

Model Interaksi Fangirling Terhadap Perilaku Simulakra Pesertadidik MAN 2 Kota Semarang

Saka Mahardika Oktav Nugraha¹, Yuliantoro², Auralita³, Idzni⁴

Email: Sakamahardikaon95@gmail.com
yuliantoro@lecturer.unri.ac.id
auralitasaul121@gmail.com
darmamuza@gmail.com

Madrasah Aliyah Negeri 2 Semarang

ABSTRAK

Model interaksi yang dilakukan oleh para pesertadidik atau biasa disebut Fangirling memiliki perilaku interaksi melalui media sosial. Perilaku akses media sosial membentuk konsep simulakra bahwa fangirling bisa bebas berimajinasi dengan simulasi lewat media sosial idola yang di idolakan. Penelitian ini bertujuan mengetahui perilaku fangirling terhadap perilaku belajar di sekolah pesertadidik MAN 2 Kota Semarang. Simulakra yang dilakukan pesertadidik sejauhmana mereka mengidolakan dengan imajinasi simulasi. Penelitian ini merupakan jenis kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengumpulan data menggunakan observasi, dokumentasi dan kajian referensi tentang model interaksi yang dilakukan pesertadidik MAN 2 Kota Semarang sebagai fangirling terhadap perilaku simulakra. Hasil data penulisan menunjukkan model komunikasi fangirling terhadap pendidik memberikan stimulus terhadap pendidik yang menyisipkan pembelajaran dengan konten K-pop fangirling.

Kata Kunci: Model Interaksi, Fangirling, Simulakra

1. PENDAHULUAN

Perilaku interaksi merupakan kegiatan berupa tindakan yang dilakukan oleh individu dengan individu serta dilakukan oleh individu dengan kelompok. Proses interaksi melalui kontak dan komunikasi merupakan serangkaian tindakan yang dilakukan supaya proses interaksi terarah dan terjalin dengan baik. Melalui komunikasi yang baik diharapkan memiliki pemaknaan dalam memahami perilaku (Harfiyanto et al., 2015). Interaksi sosial adalah suatu proses yang terjadi ketika individu-individu atau kelompok-kelompok saling berhubungan dan mempengaruhi satu sama lain dalam suatu lingkungan sosial.

Interaksi sosial dapat terjadi dalam berbagai bentuk, seperti komunikasi verbal maupun nonverbal, pertemuan tatap muka, atau melalui media sosial. Interaksi sosial sangat penting dalam kehidupan manusia, karena melalui interaksi sosial individu dapat memperoleh dukungan sosial, belajar dari pengalaman orang lain, dan membangun hubungan sosial yang positif. Kendatidemikian, interaksi sosial juga dapat membawa konflik dan tekanan sosial jika tidak dilakukan dengan baik. Oleh karena itu, penting bagi individu untuk belajar dan mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan mereka untuk berinteraksi dengan orang lain secara efektif dan harmonis.

Pada era moderen keterampilan berinteraksi sudah banyak dilakukan oleh masyarakat terutama pada anak-anak dan remaja melalui media sosial karena di era modern, interaksi antar manusia semakin beragam dan kompleks. Berbagai macam media sosial seperti Instagram, youtube dan tikok merupakan bentuk keterampilan interaksi untuk memberikan gambaran perilaku dan Tindakan. Beberapa bentuk interaksi yang umum terjadi di era modern memberikan kemudahan individu dalam mendapatkan informasi

Interaksi Sosial melalui media Sosial telah menjadi salah satu bentuk interaksi paling populer di era modern. Melalui platform sosial media seperti Facebook, Twitter, dan Instagram, orang dapat berinteraksi dengan orang lain dari seluruh dunia. Hal ini memungkinkan orang untuk tetap terhubung dengan keluarga dan teman-teman mereka yang berada jauh dari mereka. Interaksi Virtual pada era modern, menggunakan Teknologi yang telah memungkinkan manusia untuk berinteraksi secara virtual. Misalnya, video conference memungkinkan orang untuk berbicara dengan rekan kerja atau klien dari jarak jauh. Teknologi virtual reality juga memungkinkan orang untuk berinteraksi dalam dunia maya yang terasa nyata (Azhar & Winduwati, 2020).

