

**Subkultur Budaya Pop Studi Netnografi Komunitas
BAIA (BTS Army Indonesia Amino)**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Universitas Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk Memenuhi
Sebagai Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Strata Satu Bidang
Keilmuan Sosiologi**

Disusun oleh:

Sakti Wahyu Sejati

NIM: 16720029

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

2023

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Sakti Wahyu Sejati
NIM : 16720029
Jurusan : Sosisologi
Fakultas : Ilmu Sosial dan Humaniora

Menyatakan dengan sesungguhnya skripsi berjudul " Subkultur Budaya Pop Studi Netnografi Komunitas BAIA (BTS ARMY Indonesia Amino) adalah asli hasil karya karya pribadi dan bukan plagiasi dari hasil karya orang lain.

Yogyakarta, 03 Agustus 2023

Yang Menyatakan



Sakti Wahyu Sejati

NIM: 16720029

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

NOTA DINAS PEMBIMBING

Hal : Skripsi

Kepada :

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga
Yogyakarta

Assalamualaikum Wr. Wb

Setelah memeriksa, mengarahkan dan mengadakan perbaikan
seperlunya, maka selaku pembimbing saya berpendapat bahwa
skripsi saudara:

Nama : Sakti Wahyu Sejati

NIM : 16720029

Prodi : Sosiologi

Judul Subkultur Budaya Pop Studi Netnografi Komunitas BAIA (BTS
ARMY Indonesia Amino)

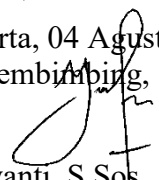
Telah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Sosial dan
Humaiora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta untuk memenuhi
sebagian syarat memperoleh gelar sarjana strata satu dalam
Sosiologi.

Dengan ini saya mengharapkan saudara tersebut segera
dipanggil untuk mempertanggungjawabkan skripsinya dalam
sidang munaqosyah.

Atas perhatiannya diucapkan terima kasih

Wassalamualaikum Wr. Wb

Yogyakarta, 04 Agustus
Pembimbing,


Dr. Muryanti, S.Sos., M.A

NIP. 19800829 200901 2

005



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 585300 Fax. (0274) 519571 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-918/Un.02/DSH/PP.00.9/08/2023

Tugas Akhir dengan judul : [Subkultur Budaya Pop Studi Netnografi Komunitas BAIA \(BTS Army Indonesia Amino\)](#)

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : SAKTI WAHYU SEJATI
Nomor Induk Mahasiswa : 16720029
Telah diujikan pada : Selasa, 15 Agustus 2023
Nilai ujian Tugas Akhir : A/B

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang
Dr. Muryanti, S.Sos., M.A
SIGNED

Valid ID: 64e42ad40944e



Penguji I
Agus Saputro, M.Si.
SIGNED

Valid ID: 64e414c793baa



Penguji II
Ui Ardaninggar Luhtitianti, M.A.
SIGNED

Valid ID: 64e42017e64e0



Yogyakarta, 15 Agustus 2023
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora
Dr. Mochamad Sodik, S.Sos., M.Si.
SIGNED

Valid ID: 64e47654794b9

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk:

1. Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora dan Prodi Sosiologi yang menjadi tempat saya menimba ilmu dan pengalaman.
2. Ibu saya Sri Suyatmi yang telah memberikan cinta kasih serta dukungan sepenuh hati untuk saya.
3. Bapak saya Wahyu Daryoko yang telah membiayai kegiatan akademik saya
4. Dosen pembimbing saya Dr. Muryanti, S.Sos., MA, dosen pembimbing skripsi saya sebelumnya ibu Ambar Sari Dewi, S.Sos., M.S.i., P.hD dan bapak B.J. Sujibto, S.Sos., M.A. yang selalu menanyakan progres saya
5. Sahabat saya Siti Nur Istiqomah dan Sema Nur Fadlillah
6. Teman-teman saya Nadia Ayu Larasati, Anis Maulida, Gias Muhammad
7. Pihak-pihak yang telah mendukung penelitian khususnya BAIA
8. Teman-teman Sosiologi 2016

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

HALAMAN MOTTO

HARIMU DITENTUKAN HARI INI BUKAN BESOK ATAU LUSA



KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur saya panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, karunia, serta hidayah-Nya. Sehingga, saya sebagai penulis skripsi ini, dapat menyelesaikan penulisan serta penyusunannya dengan tepat waktu. Sholawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Baginda Nabi Muhammad SAW yang telah memberikan petunjuk kepada kita semua.

Saya sebagai penulis menyadari bahwa selesainya penulisan serta penyusunan skripsi ini, tidak lepas dari campur tangan dan dukungan pihak lain. Oleh karena itu, izinkan penulis untuk mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Dr. Mochammad Sodik, S.Sos., M.Si. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Humaniora.
2. Ibu Dr. Muryanti S.Sos., MA. selaku Dosen Penasehat Akademik serta Pembimbing yang telah memberikan masukan serta dorongan untuk segera menyelesaikan penulisan skripsi ini.
3. Ibu Ambar Sari Dewi, S.Sos., M.A., P.h.D. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu meluangkan waktu serta memberikan arahan dalam penulisan skripsi ini.
4. Segenap Dosen Program Studi Sosiologi yang selama ini telah memberikan ilmu pengetahuan kepada penulis selama ini.
5. Prodi Sosiologi segenap jajaran selama masa perkuliahan penulis
6. Segenap Informan yang terlibat dalam proses penulisan serta penyusunan skripsi ini.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

7. Kepada Ibu tercinta, Sri Suyatmi yang telah menguatkan saya dan memberikan dukungan terbesar bagi saya.
8. Kepada Bapak Wahyu Daryoko yang telah membiayai biaya akademis saya
9. Sema Nur Fadlilah yang selalu mengingatkan penulis untuk tetap menyelesaikan penulisan tugas akhir ini
10. Siti Nur Istiqomah, yang menjadi teman seperjuangan saya dan selalu membantu saya
11. Nadia Ayu Larasati, yang telah membantu di detik-detik terakhir pengumpulan Tugas Akhir saya
12. Keluarga besar Sosiologi 2016 yang saya sayangi. Kita telah bersama-sama menuntut ilmu di UIN Sunan Kalijaga.
13. Kepada semua pihak yang telah terlibat dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga semua bantuan yang telah diberikan menjadi kebaikan juga untuk semuanya serta mendapat balasan dari Allah SWT

