. Manusia mampu mengubah arti dan simbol yang mereka gunakan dalam tindakan dan interaksi berdasarkan penafsiran mereka terhadap situasi.
6. Manusia mampu membuat kebijakan modifikasi dan perubahan, sebagian karena kemampuan mereka berinteraksi dengan diri mereka sendiri, yang memungkinkan mereka menguji serangkaian peluang tindakan, menilai keuntungan dan kerugian relative mereka, dan kemudian memilih satu di antara peluang tindakan itu. Pola tindakan dan interaksi yang saling berkaitan akan membentuk kelompok dan masyarakat.

(Ritzer; 273)

## 2.3 Identitas Diri

### 2.3.1 Pengertian Identitas Diri

Identitas dilihat dari segi Bahasa identitas berasal dari Bahasa Inggris yaitu “*identity*” yang dapat diartikan ciri-ciri, tanda-tanda, atau jati diri. Banyak ahli yang mengemukakan pengertian identitas diri. Menurut Erikson (dalam Berk, 2007) identitas adalah pencapaian besar dari kepribadian remaja dan suatu tahap yang penting, agar individu menjadi orang dewasa yang produktif dan bahagia.

Menurut Marcia (dalam Moshman, 2005) mengatakan bahwa identitas diri adalah suatu hal yang dimiliki secara kuat oleh individu, adanya kesadaran akan diri, pilihan-pilihan diri untuk komitmen yang dimiliki terhadap pekerjaan, seksualitas, serta ideologi agama dan politik.

Sementara itu Blasi dan Glodis (dalam Moshman, 2005) menyatakan identitas diri adalah jawaban dari pertanyaan, “siapakah saya?” yang terdiri dari pencapaian suatu kesatuan antara elemen-elemen masa lalu individu dan harapan di masa yang akan datang, yang menjadi dasar adanya perasaan berkesinambungan pada diri individu.

Pengertian lain yang dikemukakan oleh Santrock (2007) menyatakan bahwa identitas diri merupakan identitas yang diawali pada masa kanak-kanak yang kemudian berlanjut di usia remaja yang ditandai dengan pertanyaan “siapakah saya?”

Dengan kata lain, deskripsi atau representasi identitas individu dan kelompok merupakan tugas utama bahasan psikolog, sosiolog, antropolog, atau disiplin lain dimana identitas perlu dipetakan dan didefinisikan. Karena hanya

dengan cara inilah bagaimana seharusnya seseorang menggambarkan identitas dirinya lalu dibandingkan dengan identitas orang lain dalam cara yang mencakup kualitas istimewa dan keanggotaan kelompok mereka atau identifikasi mereka, yang keduanya dapat bergeser sesuai keadaan. (Liliweri, 2018: 143-144)

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli yang telah dikemukakan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa identitas diri adalah kesadaran individu untuk menempatkan diri dan memberi arti pada dirinya sebagai seorang pribadi yang unik serta memiliki ciri-ciri berbeda dengan kelompoknya, memiliki keyakinan yang relatif stabil, serta memiliki peran penting dalam konteks kehidupan masyarakat.

Identitas diri dapat berisi:

1. Atribut: Tanda/Lambang yang menjadi suatu ciri khas kelompok tertentu.
2. Tujuan: Hal yang akan dicapai atau dihasilkan oleh individu/kelompok.
3. Harapan: Keinginan terhadap sesuatu agar menjadi kenyataan.
4. Prinsip moral: Tindakan yang berhubungan dengan tingkah laku yang dihasilkan oleh budaya dan agama untuk mengatur cara individu berinteraksi (perbuatan, ucapan, perilaku) antar sesama manusia.

Identitas dapat dibagi dalam beberapa bagian, yaitu:

1. Identitas Individu: Identitas yang dimiliki seseorang yang sudah di dapat sejak lahir atau dari proses interaksi dengan individu lain.

2. Identitas Kolektif: Identitas yang dimiliki oleh anggota kelompok yang mereka bangun melalui interaksi sesama anggotanya dan untuk kepentingan bersama atau untuk kepentingan kelompok.

### **2.3.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Identitas**

Soetjiningsih (2004) mengemukakan beberapa faktor yang dapat mempengaruhi perkembangan identitas seseorang, yaitu:

- a. Keluarga

Orang tua adalah sosok yang penting dalam perkembangan identitas remaja (Santrock, 2003). Salah satu faktor yang berkaitan dengan perkembangan identitas remaja adalah iklim keluarga. Iklim keluarga yang sehat, yaitu interaksi sosioemosional diantara anggota keluarga (ibu-ayah, orang tua-anak, dan anak-anak) sikap dan perlakuan orang tua terhadap anak berjalan dengan harmonis dan penuh kasih sayang, remaja akan mampu mengembangkan identitasnya secara realistis dan stabil (stabil). Sebaliknya, dengan iklim keluarga yang kurang sehat, remaja akan mengalami kegagalan dalam mencapai identitasnya secara matang, mereka akan mengalami kebingungan, konflik atau frustrasi (Yusuf, 2011).

- b. *Reference group*

*Reference group* merupakan kelompok-kelompok yang terbentuk ketika memasuki masa remaja. Pada umumnya remaja menjadi anggota kelompok usia sebaya (*peer group*) (Soetjiningsih, 2004). Misalnya kelompok agama atau kelompok yang berdasarkan kesamaan minat tertentu. Teman sebaya merupakan kelompok acuan bagi seorang anak untuk mengidentifikasi dirinya dan untuk mengikuti standar kelompok. Sejak seorang remaja menjadi bagian dari kelompok

teman sebaya tersebut, identitas dirinya sudah mulai terbentuk, karena teman sebaya membantu remaja untuk memahami identitas diri (jati diri) sebagai suatu hal yang sangat penting (Yusuf, 2011). Melalui kelompok tersebut remaja dapat memperoleh nilai-nilai peran yang dapat menjadi acuan bagi dirinya. Kelompok tersebut dapat membantu remaja untuk mengetahui dirinya dalam perbandingannya dengan orang lain sehingga mereka dapat membandingkan dirinya dengan kelompoknya. Nilai-nilai yang ada pada dirinya dengan nilai-nilai dalam kelompok yang selanjutnya akan berpengaruh kepada pertimbangan-pertimbangan apakah dia akan menerima atau menolak nilai-nilai yang ada dalam kelompok tersebut (Seotjiningasih, 2004). Studi-studi kontemporer tentang remaja, juga menunjukkan bahwa hubungan yang positif dengan teman sebaya diasosiasikan dengan penyesuaian social yang positif (Desmita, 2008).

c. *Significant other*

Yaitu merupakan seseorang yang sangat berarti seperti sahabat, guru, kakak, bintang olahraga atau bintang film atau siapapun yang dikagumi. Orang-orang tersebut menjadi tokoh ideal (idola) karena mempunyai nilai-nilai ideal bagi remaja dan mempunyai pengaruh yang cukup besar bagi perkembangan identitas diri, karena pada saat ini remaja giat-giatnya mencari model. Tokoh ideal tersebut dijadikan model atau contoh dalam proses identifikasi. Remaja cenderung akan menganut dan menginternalisasikan nilai-nilai yang ada pada idolanya tersebut ke dalam dirinya. Sehingga remaja sering berperilaku seperti tokoh idealnya dengan meniru sikap maupun perilakunya dan bahkan merasa seolah-olah menjadi seperti mereka (Seotjiningasih, 2004).