Pada era moderen terutama remaja memiliki ketertarikan melakukan interaksi melalui dunia maya menggunakan media sosial. Interaksi bisa dilakukan langsung tanpa melakukan tatap muka tetapi melalui media sosial dengan internet komunikasi bisa berlangsung. Kemudahan berkomunikasi melalui media sosial dimanfaatkan oleh remaja untuk berinteraksi secara langsung kepada publik figur atau artis idola, terutama para remaja putri yang menyukai budaya korea. Para pecinta K-pop remaja putri bisa disebut dengan fangirling (Shabira & Uyun, 2023).

Fangirling merupakan kegiatan seseorang atau tindakan sangat mengagumi dan terobsesi dengan selebriti, tokoh publik, atau karakter fiksi tertentu. Istilah yang biasa digunakan untuk merujuk pada perilaku penggemar perempuan, meskipun ada juga penggemar pria yang melakukan hal yang serupa dan disebut "fanboying". Fangirling dapat dilakukan dengan berbagai cara, seperti mengumpulkan merchandise, menonton dan membaca semua karya yang berhubungan dengan idola mereka, atau bahkan membuat *fan*

art atau *fan fiction* (Cahyani & Purnamasari, 2019). Beberapa penggemar juga dapat berpartisipasi dalam forum dan komunitas online untuk berdiskusi dan berbagi kesenangan mereka.

Meskipun fangirling dianggap sebagai sesuatu yang wajar, namun jika berlebihan dan tidak sehat, hal ini dapat mengganggu kehidupan seseorang. Misalnya, jika seseorang terlalu terobsesi dengan idola mereka dan mengabaikan tanggung jawab sehari-hari atau mengeluarkan uang terlalu banyak untuk membeli merchandise, hal ini dapat merugikan mereka secara finansial dan sosial. kendentidemikian penting untuk tetap seimbang dalam melakukan fangirling dan mengenali kapan waktu yang tepat untuk memperlihatkan rasa kagum kita terhadap selebriti atau tokoh publik favorit.

Kegiatan mengagumi seseorang atau idola merupakan perilaku yang mengarah fanatik yang akan menimbulkan sebuah kesenjangan berupa perilaku dunia maya dan nyata yang sulit untuk dibedakan. Karena perilaku interaksi di sosial media akan menjadi nyata sedangkan interaksi nyata menjadi simulasi atau tidak nyata. Hal ini terjadi karena memang para remaja menikmati dunia maya yang dirasakan secara nyata. Karena dunia tiruan lebih nyata daripada dunia nyata.

Fangirling menjadi salah satu model interaksi yang dilakukan pesertadidik MAN 2 kota Semarang yang terjadi melalui simulakra bahwa, melalui media sosial atau dunia maya fangirling bisa hadir untuk memenuhi kebutuhan hiburan pesertadidik dalam memaknai Tindakan mengidolakan artis atau budaya K-Pop (Gultom & Ardiansyah, 2023). Kendentidemikian dengan adanya media sosial yang memberikan sarana fangirling untuk melakukan simulasi terhadap para idolanya bisa mudah untuk diakses dan memiliki makna bahwa dunia maya lebih real atau asli daripada dunia nyata yang tidak terasa asli atau real .

Perilaku fangirling memberikan dampak yang negative bagi pesertadidik MAN 2 Kota Semarang terutama pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pendidik yang sedang melaksanakan kegiatan pembelajaran mengetahui pesertadidik yang sedang mengakses media sosial fangirling. Hal ini terjadi ketika proses pembelajaran secara klasikal serta menggunakan smartphone. Perilaku simulakra fangirling harus memiliki model interaksi yang baik antara fans dan artis supaya tidak mengganggu kegiatan utama yaitu kegiatan belajar mengajar di kelas. Perilaku simulakra pada pesertadidik MAN 2 yang merupakan fangirling memiliki imajinasi yang menarik atau memberikan stimulus untuk terus mengkases konten-konten K-Pop.

Simulakra merupakan simulasi terhadap sesuatu yang tidak nyata maya tetapi memberikan kenyamanan bagi penikmatnya. Sesuatu yang abstrak menjadi konkret. kebudayaan barat dewasa ini merupakan sebuah representasi dari dunia simulasi, yakni dunia yang terbentuk dari hubungan berbagai tanda dan kode secara acak, tanpa referensi relasional yang jelas (Santoso, 2019).