Yogyakarta 11 Agustus 2023
Penyusun



Sakti Wahyu Sejati

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Abstrak

Di era globalisasi dan munculnya media baru membuat budaya suatu daerah diluar budaya tersebut mudah diakses dan dapat dinikmati, penikmat budaya tersebut terkelompok menjadi kelompok-kelompok penggemar yang nantinya berperan dalam perkembangan budaya penggemar. Dalam media baru budaya penggemar menjadi bagian penting dari perkembangan system subkultur. Pada kajian ini penelitian dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan eksistensi subkultur penggemar dengan menggunakan teori interaksionisme simbolik dengan memfokuskan pada konsep *self, mind, society* oleh George Herbert Mead dengan menggunakan metode penelitian netnografi untuk mengumpulkan data melalui observasi, wawancara, dan analisis konten dari platform online komunitas. Data yang dikumpulkan kemudian dianalisis dan digabungkan dengan konsep fungsi subkultur yang digagas oleh Brake untuk menjelaskan bagaimana subkultur berfungsi dan menjadikannya eksis sehingga dapat dilihat bagaimana interaksionisme memfungsikan subkultur yang ada sehingga dapat memperlihatkan eksistensi subkultur penggemar. Pada penelitian ini peneliti melakukan penelitian terhadap kelompok penggemar yang bergabung dalam BAIA (BTS ARMY Indonesia Amino) dan berlokasi di dalam aplikasi Amino. Hasil penelitian menunjukkan bahwa subkultur BAIA memiliki kesadaran untuk menegosiasikan kembali identitas kolektifnya dengan melakukan produktivitas dan mewedahi anggotanya sesuai dengan nilai dan norma yang disepakati.

Keyword: subkultur, komunitas online, budaya penggemar, interaksionisme simbolik

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

COVER.....	i
Surat Pernyataan Keaslian Skripsi	ii
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	iii
LEMBAR PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
Abstrak.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR TABEL.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
1. Manfaat Teoritis.....	8
2. Manfaat Praktis	8
E. Kajian Pustaka.....	8
F. Landasan Teori.....	13
1. Konsep Subkultur.....	13
2. Interaksionis Simbolik	15
G. Metode Penelitian.....	17
1. Jenis Penelitian.....	17
2. Lokasi Penelitian.....	17

3.	Kriteria Informan	18
4.	Teknik Pengumpulan Data.....	18
H.	Sistematika Pembahasan.....	21
BAB II BAIA DAN PERKEMBANGANNYA		23
A.	K-Popers (Korean Pop)	24
B.	BAIA (BTS ARMY Indonesia Amino)	24
C.	Sejarah Komunitas BAIA	26
D.	Motto Komunitas BAIA.....	26
E.	Struktur Komunitas BAIA	28
F.	Kegiatan Komunitas BAIA.....	33
G.	Profil Informan.....	42
BAB III SUBKULTUR YANG DIPERLIHATKAN BAIA.....		51
A.	Studi Dokumen	51
1.	BAIA Official Challenge dan Additional Challenge	51
2.	BAIA Love MySelf Movement	53
3.	BAIA Radio	54
4.	BAIA Literacy	55
5.	Meet Up & Charity	55
B.	Hasil Wawancara dan Observasi Data.....	56
1.	Menyediakan solusi berbagai masalah sosial, ekonomi, dan struktur. .	56
2.	Identitas Kolektif	60
3.	Memperoleh ruang.....	64
4.	Solusi Dilema Eksistensi.....	74
5.	Ekonomi.....	78
BAB IV ANALISIS DATA PENELITIAN SUBKULTUR BUDAYA POP KOMUNITAS BTS ARMY INDONESIA AMINO.....		81
A.	Cara membangun identitas (Self).....	84
B.	Membentuk pemahaman dan pengetahuan (Mind).....	85

C. Respon masyarakat (Society).....	86
BAB V PENUTUP	87
A. Kesimpulan.....	87
B. Saran	89
Daftar Pustaka.....	90



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Logo BTS ARMY Indonesia Amino (BAIA).....	24
Gambar 2 Akun Twitter BAIA	32
Gambar 3 Akun Youtube BAIA	32
Gambar 4 Akun Instagram BAIA Regional Jogja	33
Gambar 5 Akun Instagram BAIA Regional Bali.....	33
Gambar 6 Headline Blogs BTS ARMY Indonesia Amino (BAIA).....	33
Gambar 7 Pengumuman BAIA Award	34
Gambar 8 Teaser BTS ARMY Indonesia Amino Awards 2018.....	34
Gambar 9 BTS dalam Kampanye (Love MySelf #EndViolance) bersama UNICEF	35
Gambar 10 Logo NGO Into The Light Indonesia.....	36
Gambar 11 Love MySelf Movement BAIA	36
Gambar 12 Announcement BAIA Next Generation Leader.....	38
Gambar 13 Logo BAIA Radio.....	39
Gambar 14 Pengumuman BAIA Radio Podcast Launching.....	40
Gambar 15 Pengumuman BAIA Adittional Challenges	40
Gambar 16 Contoh BAIA Additional Challenges	40
Gambar 17 Akun Informan Pertama Shifra Lushka	42
Gambar 18 Akun Informan kedua Lilo.....	43
Gambar 19 Akun Informan Ketiga	44
Gambar 20 Akun Informan Keempat	45
Gambar 21 Akun Informan Kelima	46
Gambar 22 Akun Informan Keenam.....	47
Gambar 23 Akun Informan Ketujuh.....	48
Gambar 24 Akun Informan Kedelapan.....	49
Gambar 25 Contoh Grub Chat	63
Gambar 26 Contoh Chat Pribadi.....	63

Gambar 27 Contoh istilah yang digunakan dan Emoticon hati ungu	64
Gambar 28 Ranking anggota aktif selama 24 jam	68
Gambar 29 Rangkaing anggota aktif check in selama satu bulan	68
Gambar 30 ruang obrolan ARMY chat grub/individu	69
Gambar 31 Siaran suara BAIA Radio.....	69
Gambar 32 contoh komentar.....	70
Gambar 33 contoh like dan give	70
Gambar 34 Blog Karya Anggota	71
Gambar 35 Blog Kegiatan	71
Gambar 36 Blog Anggota BAIA mengenai Saham Agensi BTS	72
Gambar 37 Blog anggota BAIA mengenai Self Apperciation.....	72

DAFTAR TABEL

Tabel 1 Daftar BAIA Regional.....	31
Tabel 2 Data Profil Informan beserta jabatan.....	50
Tabel 3 Kategori Tantangan.....	53



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Samarnya batasan negara akibat adanya globalisasi membuat masyarakat dapat mengakses budaya luar secara mudah, melalui media sosial budaya bergerak dan dapat dikonsumsi secara massal. Media sosial menjadi sebuah ruang publik sekaligus agen sosial yang menyediakan tempat bagi budaya untuk berpindah dan dikonsumsi oleh khalayak umum diluar budaya tersebut tercipta. Budaya sendiri menurut Soerjono Soekanto dan Soelaiman Soemardi adalah hasil dari karya dan cipta manusia yang tercipta untuk memenuhi kebutuhan penguasaan manusia¹. Sehingga dapat diartikan bahwa budaya tercipta untuk memenuhi kebutuhan manusia dan memiliki definisi yang luas sehingga dapat meliputi beragam unsur dari ekspresi atau gambaran pola hidup manusia sesuai dengan kebutuhannya. Hadirnya media baru berupa globalisasi media membuat penyebaran budaya dan pendefinisianya menjadi lebih global, sehingga budaya dapat dikonsumsi dengan lebih personal dan fleksibel di luar dari wilayah budaya tersebut tercipta baik budaya material ataupun non material².