### 2.3.3 Perkembangan Status Identitas

Menurut Marcia (Desmita, 2008) pembentukan identitas diri memerlukan adanya dua elemen penting, yaitu eksplorasi (krisis) dan komitmen. Eksplorasi menunjuk pada suatu masa di mana seseorang berusaha menjelajahi berbagai alternatif pilihan yang ada, serta menetapkan dan memberikan perhatian terhadap alternatif tersebut. Sedangkan komitmen merujuk pada usaha membuat keputusan mengenai pekerjaan atau ideologi, serta menentukan berbagai strategi untuk merealisasikan keputusan tersebut. Seseorang dikatakan memiliki komitmen bila elemen identitasnya berfungsi mengarahkan tindakannya, dan selanjutnya tidak membuat perubahan yang berarti terhadap elemen identitas tersebut.

Bagaimana individu pada masa remaja melalui proses pembentukan identitas, peneliti aliran Erikson, James Marcia (Desmita, 2008) mengemukakan bahwa terdapat empat status identitas, tergantung dari cara menyelesaikan krisis identitas. Keempat status identitas tersebut diklasifikasikan berdasarkan ada tidaknya eksplorasi dan komitmen.

#### a) *Identity Diffusion/ Confusion*

Merupakan istilah yang digunakan Marcia (Santrock, 2003). bagi remaja yang belum pernah mengalami krisis (belum pernah mengeksplorasi alternatif-alternatif yang berarti) atau membuat suatu komitmen Menurut Santrock (2003) identitas disffusion/confussion merupakan suatu kemunduran dalam perspektif waktu, inisiatif, dan kemampuan untuk mengkoordinasikan perilaku dimasa kini dengan tujuan dimasa depan. Remaja dengan status ini yaitu remaja yang mengalami kebingungan tentang siapa dirinya dan mau apadalam hidupnya

(Yusuf, 2011). Selain itu, mereka juga menunjukkan karakteristik seperti, konsep diri yang kurang kuat, menunjukkan tingkat kecemasan dan ketegangan internal yang tinggi, dan tidak dapat memperkirakan ciri atau sifat kepribadian yang dimilikinya (Santrock, 2007).

b) *Identity Foreclosure*

Merupakan istilah yang digunakan Marcia (Santrock, 2003) bagi remaja yang telah membuat suatu komitmen, tetapi belum pernah mengalami krisis atau mengeksplorasi alternatif-alternatif yang berarti. Remaja dengan status ini menerima pilihan orangtua tanpa mempertimbangkannya terlebih dahulu (Yusuf, 2011).

c) *Identity Moratorium*

Merupakan istilah yang digunakan Marcia (Santrock, 2003) bagi remaja yang berada dalam krisis (sedang mengeksplorasi alternatif-alternatif), namun tidak memiliki komitmen sama sekali atau memiliki komitmen yang tidak terlalu jelas. Remaja dengan identitas moratorium sering dianggap berada dalam krisis.

d) *Identity Achievement*

Merupakan istilah yang digunakan Marcia (Santrock, 2003) bagi remaja yang telah melewati atau mengalami krisis (telah mengeksplorasi alternatif-alternatif yang berarti) dan telah membuat suatu komitmen. Remaja dengan status ini memiliki perasaan stabil karena telah melakukan eksplorasi dan menemukan identitas dirinya (Seotijiningsih, 2004).

#### **2.3.4 Dimensi Identitas Diri**

Menurut Erickson (Santrock, 2003), 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: Kebingunan 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.

#### **2.4 Komunitas ARMY Medan (*fandom* BTS)**

Seiring dengan berjalannya waktu, teknologi masa kini juga semakin berkembang pula terutama di zaman globalisasi ini. Globalisasi membuat interaksi antar seluruh warga dunia menjadi bebas dan terbuka seolah-olah batas-batas suatu negara menjadi sempit dan salah satu dampak dari globalisasi yakni perkembangan teknologi.

Teknologi informasi dan peran serta media mendorong munculnya budaya-budaya yang disukai oleh banyak orang di seluruh dunia. “Budaya yang disukai secara luas oleh banyak orang” disebut budaya populer, budaya *pop/popular culture*, atau budaya massa/*mass culture* (John Storey, 1994). Budaya ini mencakup seluruh praktik kehidupan sehari-hari, mulai dari memasak, gaya berpakaian, olahraga, dunia hiburan, dll.

Salah satu budaya yang mulai mempengaruhi berbagai negara yaitu budaya Korea atau yang biasa disebut dengan K-pop/Korean Wave/Hallyu yang akhir-akhir ini marak menjadi perbincangan banyak orang mulai dari anak remaja sampai orang dewasa. Hallyu adalah sebuah fenomena arus penyebaran budaya Korea melalui kebudayaan populer seperti film, serial televisi, musik, fashion, dan lain-lain.

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 ARMY untuk penggemar BTS (Bangtan Boys), semuanya menjadi satu kesatuan besar di bawah naungan *fandom* K-pop.

Saat ini penggemar musik K-pop di Indonesia jumlahnya sudah mencapai ratusan ribu orang dan penggemar *boyband* K-pop termasuk di dalamnya. Sejak tahun 2010, penggemar K-pop di Indonesia mulai terlihat aktif dalam berbagai kegiatan-kegiatan sesama penggemar K-pop, baik dalam forum media online atau membentuk komunitas fans grup Indonesia. Pada Desember 2018 data menunjukkan sudah ada 1.843 dan klub *Hallyu* di 113 negara di dunia, pertumbuhan penggemar Kpop di negara-negara jumlahnya terus bertumbuh. Hingga diperkirakan, jumlah penggemar Hallyu di seluruh dunia ini bisa mencapai 100 juta pada 2020 mendatang.

Salah satu komunitas K-pop yang berada di Kota Medan adalah ARMY. Komunitas yang bernama ARMY 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.

Komunitas ARMY Medan sendiri terbentuk sejak 15 Januari 2016 yang anggotanya berasal dari kota Medan dan sekitarnya. Komunitas ini terbentuk tidak lain adalah sebagai wadah untuk saling berbagi informasi tentang idola mereka yaitu Bangtan Boys. Berbagai macam kegiatan yang sudah dilakukan komunitas ini diantaranya adalah mengadakan event rutin setiap ulang tahun BTS atau setiap anggota dari BTS yang berulang tahun, mengadakan donasi, saling bertemu (meet up) pada acara K-pop Festival, Nonton Bareng atau screening film dan acara-acara lainnya.