Permasalahan yang terjadi bisa diselesaikan dengan cara memberikan solusi dari pendidik terhadap pesertadidik. Pendidik memiliki jiwa yang harus dimiliki pesertadidik supaya mengikuti alur dari pendidik. Selingan pembahasan berupa fangirling memberikan dampak positif terhadap siswa fangirling dengan maksud memberikan stimulus dan semangat saat proses pembelajaran berlangsung.

2. METODE PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Metode kualitatif digunakan untuk menggali informasi terhadap Pesertadidik MAN 2 yang menjadi anggota fangirling terhadap model komunikasi perilaku simulakra pada saat proses kegiatan belajar mengajar. Lokasi penelitian sesuai dengan permasalahan pesertadidik yang mengalami kesulitan saat proses pembelajaran berlangsung terhadap konten K-Pop sebagai fangirling yang di akses saat pembelajaran.

Langkah-langkah pengumpulan data meliputi usaha membatasi penelitian, mengumpulkan informasi melalui observasi dan wawancara, baik yang terstruktur maupun tidak, dokumentasi, materi-materi visual, serta usaha merancang protokol untuk merekam/mencatat informasi (Creswell, 2017). Data yang terkumpul dianalisis secara kualitatif yaitu pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi yaitu pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi, wawancara, studi dokumentasi, catatan lapangan, teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data (data reduction), penyajian data (display data), dan penarikan kesimpulan (conclusion drawing verification) dengan melukiskan hasil penelitian dalam bentuk Kata-kata atau frase yang memungkinkan peneliti untuk merinci hasil penelitiannya sesuai dengan keadaan sebenarnya yang ditemui di lapangan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Model interaksi Fangirling pesertadidik MAN 2 Kota Semarang

Fangirling merupakan fenomena fans perempuan yang memiliki kelompok yang diakui oleh kelompok fans di sosial media untuk *stalking* tentang boyband, artis solo, selebriti, dan aktor. Kendatidemikian fangirling tidak terbatas pada perempuan, fans laki-laki juga memiliki perilaku yang sama dengan fangirling yaitu sama-sama memiliki rasa menyukai atau fans terhadap seseorang idola. Fangirling adalah kegiatan untuk menunjukkan kesetiaan seorang fans pada idolanya sebagai contoh pada saat ulang tahun seorang idola para fans cewek mengadakan acara amal untuk menghargai atau untuk bentuk ucapan selamat kepada idolanya yang sedang berulang tahun.

Fangirling biasanya dilakukan dengan menonton video klip idola Korea, Eropa, Thailand, atau dari negara lainnya. Bahkan dari dalam negeri digemari. Biasanya fangirling yang terlalu berlebihan juga tidak baik karena bisa berubah menjadi perasaan obsesi seperti *sasaeng* fans yaitu sebutan untuk fans yang terlalu terobsesi pada idolanya seperti *Stalker* untuk selalu terdepan dalam mengetahui idolanya. Perilaku fangirling yang terlalu berlebihan, melakukan operasi merubah bentuk badan agar serupa dengan idolanya, bisa juga mengikuti kegiatan idolanya bahkan hingga pergi ke luar negeri untuk menghadiri konser atau kegiatan idolanya. Perilaku Fangirling dilakukan dengan membeli barang-barang yang berasal dari idolanya atau berasal dari perusahaan idola. Fangirling juga bisa memberikan dampak baik seperti menjadi perasaan senang atau menghilangkan stress dengan mendengar atau melihat karya-karya milik idola.

Dampak terhadap fangirling pesertadidik yang dilakukan pada saat proses pembelajaran memberikan dampak negatif dengan mengakses smartphone yang dimiliki. Proses pembelajaran di MAN 2 Kota Semarang diperbolehkan menggunakan smartphone untuk kegiatan pembelajaran kendatidemikian pesertadidik menyalah gunakan untuk

menyaksikan konten para fangirling. Perilaku ini diimbangi dengan pendidik yang mengetahui fangirling dengan menyisipkan pembahasan fangirling dalam proses pembelajaran dengan tujuan pesertadidik tertarik dan terstimulus dalam proses pembelajaran. Model komunikasi pesertadidik yang menjadi fangirling terhadap gurunya dalam proses pembelajaran bisa disesuaikan melalui pembahasan konten fangirling serta materi pembelajaran. Kegiatan yang dilakukan pesertadidik MAN 2 sebagai fangirling dengan pendidik yang mengetahui fangirling memberikan suasana proses pembelajaran di dalam kelas menjadi efektif serta terstimulus untuk semangat dalam melakukan proses pembelajaran.