Penerimaan informasi yang sangat mudah sekarang ini membuat banyak masyarakat tidak asing dengan keberadaan budaya pop yang

¹Soekanto, Soerjono, *Sosiologi Suatu Pengantar*, Jakarta: Rajawali Pers, 2013, hlm 150-151

²James H Henslin, *Sosiologi Dengan Pendekatan Membumi*, Jakarta: Erlangga, 2006, hlm 38

berasal dari berbagai negara, budaya pop atau budaya populer adalah suatu bentuk budaya banyak orang berupa hiburan. Hal ini terjadi karena secara sederhananya budaya masa adalah budaya populer yang diproduksi secara massal untuk khalayak konsumen massal³. Sehingga masyarakat memiliki akses mengetahui budaya populer yang berasal dari berbagai negara.

Konsumsi budaya pop yang dilakukan terus menerus menciptakan sebuah kelompok baru dengan identitas yang serupa di dalam keanggotaannya⁴. Identitas sendiri merupakan bagian dari konsep individu dalam menampilkan dirinya sesuai dengan internalisasi nilai yang diperoleh dari proses sosial yang individu tersebut lakukan. Kelompok yang tercipta dari persamaan identitas individu-individu tersebut disebut sebagai Subkultur⁵. Hal tersebut karena Subkultur terbentuk oleh kesenangan khusus yang dibangun atas kesamaan individu-individu yang menjadi anggotanya. Sehingga nantinya sering ditemui istilah-istilah khusus, nilai khusus, dan norma khusus, yang digunakan anggotanya untuk berkomunikasi dan menunjukkan identitasnya. Namun dengan banyaknya masyarakat yang mengakses internet dan melakukan aktivitas online membuat subkultur yang ada dimasyarakat mengalami perubahan, salah satunya adalah munculnya subkultur online dikalangan masyarakat atau lebih dikenal sebagai subkultur virtual.

³Sandi Suwardi, *Pengantar Cultural Studies Sejarah, Pendekatan Konseptual & Isu Menuju Studi Budaya Kapitalisme Lanjut*, Yogyakarta:Ar-Ruzz Media,2017,hlm 114-115

⁴Dominic Strinati, *Popular Culture Pengantar Menuju Teori Budaya Populer*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2009, hlm

⁵Barker,C., *Cultural Studies: Theory and Practice*, 2nd edition, London SAGE Publications, 2003, hlm. 374

Aktivitas konsumsi budaya populer menghasilkan penggemar atau fans, fans berasal dari kata fanatisme sehingga penggemar dapat diartikan sebagai orang-orang yang memiliki kefanatikan dalam mengkonsumsi suatu budaya. Menurut Joli Jenson penggemar dibagi menjadi dua jenis patologis yakni individu yang terobsesi (laki-laki) dan kerumunan histeris (perempuan). Selanjutnya penggemar juga dipahami ⁶Berbeda dengan Jenson, Jenkins mencoba menggali lagi bagaimana budaya seorang penggemar dan hasilnya adalah budaya penggemar tidak hanya menjadi seseorang yang fanatic dan terobsesi dari konsumsi budaya yang ada, namun budaya penggemar juga berkenaan dengan produksi budaya. Sehingga penggemar tidak hanya dipandang sebelah mata karena konsumsi budaya yang mereka lakukan.

Salah satu budaya populer yang kini banyak dikonsumsi masyarakat adalah budaya K-pop (Korea Pop), di awal kemunculannya K-Pop adalah sebuah sebutan untuk music pop yang berasal dari Korea namun dalam perkembangannya K-pop menjadi sebuah genre (jenis musik) yang berasal dari Korea Selatan. Selain itu dalam perkembangannya dan ekspansinya di berbagai belahan dunia K-Pop tidak hanya menjadi genre music saja, namun K-Pop menjadi sebuah Subkultur budaya karena terciptanya suatu kelompok atas dasar persamaan identitas dan kesenangan terhadap K-Pop.

⁶Sandi Suwardi, *Pengantar Cultural Studies Sejarah, Pendekatan Konseptual & Isu Menuju Studi Budaya Kapitalisme Lanjut*, Yogyakarta:Ar-Ruzz Media,2017,hlm 112

Salah satu grup Idol yang memiliki jumlah banyak fans di Indonesia adalah BTS atau *Bangtan Sonyeondan* yang memiliki makna *Bulletproof Boy* di tahun 2013 dan sekarang disebut *Beyond The Scene* pada bulan Juli 2017. Sedangkan penggemarnya dijuluki ARMY yang merupakan singkatan dari *Adorable Representative MC for Youth*. Sebagai Idol Grup BTS adalah grup yang memiliki banyak prestasi, bukan hanya di Korea namun juga Internasional. Dengan mengusung lagu-lagu yang mengangkat permasalahan *sosial* dan aransemen yang menarik membuat BTS mendapatkan penghargaan *Billboard* sebagai Top Social Artist Award 2018 dan lagunya masuk pada Hot 100 *Billboard Chart* bekerja sama dengan UNICEF dalam *Love Myself Campaign* untuk mencegah kekerasan, serta berkesempatan berpidato dalam sidang umum PBB Ke 73. Kesuksesan BTS tersebut tak lain berkat keberadaan fandomnya yakni ARMY yang memiliki lebih dari 1 juta penggemar Internasional di situs fancafe Daum, dan menyangang penghargaan sebagai Best Fan Kids Choice Award 2018 serta Fan terbanyak di MTV Europe Music Award.

Fans atau penggemar identik dengan kefanatikan, kefanatikan tersebut ada karena penggemar memiliki pengetahuan tertentu dan tradisi-tradisi kelompok yang digemarinya dan seringkali dipandang *negative* atau menyimpang karena kefanatikan tersebut. selain itu dalam menyikapi seorang penggemar masyarakat terkadang hanya melihat sisi konsumsi dari seorang penggemar tersebut dan kurang memperhatikan sisi lain seorang penggemar. Pandangan *negative* yang diberikan pada penggemar

atau k-pop fans banyak dilakukan oleh orang-orang sekitar lingkungan mereka, penggemar genre lain, masyarakat media sosial yang hanya melihat aktifitas konsumsi yang dilakukan seorang penggemar dan masyarakat pengguna media sosial yang tidak memiliki mengenal atau memahami dunia penggemar.