Bagi kebanyakan orang, *fandom* K-pop dikenal dengan stereotip yang melekat pada diri fans atau penggemarnya. Fans K-pop dianggap selalu bersikap berlebihan, gila, histeris, obsesif, adiktif, dan konsumtif ketika mereka sangat gemar menghambur-hamburkan uang untuk membeli *merchandise* idola yang harganya bisa dibilang cukup mahal, maupun mengejar idolanya hingga kemana pun.

Kemunculan stereotip tersebut salah satunya dapat dilihat dalam kehidupan fans di dunia maya. Mereka secara terang-terangan dapat menyatakan rasa cinta serta sayang kepada idola dengan langsung ke akun Twitter ataupun memenuhi kolom komentar Instagram sang idola. Melalui dunia maya, mereka dapat dengan bebas mengungkapkan dan mencurahkan isi hati mereka kepada sesama fans K-pop dengan posting pada blog, grup chat maupun forum. Melalui dunia maya pula, fans K-pop dapat melakukan sebuah aktivitas yang disebut dengan fangirling

atau fanboying (berasal dari kata fangirl. Sedangkan fans lelaki disebut dengan sebutan fanboy.)

Dengan maraknya kemunculan beberapa stereotip negatif, kejadian tentang perilaku penggemar K-pop membuat paradigma masyarakat umum beranggapan keberadaan komunitas K-pop cenderung di identikkan dengan kumpulan orang-orang yang fanatik, dan gaya hidup fans yang suka menghambur-hamburkan uang demi seorang idol maupun untuk membeli pernak pernik yang berbau dengan K-pop. Stereotip negatif yang diakibatkan oleh kehadiran penggemar K-pop di tengah-tengah masyarakat ini menjadi tantangan tersendiri bagi anggota komunitas K-pop yang ada di Kota Medan untuk tetap mempertahankan eksistensi keberadaan mereka. Mengapa mereka terbentuk, siapakah mereka, apa aktivitas mereka, dan bagaimana mereka mempertahankan komunitas mereka. Melihat dari beberapa penelitian sebelumnya, peneliti belum menemukan adanya pembuktian seperti apa identitas sebenarnya dari komunitas K-pop khususnya ARMY yang berada di Kota Medan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

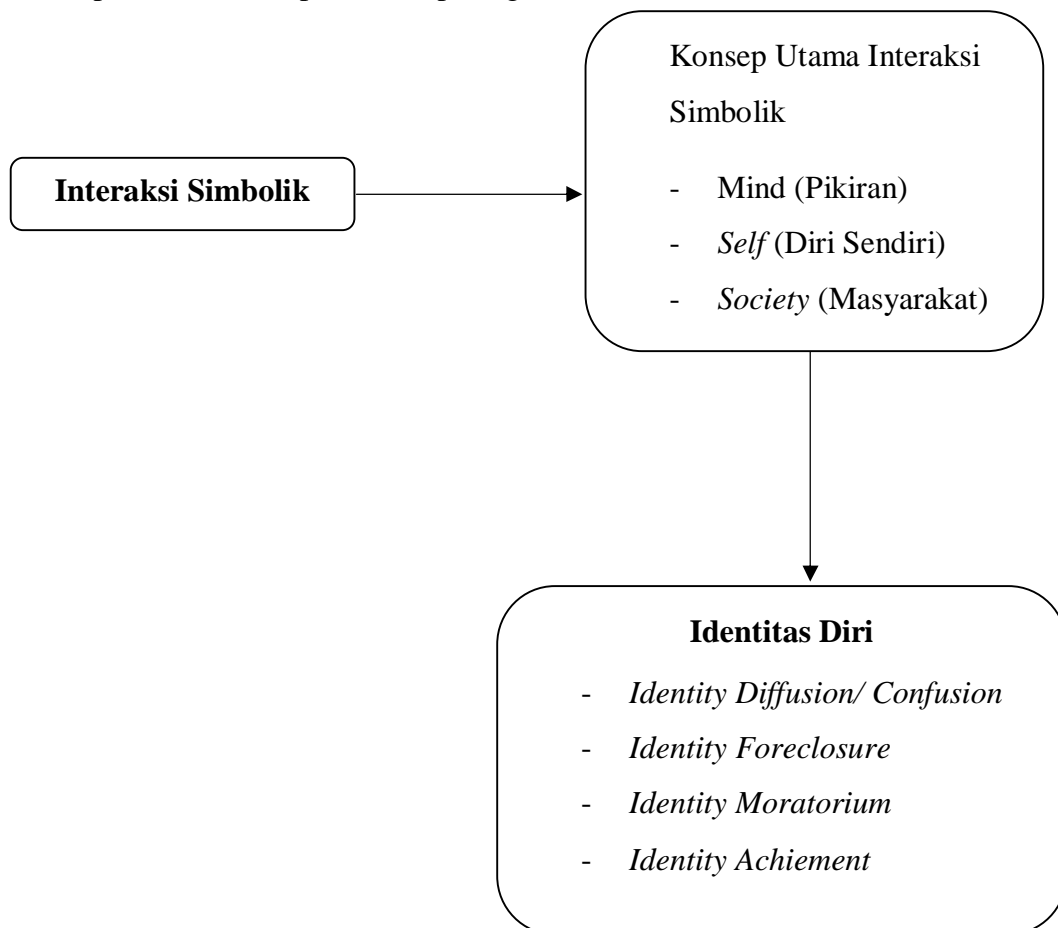
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, dengan menggunakan pandangan Interaksi Simbolik. Di mana tidak berusaha membuat generalisasi atas data sampel untuk tingkat populasi, melainkan menggali dan mengkaji hal-hal unik yang ada dalam masyarakat dan berusaha menjelaskannya. Karena Metode Kualitatif memperlakukan teori dan metode sebagai isu yang tidak dapat dipisahkan, maka metode tidak hanya penting dalam menuntun bagaimana data dikumpulkan tetapi juga terhadap bagaimana data hendak dianalisis. Dengan kata lain, metode kualitatif tidak hanya merujuk pada logika yang mengatur prosedur (*the logic of proceduer*) tetapi juga logika analisis (*the logic of analysis*). Mulai dari Perspektif Penelitian, Subjek Penelitian, Pengumpulan Data, Analisis Data, hingga Sistematika Penulisan sangat diperhatikan.

Penentuan informan menggunakan teknik purposive yaitu dengan menentukan informan berdasarkan kriteria-kriteria yang sudah peneliti tentukan. Adapun kriteria informan diantaranya; anggota komunitas ARMY Medan berdasarkan usia dan perbedaan status sosial mulai dari SMP-SMA, Kuliah, dan Bekerja, serta notabene (anggota baru atau lama).



### 3.2 Kerangka Konsep

Kerangka konsep merupakan suatu bentuk kerangka berpikir yang dapat digunakan sebagai pendekatan dalam memecahkan masalah. Biasanya kerangka penelitian ini menggunakan pendekatan ilmiah dan memperlihatkan hubungan antar variable dalam proses analisisnya. Berikut gambar kerangka konsep penulis dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar berikut ini:



### 3.3 Definisi Konsep

#### 3.3.1 Interaksi Simbolik

Interaksi Simbolik adalah pemberian informasi yang menggunakan simbol serta makna. Simbol tersebut adalah representasi dari sebuah fenomena, dimana simbol yang digunakan sudah disepakati bersama dalam sebuah kelompok untuk digunakan guna mencapai semua kesamaan makna bersama.