b. Perilaku Fangirling terhadap Simulakra pesertadidik MAN 2 Kota Semarang

Perilaku par fangirling pesertadidik MAN 2 kota semarang yang tergolong memiliki sifat simulakra biasanya mengakses fangirling melalui media sosial berupa youtube, Instagram,twiter,tiktok. Simulakra merupakan proses dimana sesuatu yang tidak nyata menjadi nyata. Simulasi dan salinan sering kali lebih dominan dan lebih penting daripada objek atau pengalaman asli yang sebenarnya. Secara singkat simulakra merupakan sesuatu yang abstrak menjadi konkret hal ini seperti yang dilakukan pesertadidik MAN 2 yang menjadi fangirling memiliki sikap simulakra dalam memaknai idolanya lewat dunia maya yang abstrak.

Pesertadidik Man 2 Kota semarang melakukan konsep atau perilaku simulakra yang sering dilakukan dengan mengakses tiktok dan youtube. Media tiktok menjadi media favorit salah satu pesertadidik dalam menikmati video yang di edit di tik-tok yang memiliki efek yang menarik serta suara yang memberikan semangat. Kendatidemikian perilaku simulakra pesertadidik terus dilakukan dengan menganggap bahwa idolanya itu sudah dianggap sebagai pasangan hidupnya.

Masyarakat simulasi adalah bentuk karakter identitas masyarakat kontemporer dalam kehidupannya selalu dibuat repot dengan sebuah absurditas kode, tanda dan simbol, dan bentuk model sebagai memproduksi dan reproduksi dalam sebuah teori yang di sebut simulakra. Dalam simulakra secara esensial manusia itu tidak ada dalam kehadiran realitas sesungguhnya tetapi memiliki imajinasi dalam berfikir serta pengaruh ilusi dalam melihat realitas di ruang tempat mekanisme simulasi berlangsung.

Keadaan ini membuat jarak antara kebenaran dan kepalsuan, realitas dan rekaan terasa jauh dan memiliki kesamaan. Oleh karena itu yang dihasilkan dalam realitas ini adalah keadaan semu dan kepalsuan hasil simulasi (hiperealitas). Istilah simulakra merupakan teori untuk menjelaskan sebuah simbol atau tanda dan citra yang tampak dalam realitas yang tidak ada rujukan dalam kebenaran keberadaannya. Akan tetapi simulasi ini menciptakan sebuah citra, tanda, dan simbol yang kemudian menjadi bagian dari sebuah realitas. Secara singkat simulakra merupakan hal yang kongkrit menjadi abstrak dan abstrak menjadi kongkrit.

Permasalahan simulakra dialami pesertadidik MAN 2 Kota Semarang terhadap para fangirling bahwa dengan cara mendengarkan musik bahkan saat di dalam kelas serta mengakses melalui FYP tiktok juga menampilkan tentang K-pop favorit yang dilakukan pada saat proses pembelajaran. Pada saat proses pembelajaran fangirling pesertadidik MAN 2 Kota Semarang juga mendengarkan dan menyaksikan video K-pop. Tindakan yang

dilakukan pesertadidik mengakibatkan pendidik yang terganggu saat pembelajaran dan dengan menegur pesertadidik saat pembelajaran.