Pandangan dari kebanyakan masyarakat umumnya hanya melihat bahwa kelompok penggemar adalah kelompok yang memiliki sifat konsumtif dan tidak tahu bahwa sebenarnya banyak sekali produktivitas yang dilakukan kelompok penggemar. Di Indonesia terdapat banyak perkumpulan kelompok penggemar salah satunya adalah kelompok penggemar dari BTS yakni BAIA atau BTS Army Indonesia Amino yakni perkumpulan fans yang berbasis didalam aplikasi yang didesain oleh Amino Apps Team USA yang di bangun oleh Shifra Lushka pada tahun 2016. Shifra Lushka sebagai Leader mengatakan bahwa BAIA memiliki konsen yang lebih hal ini dapat dilihat dari BAIA yang memiliki motto *Swag, Intellect, Classy* yang juga mendukung ARMY dan anggota BAIA untuk menjadi individu yang merepresentasikan dirinya dengan baik. Selain itu untuk memanfaatkan kemampuan dan potensi yang dimiliki anggotanya BAIA melakukan produksi cultural tersendiri di dalam lingkungan anggota BAIA dengan memanfaatkan pengetahuan yang mereka miliki.

BAIA sebagai tempat berkumpulnya para penggemar juga bekerjasama dengan beberapa yayasan dan salah satunya adalah yayasan

Into the Light yang memiliki konsen pada kasus-kasus bunuh diri dan kesehatan jiwa di Indonesia. Kerjasama yang dilakukan Membentuk gerakan *sosial* dalam menyebarkan kampanye *Love My Self Movement* dengan bekerjasama dengan yayasan Into The Light serta melakukan kegiatan-kegiatan yang bersifat produktif. Alasan pemilihan BAIA sebagai tempat penelitian bagi peneliti karena terdapat keunikan yang peneliti temui seperti yang sudah dijelaskan hal ini karena terdapat pergeseran budaya yang peneliti temui yakni budaya konsumtif menjadi budaya produktif yang dilakukan oleh penggemar selain itu BAIA dipilih karena eksistensi mereka yang cukup panjang yakni empat tahun yang mana baia sendiri terbentuk pada tahun 2016 dan masih eksis sampai sekarang.

BAIA memiliki kegiatan yang bukan hanya melakukan kegiatan fangirling namun juga mereka memiliki konsen peningkatan kualitas anak muda dengan kesadaran kritis mereka terhadap potensi yang dimilikinya sekaligus mengembangkan identitasnya sebagai representasi yang baik sesuai dengan pengertian ARMY itu sendiri yakni *Adorable Representation MC Youth*.

Untuk itu di dalam BAIA para penggemar melakukan aktivitasnya dengan memproduksi hasil-hasil karya berupa gambar atau sering disebut fanart, videografi mengenai idol yang disukai ataupun liputan acara yang dilakukan, blogging yang memuat mengenai kehidupan para fans, teori-teori *come back*, ataupun *project-project* gerakan social yang ingin ataupun akan dilakukan oleh para member BAIA dan juga yang paling banyak

diminati adalah menjadi admin acara ataupun admin dalam blog yang nantinya dapat mengasah kemampuan para penggemar.

Jadi dapat dilihat bahwasanya BAIA adalah sebuah wadah untuk para penggemar dalam menunjukkan kreatifitas dan kesadaran kritis mengenai keberadaannya sebagai seorang penggemar dengan memperlihatkan identitas subkulturnya. Serta berfokus pada permasalahan yang dialami oleh member BAIA sendiri, sosial sekitar, dan juga mendedikasikan diri untuk terjun di dalam masyarakat. Sehingga fokus dalam penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana BAIA memperlihatkan identitas Subkultur penggemarnya sesuai dengan manfaat yang didapatkan dari subkultur tersebut.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggemar Kpop BTS BAIA memperlihatkan subkultur budaya popnya?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari rumusan masalah diatas, yaitu:

1. Mengetahui asal dan perkembangan penggemar BTS komunitas BAIA dalam memperlihatkan identitas subkultur budaya dengan memahami realitas yang terjadi dan upaya resistensi yang dilakukan terhadap situasi dan kontradiksi di lingkungan sekitar penggemar.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah khazanah pengetahuan sosiologi yang meliputi cultural studies dan pengetahuan yang berkaitan dengan budaya pemuda yang berbasis di media sosial.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dan referensi bagi pembaca khususnya yang memiliki ketertarikan mengenai cultural studies dan budaya anak muda yang ada di media sosial.

E. Kajian Pustaka

Pertama, penelitian oleh **Shane Svera Sa'diyah** tahun 2018, dengan judul “*Budaya Penggemar di Era Digital (Studi Etnografi Virtual Pada Penggemar BTS di Twitter)*”. Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana budaya penggemar dengan adanya kemajuan teknologi, hal ini karena peneliti melihat bahwa terdapat pergeseran aktifitas- aktifitas fandom (kumpulan penggemar) yang sekarang ini lebih aktif di media sosial atau lebih dikenal dengan *Cyber Fandom*.

Pada penelitian ini untuk melihat bagaimana aktivitas dan budaya penggemar yang ada di media sosial twitter peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif, dengan menggunakan metode studi etnografi virtual

oleh Christine Hine. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan empat konteks bidang fandom di internet oleh Luccy Benett dan hasilnya adalah, 1) komunikasi, penggemar menggunakan identitas virtual dalam memproduksi dan berkomunikasi berupa *fan speak* dan *fan joke*, 2) kreativitas, penggemar memproduksi beraneka teks dan gambar yang dapat disebut *fan production*, 3) pengetahuan, terdapat tugas-tugas yang dilaksanakan fanbase (admin) untuk memberikan informasi, 4) kekuatan sipil, dalam hal ini penelitian menunjukkan bahwa penggemar memiliki event-event diantaranya *fan streaming*, *fan voting*, *birthday project*, dan *fan donation*..

