

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pola komunikasi dijelaskan sebagai bentuk representasi dari hubungan elemen-elemen yang kompleks dalam berkomunikasi. Pola komunikasi membantu manusia untuk melakukan penafsiran atas makna yang ada dibalik pesan komunikatif. Menurut (Djamarah, 2004:1) pola komunikasi adalah cara komunikasi yang digunakan oleh anggota untuk bertukar pesan dengan anggota yang lain (Maylya, n.d.). Alasan peneliti meneliti pola komunikasi karena memberikan wawasan yang dapat digunakan untuk berbagai aspek kehidupan manusia. Baik untuk meningkatkan interaksi sosial maupun menghindari hal-hal yang negatif.

Toxic Relationship adalah suatu hubungan yang membuat salah satu pihak merasakan tindakan negatif, tidak didukung, direndahkan atau diserang. Menurut *Dr. Lillian Glass* oleh Bagus Wismanto mendefinisikan, *toxic relationship* adalah hubungan yang tidak saling mendukung satu sama lain. Dalam hubungan ini salah satu pihak berusaha memiliki kontrol yang lebih besar kepada pihak lain. *Toxic relationship* terdiri dari dua kata, yaitu *toxic* yang artinya racun, dan kata *relationship* yang artinya keterhubungan. Maka *toxic relationship* merupakan hubungan antara dua individu atau kelompok yang beracun yang bersifat merusak dan membunuh. *Toxic relationship* dapat diartikan suatu hubungan yang tidak baik yang tidak hanya merusak individu sendiri melainkan juga dapat merusak antar individu yang lain (Cera Keny et al., 2023).

Fenomena *Toxic Relationship* saat ini sering dibahas oleh lembaga-lembaga peduli kesehatan mental di Indonesia yang aktif mengkampanyekan mengenai bahaya dari *toxic relationship*. Psikolog Analisa Widyaningrum (*Analisa Channel*), Adji Santoso Putro (praktisi *mindfulness*) kerap membagikan konten-konten di *channelnya* seputar fenomena *toxic relationship*. Selain itu, beberapa lembaga peduli kesehatan mental di Indonesia juga turut aktif dalam menyebarkan pengetahuan mengenai *toxic relationship* dengan cara membuat webinar ataupun konten yang berisikan informasi mengenai *toxic relationship*. Beberapa lembaga yang turut aktif adalah *@rumahberbagi.id*, *@menjadimanusia.id*, *@kawambicara.id*, lembaga-lembaga ini turut aktif ikut mengkampanyekan mengenai ciri-ciri, dampak, dan cara untuk dapat keluar dari *toxic relationship*.

Toxic Relationship dapat terjadi dimana saja salah satunya di dalam komunitas. Dalam komunitas K-Pop sendiri, biasanya terjadi *fan war* atau yang dikenal dengan perselisihan antara

penggemar dengan penggemar lain sebagai bentuk upaya untuk melindungi *idol* K-Pop yang mereka idolakan dalam berbagai konteks. *Fan war* ini terjadi antar *fandom* atau komunitas penggemar *idol* tertentu. Berawal saling bertukar pendapat yang mengakibatkan *fan war* dapat diidentifikasi sebagai bentuk pembelaan mereka pada *idol* yang mereka idolakan. *Fan war* dapat terpicu dengan alasan sekecil apapun apabila penggemar dan *fandom* lain dianggap mulai mengusik komunitas mereka. Contoh nyata yang terjadi adalah pada sesama *fandom* NCTzen dapat terjadi *toxic relationship*.



Gambar 1.1 Tweet pemicu *fan war*

Contoh di atas adalah dua orang yang memberikan tweet pada aplikasi X. Dari kedua contoh tersebut, dua orang ini sama-sama tidak terima bahwa salah satu *ex-member* NCT *debut solo* duluan dibandingkan *member-member* NCT yang lain. 'Fandom Ijo' di atas adalah NCTZen yang sering kali berantem antar *fandom* atau komunitas (*Chillzen dan Dreamzen*) (NCT 127, dan NCT Dream).

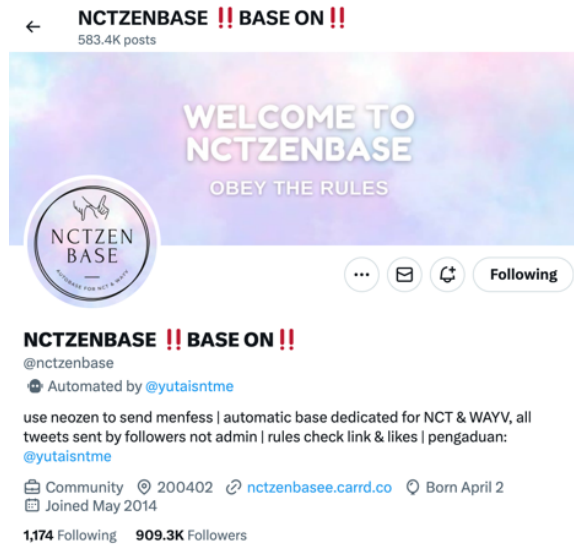
Komunitas merupakan sekumpulan orang dari berbagai populasi yang hidup pada waktu dan tempat tertentu yang saling berinteraksi dan mempengaruhi satu sama lain (Sholihah, H, 2017). Komunitas sendiri memiliki berbagai macam jenis dari mulai komunitas olahraga, *games*, bahasa, kegemaran, dan lain-lain. Tujuan dibentuknya suatu komunitas untuk mengumpulkan

orang-orang yang memiliki minat dan bakat yang sama. Perkembangan teknologi internet telah membuat komunikasi semakin luas. Kini banyak *platform* media di internet yang bermunculan dan menjadi wadah komunikasi. Perkembangan teknologi tersebut telah mendasari lahirnya berbagai media sosial dimana kemunculannya telah membawa perubahan salah satunya pada pola atau perilaku komunikasi sehingga jika dulu proses komunikasi hanya terjadi secara *offline* (tatap muka) namun kini dapat berlangsung secara *online* atau *virtual* (melalui penggunaan jaringan internet) (Nadya Nanda & Destiwati, 2018).

Media sosial populer pertama kali digunakan sekitar tahun 1994 (Baym, 2015)(Ode et al., 2020). Sejak awal kemunculan media sosial mempermudah masyarakat dalam mengakses berbagai informasi seperti pendidikan, politik, hiburan dan sebagainya. Berbagai ahli merumuskan definisi media sosial untuk memperkokoh kajian media sosial dalam berbagai perspektif ilmu sosial khususnya komunikasi. Media sosial merupakan media (alat/wadah) di internet yang memungkinkan individu dengan individu lain berkomunikasi, bertukar informasi bahkan bekerjasama dalam ruang publik *virtual* yang membentuk ikatan sosial secara *virtual*. Dalam dunia *virtual* terdapat berbagai macam komunitas *online* yang ada. Salah satunya adalah komunitas penggemar korea.

Belakangan ini, budaya Korea banyak digandrungi oleh anak-anak remaja dan dewasa. Penggemar K-Pop ini tergabung pada komunitas *online*. Hal ini tak lain disebabkan oleh perkembangan teknologi. Mereka membuat sebuah komunitas pecinta K-Pop dalam sebuah jejaring media sosial di mana mereka bisa bebas membagi hal-hal apa saja yang mereka ingin tahu atau pahami tentang idolanya. Tidak harus *face to face*, tentu perkembangan teknologi saat ini memberi ruang yang lebih lebar sebab masyarakat yang hendak masuk dalam komunitas ini bebas dan bisa diakses oleh seluruh penggemar baik dari dalam negeri dan internasional. Komunitas ini merupakan komunitas yang paling dekat dengan peneliti, maka dari itu peneliti mengambil komunitas K-Pop ini untuk diteliti lebih dalam lagi.

Komunitas *Online* K-Pop yang diteliti oleh peneliti adalah komunitas NCTZen Indonesia. Komunitas ini adalah *fandom* dari *boyband* K-Pop NCT asal Korea Selatan. Komunitas ini terbentuk pada tanggal 2 April. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media sosial 'X' untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dari narasumber. Dibentuk oleh penggemar yang memiliki kegemaran terhadap NCT untuk membagikan berbagai informasi yang berkaitan dengan NCT baik *comeback boygroup*, kegiatan yang sedang dilakukan *boygrup* serta hal-hal lain yang bersangkutan dengan NCT.



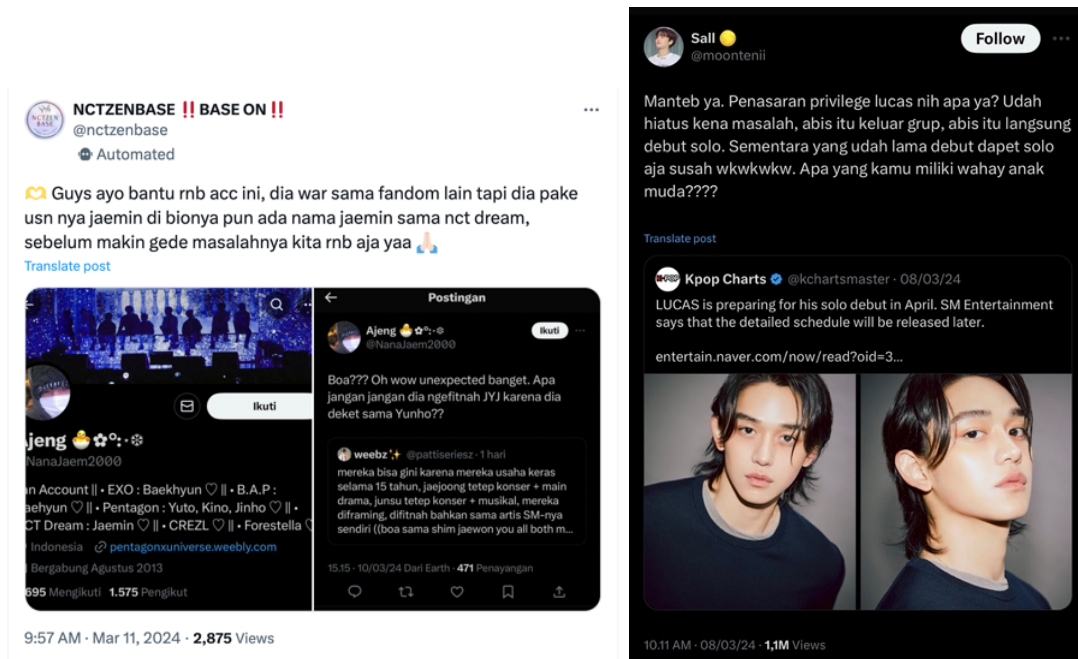
Gambar 1.2 Komunitas *Online* K-pop, aplikasi X

NCT adalah *boygrup* asal Korea Selatan yang dibentuk oleh *SM Entertainment*. NCT merupakan singkatan dari *Neo Culture Technology*, istilah ini diciptakan oleh pendiri *SM Entertainment*, yaitu Lee Soo-Man untuk mendeskripsikan konsep *grup* ini yang memiliki jumlah *member* yang tak terhingga dan akan terbagi dalam beberapa sub-unit berbasis di berbagai kota di dunia. Hal ini diutarakan oleh Lee Soo Man pada presentasinya mengenai strategi produk masa depan *SM Entertainment* pada 29 Januari 2016.

NCT merupakan sebuah *group*, di mana di dalam *group* tersebut terbentuk beberapa sub-unit, seperti konsep *boygroup* yang sudah dijelaskan, bahwa NCT ini memiliki konsep *boygroup* dengan jumlah anggota yang tidak terbatas. Sub-unit pertama dari *grup* ini, NCT U, memulai *debut* pada April 2016. Sub-unit kedua adalah NCT 127, yang berbasis di Seoul dengan memulai *debut* pada Juli 2016. Sementara sub-unit ketiga, NCT Dream, memulai *debut* pada Agustus 2016. NCT WISH *debut* pada tahun 2024 adalah sub-unit terakhir dari NCT. Dengan berbagai prestasi yang diraih, membuat anggota komunitas NCTZen ini kian bertambah setiap tahunnya.

Secara garis besar, fandom NCT dipanggil dengan NCTZen, tetapi pada setiap unitnya memiliki panggilan tersendiri seperti NCT 127 dengan sebutan fans Chillzen nama ini diambil dari penyebutan 127 dalam bahasa korea yang berbunyi ilichill. Sedangkan untuk NCT Dream, fandomnya dijuluki dengan Dreamzen yang diambil dari nama unit NCT Dream. Kemudian untuk Way V diberi nama Wayzenni. Serta untuk unit NCT Wish adalah Wishzen.

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan studi netnografi sebagai metode yang digunakan. Netnografi dipilih karena pada pendekatan ini merupakan pendekatan yang dikhususkan untuk dunia maya (Kozinets, 2010). Kemudian, komunitas menjadi sumber data penelitian ini berada dalam dunia maya tepatnya pada media sosial 'X'. Dengan begitu Netnografi merupakan metode dan pendekatan yang cocok dalam penelitian ini. Berikut adalah dua contoh perilaku *toxic* yang terjadi pada komunitas NCTzen (@nctzenbase).



Gambar 1.3 Tweet pemicu *war*, aplikasi X

Pada contoh di atas, seorang NCTzen mengirim sebuah tweet pada komunitas *online* K-Pop @nctzenbase, yang berisikan untuk membantu melakukan *take down* salah satu akun yang bernama Ajeng '@NanaJaem2000' dimana tweet dari akun tersebut menyebarkan hal yang tidak tahu kebenarannya dengan menggunakan *username* artis NCT Jaemin dan *profile* Jaemin, dimana itu dapat memicu konflik serta membuat citra *idol* tersebut buruk karena tweet akun @NanaJaem2000. Sementara contoh kedua, seseorang dengan *username* @moontenii menulis sebuah tweet di aplikasi X.

'Mantep ya. Penasaran privillage lucas ni apa ya? Udah hiatus karena masalah, abis itu keluar grup, abis itu langsung debut solo. Sementara yang udah lama debut dapet solo aja susah wkwkwkwk. Apa yang kamu miliki wahay anak muda????'

Begitulah bunyi tweet dari seseorang dengan nama Sall. Hal tersebut membuat kegaduhan pada komunitas NCTzen di Indonesia. Pasalnya dari *tweet* tersebut terjadi *war* pada

tanggal 14 Maret 2024. Sebanyak 1,5K orang ikut membalas tweet dan masalah ini menjadi kemana-mana. Dari beberapa tweet lainnya, NCTzen yang terdiri dari beberapa sub-unit dan penggemar yang berbeda di setiap unit, merasa hal ini tidak adil untuk *group* lainnya yang sudah lama melakukan *debut* tetapi belum diberikan aktivitas solo / solo karier oleh *SM Entertainment*.

Terdapat penelitian terdahulu yaitu Studi Netnografi Belajar Membuat Podcast Pada Komunitas *The Podcaster* di Media Sosial Discord. Dalam penelitian ini peneliti bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara belajar membuat *podcast* yang terjadi pada *group the podcasters* di media sosial discord dengan metode kualitatif pendekatan etnografi virtual dengan studi netnografi. Pada awalnya kemunculan *podcast* ternyata diminati oleh banyak *audience* karena keunikan yang dimiliki *podcast* salah satunya dari segi konten. Dari situ terbentuk komunitas pecinta *podcast* dan berkembang pesat di Indonesia. *Podcast* ini melihat *trend* yang ada di Amerika. Dan dari terbentuknya komunitas *the podcaster* dapat menjadi wadah untuk orang-orang yang memiliki potensi di bidang ini. Peneliti juga merasa bahwa penelitian terkait mengenai *podcast* audio juga masih sangat minim. *The Podcaster* hadir untuk menyiapkan market *podcast* dan diharapkan dapat menjadi wadah *podcaster* di Indonesia agar dapat berkembang seperti youtube. (Adnan & Dudi Iskandar, 2020)

Penelitian terdahulu yang kedua adalah Instagram sebagai Medium Komunikasi Risiko di Masa Pandemi COVID-19: Studi Netnografi terhadap Komunitas *d KawalCovid19.id*. Peneliti meneliti bagaimana *trend* yang ada dikalangan masyarakat, dan dengan adanya publikasi di instagram menjadi suatu bentuk strategi bagaimana mengatasi kesehatan pada *Covid-19*. Menggunakan metode netnografi, dapat menunjukkan bahwa komunikasi risiko yang disampaikan melalui konten mendapatkan respon yang positif dan interaktif dari warganet. Penggunaan media sosial dirasa efektif dan edukatif dalam menyampaikan pesan ada melihat respon pada khayalak. Dalam penelitian ini, komunitas *KawalCOVI19* mencoba memberikan beberapa konten ilustrasi dan infografis kepada warganet dan hasil yang didapatkan warganet lebih memberikan respon kepada konten infografis dibandingkan konten dalam bentuk video, naskah ataupun gambar. (Damayanti, 2020).

Penelitian ketiga adalah Pola Komunikasi Remaja dalam Menyikapi *Toxic Relationship* yang Dapat Mengakibatkan *Insecure*. Dalam penelitian ini, peneliti meneliti mengenai bagaimana seorang remaja menyikapi *toxic relationship* yang menimbulkan perasaan *insecure* dan perasaan tidak nyaman. Metode yang digunakan adalah kualitatif deksirptif, metode yang dilakukan adalah wawancara, observasi, dan dokumentasi. Setelah diteliti, ternyata terdapat

beberapa pola komunikasi pada remaja SMK Farmasi terdapat 4 pola yaitu pola komunikasi primer, sekunder, linear, dan sirkular. Dari keempat ini dilihat bahwa sikap yang dilakukan adalah sikap mengalah dengan tujuan meminimalisir segala bentuk konflik dalam suatu hubungan. Dari hasil penelitian ini ditemukan dalam berpacaran pola komunikasi pada remaja sikap yang mendominasi terhadap *toxic relationship*, masalah yang terjadi di masa lalu dan berani memutuskan tindakan. Faktor yang menyebabkan terjadinya *toxic relationship* yaitu perselingkuhan, keadaan emosi yang tidak stabil dan adanya kekerasan. Hal ini berdampak terhadap informan yang diteliti oleh peneliti yaitu merasakan *insecure* atau tidak percaya diri kepada diri sendiri dan menimbulkan perasaan trauma serta takut untuk memulai hubungan dengan orang baru. (Lestari, 2024).

Penelitian keempat Pola Komunikasi Guru Dalam Membangun Hubungan Emosional Dengan Anak TK. Penelitian ini penelitian kualitatif, teknik pengumpulan datanya dengan pengamatan langsung, wawancara, dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, pembelajaran di sekolah guru yang diteliti memiliki pola komunikasi yang dilakukan adalah pola komunikasi satu arah, dua arah, dan banyak arah. Pola interaksi dua arah yang didalamnya terdapat kegiatan seperti tanya jawab, bercakap – cakap, dan bernyanyi. Pola Komunikasi ini dapat dilihat dalam interaksi antara guru dan anak, seperti saat anak bercerita. Guru sering menggunakan pola komunikasi satu arah dalam pembelajaran di sekolah, hal ini menyebabkan anak didiknya menjadi lebih pasif dan hanya mendengarkan guru. Dalam penelitian ini juga, peneliti menyarankan untuk menggunakan pola komunikasi banyak arah sebagai acuan agar anak didiknya lebih aktif dan semangat dalam menjalani proses pembelajaran. Jenis komunikasi yang dilakukan oleh guru adalah verbal dan non verbal,, disini guru berkomunikasi secara langsung dan menggunakan kata-kata yang mudah dimengerti oleh anak. (Azharinie, 2023)

Penelitian terakhir adalah Pola Komunikasi Komunitas Virtual Pelayanan Gereja Utusan Pantekosta Jemaat Pasar Legi Surakarta di media sosial WhatsApp. Menggunakan metode kualitatif dan pendekatan studi netnografi, penelitian ini menyimpulkan bahwa terdapat beberapa pola komunikasi yaitu pola roda, pola lingkaran dan pola semua saluran. Pola Roda digunakan ketika mengirim foto, dan usul untuk internal. Peneliti menemukan bahwa hanya komunitas internal. Untuk pola lingkaran digunakan dalam membahas topik ulang tahun, pengingat, mengirim jadwal, mengirim foto atau poster. Kemudian pola komunikasi yang ketiga adalah pola semua saluran, dalam hal ini pembahasannya untuk bertanya, mengirim foto, dan membagikan informasi. Dalam komunitas ini juga, peneliti menemukan yang dibahas mengenai

internal gereja yaitu kepastian adanya ibadah atau tidak. Sehingga dari ketiga pola diatas, masuk dalam komunitas virtual “Pelayan Tuhan”. (Wiguna, 2021.)

Terdapat perbedaan antara penelitian terdahulu dan penelitian yang dilakukan sekarang. Perbedaannya ada pada objek penelitian yaitu komunitas yang digunakan. Pada penelitian terdahulu komunitas yang digunakan adalah komunitas WhatsApp yang ada di gereja dan pada penelitian yang lain adalah remaja yang diteliti. Sementara penelitian sekarang komunitas yang digunakan adalah komunitas *online* K-Pop dalam aplikasi ‘X’.

Dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif pendekatan studi netnografi peneliti mengambil judul “*Pola Komunikasi Dalam Toxic Relationship Pada Komunitas Online K-Pop (@nctzenbase)*” (Sebuah Studi Netnografi)”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan penelitian ini adalah “Bagaimana Pola Komunikasi Dalam *Toxic Relationship* Pada Komunitas *Online* K-Pop NCTZen (@nctzenbase)? (Sebuah Studi Netnografi)”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran tentang Pola Komunikasi Dalam *Toxic Relationship* Pada Komunitas *Online* K-Pop NCTzen (@nctzenbase) Sebuah Kajian Netnografi.

1.4 Manfaat Penelitian

Berdasarkan paparan di atas, peneliti menilai bahwa penelitian ini dapat memberikan manfaat kepada banyak pihak. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat praktis dan akademis.

1.4.1 Manfaat Akademis

Melalui penelitian ini, diharapkan mampu menambah wawasan lebih dalam mengenai penelitian komunikasi dalam studi netnografi, pola komunikasi, media sosial, dan mengetahui *toxic relationship*, dalam sebuah komunitas *online* K-Pop NCTzen.

1.4.2 Manfaat Praktis

Melalui hasil penelitian ini, diharapkan mampu menjadi bahan referensi serta memberikan wacana baru mengenai saran, pesan dalam sebuah media. Peneliti juga

berharap penelitian ini dapat memberikan pengetahuan mengenai bagaimana pola komunikasi saat berada dalam *toxic relationship*, tujuan akhirnya diharapkan dapat memberikan rekomendasi serta membantu meningkatkan kesejaterahan dan keamanan anggota komunitas NCTzen Indonesia @nctzenbase.

1.5 Batasan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan menggunakan metode studi netnografi. Penelitian ini difokuskan kepada pola komunikasi terhadap *toxic relationship* yang digali melalui komunitas *online* K-Pop. Terdapat batasan waktu yang digunakan dalam penelitian ini, rentang waktunya adalah 3 bulan dari bulan April- Juni 2024.

1.6 Sistematika Penulisan

Dari penelitian yang peneliti lakukan diatas maka sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

1. Pendahuluan

Pada bab ini, menjelaskan mengenai latar belakang yang didalamnya terdapat fenomena yang mendasari penelitian, terdapat rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, batasan penelitian, serta sistematika penulisan.

2. Tinjauan Pustaka

Pada bab ini menjelaskan tentang teori atau konsep yang digunakan yaitu mengenai *toxic relationship* yang terjadi pada komunitas online K-Pop. Terdapat beberapa teori seperti komunitas *online*, media sosial, netnografi sebagai kajian. Selain itu pada bab ini dibahas nisbah antar konsep dan kerangka pemikiran yang digunakan oleh peneliti.

3. Metode Penelitian

Pada bagian ini menjelaskan mengenai tahap yang akan dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Tahap ini terdiri dari definisi konseptual, jenis penelitian yang digunakan, metode penelitian yang digunakan, subjek dan objek penelitian, uji analisis, teknik pengumpulan data dan analisis data, dan uji keabsahan data.

4. Analisis Data

Pada bab ini, akan dibahas mengenai gambaran umum subjek dan objek penelitian, profil informan, *setting* penelitian, temuan data, analisis data, interpretasi dan uji

validitas data dari data yang berhasil dikumpulkan, beserta sub bab mengenai pola-pola komunikasi dalam komunitas *online* NCTzen.

5. Kesimpulan dan Saran

Pada bab kelima berisi kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan, saran bagi akademis dan praktis, serta limitasi studi penelitian ini.