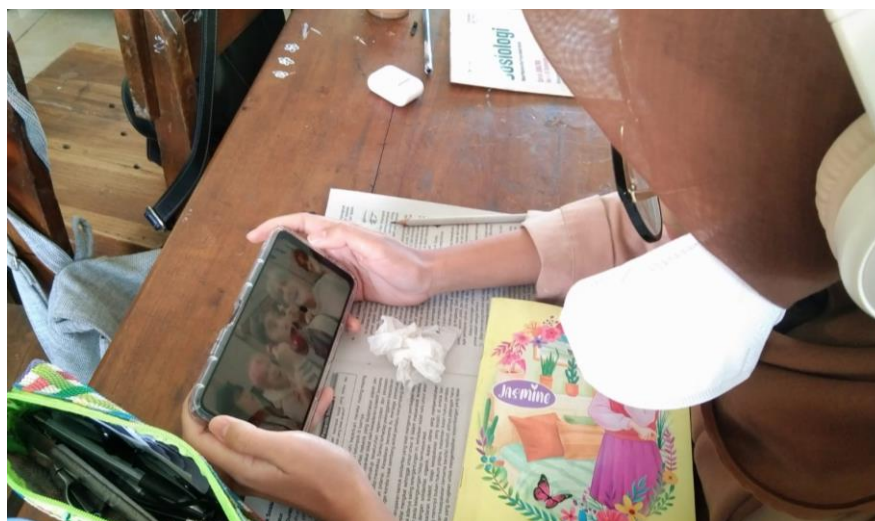
Dampak mengakses konten K-pop fangirling mengakibatkan tidak fokus pada saat proses pembelajaran pesertadidik fangirling. Guru menegur pesertadidik agar fokus dalam pelajaran yang dilakukan. Pesertadidik tetap berusaha menonton video dan mendengarkan musik K-Pop di kelas secara sembunyi saat pelajaran berlangsung. Pesertadidik fangirling merasakan sepi saat tidak melaksanakan aktivitas sehari-harinya dengan mengakses konten K-Pop, apalagi saat tidak memiliki kuota untuk menonton video Kpop. Kendatidemikian pesertadidik fangirling tidak menyerah jika dirumah tidak memiliki kuota menggunakan wifi milik orangtuanya untuk mengakses konten K-Pop.

Kegiatan tersebut tidak mengganggu kegiatan sehari-harinya karena BQ tetap mendengarkan K-Pop walaupun sedang belajar agar tidak sepi. Jika waktu sholat tiba BQ akan menghentikan fangirlingnya atau aktivitas mendengarkan dan menonton K-Pop. Tidak melupakan sholat karena rumah BQ dekat dengan masjid dan akan tetap terdengar azan walaupun bu baiq menggunakan *earphone*. Kegiatannya sering dilakukan bahkan disekolah dan saat pelajaran dilakukan. Kendatidemikian jika di sekolah kuota habis meminta menyambungkan hotspot dari temannya dengan alasan mencari tugas.

Jika Pesertadidik fangirling MAN 2 bertemu dengan sesama pecinta K-pop langsung merasa bisa menyesuaikan dan membangun keakraban yang lebih cepat. Sedangkan apabila tidak memiliki teman sesama pecinta K-pop fangirling MAN 2 merasa biasa saja. Apabila memiliki bias yang sama dengan temannya maka merasa memiliki persaingan. Dengan adanya sesama fangirling membuat persaingan dalam mengikuti idolanya sedalam mungkin dan seakan sedekat mungkin.

BQ merupakan fangirling yang mengikuti live di Instagram dan mengikuti konser online pada tahun 2020 yang diadakan oleh boy band K-Pop straykids dengan membeli tiket online seharga Rp.300.000 rupiah, di konser tersebut BQ melakukan interaksi dengan idolanya. Seperti menyapa fans, komunikasi dengan idolnya (de Jesus, 2020). BQ bisa menadaptkan tiket melalui grup fans, grup tersebut berisi tentang info-info K-pop yang di ikuti. Dalam dunia simulasi, yang menjadi gambaran suatu realitas adalah model-model manipulasi bukan kenyataan yang sesungguhnya (Baudrillard 1985). Simulakra dimaksudkan untuk mengontrol masyarakat dengan cara yang halus yaitu menipu dan mempercayai bahwa simulasi itu adalah kenyataan yang sesungguhnya sehingga masyarakat menjadi tergantung terhadap simulasi dan posesif terhadapnya.

Wujud simulakra dilakukan BQ dengan anggapan bahwa salah satu artis dari grup boy band K-pop dianggap sebagai suami atau pacarnya. Dengan menggunakan youtube mengakses video klip K-pop idolanya. Video klip atau bisa disebut MV (*Movie Video*) dari boy band dan girl band K-Pop NCT, STRAYKIDS, ENHYPEN, TXT, TWICE, NEW JEANS, NMIXX, ITZY, AESPA, IVE, RED VELVET(Asmaussolihat & Nugrahawati, 2022). Selain video klip musik-musik K-Pop boyband dan girlband favorit di akses melalui media spotify.



Gambar 1.1 Fangirling Pesertadidik MAN 2 Kota Semarang yang sedang mengakses video klip K-Pop

Sebelum kenal K-Pop BQ tidak bisa dance, dan tidak bisa berbahasa asing, setelah mengenal K-Pop memiliki kemampuan berbahasa asing yaitu Bahasa Korea walaupun hanya Bahasa dasar seperti *annyeong haseyo* atau halo dalam Bahasa Korea. Selain musik tari atau dance menjadi bentuk kecintaan fangirling terhadap idolanya. Kecanduan nonton, mendengar musik dan bahkan memperagakan *dance* K-Pop, dan menyanyi. Pada waktu seminggu dalam sehari mendengarkan musik K-Pop terus menerus.

Hasil proses simulakra terhadap pesertadidik MAN 2 Kota Semarang yang menjadi fangirling memiliki imajinasi yang tanpa disadari akan hadirnya simulasi. Simulasi yang ditampilkan membuat psertadidik tenggelam dalam simulasi. Perilaku yang dilakukan fangirling dipengaruhi pada kenyataan realitas yang palsu dan diciptakan oleh simulasi. Realitas yang bukan keadaan sebenarnya kemudian dicitrakan dalam bentuk realitas yang mendeterminasikan kesadaran fangirling pesertadidik MAN 2, inilah yang disebut dengan realitas semu (*hyper-reality*)

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Model interaksi fangirling pesertadidik MAN 2 Kota Semarang yang memiliki sikap terhadap proses simulakra merupakan konsep dalam berkomunikasi melalui media sosial. Dengan adanya media sosial seperti Youtube, Instagram, dan Tiktok komunikasi fangirling dengan mudah diakses. Kebebasan berekspresi ini memberikan imajinasi terhadap fangirling bahwa lewat video klip dan komunitas sesama fangirling menganggap boband dan girlband idolanya seperti sosok orang terdekat yang dianggap sebagai kekasihnya. Kendatidemikian dampak positif dan negatif menjadi perilaku sosial fangirling di sekolah dan dirumah. Pendidik atau guru memberikan stimulus pesertadidik fangirling dengan menyisipkan materi K-Pop pada saat proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran memberikan kesan nyaman bagi para fangirling meskipun perilaku yang dilakukan belum bisa meninggalkan perilaku fangirling menyaksikan video klip dan musik K-Pop.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmaussolihat, S., & Nugrahawati, E. N. (2022). Pengaruh Celebrity Worship terhadap Problematic Internet Use pada anggota NCTzen Indonesia. *Bandung Conference Series: Psychology Science*, 2(1), 328–336. <https://doi.org/10.29313/bcps.v2i1.1074>
- Azhar, M. F., & Winduwati, S. (2020). Pembentukan Personal Branding K-pop Influencer Melalui Media Sosial Instagram (Studi Kasus pada Akun Instagram @Kimdarlings). *Prologia*, 4(2), 354. <https://doi.org/10.24912/pr.v4i2.6607>
- Cahyani, D., & Purnamasari, Y. (2019). *Celebrity Worship on Early Adult K-Pop Fangirling*. 304(Acpch 2018), 167–170. <https://doi.org/10.2991/acpch-18.2019.41>
- Creswell, W. J. (2017). *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed (Edisi Ketiga)*. Pustaka Pelajar.
- de Jesus, C. F. (2020). “BangBangCon: The Live”-A Case Study On Live Performances and Marketing Strategies With The Korean-Pop Group “BTS” During The Pandemic Scenario In 2020. *Asia Marketing Journal*, 22(4), 63–78. <https://doi.org/10.15830/amj.2020.22.4.63>
- Gultom, G. M., & Ardiansyah. (2023). PERKEMBANGAN KOREAN POP DI KOTA JAMBI MASA REFORMASI (2000-). *Jurnal Pendidikan Sejarah & Sejarah FKIP Universitas Jambi*, 2(1), 146–152.
- Harfiyanto, D., Utomo, C. B., & Budi, T. (2015). Pola interaksi sosial Siswa pengguna Gadget di SMAN 1 Semarang. *Journal of Educational Social Studies*, 4(1), 1–5. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jess>
- Santoso, B. dkk. (2019). Simulakra Teknologi Digital di Era Post Truth dan Pendangkalan Nilai Demokrasi. *Prosiding Senas POLHI (Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Polotok Universitas Whid Hasyim Semarang)*, 2, 134–147.
- Shabira, F., & Uyun, Q. (2023). Harga Diri dan Kebersyukuran Sebagai Prediktor Citra Tubuh pada Remaja Perempuan Penggemar K-pop. *Psikologika: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Psikologi*, 28(1), 101–114. <https://doi.org/10.20885/psikologika.vol28.iss1.art7>