Kedua, jurnal berjudul “*Subkultur Anak Muda Penggemar Budaya Populer (Studi tentang Subkultur Anak Muda Penggemar KPopBoy Group BTS di Surabaya)*” yang ditulis oleh **Cita Pertiwi** tahun 2017, membahas mengenai perilaku anak muda yang aktif menggunakan media sosial dalam memproduksi teks-teks budaya populer. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan pendekatan *cultural studies* dari John Storey dan konsep hegemoni neo-Gramscian. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa anak muda penggemar budaya populer berperan aktif dalam mengkonsumsi dan memproduksi teks-teks budaya populer K pop melalui media sosial, hasil dari mengkonsumsi dan memproduksi tersebut berupa fanart, meme, fan fiction, pemecahan teori come back dan meme. Sehingga dapat dikatakan bahwa penggemar budaya populer ini tidak hanya mengkonsumsi namun juga memiliki produksi dari hal yang dikonsumsinya dan ini menjadi

sebuah identitas dari penggemar tersebut, walaupun aktivitas tersebut secara disadari atau tidak mereka menjadi kepanjangan serta umpan bagi kaum kapitalis.

Ketiga skripsi berjudul, *“Interaksionisme Simbolik dalam Subkultur Komunitas Nakama Istimewa Yogyakarta”* yang ditulis oleh ... tahun 2022, membahas mengenai bagaimana teori interaksionisme simbolik George Herbert Mead dapat digunakan untuk menganalisis dan memahami subkultur yang ada di komunitas Nakama Istimewa di Yogyakarta. Komunitas Nakama Istimewa adalah sebuah kelompok komunitas yang terdiri dari individu dengan kebutuhan khusus di Yogyakarta. Dalam skripsi ini mencoba melihat interaksi dan pemahaman sosial yang terjadi di dalam komunitas dengan menggunakan interaksionisme simbolik dan menggunakan metode kualitatif dengan teknik penggumpulan data melalui observasi, wawancara, dan analisis dokumen. Selanjutnya hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa subkultur yang terdapat di komunitas ini memiliki aturan dan norma sosial yang unik.

Keempat, jurnal berjudul *“Identitas Komunitas ARMY (Fandom Bangtan Boys) Suatu Kajian Subkultur di Kota Surabaya”* yang ditulis oleh **Ratna Kumala Sari** tahun 2017, membahas mengenai ideology terbentuknya komunitas ARMY Surabaya, Praktik ideology dalam komunitas, serta upaya untuk mempertahankan komunitas ARMY Surabaya. Yang hasilnya berupa alasan dan norma-norma aturan yang dibuat untuk anggota komunitas ARMY Surabaya. Penelitian ini

menggunakan metode pendekatan kualitatif, dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara mendalam dan observasi lapangan.

Kelima, skripsi berjudul “*Subkultur Ultras: Identitas Kaum Muda dan Peran Media Baru (Studi Kasus Pada Kelompok Ultras Brigata Curva Sud)*” yang ditulis oleh **Andri Prasetyo** tahun 2018, membahas mengenai penguatan dan penyebaran identitas subkultur ultras Brigata Curva Sud yang ditopang oleh media baru, dalam penelitiannya peneliti menjelaskan tentang bagaimana media baru memiliki relasi dalam penyebarluasan subkultur sekaligus menjelaskan mengenai media baru yang memfasilitasi proses reproduksi identitas yang mulanya meredup dan memiliki citra negatif yakni kekerasan dan kriminalitas. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa wawancara, observasi, dan studi dokumen.

Keenam, jurnal berjudul “*Participatory Culture: A Study On Bangtan Boys Fandom Indonesia*”, ditulis oleh **Cendera Rizky Bangun** tahun 2019. Pada penelitian ini peneliti menggunakan teori dari Henry Jenkins yakni *Participatory Culture* dengan menggunakan metode Kualitatif untuk kepenulisannya, peneliti menggupulakan data dengan menggunakan teknik FGD yakni *Focus Discussion Group*, wawancara mendalam, dan analisis data untuk melihat bagaimana penggemar tidak hanya mengkonsumsi budaya pop namun juga memproduksi artefak budaya baru. Hasil dari penelitian ini peneliti menjelaskan mengenai *fanfiction* sebagai hasil dari produksi budaya baru di kalangan penggemar.

Ketujuh, jurnal berjudul “*Fan Culture under the Influence of Media Development*”, ditulis oleh **Zixuan Liao** tahun 2021. Pada penelitian ini peneliti menganalisa mengenai perubahan ekspresi dan kebiasaan yang dilakukan oleh penggemar dibawah pengaruh teknologi media baru, dalam penelitiannya peneliti menggunakan observasi partisipan untuk menganalisa komunitas penggemar dalam media populer Cina Weibo, hasil dari penelitian tersebut dijelaskan bahwa perkembangan teknologi membuat budaya penggemar berubah hal ini karena kepopuleran internet sebagai medium bagi penggemar membentuk identitasnya sehingga muncul mode baru dalam konsumsi budaya dan indikator popularitas baru yang membuat penggemar memiliki aksi kolektif lebih besar.

Berdasarkan beberapa kajian pustaka diatas, penelitian ini ingin melengkapi penelitian yang sudah ada sebelumnya yakni penelitian yang berfokus pada subkultur budaya penggemar dan aktivitas penggemaryang ada di media sosial. Berdasarkan beberapa penelitian diatas peneliti mendapatkan beberapa referensi untuk penelitian Subkultur Budaya Pop Studi Komunitas BAIA.

Pada penelitian ini peneliti memiliki fokus yang lebih mendalam terhadap subkultur budaya yang membentuk suatu identitas dan aktifitas yang ada di dalam budayapenggemar, sehingga pembahasan yang dimuat berfokus pada budaya yang ditampilkan oleh fans atau penggemar seperti kegiatan dan hasil produksi karya yang dilakukan oleh fans atau penggemar.

F. Landasan Teori

1. Konsep Subkultur

Kata Sub memiliki pengertian suatu kondisi yang berbeda dan khas dibandingkan dengan masyarakat dominan atau mainstream. Sehingga subkultur ada dengan perbedaan antara kelompok kultur sosial tertentu dengan kebudayaan masyarakat yang lebih luas. Subkultur menurut Dick Hebdige dalam bukunya *Subculture the Meaning of Style* berpendapat bahwa subkultur adalah subversi dari apa yang dianggap normal⁷. Sehingga dapat disimpulkan bahwa subkultur adalah sub masyarakat yang menikmati satu kesadaran yang berbeda dari standar masyarakat dominan karena memiliki variasi dari kolektifitas yang berbeda dari budaya dominan .

Konsumsi budaya yang berbeda menghasilkan subkultur di dalam masyarakat, hubungan dalam konsumsi yang dilakukan oleh individu yang menyatakan diri sebagai penggemar menghasilkan stigma di dalam masyarakat yang tidak terbiasa dengan budaya luar yang di konsumsi oleh para remaja. Contoh dari subkultur terlihat dari penggunaan pakaian, simbol-simbol, aktifitas atau ritual, dan nilai-nilai tertentu, sehingga identitas yang ditampilkanpun terlihat berbeda. Identitas menurut Barker adalah seluruh aspek sosial kultural yang dikonstruksi dan dapat eksis di luar representasi kultural dan akulturasi. Sehingga identitas dapat diasumsikan menjadi sebuah ekspresi diri dan praktik yang dapat dilihat dari pemaknaan nilai-nilai, selera, kepercayaan, dan gaya hidup.