Simbol dibedakan menjadi dua, yaitu: simbol verbal (Kata-kata atau bahasa), simbol non-verbal (bahasa tubuh dan bahasa Isyarat).

### **3.3.2 Konsep Utama Interaksi Simbolik**

#### a) *Mind* (Pikiran)

Pikiran adalah gagasan dan proses mental. Berpikir memungkinkan seseorang untuk merepresentasikan dunia sebagai model dan memberikan perlakuan terhadapnya secara efektif sesuai dengan tujuan, rencana, dan keinginan.

#### b) *Self* (Diri)

Diri adalah cara pandang, sikap dan perasaan seseorang terhadap dirinya sendiri serta suatu keseluruhan proses psikologis yang menguasai tingkah laku dan penyesuaian diri.

#### c) *Society* (Masyarakat)

Masyarakat adalah sekelompok orang yang hidup bersama dalam satu komunitas yang teratur dan membentuk sebuah system semi tertutup atau semi terbuka, dimana sebagian besar interaksi antara individu-individu yang berada di dalam kelompok tersebut.

### **3.3.2 Identitas Diri**

Dalam pembentukan identitas diri, seseorang remaja harus melewati krisis dan komitmen sehingga dapat mengambil suatu keputusan untuk dirinya. Marcia (dalam Papalia et al., 2009) merumuskan 4 status identitas remaja berdasarkan krisis dan komitmen yang dijelaskan sebagai berikut:

*a) Identity Diffusion/ Confusion*

Individu yang tidak mempunyai pilihan-pilihan yang dipertimbangkan secara serius, tidak mempunyai komitmen bahkan tidak yakin pada dirinya sendiri.

*b) Identity Foreclosure*

Individu yang telah membuat suatu komitmen, tetapi belum mengalami krisis.

*c) Identity Moratorium*

Individu yang berada dalam krisis namun tidak memiliki komitmen sama sekali atau memiliki komitmen yang tidak terlalu jelas.

*d) Identity Achievement*

Individu yang telah melewati krisis dan telah membuat suatu komitmen untuk dirinya.

### 3.4 Kategorisasi Penelitian

Adapun kategorisasi dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1: Kategorisasi Penelitian**

No.	Konsep Teoritis	Kategorisasi
1.	Interaksi Simbolik	- Simbol - Makna - Pikiran

---

- Bahasa

---

2.	Identitas Diri	- Atribut
		- Tujuan
		- Harapan
		- Prinsip Moral

---

### 3.5 Informan/Narasumber

Informan merupakan orang-orang yang terlibat dalam objek penelitian yang akan dimanfaatkan peneliti dalam menggali informasi terkait objek yang akan diteliti. Dalam konteks ini, informan pada penelitian berjumlah lima informan. Adapun informan tersebut yaitu, anggota komunitas ARMY Kota Medan.

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Dalam rangka mengumpulkan data yang diperlukan, maka penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi dan dokumentasi semua merupakan sumber data kualitatif. Sumber yang paling umum digunakan secara bersama-sama dan kadang-kadang secara individual. Semua jenis ini memiliki satu aspek kunci secara umum: analisisnya terutama tergantung pada keterampilan integratif dan interpretatif dari penelitian. Interpretasi diperlukan karena data yang terkumpul jarang berbentuk angka dan karena data kaya rincian dan panjang (Gay & Airasian, 2000: 210)

#### a. Wawancara

Wawancara adalah pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui Tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topic tertentu. (Sugiyono, 2016)

b. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan penelitian secara teliti, serta pencatatan secara sistematis. (Gunawan, 2013)

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah mencari data mengenai apa yang belum diketahui/diperoleh dari metode yang sebelumnya sebagai acuan penelitian yang dilakukan seperti catatan, transkrip, buku, surat majalah, agenda, dan lain-lain yang dapat membantu penelitian ini. Hal ini sesuai dengan defenisi metode itu sendiri. Sejumlah data yang tersedia adalah data verbal seperti surat-surat, catatan (jurnal), dan lain-lain. Kumpulan data verbal yang berbentuk tulisan-tulisan disebut dalam dokumentasi dalam arti sempit. Dokumentasi ini dalam arti luas meliputi dokumen-dokumen, artikel, foto/gambar, dan lain-lain. (Sugiyono, 2008).

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data kualitatif dengan model analisis interaktif. Menurut Miles Huberman dalam

Emzir (1984:23), teknik analisis data kualitatif dengan analisis interaktif melalui 3 tahapan sebagai berikut:

- a. Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemokusan, pemusatan, abstraksi, perhatian pada penyederhanaan data dari semua data yang sudah di dapat agar bisa digambarkan dan di verifikasi pada kesimpulan akhir.
- b. Penyajian data adalah proses interpresentasi untuk memudahkan data untuk dianalisis dan disimpulkan terhadap masalah yang diteliti.
- c. Penarikan kesimpulan dalam proses ini adalah membuat pernyataan atau kesimpulan secara bulat tentang suatu permasalahan yang diteliti dalam bahasa yang deksriptif dengan berpedoman pada kajian penelitian.
- d. Verifikasi dalam penelitian ini kembali melakukan pemeriksaan tentang kebenaran data penelitian, pernyataan dan sebagainya dengan akurat.

Analisis data kualitatif merupakan upaya yang berlanjut berulang dan secara terus-menerus. Reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi menjadi gambaran keberhasilan sebagai rangkaian kegiatan analisis yang saling menyusul

### **3.8 Waktu dan Lokasi Penelitian**

Adapun lokasi penelitian ini dilakukan di Medan. Waktu penelitian ini direncanakan pada 30 Juli 2019 – 30 September 2019.

### 3.9 Deskripsi Ringkas ARMY Medan (*Fandom* BTS)

ARMY merupakan nama resmi *fansclub/fandom* yang diumumkan di *fancafe* pada 9 April 2013 lalu. ARMY adalah nama singkatan dari *Adorable Representative M.C for Youth*. M.C istilah lain yang dipakai untuk menyebut rapper dan BTS merupakan M.C untuk para anak muda. M.C ini merujuk pada *terminology* hip hop untuk rapper, di lingkup musik hip hop. Dan ini menjelaskan bahwa secara tidak langsung BTS adalah grup yang membawa genre musik hip hop.

ARMY dalam Bahasa Inggris memiliki arti tentara atau kemiliteran. Menurut BTS nama tersebut memiliki arti *Bulletproof Boy Scouts* yang dikonseptualisasikan dengan pemikiran bahwa BTS akan memblokir stereotip, kritik dan harapan yang menargetkan remaja seperti peluru dan melindungi nilai-nilai serta cita-cita remaja saat ini. Pada bulan Juli 2017, BTS menambahkan nama tersebut juga merupakan singkatan dari *Beyond The Scene* yang berarti orang muda yang tumbuh melampaui realitas yang mereka hadapi dan berjalan maju. Dengan arti tersebut BTS berharap agar ARMY bisa terus maju dan menghadapi banyak realita pahit untuk mencapai cita-citanya.