⁷ Hasan, Sandi Suwardi, Pengantar Cultural Studies Sejarah , Pendekatan Konseptual, dan Isu Menuju Studi Budaya Kapitalisme Lanjut, Ar-Ruzz Media, Yogyakarta, 2017, hlm 221

Melihat eksistensi BAIA hingga kini, peneliti ingin melihat bagaimana eksistensi subkultur dari BAIA ditampilkan, dengan melihat interaksi yang dilakukan penggemar untuk mengoptimalkan fungsi subkultur yang berlaku, dalam hal ini peneliti menggunakan konsep fungsi Subkultur menurut Brake dalam buku Barker Subkultur dengan lima fungsi subkultur yang dapat dimainkan dalam anggotanya yakni⁸.

- Menyediakan solusi berbagai masalah sosial, ekonomi, ataupun struktur
- Menawarkan bentuk identitas kolektif
- Memperoleh ruang
- Aktifitas hiburan
- Melengkapi solusi dari dilemma eksistensi

Untuk mengkaji bagaimana budaya penggemar tercipta dan menjadi produk dari subkultur budaya pop pada komunitas BAIA dalam perkembangan media baru penulis menggunakan teori George Herbert Mead yakni teori interaksionisme simbolik. Teori ini dipilih dengan meminjam perspektif dari penelitian yang telah dilakukan oleh David Hodgkinson dalam mengamati anggota subkultur blogging Goth⁹. Teori interaksionisme simbolik dipilih karena peneliti ingin melihat bagaimana subkultur diperlihatkan oleh komunitas BAIA dengan melihat interaksi yang

⁸ Sutrisno, Mudji, dkk., *Cultural Studies: Tantangan Nagi Teori-Teori Besar Kebudayaan*, 2022, Koekoesan, Depok. Hlm 160

⁹ M. Falikul Isbah, dkk, *Perspektif Ilmu Ilmu Sosial di Era Digital Disrupsi Emansipasi dan Teknologi*, Gajah Mada University Press, Yogyakarta, 2021, Hlm 122

dilakukan di dalam komunitas tersebut sehingga menghasilkan partisipasi dan menghasilkan produk produk budaya yang dikembangkan oleh para anggotanya.

Kehadiran penggemar dengan ikatan minat yang sama (fandom) serta memiliki latar belakang dan pengalaman yang berbeda di dalam BAIA juga menjadi pertimbangan peneliti dalam memilih teori interaksionisme simbolik karena adanya perbedaan karakteristik dari kehidupan sosial para anggotanya. Hal ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang melihat Subkultur sebagai fenomena homogen yakni melihat subkultur berdasarkan pertimbangan ras, suku, kelas dari anggotanya dan kecenderungan stereotype negative dalam masyarakat.

2. Interaksionis Simbolik

Pandangan Mead mengenai interaksi simbolis didasarkan pada ketiga prinsip utama yakni, self (simbolik), mind (proses reflektif), dan *society* peran orang lain dalam pembentukan self¹⁰.

a. Self (Simbolik)

Manusia menggunakan simbol-simbol dalam memberikan makna serta interpretasi pada dunia sekitar. Simbol-simbol yang ditunjukkan dapat berupa kata-kata, bahasa tubuh, gerakan, ataupun objek sehingga dapat berinteraksi dan berkomunikasi satu sama lain. Dengan begitu pada dasarnya konsep self adalah

¹⁰ George Ritzer, *Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern*, Hlm 613-623

kemampuan untuk menjadikan diri sendiri sebagai objek ataupun subjek dengan memanfaatkan pemaknaan simboliknya sendiri.

b. Mind (Proses Reflektif)

Manusia memiliki kemampuan dalam melakukan tindakan reflektif yang memungkinkan mereka untuk melihat diri mereka sebagai objek yang teramati. Tindakan tersebut muncul dari proses pemikiran yang berasal dari respon dari fenomena sosial yang ditemuinya. Hal ini berarti individu dapat melihat diri mereka dari perspektif orang lain dalam berinteraksi dari hasil berpikirnya. Proses berpikir reflektif memungkinkan individu untuk mengembangkan pemahaman tentang bagaimana pandangan orang lain tentang diri sendiri atau self karena terdapat proses penghubungan pengetahuan dengan pengetahuan yang sebelumnya sehingga didapatkan kesimpulan.

c. Peranan lingkungan dalam pembentukan self

Mead mengungkapkan bahwa self merupakan produk dari interaksi individu melalui proses sosialisasi dan bagaimana individu mendapatkan perspektif dari lingkungan terhadap dirinya serta pemahaman dari penerimaan umpan balik tindakan yang dilakukan individu (self) sendiri untuk memahami diri mereka.

Penggunaan teori Interaksionis simbolik berfungsi untuk mempermudah dalam mengidentifikasi dan mengelompokkan bagaimana subkultur tercipta dalam kelompok penggemar dimana

simbol-simbol dan interaksi sosial melalui media sosial (virtual) memiliki peran sentral dalam membentuk identitas, dinamika, serta konstruksi identitas subkultur BAIA.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan metode netnografi Kozinets. Netnografi menurut Kozinets merupakan bentuk dari etnografi yang diadaptasi untuk meneliti di dunia maya Internet. Netnografi memanfaatkan komunikasi berbasis media sebagai sumber dan sarana menggumpulkan data untuk memahami kultur dan fenomena komunitas dalam bingkai etnografi. Netnografi dipilih karena penelitian yang dilakukan membahas mengenai fenomena komunitas yang berbasis di dunia maya Internet dalam aktifitasnya.

2. Lokasi Penelitian

Pada penelitian ini peneliti akan meneliti media sosial yang digunakan oleh komunitas BAIA (BTS ARMY Indonesia Amino) yakni aplikasi Amino sebagai tempat dimana penggemar BTS yakni anggota komunitas BAIA melakukan interaksi. Amino adalah aplikasi chatting berbasis forum untuk mendapatkan teman baru yang memiliki minat yang sama. Dibandingkan dengan aplikasi lain yang bersifat umum, Amino memiliki fitur untuk seseorang dapat memilih dan membuat forum dari minat dan topik yang mereka inginkan sehingga dalam aktivitasnya seseorang lebih nyaman dalam menambahkan konten dan mendapatkan informasi dari

minatya saja. Selain itu kelebihan Amino terdapat pada fitur-fiturnya yang membuat penggemar mudah untuk berkomunikasi dengan melakukan obrolan grup atau privat, mengirim pesan suara mempublish karyanya, mendapatkan opini, komentar, sehingga penggemar dapat mengikuti perkembangan informasi dan memiliki tempat yang hanya berisikan sesamanya.

3. Kriteria Informan

Dalam penentuan sampel penelitian, peneliti menggunakan metode purposive sampling dengan mengambil beberapa informan dengan beberapa kriteria. *Pertama*, Informan aktif, untuk mempermudah saat mengumpulkan data *Kedua*, interaktif informan dengan Indikator informan melakukan interaksi yang bersifat tidak hanya satu arah, hal ini dipilih untuk mempermudah melihat komunikasi diantara para anggota dalam partisipasi komunitas, *Ketiga*, Informan dengan *level reputation Achievement* baik dalam komunitas, dengan indikator informan telah bergabung lama di komunitas BAIA, sering melakukan cek in activity, membuat postingan, dan memiliki lebih dari seratus *followers* atau pengikut di BAIA.

4. Teknik Pengumpulan Data

a) Observasi

Pada penelitian ini observasi, observasi dilakukan untuk membuka wawasan peneliti, terbuka, dan tidak terpengaruh oleh hal lain. Observasi pada penelitian ini berbeda dengan observasi konvensional. Pada observasi netnografi peneliti ikut mengakses

aplikasi Amino dan masuk di dalam komunitas BAIA untuk mengamati unggahan anggota yang berupa tulisan, gambar, ataupun video, percakapan, diskusi, perilaku, dan interaksi, profil pengguna atau pemilik akun. Hal ini dilakukan untuk memperoleh pengalaman, wawasan yang ada di dalam komunitas, serta lebih mempermudah memahami pemikiran anggota komunitas BAIA.

b) Wawancara

Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini termediasi internet dengan bentuk wawancara semi terstruktur dan terstruktur. Hal ini dipilih karena peneliti menggunakan fitur pesan (*chatting*) untuk mengirimkan pertanyaan, dan pesan suara (*voice note*) untuk menggali lebih dalam informasi dari informan. Selain itu bentuk wawancara ini dipilih agar informan dapat leluasa menjawab serta memiliki waktu dalam menjawab pertanyaan dari wawancara peneliti mengenai minat dan alasannya pembentukan aktifitas gerakan didalam komunitas BAIA, seperti bagaimana topik pembicaraan di dalam komunitas berkembang serta berlangsung dan bagaimana gerakan didalam komunitas BAIA tercipta.

c) Studi Dokumen dan Kepustakaan

Menurut Kozinets telaah dokumen penting dilakukan untuk menangkap seluruh keutuhan realitas, sehingga dalam penelitian ini peneliti menggunakan studi dokumen dan pustaka untuk melihat dan mengeksplorasi hasil dari forum diskusi, blog tulisan, dan hasil-hasil

karya dan dokumentasi dari anggota BAIA. Sehingga peneliti dapat menemukan temuan-temuan yang berkaitan dengan produk subkultur komunitas BAIA.

d) Analisis Data

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis netnografi Kozineth yakni,

1. Coding

Dalam penelitian ini coding dilakukan untuk memilah data yang didapatkan berupa teks, gambar, audio, dan video. Coding dilakukan untuk mengkategorisasikan data-data tersebut berupa pelabelan dan pengkodean untuk mempermudah peneliti dalam mengolah data yang didapatkan.

2. Noting

Pada proses ini peneliti membaca kembali data yang didapatkan untuk seterusnya peneliti menandai bagian-bagian yang memiliki pola, hubungan, perbedaan, dan persamaan dari data yang diteliti.

3. Generalizing

Dalam proses ini peneliti menarik kesimpulan dari data-data yang telah dicoding dan disajikan. Namun dalam hal ini kesimpulan dapat berubah apabila nantinya ditemukan penemuan baru di dalam pengumpulan data selanjutnya.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan ditulis guna mempermudah dalam memahami penulisan pada penelitian ini, berikut susunan sistematika pembahasan dalam penelitian ini:

BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan pada bab ini meliputi judul, latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pustaka, kerangka teori, metodologi penelitian dan sistematika pembahasan. Tujuan dalam penulisan ini adalah untuk menjelaskan informasi secara umum dan menjadi pengantar dalam penelitian ini yang nantinya akan dibahas lebih lanjut.

BAB II DESKRIPSI SETTING PENELITIAN

Bab kedua ini menjelaskan mengenai gambaran umum, perkembangan BAIA dan juga profil dari informan yakni dalam aplikasi BAIA (BTS ARMY Indonesia Amino).

BAB III HASIL PENELITIAN

Bab ketiga ini menjelaskan mengenai temuan-temuan data di dalam aplikasi BAIA (BTS ARMY Indonesia Amino) sekaligus menjawab pertanyaan dari rumusan masalah yang terlampir di dalam penelitian ini.

BAB IV ANALISIS DATA DAN TEORI

Bab keempat ini menjelaskan mengenai analisis data berupa coding dari hasil temuan data di lapangan sekaligus menjabarkan temuan dengan teori yang telah ditetapkan oleh peneliti.

BAB V PENUTUP

Pada bab lima ini, terdapat penutup yang meliputi kesimpulan dan rekomendasi dari hasil penelitian ini.



BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan di Bab sebelumnya dapat disimpulkan bahwa Subkultur dari komunitas BAIA dapat diuraikan sebagai berikut:

1. BAIA adalah komunitas yang terbentuk berdasarkan kesamaan minat terhadap grup musik BTS yang merupakan representatif dari budaya pop Korea Selatan, komunitas ini secara aktif berkomunikasi menggunakan platform digital Amino sebagai tempat berkomunikasi, berkumpul, berinteraksi, berbagi informasi, pengalaman, kegiatan mengenai BTS.
2. Dalam menangani tekanan dan tantangan yang dihadapi anggota BAIA, konsep self memainkan peran penting dalam membentuk identitas anggota BAIA sebagai penggemar BTS. Dengan berinteraksi dan membangun kesadaran dalam menegosiasikan kembali identitasnya anggota BAIA menemukan kekuatan atau potensi dalam komunitas mereka yang mana dapat mengontrol atas identitas mereka dan membangun kualitas pribadi yang positif sesuai dengan motto BAIA dan pengertian menjadi ARMY melalui penciptaan konten berupa blog yang memuat karya-karya anggota BAIA, melakukan event-event yang membangun self improvement anggota, dan partisipasi aktif di dalam komunitas.
3. Dalam komunitas BAIA, para anggota merasakan perubahan dalam pola pikir dan cara pandang mereka melalui interaksi dengan anggota lainnya.