Di Medan, cukup banyak komunitas ARMY salah satunya @armymedan di Instagram. Komunitas tersebut cukup aktif untuk melakukan suatu kegiatan, baik itu *event* atau *project*.

Pada 7 Agustus 2019 ARMY Medan mengadakan *project* nonton bareng *Bring The Soul: The Movie* yang ditayangkan oleh CGV Indonesia dengan penjualan tiket *presale* pada 3 Juli 2019. *Bring The Soul: The Movie* adalah film dokumenter yang menceritakan bagaimana perasaan masing-masing member saat mendatangi negara dan kota baru untuk tampil dihadapan ribuan ARMY serta melihat sekilas kehidupan BTS dibelakang kamera. Film tersebut adalah seri kedua, BTS sudah merilis film dokumenter yang berjudul *Born To Run: The Movie* pada tahun 2018 lalu.

Pada 13 Juni 2019 ARMY Medan juga melakukan *project* donasi ke UNICEF Indonesia untuk merayakan Anniversary BTS yang ke 6 atas nama BTS x ARMY Medan. Selain itu ARMY Medan juga sudah menyelenggarakan *event gathering* yang biasa dilakukan untuk seru-seruan dan bertemu dengan orang-orang baru yang memiliki hobi sama, ada juga hiburan dari perform cover dance atau cover sing. *Gathering* juga sering dilakukan sebagai *project* perayaan ulang tahun salah satu anggota BTS.



## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Hasil penelitian merupakan hasil jawaban dari rumusan yang telah dijabarkan sebelumnya dengan mendeskripsikan jawaban-jawaban narasumber yang telah dipilih oleh penulis. Narasumber dalam penelitian ini terdiri dari 5 orang anggota dari komunitas ARMY Medan. Berikut penyajian data berdasarkan wawancara di lapangan:

##### **1. Informan I**

Nama Narasumber : Asyifa Batubara  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Usia : 22 Tahun  
Pekerjaan : Mahasiswa  
Tanggal Wawancara : 25 September 2019

Saat peneliti bertanya sejak kapan informan bergabung dalam komunitas tersebut, informan tersebut menjawab bahwa ia bergabung sudah cukup lama mulai di tahun 2015. Ia bergabung karena ingin mendapatkan informasi lebih tentang sang idola serta bersosialisasi dengan sesama penggemar. Acara yang sudah pernah ia lakukan selama menjadi anggota komunitas yaitu mengikuti *Gathering* dan Nonton Bareng (Nobar). Untuk *Gathering*, acara tersebut diadakan saat komunitas ARMY merayakan ulangtahun *boyband* BTS.

Simbol yang ia miliki sebagai penggemar BTS yaitu *hand-banner* dan beberapa *photocard* BTS yang biasa ia gunakan saat menonton konser idolanya atau saat *event-event* tertentu yang diadakan ARMY Medan.

Kemudian peneliti bertanya bagaimana cara anggota komunitas menggabungkan ide setiap individu untuk menghasilkan suatu project yang sukses, jawaban informan adalah jika ingin membuat suatu project, maka diadakan rapat diskusi para panitia untuk mengeluarkan pendapat masing-masing lalu dikoreksi oleh ketua panitia. Sampai saat ini ide yang sudah terealisasi menjadi sebuah event yaitu Ulang Tahun Anggota BTS, Ulang Tahun *boyband* BTS, Nonton Bareng Film BTS.

Untuk berkomunikasi dengan sesama anggota komunitas, mereka tidak menggunakan Bahasa tertentu. Mereka tetap menggunakan Bahasa Indonesia yang kadang di campur dengan Bahasa Korea yang hanya ala kadarnya.

Menurut pengakuan Asyifa selama menjadi anggota komunitas ARMY Medan banyak nilai moral yang dapat diambil, salah satunya menjadi lebih kreatif karena mencari ide-ide baru untuk *event* selanjutnya yang setiap event selalu terbuka untuk umum. Ia juga mengatakan selama menyukai *boyband* BTS, nilai moral yang ia dapatkan menjadi bertanggung jawab serta lebih bekerja keras.

Saat peneliti bertanya tentang makna yang di dapatkan ketika berkumpul dengan anggota komunitas, Asyifa mengatakan bertambahnya teman dan wawasan tentang budaya Korea karena menurutnya cukup susah untuk mencari teman sesama penyuka *boyband* BTS yang nyambung.

Asyifa menambahkan tujuannya masuk ke komunitas ARMY Medan adalah memang untuk menambah teman dan berbagi informasi mengenai *boyband* BTS. Ia juga berharap komunitas ARMY Medan semakin kreatif untuk event-event selanjutnya serta lebih solid untuk para anggota.



**Gambar 4.1 Informan 1**  
Sumber : Hasil Penelitian, 2019

## 2. Informan 2

Nama Narasumber : Rizki Eka Putri  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Usia : 22 Tahun  
Perkerjaan : Karyawan Swasta  
Tanggal Wawancara : 02 Oktober 2019

Peneliti bertanya kepada informan kelima, sejak kapan ia bergabung di komunitas ARMY Medan. Ia sudah bergabung sejak Desember 2018, karena ingin mengenal banyak teman sesama ARMY yang ada di Medan. Kegiatan yang sudah dilakukannya bersama komunitas ARMY itu antara lain nonton bareng dan ghatering. Acara tersebut diadakan karena memperingati ulang tahun anggota BTS.

Rizki mengatakan ia memiliki *lightstick* sebagai simbol yang menggambarkan bahwa ia adalah anggota komunitas ARMY Medan. Simbol tersebut biasa digunakan setiap adanya *event*. Peneliti bertanya bagaimana cara ARMY Medan menggabungkan setiap ide yang ada untuk menghasilkan project yang sukses lalu meski mengatakan biasanya diskusi melalui grup terlebih dahulu dan para anggota panitia rapat kembali dan mendiskusikan project yang akan datang. Sampai saat ini ide yang sudah terealisasi kan menjadi suatu acara yaitu ulang tahun anggota BTS, buka bersama, nonton bareng.

Selanjutnya peneliti bertanya apakah ada bahasa tertentu yang dimiliki untuk saling berkomunikasi sesama anggota komunitas ARMY Medan, Rizki menjawab hanya bahasa Indonesia saja tapi mereka akan saling mengajari dan

berdiskusi jika ingin mempelajari bahasa Korea. Nilai moral yang sudah diperoleh segi selama bergabung di komunitas ARMY Medan yaitu lebih peduli terhadap lingkungan dan lebih solid sesama ARMY. Lalu untuk nilai moral yang ia dapatkan selama menyukai BTS menjadi lebih bekerja keras, serta tidak mudah menyerah dalam menggapai mimpi.

Lalu peneliti bertanya apakah ada maksud tertentu saat ia menggunakan suatu atribut dari komunitas ARMY, Rizki menjawab iya biasa ia menggunakan hanya untuk memperlihatkan bahwa dirinya adalah ARMY penggemar dari Boyband BTS. Rizki mengatakan makna yang ia dapat berkumpul dengan sesama anggota ARMY Medan menjadikan wawasan tentang BTS lebih luas dan memiliki nilai kebersamaan yang tinggi.

Tujuan Rizki mengikuti komunitas ARMY Medan ini ialah agar memperbanyak teman. Kemudian harapan yang ia miliki untuk komunitas ARMY Medan semoga komunitas ini bisa semakin baik.

### **3. Informan 3**

Nama Narasumber : Monica Lubis  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Usia : 24 Tahun  
Pekerjaan : Karyawan Swasta  
Tanggal Wawancara : 02 Oktober 2019

Informan ke empat ini sudah bergabung di komunitas ARMY Medan sejak tahun 2017. Yang membuatnya masuk ke dalam komunitas yaitu agar dapat informasi lebih tentang BTS. Kegiatan yang Monica pernah lakukan bersama

komunitas ARMY Medan yaitu *gathering* dan *event* tertentu. Acara tersebut diadakan untuk merayakan ulang tahun anggota BTS. Monica memiliki berbagai merchandise BTS sebagai simbol yang menggambarkan bahwa ia adalah anggota komunitas ARMY Medan. *Merchandise* BTS sebagai simbol digunakan pada saat event dan *cathering*. Saat peneliti bertanya bagaimana cara anggota ARMY Medan dalam menggabungkan idenya, Monica menjawab mereka melakukan kumpul untuk saling bertukar pikiran sehingga pendapat yang dikeluarkan akan digabungkan kemudian melakukan voting dengan suara terbanyak yang setuju. Ide yang sudah terealisasi kan sampai saat ini adalah ulang tahun anggota BTS. Peneliti juga bertanya apakah mereka menggunakan suatu bahasa tertentu dan Monica menjawab mereka tidak menggunakan bahasa tertentu.

Selama ia bergabung dengan komunitas ARMY Medan, Monica mendapatkan nilai moral seperti lebih kreatif dan peduli terhadap lingkungan. Sedangkan selama ia menyukai BTS nilai moral yang ia dapatkan yaitu menjadi lebih giat bekerja keras dan bertanggung jawab.

Lalu peneliti bertanya apa ada maksud tertentu saat ia menggunakan atribut komunitas yang menjawab dia tidak mempunyai maksud tertentu karena ingin memakainya saja. Monica mengatakan makna yang di dapatkan saat berkumpul dengan sesama anggota ARMY Medan yaitu wawasannya bertambah luas dan memiliki kebersamaan yang hangat.

Tujuannya mengikuti komunitas ARMY ini hanya untuk bersenang-senang dan menambah teman yang juga menyukai BTS. Harapannya bagi komunitas

ARMY Medan ke depannya itu semoga komunitas ARMY Medan tetap jalan aja kita mendapat ide untuk project yang lebih baik.

#### **4. Informan 4**

Nama Narasumber : Nurul Widya

Jenis Kelamin : Perempuan

Usia : 20 Tahun

Pekerjaan : Mahasiswa

Tanggal Wawancara : 02 Oktober 2019

Selanjutnya peneliti bertanya hal yang serupa pada Informan kedua, ia sudah menjadi anggota komunitas ARMY Medan sejak Agustus 2018 karena ingin mengenal lebih tentang BTS dan *fandom* ARMY. Sampai saat ini Nurul sudah mengikuti kegiatan Nonton Bareng, *Gathering* dengan komunitas ARMY yang diadakan dalam rangka Ulang Tahun *boyband* BTS dan Pendekatan dengan ARMY lainnya. Menurut pengakuan Nurul, ia memiliki beberapa koleksi merchandise yang pernah ia gunakan pada saat *gathering*.

Peneliti bertanya kepada Nurul, bagaimana cara anggota komunitas saling menuangkan ide masing-masing untuk menghasilkan project yang sukses? Maka jawaban informan, mengeluarkan setiap pendapat panitia di dalam grup khusus untuk di data kemudian menentukan jadwal temu untuk semua panitia. Setelahnya mereka akan berdiskusi untuk mengambil keputusan bersama. Ide yang sudah terealisasikan hingga saat ini adalah ulang tahun anggota *boyband* BTS, serta menanam pohon bersama ARMY Medan.

Nurul mengatakan saat berkomunikasi dengan sesama anggota komunitas mereka tidak menggunakan Bahasa tertentu, hanya Bahasa Indonesia saja. Selain itu, ia mendapatkan beberapa nilai moral selama bergabung di komunitas ARMY, seperti peduli dengan lingkungan dan menjadi lebih solid dengan anggota lainnya. Nurul juga mengatakan jika selama menyukai BTS, ia menjadi lebih bekerja keras, disiplin dan bertanggung jawab.

Peneliti bertanya, jika informan menggunakan suatu atribut dari ARMY apa ada maksud tertentu? Informan menjawab itu untuk menunjukkan identitas dirinya sebagai penggemar *boyband* BTS. Selain itu Nurul dapat memperluas wawasan serta mendapatkan kebersamaan yang bermakna saat berkumpul dengan para anggota komunitas.

Kemudian peneliti bertanya tentang apa tujuan informan mengikuti komunitas tersebut, jawaban Nurul adalah untuk mengenal lebih banyak tentang BTS dan ARMY. Serta harapan kedepannya untuk komunitas ARMY Medan yaitu agar semakin sukses untuk membuat *event-event* yang bisa membantu orang banyak.

## **5. Informan 5**

Nama Narasumber : Meydi Vickriyani  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Usia : 22 Tahun  
Pekerjaan : Mahasiswa & Admin Online Shop  
Tanggal Wawancara : 02 Oktober 2019



Selanjutnya peneliti beralih ke informan ketiga dengan diawali pertanyaan yang sama. Sejak kapan informan bergabung di komunitas ARMY Medan, jawaban informan tersebut pada Juli 2018. Ia masuk ke dalam komunitas ARMY Medan tidak ada alasan khusus, hanya karena sangat menyukai *boyband* BTS.

Sama seperti dengan informan pertama, Meydi hanya pernah ikut kegiatan Nonton Bareng dan *gathering* yang diselenggarakan dalam rangka ulang tahun anggota BTS dan Anniversary BTS.

Sampai saat ini Meydi mengoleksi berbagai *merchandise* BTS dan sudah memiliki *lighstick* yang pernah ia gunakan saat menonton konser. Selain itu saat peneliti bertanya bagaimana cara anggota komunitas menuangkan ide-ide menjadi sebuah project, maka jawaban Meydi sama seperti dengan informan sebelumnya yaitu mencatat ide-ide di grup social media lalu menentukan jadwal untuk merundingkan waktu bertemu dan membahas kembali saat rapat.

Untuk Bahasa, informan ketiga mengatakan jika mereka tidak memakai Bahasa tertentu, hanya saja Bahasa Indonesia yang sedikit dicampur dengan Bahasa Korea. Kemudian peneliti bertanya, nilai moral apa saja yang sudah ia dapat selama bergabung di komunitas ARMY Medan yaitu lebih menghargai pendapat orang lain dan lebih peduli dengan lingkungan sekitar. Menurut pengakuan Meydi, ia juga menjadi lebih disiplin, lebih bekerja keras untuk mencapai sesuatu, tidak mudah menyerah dan lebih mencintai diri sendiri seperti yang BTS katakan.

Saat peneliti bertanya tentang apa maksud penggunaan atribut dari komunitas tertentu dari komunitas ARMY, jawaban informan tidak ada maksud

tertentu karena ia menggunakan hanya ingin lebih mencintai BTS. Lalu peneliti bertanya akan makna apa yang Informan dapatkan ketika berkumpul dengan sesama anggota ARMY Medan lalu informan menjawab mereka mendapatkan ide ide yang lebih kreatif dan memperluas wawasan mereka akan BTS.

Meydi menjawab tujuan ia mengikuti komunitas ARMY Medan adalah untuk Memperbanyak teman yang menyukai BTS dan mengikuti segala acara. Harapan Meydi untuk komunitas ARMY Medan adalah semoga lebih berkembang lebih bermanfaat untuk lingkungan sekitar dan lebih berharga untuk BTS serta memiliki project baru yang lebih mengesankan.



**Gambar 4.1 Informan 2-3-4-5**  
Sumber : Hasil Penelitian, 2019

## 4.2 Pembahasan

Berdasarkan hasil dari yang peneliti dapatkan selama berada di lapangan terlihat bahwa lingkungan juga berpengaruh terhadap pembentukan identitas diri seseorang, dalam hal ini identitas diri seorang anggota komunitas ARMY Medan. Orang-orang terdekat ikut ambil andil dalam pembentukan identitas diri tersebut baik positif atau negative.

Hobi dan kesukaan ikut melatar belakangi sikap dan perilaku seseorang, walaupun tidak selamanya hal tersebut mutlak. Seperti para anggota komunitas yang menjadi informan, mereka dapat masuk ke komunitas ARMY 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.

Peneliti juga melihat anggota dari komunitas ARMY cukup sering menggunakan simbol tertentu, misalnya saja ada penggemar yang memang sengaja meletakkan beberapa foto idolanya dibelakang *casing* hp mereka, atau sengaja memakai barang yang berbau idolanya dengan alasan karena mencintai idolanya. Selain itu juga bisa menarik perhatian penggemar BTS yang bukan anggota komunitas untuk saling berkenalan.

Komunitas ARMY juga ikut andil dalam beberapa kegiatan sosial. Jika ada kesempatan di bulan puasa mereka sesekali membagikan bukaan puasa untuk masyarakat yang sedang melintasi jalan tersebut. Selain itu mereka juga pernah mendonasikan uang untuk UNICEF Indonesia sebagai bentuk kepedulian mereka terhadap sesama.

Banyaknya ide yang sudah terealisasikan oleh komunitas ARMY Medan dapat membuktikan bahwa komunitas ini mempunyai anggota-anggota yang bisa menerima saran serta mendengar pendapat sehingga menjadikan mereka menjadi komunitas yang cukup solid.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan analisis data penelitian yang diuraikan di atas, maka hasil penelitian tentang Interaksi Simbolik Sebagai Wujud Identitas Diri Pada Komunitas ARMY Medan (Studi Pada Boyband BTS), dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Secara simbolik, yaitu melakukan komunikasi dengan memberikan tanda tertentu kepada anggota komunitas maupun non anggota komunitas.
2. Secara verbal, yaitu menggunakan kata-kata atau adanya percampuran Bahasa tertentu yang lebih memudahkan penyampaian pesan serta maksud oleh antar anggota komunitas.

Selain itu ada pula beberapa kesimpulan yang bisa saya uraikan, sebagai berikut:

1. Simbol: ARMY Medan memiliki beberapa simbol seperti *hand-banner*, *lightstick* dan *merchandise*. Simbol tersebut mereka gunakan saat adanya *event* yang berkaitan dengan BTS atau ARMY.
2. Ide: Ide yang ada pada tiap anggota ARMY biasanya di diskusikan pada grup anggota mereka, lalu mereka menentukan jadwal untuk rapat anggota panitia dan mengambil keputusan bersama untuk project yang akan dilakukan kedepannya.

3. Bahasa: Bahasa yang komunitas ARMY gunakan adalah Bahasa Indonesia, namun sesekali menggunakan Bahasa Korea untuk belajar bersama.
4. Nilai Moral: Banyak nilai moral yang mereka dapatkan sejak menjadi anggota komunitas ARMY, seperti lebih kreatif, peduli terhadap lingkungan sekitar, solid 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.
7. Tujuan: Tujuan mereka mengikuti komunitas ARMY kebanyakan ingin menambah teman yang memiliki kesukaan dan hobi yang sama.
8. Harapan: Harapan dari setiap informan yaitu menjadikan komunitas yang lebih solid dan berguna bagi sesama.

## 5.2 Saran

Berikut saran dan masukan dari peneliti:

1. Diharapkan bagi komunitas ARMY untuk tetap mempertahankan kesolidan sesama anggota tetap terjaga, dan tidak lupa pula untuk membantu lingkungan sekitar yang membutuhkan pertolongan.
2. Selain itu dengan adanya komunitas ARMY Medan dapat menyatukan para penggemar BTS yang ada di Kota Medan.

## Daftar Pustaka

- Ardianto, Elvinaro, Harun Rochajat. (2012). *Komunikasi Pembangunan Perubahan Sosial*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Berk, Laura E. (2007). *Development Through The Lifespan*. United State of America: Pearson Education.
- Cangara, Hafied. (2014). *Pengantar Ilmu Komunikasi*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Desmita, R. (2008). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Effendy, Onong Uchana. (2005). *Ilmu Komunikasi Teori dan Praktek*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- (2000). *Ilmu, Teori, dan Filsafat Komunikasi*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Gay, L. R & Peter Airasian. (2000). *Educational Research: Competence for analysis an application (6th ed.)*. New Jersey: Merrill Prentice Hall.
- Gunawan, Imam. (2013). *Metode Penelitian Kualitatif Teori & Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Liliweri, Alo. (2018). *Prasangka, Konflik, dan Komunikasi Antarbudaya Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.
- Morissan. (2018). *Teori Komunikasi Individu Hingga Massa*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Mondry. (2008). *Pemahaman Teori Dan Praktik Jurnalistik*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mulyana, Deddy. (2001). *Human Communication: Konteks-Konteks Komunikasi*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Papalia et al., (2009). *Human Development: Perkembangan Manusia*. Jakarta: Salemba Humanika
- Ritzer, George. (2014). *Teori sosiologi Modern*. Jakarta: Prenadamedia Group.



- Robbin, Stephen D. (2006). *Perilaku Organisasi. Jilid Kesatu*. Jakarta: Prenhalindo Persada.
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan Anak. Jilid 1. Edisi Kesebelas*. Jakarta: Erlangga.
- (2003). *Adolescence, Perkembangan Remaja. Edisi Keenam*. Jakarta: Erlangga.
- Semiawan, Prof. Dr.Conny R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Grasindo.
- Soetjiningsih, (2004). *Buku Ajar: Tumbuh Kembang Remaja dan Permasalahannya*. Jakarta: Sagung Seto.
- (2003). *Tumbuh Kembang Anak*. Jakarta: EGC.
- Storey, John. (2006). *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop: Pengantar Komprehensif Teori dan Metode*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sugiyono, (2016). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan (R&D)*, Bandung: Alfabeta.
- (2008). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- West, Richard & Lynn H. Turner. (2008). *Pengantar Teori Komunikasi: Analisis dan Aplikasi*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Yusuf, H. Syamsu, (2011). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

**JURNAL:**

Ahmadi, Dadi. (2008). Interaksi Simbolik: Suatu Pengantar. *Mediator: Jurnal Komunikasi*. 9 (2). 301-316.

Sari, Ratna Kumala. (2017). Identitas Komunitas ARMY (Fandom Bangtan Boys) Suatu Kajian Subkultur Di Kota Surabaya. *Jurnal Komunitas Unair*. 6 (3). 4-5.

**SKRIPSI:**

Zakariya, Muhammad. 2019. *Penggunaan Advertising Infodunia.id Sebagai Media Promosi Online*. Skripsi Pada Program Sarjana Jurusan Ilmu Komunikasi. Sumatera Utara: UMSU.

(<http://repositori.umsu.ac.id/bitstream/123456789/3196/1/Penggunaan%20Advertising%20Infodunia.Id%20Sebagai%20Media%20Promosi%20Online.pdf> Diakses Pada 19 Agustus 2019 Pukul 11.52)

Ihwan, 2015. *Interaksi Simbolik Kepala Sekolah dan Guru dalam Peningkatan Kedisiplinan PNS di SDN Nomor 7 Panreng, Kabupaten Sinjai*. Skripsi Pada Fakultas Dakwah dan Komunikasi, Makassar: UIN Alauddin Makassar

(<http://repositori.uin-alauddin.ac.id/8301/1/IHWAN.pdf> Diakses Pada Tanggal 10 Agustus 2019 Pukul 14.20)

Catryn, Nabil. 2016. *Interaksi Simbolik Sebagai Wujud Identitas Diri Pada Komunitas Lesbian Di Kota Banda Aceh*. Skripsi Pada FISIP, Aceh: Universitas Syiah Kuala.

([etd.unsyiah.ac.id/index.php?p=show\\_detail&id=22604](http://etd.unsyiah.ac.id/index.php?p=show_detail&id=22604) Diakses Pada Tanggal 16 Agustus 2019 Pukul 18.16)

**Website:**

1. [https://id.wikipedia.org/wiki/BTS\\_\(grup\\_musik\)](https://id.wikipedia.org/wiki/BTS_(grup_musik))  
Diakses pada Kamis 08 Agustus 2019 18:14
2. <http://ewintribengkulu.blogspot.com/2013/05/pengertian-identitas-diri.html>  
Diakses pada Kamis 08 Agustus 2019 19:01
3. <https://www.jawapos.com/entertainment/infotainment/13/01/2019/makin-populer-tahun-2018-ada-89-juta-penggemar-korea-di-seluruh-dunia/>  
Diakses pada Kamis 15 Agustus 2019 14:23
4. <http://repository.uin-suska.ac.id/5878/3/BAB%20II.pdf>  
Diakses pada Kamis 29 Agustus 2019 15:01
5. <http://eprints.ums.ac.id/38605/3/04.%20BAB%20I.pdf>  
Diakses pada Minggu 01 September 2019 16:15
6. <http://psychologyne.blogspot.com/2016/10/identitas-diri.html>  
Diakses pada Senin 02 September 2019 15:44
7. <https://core.ac.uk/download/pdf/11710458.pdf>  
Diakses pada Senin 02 September 2019 16:43
8. <https://www.kajianpustaka.com/2013/09/pengertian-dan-fungsi-komunikasi-dalam.html>  
Diakses pada Kamis 17 Oktober 2019 12:01

## PEDOMAN WAWANCARA

Judul Penelitian : Interaksi Simbolik Sebagai Wujud Identitas Diri Pada  
Komunitas ARMY Di Kota Medan (Studi Pada Boyband  
Korea BTS)

Nama Penulis : Fairuz Mardhiyah

Prodi/Fakultas : Ilmu Komunikasi/Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Waktu Wawancara : .....

1. Identitas Informan :
  - a. Nama :
  - b. Jenis Kelamin :
  - c. Agama :
  - d. Usia :
  - e. Pendidikan :
  - f. Profesi :
2. Daftar Pertanyaan Untuk Anggota Komunitas:
  1. Sejak kapan anda bergabung di komunitas ARMY Medan?
  2. Apa saja kegiatan yang sudah dilakukan oleh komunitas ARMY Medan?
  3. Apakah ada simbol yang menggambarkan bahwa anda anggota komunitas ARMY Medan?

4. Bagaimana cara anggota ARMY Medan dalam menggabungkan ide yang ada di pikiran setiap individu untuk menghasilkan project yang sukses?
5. Untuk saling berkomunikasi sesama anggota komunitas ARMY Medan, apakah menggunakan suatu Bahasa tertentu?
6. Nilai moral apa saja yang sudah anda peroleh selama bergabung dengan komunitas ARMY Medan?
7. Jika anda sedang menggunakan suatu atribut dari komunitas ARMY, apakah ada maksud tertentu?
8. Makna apa yang anda dapatkan ketika berkumpul dengan sesama anggota ARMY Medan?
9. Apa tujuan anda mengikuti komunitas ARMY Medan ini?
10. Harapan anda kedepannya untuk komunitas ARMY Medan?

## **DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

### **Data Pribadi**

Nama : Fairuz Mardhiyah  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/Tanggal Lahir : Medan, 05 April 1997  
Kewarganegaraan : Indonesia  
Alamat : Jalan Kasuari No. 23 Sei Sikambing-B Medan  
Anak ke : 2 (dua) dari 3 (tiga) Bersaudara

### **Nama Orang Tua**

Ayah : Ben Sugito  
Pekerjaan : Pensiunan BUMN Telkom  
Ibu : Siti Roniah  
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga  
Alamat : Jalan Kasuari No. 23 Sei Sikambing-B Medan

### **Pendidikan Formal**

2003-2009 : SD Negeri 060884 Medan  
2009-2012 : SMP Swasta Kartika 1-2 Medan  
2012-2015 : SMK Telkom Sandhy Putra Medan  
2015-2019 : S1 Ilmu Komunikasi UMSU