Konsep mind dalam hal ini terjadi ketika anggota BAIA memperoleh pemahaman lebih tentang diri mereka sendiri dan lingkungan sekitar anggota melalui diskusi, sharing, dan refleksi bersama tentang BTS dan juga mengenai potensi yang mereka miliki sebagai penggemar dan sebagai individu yang mandiri.

4. Komunitas BAIA tidak hanya mendukung pertumbuhan individu secara pribadi atau secara emosi tetapi juga berfungsi menyediakan lingkungan sosial yang aman dan mendukung anggotanya. Konsep society dalam melihat bagaimana subkultur diperlihatkan dalam komunitas BAIA terjadi ketika anggota BAIA merasa diakui, diterima, dan mendapatkan dukungan emosional dari anggota lainnya yang nantinya menghasilkan hubungan yang kuat dan tidak terbatas pada komunikasi atau kedekatan di dalam aplikasi Amino namun juga saat bertemu langsung. Melalui komunitas BAIA, anggota BAIA dapat menciptakan ikatan yang kuat, merasa dihargai, dan berbagi perasan keterikatan dengan solidaritas yang tercipta atas minat dan pengalaman yang sama.

5. Teori self, mind, society membantu memahami dan menjelaskan dinamika yang terjadi dalam komunitas ini dengan meminjam fungsi subkultur yang dikemukakan Brake dalam buku Barker mengenai subkultur budaya. Sehingga kesimpulan yang didapatkan dalam penelitian ini bahwa subkultur memberikan ruang bagi para anggotanya untuk mengembangkan identitas, pemikiran, serta ikatan sosial melalui partisipasi aktif dan kesadaran akan

identitas kolektif anggotanya yang didukung dalam perjalanan menggapai identitas pribadi.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, peneliti memberikan saran untuk lebih memberikan fokus yang lebih spesifik dalam penelitian subkultur budaya karena subkultur memiliki teori yang dinamis mengingat perkembangan pergaulan interaksi kaum muda, perkembangan teknologi, serta budaya. Karena keterbatasan peneliti dalam mengolah dan menganalisis data diharapkan penelitian selanjutnya penelitian ini dapat menggunakan metode yang sesuai sehingga didapatkan teks atau bahan bacaan yang lebih bermanfaat.

Daftar Pustaka

Buku

- Barker, C. Cultural Studies : Teori dan Praktik. Kreasi Wacana. Yogyakarta
- David, Yohanes, Dewi, dll. “Bahan Ajar : Metode Penelitian Kualitatif” (Program Studi Psikologi Fakultas Kedokteran Universitas Udayana) 2016.
- Dominic Strinati. Popular Culture “Pengantar Menuju Teori Budaya Populer”. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta. 2010
- George Ritzer, Teori Sosiologi Dari Sosiologi Klasik Sampai Perkembangan Terakhir Postmodern. Pustaka Pelajar. 2012
- James H Henslin, Sosiologi Dengan Pendekatan Membumi, Jakarta: Erlangga, 2006
- John Storey. Pengantar Komprehensif Teori dan Metode Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop. Jalasutra. 2010.
- M Falikul Isbah. Perspektif Ilmu Sosial di Era Digital Disrupsi Emansipasi dan Rekognisi, Gadjah Mada University Press. 2021
- Pratama Bayu, I. 2017. Etnografi Dunia Maya Internet. UB Press
- Putri Lilia, E.A., Pengetahuan dan Persepsi Politik pada Remaja. Psikologi Sosial, 2018.
- Rahma Sugihartati. Budaya Populer dan Subkultur Anak Muda: Antara Resistensi dan Hegemoni. Airlangga University Press. 2017. Hal
- Sandi Suwardi, Pengantar Cultural Studies Sejarah, Pendekatan Konseptual & Isu Menuju Studi Budaya Kapitalisme Lanjut, Yogyakarta:Ar-Ruzz Media. 2017

Shifra Luska. "BTS Today We Fight".Aria Media Mandiri. Yogyakarta. 2019

Soerjono Soekanto dkk, Sosiologi Suatu Pengantar. Rajawali Pers. Jakarta. 2013

Tri wibowo, D., Gerakan Sosial Wahana Civil Society bagi Demokrasi. 2006,
Jakarta: Pustaka LP3ES Indonesia.xvi.

Zainal Anidin A, Rachma i.. Etnografi Virtual Sebagai Teknik Pengumpulan Data dan Metode Penelitian. The Journal of Sociology & Media, Vol.2 (2). 2018

Jurnal

Barker,C., Cultural Studies: Theory and Practice, 2nd edition, London SAGE Publications, 2003

Gunawan Wibisono, Drajat Tri. Gerakan Sosial Baru pada Musik : Studi Etnografi pada band Navicula. 2016

Hine, C. 2000. *Virtual Ethnography*. London: Sage Publications Ltd.

Inayatul Mahmudah. Dampak Budaya Korea Pop terhadap Penggemar dalam Perspektif Keberfungsian Sosial (Studi Kasus Penggemar Korean Pop Exo pada Komunitas Maupun Non Komunitas di Yogyakarta) 2015

Muhammad Dedy. Pengorganisasian Gerakan Sosial Berbasis Petisi Online (Studi Kasus CHANGE.ORG Indonesia Chapter) 2017

Pertiwi, C., Subkultur Anak Muda Penggemar Budaya Populer, 2017

Ratna Kumala Sari. Identitas Komunitas ARMY Fandom Bangtan Boys (Suatu Kajian Subkultur si Kota Surabaya) 2017

Shane Severa S. Budaya Penggemar di Era Digital (Studi Etnografi Virtual pada Penggemar BTS di Twitter). Media dan Industri Kreatif Vol2 no 1. 2019

WEB

<https://www.billboard.com/articles/news/bbma/8456936/bts-wins-top-social-artist-2018-billboard-music-awards> diakses pada 21 Maret 2021 pukul 03:46 WIB.

www.love-myself.org diakses tanggal 21 Maret 2021, pukul 3:40 WIB

https://aminoapps.com/c/baia/page/blog/baia-x-into-the-light-id-love-myself-movement/IXwK_P8LFQuXon21wVrrR3xGpeo6e57mMkEFq. Diakses pada 20 Juli 2022, pukul 19:00 WIB

https://aminoapps.com/c/baia/page/blog/the-concept-of-baia-radio-show/o3DK_j7Psdu7JBbx535Bj87kW5pZxbEbMY. Diakses pada 20 Juli 2022, pukul 18:20 WIB

https://aminoapps.com/c/baia/page/blog/baia-literacy-a-journey-to-knowledge-diversification/ERVN_PGTPu3ad20XZjNL5GE2DgrZNZbCG diakses pada 20 Juli 2022, pukul 19:20 WIB

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA