

JURNAL TUGAS AKHIR
KOMUNITAS EXO-L YOGYAKARTA
(STUDI KASUS DINAMIKA PENGGEMAR K-POP
DI YOGYAKARTA)

TUGAS AKHIR MINAT UTAMA MUSIKOLOGI
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Mencapai Derajat Sarjana Strata 1
Program Studi S-1 Seni Musik



Oleh

Novriasomya Paramitha Wijaya
NIM 1311954013

MINAT UTAMA MUSIKOLOGI
JURUSAN MUSIK
FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA

2017

KOMUNITAS EXO-L YOGYAKARTA

(STUDI KASUS DINAMIKA PENGGEMAR K-POP DI YOGYAKARTA)

Novriasomya Paramitha Wijaya¹, A. Gathut Bintarto T.²

¹Alumnus Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta

Email: omysomya96@gmail.com

²Dosen Jurusan Musik FSP ISI Yogyakarta

Email: bintarto_853@yahoo.com

Abstrak

Korean Pop (K-Pop) saat ini menjadi salah fenomena yang menarik untuk diteliti, terlihat dari mulai banyak bermunculan di stasiun televisi swasta yaitu drama-drama Korea, musik K-Pop seperti boy/girlband, iklan-iklan yang menjual produk dengan embel-embel Korea, dan juga tur konser para boy/girlband Korea di Indonesia sejak tiga tahun terakhir. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor dan latar belakang apa saja yang mempengaruhi minat seseorang terutama para penikmat maupun peminat musik K-Pop khususnya di komunitas EXO-L Yogyakarta. Informan/responden yang diteliti pada penelitian ini berjumlah sembilan orang, berusia 16—26 tahun yang memiliki perbedaan latar belakang pendidikan dan pekerjaan namun sama-sama berdomisili di Yogyakarta dan masih menjadi anggota aktif di komunitas EXO-L Yogyakarta. Hasil penelitian didapatkan bahwa informan memilih musik K-Pop selain untuk mendapatkan stimulus emosional yaitu perasaan senang, sedih, tenang, dan semangat saat mendengar musik K-Pop terutama musik boyband EXO didapatkan stimulasi kognitif yaitu menjadi sarana untuk mempelajari bahasa asing yaitu bahasa Korea. Dalam faktor situasional adalah untuk mendapatkan kehidupan bermasyarakat yang lebih berfaedah dalam faktor situasionalnya seperti mendapatkan banyak teman yang mempunyai kesukaan dan hobi/minat yang sama.

Kata Kunci: *K-Pop, Komunitas Penggemar, Kegiatan Komunitas.*

Abstract

Korean Pop (K-Pop) is now a fascinating phenomenon to be observed, seen from many emerging in private telecom stations such as Korean dramas, K-Pop music such as boy/girlband, advertisements that sell products with Korean frills, and also concert tour of Korean boy/girlband in Indonesia since the last three years. This study aims to determine what factors and backgrounds that affect a person's interest, especially the audience and enthusiasts of K-Pop music, especially in the EXO-L Yogyakarta community. The respondents in this study amounted to nine people, aged 16-26 years who have different educational background and occupation but are domiciled in Yogyakarta and still active members in EXO-L Yogyakarta community. The result of the research shows that the informant chooses K-Pop music in addition to get emotional stimulus which is feeling happy, sad, calm, and enthusiasm when hearing K-Pop music especially EXO boyband music get cognitive stimulation which is a means to learn foreign language that is Korean language. In situational factors is to get a more useful life such as getting many friends who have the same interest and hobbies.

Keywords: *K-Pop, Fan community, Community's activities.*

PENDAHULUAN

Masuknya drama Korea di pertelevisian Indonesia pada 2008 yang diikuti oleh musik, *fashion*, makanan dan teknologi Korea menarik minat masyarakat Indonesia untuk mengonsumsi budaya Korea tersebut. Pada 2010 masuklah era *boyband* asal Korea Selatan yang biasa disebut musik K-Pop yang menjadi kiblat *trend* musik hiburan tanah air dan memicu remaja-remaja di Indonesia melakukan plagiarisme *boyband* dan *girlband* Korea. *Boyband* dan *girlband* di Indonesia, seperti SM*SH, CoBoy Junior, HITS, Cherry Belle, 7Icons. Mereka muncul dan tampilan mereka pun akhirnya memicu penggemarnya untuk meniru tampilan mereka.

Pada periode 2011/2012 hingga sekarang *Hallyu* atau yang biasa disebut *Korean Wave* yang secara harafiah berarti ‘Gelombang Korea’ semakin menunjukkan gaungnya. Semakin banyak remaja yang menggemari musik Korea atau *Korean Pop* yang selanjutnya akan disebut dengan istilah *K-Pop*. Dimulai pada tahun 2011, *boyband-boyband* dari Korea Selatan, seperti *Super Junior*, *SHINee*, *EXO*, dan *BTS* yang sukses menggelar serangkaian tur konser di Indonesia (allkpop.com, diunduh 19 April 2017).

Perkembangan musik *K-Pop* ini berkaitan dengan awal munculnya pemberitaan mengenai sepak terjang para artis drama Korea. Cerita-cerita yang dibangun dari kisah drama, penampilan para pemain utamanya hingga ke musik latar yang menjadi tema drama yang ditampilkan di beberapa stasiun televisi swasta, seperti *Endless Love*, *Boys Before Flowers*, *Full House*, *Princess Hours*, *Winter Sonata*, dan yang paling memberi kesan mendalam baru-baru ini adalah *Descendants of The Sun* dan *Goblin*.

Pesatnya perkembangan drama-drama Korea, dan *boyband-boyband* Korea menyebabkan munculnya komunitas-komunitas penggemar yang biasa disebut *fandom* atau *fanclub* yang berhubungan dengan trend Korea. Pada tahun 2008 sekitar lebih dari 10 komunitas penggembar *boyband* Korea yang ada di Yogyakarta, seperti Shawol Jogja, Cassiopeia Jogja, ELF Jogja, ARMY Jogja hingga EXO-L Jogja. Hanya saja komunitas EXO-L Yogyakarta yang selama ini memunculkan asumsi bahwa komunitas inilah yang masih aktif mengadakan acara-acara *gathering*.

Status Yogyakarta sebagai kota pelajar membuat komunitas khususnya musik K-Pop di wilayah ini menjadi unik, karena sebagian anggota bukanlah orang yang menetap di Yogyakarta dan dapat meninggalkan provinsi ini sekaligus komunitasnya sewaktu-waktu. Dinamika komunitas para peminat musik K-Pop ini juga menarik karena anggota-anggota tidak saling mengenal sebelum bergabung dalam komunitas tersebut, namun mereka disatukan oleh minat mereka terhadap budaya Korea dan musik K-Pop.

Berdasarkan paparan di atas masalah yang dikaji di dalam penelitian ini adalah a) latar belakang seseorang memilih bergaung di komunitas EXO-L Yogyakarta, b) faktor penyebab anggota komunitas menggemari boyband EXO, dan c) aktivitas komunitas EXO-L sebagai wujud apresiasi terhadap boyband EXO.

Sejalan dengan masalah di atas, penelitian ini bertujuan mendiskripsikan a) latar belakang seseorang memilih bergaung di komunitas EXO-L Yogyakarta, b) faktor penyebab anggota komunitas menggemari boyband EXO, dan c) aktivitas komunitas EXO-L sebagai wujud apresiasi terhadap boyband EXO.

Penelitian ini diharapkan bermanfaat baik secara teoretis maupun secara praktis. Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam memberikan pengetahuan tentang komunitas penggemar yang keberadaannya atas preferensi *boyband-boyband* Korea. Secara praktis penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah referensi mengenai *fandom*, *fanclub* maupun komunitas budaya populer, sebab komunitas EXO-L Yogyakarta merupakan bentuk partisipasi aktif *fandom* budaya populer Korea Selatan (K-Popers). Di samping itu, secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan rujukan bagi penelitian-penelitian sejenis.

Referensi yang digunakan di dalam penelitian ini berupa buku dan jurnal yang berkaitan dengan topik yang dikaji. Adapun referensi yang dimaksud adalah sebagai berikut.

Alan P. Merriam. *The Anthropology of Music*. Chicago: North Western University Press, 1964. Buku ini memuat tentang hubungan musik dengan kehidupan masyarakat, yaitu musik dipandang sebagai bagian dari budaya masyarakat. Didalam buku ini juga membahas tentang

fungsi-fungsi musik dalam masyarakat yang dapat dipakai untuk menganalisis fungsi musik dalam komunitas EXO-L Yogyakarta.

Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung, 2009. Buku ini menjelaskan tentang langkah-langkah untuk menyusun sebuah penelitian dan hal-hal yang perlu diperhatikan selama penelitian. Buku ini membantu penulis dalam menyusun penelitian pada Bab I metode penelitian.

Djohan, *Psikologi Musik*, Yogyakarta, 2009. Buku ini berisi tentang pengaruh musik yang begitu erat dalam kehidupan manusia, kecerdasan musikal, serta perilaku musikal pada manusia. Buku ini digunakan pada Bab II yang membahas tentang musik, pengaruh musik, dan aktifitasnya.

John Liem, 2012, *What Is the K in K-Pop? South Korean Popular Music, the Culture Industry, and National Identity*. Jurnal ini menjelaskan perkembangan dan fenomena kesuksesan *K-Pop*. Jurnal ini digunakan sebagai rujukan dalam kajian penelitian pada Bab III.

Sarah Leung, 2012, *Catching the K-Pop Wave: Globality in the Production, Distribution, and Consumption of South Korean Popular Music*. Jurnal ini menguraikan pengelolaan manajemen dalam industri musik di Korea Selatan, fenomena serta isu-isu yang muncul di *K-Pop*. Jurnal ini digunakan dalam referensi kajian penelitian pada BAB III.

Lee Sue Jin, *The Korean Wave: The Seoul of Asia*, Jurnal ini menjelaskan tentang popularitas budaya *K-Pop* di berbagai penjuru dunia, dan pengaruhnya terhadap komunikasi antarnegara dan popularitas budaya tradisional Korea Selatan. Jurnal ini digunakan dalam referensi kajian penelitian pada Bab III pembahasan.

PEMBAHASAN

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. dengan pendekatan etnografis dan pendekatan masalah. Pendekatan ini digunakan sebagai alat bantu yang bertujuan untuk memahami fenomena yang terjadi maupun yang dialami remaja dalam komunitas *K-Pop* Exo Planet Jogja, seperti persepsi, motivasi, latar belakang, dan faktor-faktor yang membuat mereka memilih musik *K-Pop Boyband* di dalam aktifitas bermusik dan keseharian mereka. Pemahaman yang didapat dari pendekatan ini adalah sebuah pemahaman yang ditangkap dari sudut pandang komunitas tersebut dan hubungannya dengan kehidupan. Di samping itu, pendekatan ini juga berusaha memperlihatkan dan membangun sebuah relasi sosial atau struktur sosial yang terdapat di dalamnya.

pendekatan yang digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai aspek-aspek psikologis dari subjek penelitian, serta menjelaskan status subjek penelitian yang berkenaan dengan suatu fase spesifik atau khas dari keseluruhan personalitas subjek, yaitu bisa individu, keluarga, lembaga, ataupun masyarakat. Studi kasus dalam penelitian ini akan digunakan untuk meneliti pengaruh yang ditimbulkan oleh musik *K-Pop* terhadap perilaku komunitasnya.

Subjek penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah sepuluh persen dari total populasi yang berjumlah 88 orang. Penentuan sampel ini yaitu sekitar sembilan orang yang digunakan sebagai sampel penelitian. Penentuan sample penelitian menggunakan teknik *sampling purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, seperti kesamaan latar belakang pendidikan, usia, dan pekerjaan.

Metode Pengumpulan Data

Ada dua metode yang digunakan di dalam penelitian ini, yaitu metode simak dan metode cakap. Metode simak dilakukan dengan cara menyimak aktivitas dan percakapan yang dilakukan oleh para anggota komunitas EXO-L Yogyakarta. Metode ini juga disebut dengan nama metode observasi atau pengamatan. Metode cakap (wawancara) merupakan salah satu metode yang digunakan dengan cara peneliti melakukan percakapan atau kontak dengan penutur selaku narasumber (Mahsun, 2005:218—226). Adapun peran peneliti dalam penelitian ini sebagai *observer partisipant*. Artinya, peneliti juga berperan secara aktif di dalam aktivitas yang dilakukan oleh subjek penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Sejalan dengan metode pengumpulan data di atas, teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah Studi Pustaka, teknik observasi dan teknik wawancara, dan dokumentasi.

1. Studi Pustaka

Studi Pustaka adalah pencarian data tertulis atau buku maupun jurnal yang berhubungan dengan yang diteliti. Data tertulis yang dimaksud adalah data yang relevan dengan permasalahan yang menjadi pijakan dalam penelitian. Pentingnya studi pustaka dalam penggarapan karya tulis bertujuan untuk mempermudah mencari informasi dan acuan, sebagai pelengkap data lapangan.

2. Observasi

Kegiatan observasi meliputi pencatatan secara sistematis kejadian-kejadian, perilaku, obyek-obyek yang dilihat dan hal-hal lain yang diperlukan dalam mendukung penelitian yang sedang dilakukan. Pada tahap awal observasi dilakukan secara umum, peneliti mengumpulkan data atau informasi sebanyak mungkin. Tahap selanjutnya peneliti harus melakukan observasi yang terfokus, yaitu mulai menyempitkan data maupun informasi yang diperlukan sehingga peneliti dapat menemukan pola-pola perilaku dan hubungan yang terus-menerus terjadi. Jika sudah ditemukan, maka peneliti dapat menemukan tema-tema yang akan diteliti. Salah satu peranan pokok dalam melakukan observasi ialah untuk menemukan interaksi yang kompleks dengan latar belakang sosial yang dialami.

3. Wawancara

Teknik wawancara yang digunakan dalam penelitian ini wawancara-mendalam (*in-depth interview*). Yang dimaksud dengan teknik wawancara-mendalam adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka secara langsung antara pewawancara dan responden atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara. Teknik ini digunakan karena hubungan antara pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama (Sutopo, 2006:72). Dalam wawancara-mendalam peneliti melakukan penggalian secara mendalam terhadap satu topik yang telah ditentukan dengan menggunakan pertanyaan terbuka. Penggalian yang dilakukan untuk mengetahui pendapat mereka berdasarkan perspektif responden dalam memandang permasalahan.

Teknik ini digunakan karena peneliti yakin akan mendapatkan jumlah data yang banyak; di samping itu, peneliti juga memiliki kedekatan hubungan emosi dengan subjek yang akan diteliti sehingga peneliti tidak akan mendapatkan kesulitan untuk mendapatkan data penelitian yang diperlukan.

Pertanyaan yang diajukan dipersiapkan sedemikian rupa agar jawaban yang muncul adalah jawaban yang tidak menimbulkan jawaban yang panjang dan bertele-tele sehingga jawaban menjadi tidak terfokus. Begitupun dari sisi yang diwawancarai, yang bersangkutan dapat dengan enggan menjawab secara terbuka dan jujur apa yang ditanyakan oleh pewawancara atau bahkan dia tidak menyadari adanya pola hidup yang berulang yang dialaminya sehari-hari. Untuk itu, peneliti harus mempunyai kemauan untuk mendengar dengan sabar, dapat melakukan interaksi dengan orang lain secara baik, dapat mengemas pertanyaan dengan baik, dan mampu mengolaborasikan secara halus hal-hal yang sedang ditanyakan jika dirasa yang diwawancarai belum cukup memberikan informasi yang diharapkan.

4. Dokumentasi

Dokumentasi perlu dilakukan untuk melengkapi laporan berupa data gambar sehubungan dengan objek penelitian. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu, dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya bersejarah (Sugiyono, 2008:240). Selebihnya dokumentasi dapat memudahkan mengingat dengan melihat kembali apa yang telah diteliti.

Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data ada dua macam, yaitu *human instrument* dan daftar pertanyaan. Peneliti di sini bertindak sebagai *human instrument*. Di sini

peneliti dapat melibatkan diri secara langsung dengan anggota komunitas EXO-L Yogyakarta dalam proses wawancara, misalnya. Pertanyaan yang disiapkan dalam kegiatan wawancara berupa *guide line* wawancara (garis besar wawancara). Pertanyaan yang disusun berkaitan dengan rumusan masalah dalam penelitian, yaitu (1) latar belakang seseorang bergabung di dalam komunitas EXO-L Yogyakarta, (2) faktor-faktor yang membuat para anggota memilih musik boyband EXO, dan (3) kegiatan bermusik yang dilakukan oleh komunitas EXO-L Yogyakarta. Untuk memudahkan penulis mengumpulkan data, dalam penelitian ini dibutuhkan alat bantu penelitian berupa (1) Buku catatan dan bolpoin, (2) Alat perekam suara, (3) Kamera.

Penganalisisan Data

Penganalisisan dan pengevaluasian data dilakukan setelah selesai pengumpulan data, sehingga penulisan laporan dapat dengan mudah dikerjakan, terarah, sistematis dan ilmiah. Menurut Bogdan (dalam Sugiyono, 2008:244) analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan bahan-bahan yang lainnya sehingga menjadi mudah dipahami dan dapat diinformasikan kepada orang lain.

Data yang diperoleh dari hasil observasi dan wawancara dalam penelitian ini dianalisis dengan menggunakan prosedur berikut.

1. Transkripsi Data

Data yang diperoleh dari hasil wawancara semua disimpan di dalam alat bantu rekam kemudian data tersebut dipindah dalam bentuk tertulis.

2. Reduksi Data

Reduksi data sama halnya dengan kegiatan merangkum, memilih dan mengelompokkan data sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Untuk memudahkan pengelompokan data, perlu dipersiapkan alat bantu yang disebut dengan kartu data/korpus data.

3. Analisis Data dan Penyajian Data

Penyajian data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif, dimana menyajikan informasi yang mampu memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan

4. Penarikan Kesimpulan

Penelitian kualitatif akan memunculkan kesimpulan awal. Kesimpulan ini masih bersifat sementara dan akan berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat. Kesimpulan mampu menjawab rumusan masalah yang sudah dirumuskan sejak awal namun bisa saja tidak melihat bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif memiliki sifat yang masih berkembang setelah penelitian berada di lapangan. Selama penelitian berlangsung perlu adanya verifikasi terhadap kesimpulan.

HASIL PENELITIAN

1. Anggota Komunitas EXO-L Yogyakarta

Keanggotaan komunitas ini bersifat terbuka. Sejak berdirinya tahun 2012 hingga saat ini jumlah anggota sudah mencapai 88 orang. Anggota ini berasal dari berbagai kalangan pendidikan dan jenis pekerjaan. Pada subbab ini dipaparkan sembilan anggota komunitas berdasarkan peran mereka di dalam komunitas.

- a. NFH, seorang wanita berusia 26 tahun ini adalah pendiri komunitas EXO-L Yogyakarta. NFH berasal dari Sragen namun saat ini berdomisili dan bekerja di salah satu lembaga bahasa di Yogyakarta. Ia tetap menjabat sebagai *founder* dan admin dalam grup *Whatsapp*. NFH sebelumnya sudah lebih dulu berkecimpung dalam dunia *per-K-Pop*-an. Ia mengenal musik *K-Pop* sejak tahun 2007, saat itu ia menyukai *boyband* TVXQ lalu bergabung bersama komunitas CASSIOPEIA (nama *fanclub* *boyband* TVXQ) Yogyakarta yang kemudian berpindah haluan dan menyukai *boyband* EXO. Bersama dengan AA yang juga bergabung di komunitas CASSIOPEIA mereka berdua tertarik untuk mencoba membentuk suatu komunitas khusus penggemar *boyband* EXO. Berawal

dari membentuk sebuah akun *Twitter* dan *Facebook* di tahun 2012 dan AA mulai *repost* postingan beberapa akun *Twitter* lain yang berhubungan dengan *EXO* dan mempromosikan acara-acara *gathering* melalui akun-akun tersebut.

- b. AA, wanita berusia 26 tahun ini berdomisili di Yogyakarta dan saat ini bekerja sebagai guru matematika di salah satu sekolah dasar di Muntilan. AA sebelum bersama NFH membentuk komunitas ini, mulai mengenal musik *K-Pop* ditahun 2005 namun mulai menyukai musik *K-Pop* sejak tahun 2008. AA dan NFH sampai saat ini masih menjabat sebagai admin grup *Whatsapp* dan bertanggung jawab dalam perekrutan anggota serta mengawasi setiap komunikasi yang terjadi di dalam grup *Whatsapp*.
- c. MFA, wanita berusia 21 tahun ini berasal dari Solo namun saat ini berdomisili di Yogyakarta juga berstatus karyawan di salah satu perusahaan personalia PT. Indomaret. Ia mengenal musik *K-Pop* sejak tahun 2007 akhir lalu ikut bergabung ke dalam komunitas pada tahun 2012.
- d. YYW wanita berusia 21 tahun ini memang berdomisili di Yogyakarta. YYW saat ini sedang menempuh studi di Universitas Sunan Kalijaga (UIN) Yogyakarta dan mengambil Jurusan Fisika. YYW mengaku mengenal komunitas ini melalui sosial media *Twitter* di tahun 2012 kemudian bergabung di grup *Whatsapp* ditahun yang sama. Ia juga mulai mengenal musik *K-Pop* di awal tahun 2013.
- e. ASA, pria berusia 20 tahun yang berdomisili di Yogyakarta saat ini menempuh studi di Universitas Pembangunan Nasional (UPN) dan mengambil jurusan Teknik Informatika. ASA mengenal musik *K-Pop* sejak tahun 2012 tepat di awal debut *boyband EXO* namun sebelumnya ASA lebih dulu mengenal musik Japan Pop (J-Pop). Sebelum bergabung di komunitas ini di tahun 2012, ASA mempunyai grup *dance cover* bernama Java Like This (JLT).
- f. TIA, pria berusia 19 tahun ini berdomisili di Yogyakarta ini sedang menempuh studi di Universitas Islam Indonesia (UII) Yogyakarta mengambil jurusan Hukum. TIA mengenal musik *K-Pop* sejak tahun 2013 lalu bergabung di komunitas *EXO-L* sejak tahun 2014. Saat itu ia pernah menjadi seorang manajer dalam grup *dance cover* JLT, namun saat ini ia hanya menjabat sebagai *admin* grup *Whatsapp* setelah responden NFH dan AMF.
- g. ERD, wanita berusia 17 tahun asli Yogyakarta ini masih menjadi siswa di SMA 2 Bantul Yogyakarta. Ia mengaku mulai mengenal musik *K-Pop* sejak tahun 2011 saat ia masih menjadi siswa sekolah dasar. ERD bergabung di komunitas *EXO-L* Yogyakarta sejak tahun 2013 saat ia masih menjadi siswa SMP.
- h. TIS, wanita berusia 16 tahun saat ini masih menjadi siswa SMKN 2 Wonosari. Ia mengenal musik *K-Pop* di tahun 2015 dan bergabung di komunitas pada bulan Desember 2015.
- i. MO, wanita berusia 16 tahun, yang saat ini masih menjadi siswa sekolah menengah pertama di SMP BOPKRI 1 Yogyakarta. Ia mengaku sudah mengenal musik *K-Pop* terutama *boyband EXO* saat masih menjadi siswa sekolah dasar di tahun 2011, di tahun awal debutnya *boyband EXO*.

2. Latar Belakang Bergabungnya Seseorang dalam Komunitas *EXO-L* Yogyakarta.

Dari hasil wawancara yang dilakukan diketahui bahwa keikutsertaan seseorang dalam suatu komunitas didasari oleh keinginan untuk mencari kawan yang memiliki kesamaan pada sesuatu, dalam hal ini kesamaan jenis musik yang diminati. Setelah mereka mendapatkan teman yang memiliki kegemaran sama, mereka berkeinginan untuk mendapatkan sesuatu yang lain dari komunitas itu, yaitu kemungkinan tersalurkannya kegemaran mereka, bertambahnya pengetahuan mereka akan group band *EXO-L*, dan meningkatnya kemampuan mereka dalam menguasai bahasa Korea. Oleh karena itu, dalam subbab ini dipaparkan tiga alasan seseorang masuk ke dalam komunitas, yaitu pengorganisasian penggemar *EXO-L*, tumbuhnya rasa kekeluargaan, dan keragaman aktivitas yang dilakukan komunitas ini.

a. Pengorganisasian Penggemar EXO–L Yogyakarta

Komunitas EXO–L Yogyakarta ini pada awalnya terbentuk ditahun 2012, setahun setelah debut *boyband EXO* asal Korea Selatan. Berawal dari rasa ketertarikan mereka terhadap musik *K-Pop*, *boyband EXO* dan budaya Korea Selatan, mereka mencoba membentuk wadah untuk bersosialisasi sesama penggemar musik *K-Pop* yang biasa disebut *K-Popers* sebagai bentuk partisipasi aktif mereka. NFH, AA dan satu orang teman bernama Cicun (sudah tidak aktif di komunitas ini) sebagai arsitek dari komunitas mencoba untuk mengumpulkan massa dengan promosi melalui sosial media *Twitter* dan *facebook*. Komunitas ini awalnya berbentuk *fanpage* di *Twitter* dan di *facebook*.

Dari hasil wawancara dengan *arsitek* komunitas ini, yaitu NHA dan AA mereka menyatakan bahwa awal mula mereka membentuk komunitas ini diawali dengan mencoba memperbarui data dan pengetahuan mereka tentang perkembangan musik *K-Pop*, mencoba menulis yang mereka ketahui tentang perkembangan grup *boyband* idola mereka, *EXO*. Hal ini mereka lakukan melalui media sosial *Twitter*. Mereka kemudian membentuk komunitas dan mereka meminta bantuan seorang personil *Jogjakpopers*, Jogja Korean Festifal (JKF), komunitas *K-Pop* yang lebih dulu berdiri, untuk mempromosikan komunitasnya. Sejak itulah komunitas ini mulai dikenal dan banyak diikuti anggota dari berbagai wilayah dan kalangan. Dengan terbentuknya komunitas ini, mereka merasa punya banyak teman sesama penggemar *K-Popers* lainnya, seperti *SHAWOL* (nama *fanclub boyband SHINee*), *SONE* (nama *fanclub girlband Girls' Generation*) Jogja (data1: NFH).

Dari penuturan mereka sebenarnya sebelum membentuk komunitas EXO-L, NFH dan AA sudah lebih dulu berkecimpung di dunia *K-Pop* dan menjadi salah satu bagian dari komunitas *Cassiopeia* (nama *fanclub boyband TVXQ*) Yogyakarta. Bagi para anggota, NFH dan AA dianggap yang paling senior dalam per-*K-Pop*-an.

Alasan yang sama juga diungkap oleh AA. Dia menyatakan bahwa pendirian komunitas ini didasari keinginan membentuk wadah bagi penggemar *fans EXO* yang menyebar di seluruh Yogyakarta. Menurut AA, tidak ada syarat yang mengikat untuk dapat bergabung dalam komunitas ini. Namun, calon anggota komunitas lebih diutamakan bagi yang berdomisili maupun menetap di Yogyakarta. Untuk mempermudah komunikasi antaranggota komunitas, diselenggarakan acara *gathering* atau kumpul bersama. AA dan NFH juga tidak mengharuskan komunitas ini untuk selalu membuat acara ataupun membentuk kegiatan yang rutin. Terkadang acara *gathering* diselenggarakan atas permintaan anggota. Selain itu, harus ada anggota komunitas yang bersedia untuk ikut berpartisipasi menjadi panitia.

Hal lain terkait dengan keanggotaan, dijelaskan oleh AA bahwa tidak terdapat hierarki dalam komunitas tersebut. Oleh sebab itu, tidak terdapat hierarki kepemimpinan juga dalam komunitas ini. Dengan kata lain, status anggota di dalam komunitas ini adalah status pertemanan. Mereka juga menambahkan bahwa komunitas ini bersifat tidak mengikat semua anggotanya. Artinya, aktivitas yang ada di dalam komunitas ini tidak harus mengekang anggota komunitas ini. Untuk menjalin komunikasi dengan semua anggota tentang aktivitas yang akan mereka laksanakan dipergunakan media sosial *Twitter*. Melalui media itu pula anggota-anggota baru bergabung (data 3: AA).

Karena banyaknya orang yang mengikuti akun *Twitter EXO–L* Yogyakarta, akhirnya AA dan NFH membuka grup *chat messenger Whatsapp* dengan tujuan untuk lebih mendekatkan para anggota agar bisa lebih bebas berkomunikasi dan bertukar informasi tentang musik *K-Pop* terutama *boyband EXO*. Dari hasil wawancara, AA dan ERD membenarkan bahwa dengan adanya grup *chat messenger Whatsapp* ini kedekatan mereka dengan anggota komunitas EXO–L Jogja yang menyebar di beberapa wilayah Yogyakarta lebih terjalin akrab dan semakin bertambah anggota komunitas ini (Data 6: AA; Data 5: ERD).

AA juga menjelaskan bahwa komunitas EXO–L Jogja ini awalnya bernama *EXO Planet* Jogja yang dibuat karena saat itu belum ada pemberitahuan resmi dari *S.M Entertainment* untuk nama *fanclub/fandom boyband EXO* ini. Pada tahun 2015 *S.M Entertainment* mengeluarkan secara resmi nama *fanclub/fandom boyband EXO* yaitu EXO–L. Disaat itu pula nama komunitas ini berubah menjadi EXO–L Yogyakarta walaupun dia juga mengakui bahwa masih banyak anggota yang tetap menggunakan nama *EXO Planet* Jogja/EPJ (Data 7: AA).

Akun *Facebook* yang dibuat oleh admin digunakan untuk menampilkan variasi lain dari pemaparan aktivitas komunitas. Admin dan anggota komunitas dapat memanfaatkan *facebook* untuk membagikan dokumentasi foto dan video setelah acara kumpul bersama/*gathering* terselenggara. Hal ini dibuat untuk menarik minat para calon anggota yang ingin bergabung. Logo yang digunakan berbeda dengan logo *Twitter* maupun grup *Whatsapp*. Logo pada akun *Facebook* menggunakan logo yang di ambil asli dari *cover* website resmi yang dikeluarkan oleh S.M Entertainment, hanya ditambahkan kata Jogja tetapi font yang dipakai pada kata “Jogja” sama seperti *Twitter*. Hal ini juga menandakan bahwa 2 akun tersebut dikelola oleh admin yang sama seperti di *Twitter*.

Sebagaimana yang telah dijelaskan bahwa untuk menambah/memperbanyak anggotanya, mereka juga dengan membentuk sebuah grup media sosial melalui sebuah *messenger app* yang biasa disebut *Whatsapp*. Didalam grup sosial media ini terdapat satu orang admin, yaitu TIS, yang bertugas untuk merekrut calon anggota baru. Menurut AA, dalam perekrutan anggota tidak dilakukan secara resmi. Para calon anggota tidak diwajibkan mengisi formulir pendaftaran, tetapi perekrutan mereka cenderung disampaikan secara lisan dan *nonverbal* (melalui sosial media). Di kotak profil akun sosial media tersebut mereka mencantumkan nomor telpon admin untuk memudahkan para calon anggota *EXO-L* untuk masuk ke dalam komunitas.

Harapan yang ingin dicapai mengenai masa depan komunitas ini TIS, *admin grup*, menyatakan karena kesibukannya dalam pekerjaan, dia berharap ada sosok pengganti untuk dirinya sebagai *admin* atau ada yang mau membantunya menjadi admin grup ini. Dengan adanya Admin baru ini diharapkan dapat bertanggung-jawab mengatur dengan bijak anggota komunitas ini, tanpa sikap yang terlalu mengikat dan mengekang anggota komunitasnya (Data : TIS).

b. Tumbuhnya Rasa Kekeluargaan

Dari data yang ada, sebenarnya, alasan utama anggota masuk dalam komunitas adalah karena mereka ingin bergabung dengan bersosialisasi dengan orang-orang yang memiliki kegemaran yang sama di bidang musik, khususnya. Dari pertemanan itu mereka merasa berada dalam satu keluarga, seperti diungkapkan oleh AA bahwa didalam komunitas semua memiliki kesamaan. Mereka bisa mengungkapkan apa saja, menanyakan apa saja yang berkaitan dengan musik *K-Pop* atau *boyband EXO*.

Peran *founder* maupun *admin* dalam komunitas ini tidak seperti peran ketua/pemilik dengan anak buah. Di dalam komunitas ini tidak ada jarak antara anggota dan pemilik/pendiri komunitas ini. Hal inilah yang membuat para anggotanya merasa nyaman dan bebas untuk berkomunikasi dan berdiskusi, karena dirasa tidak ada perbedaan yang berarti dalam hal umur maupun status. Para *admin* juga tidak membatasi para anggotanya dalam berbagi informasi dan berkomunikasi membuat para anggota seperti masuk kedalam sebuah keluarga baru seperti dapat dilihat pada wawancara oleh ERD dan ASA berikut.

Paparan di atas diakui oleh ERD, salah seorang anggota komunitas, bahwa karena sistem keanggotaannya kekeluargaan, dia merasa sangat nyaman berada di tengah anggota yang lain. Dirinya yang merupakan anggota termuda dalam komunitas itu diperlakukan sama dengan anggota yang lain yang rata-rata berstatus mahasiswa dan karyawan/karyawati. Suasana yang terbangun dalam komunitas itu adalah suasana yang akrab. Itulah, menurutnya, membuat dirinya senang bergabung dengan komunitas tersebut (Data 12: ERD).

c. Keragaman Aktivitas

Alasan anggota komunitas bergabung dengan komunitas ini karena adanya keragaman aktivitas yang ditawarkan oleh komunitas *EXO-L* Yogyakarta. Di dalam kegiatan *kumpul bareng* atau *gathering* semua anggota merasakan manfaat kegiatan ini. Di samping mereka dapat saling bertatap muka dengan anggota lainnya—yang selama ini menjalin komunikasi melalui dunia maya—mereka dapat melakukan berbagai aktivitas yang sangat menyenangkan, seperti permainan tebak laku, setiap anggota, baik secara individu atau kelompok diminta unjuk kebolehan dalam menyanyikan *single* yang menjadi favorit mereka atau *single* sedang populer saat ini. Mereka menyebut kegiatan ini dengan kegiatan *sing cover*. Mereka juga dapat menampilkan tari atau dance cover lagu yang sedang populer saat itu. Melalui kegiatan *kumpul bareng* itu pun mereka

dapat melakukan *nonton bareng* video klip dan bertukar informasi tentang hal-hal yang berkaitan dengan grup *boyband EXO* (Data 10: YYW).

Sayangnya kegiatan ini memang tidak dilakukan secara terjadwal. Hal ini diakui oleh *founder* dan *admin* komunitas ini bahwa mereka tidak dapat melakukan kegiatan ini secara rutin disebabkan oleh kesibukan masing-masing anggota, para *founder*, dan *admin* (data 15: TIA).

Mereka juga berharap pada masa yang akan datang, semua anggota dapat lebih aktif melakukan berbagai kegiatan. Aktif pula menambah anggota baru agar komunitas mereka semakin ramai dan semarak dan mereka berharap pula agar kegiatan mereka terjadwal sehingga setiap anggota dapat mengetahui berbagai kegiatan yang akan dilakukan atau dilaksanakan oleh komunitas ini agar keberadaan komunitas ini semakin solid dan terus berkiprah dalam dunia musik *K-Pop* (Data 10 : YYW). Hal ini mereka ungkapkan karena mereka merasakan bahwa sejak tahun 2017 komunitas *EXO-L* dirasa mengalami penurunan bila dibandingkan masa/tahun dari tahun 2013 sampai 2015 yang dianggap oleh anggotanya sebagai tahun-tahun emas. Mereka menyadari benar bahwa maju mundurnya suatu komunitas itu adalah hal yang biasa. Akan tetapi, mereka tetap berharap—walau memang tidak ada aturan yang mengikat untuk komunitas tetap aktif berkegiatan dalam komunitas—jalanan persaudaraan jangan terputus. Oleh karena itu melalui acara *gathering* maupun *mini gathering* mereka terus mencoba menjalin keakraban antar anggota komunitas.

3. Faktor Penyebab Anggota Menggemari *Boyband EXO*

Dari data yang ada, ditemukan dua faktor anggota komunitas *EXO-L* menggemari *boyband EXO*, yaitu faktor musikal dan faktor nonmusikal. Berikut ini adalah deskripsi tentang kedua faktor penyebab anggota komunitas menggemari *boyband EXO*.

a. Faktor Musikal

1) Jenis Musik

Ketika ditanyakan faktor yang menyebabkan mereka tertarik dan menggemari grup *boyband EXO* ini, ASA menyatakan bahwa dia tertarik pada grup *boyband* ini karena jenis/*genre* musik yang ditawarkan grup *boyband* ini lebih beragam dibandingkan grup *boyband* yang lain. Dia mengistilahkan keragaman *genre* musik ini dengan istilah *genre* musik yang lebih terbuka dan lebih universal. Bila diamati dengan seksama perkembangan *single* satu ke *single* berikutnya yang dibawakan grup *boyband* ini memang lebih bervariasi, dari *genre* musik pop—jenre musik yang dominan disajikan—mereka pun menawarkan *genre* musik *rockpop*, *dance*, balada, *hip-hop*, hingga *Electronic Dance Music* (EDM). Di samping *genre* musik yang beragam, menurutnya, koreo yang mereka bawa pun penuh dengan inovasi. Setiap penampilan mereka dengan *genre* musik yang berbeda selalu diikuti dengan komposisi koreo yang baru. Bila mendengarkan lagu-lagu mereka, ucapnya, dia merasa sangat senang dan dia seperti dihipnotis untuk menari mengikuti alunan lagu yang mereka bawa.

Electronic Dance Music atau yang biasa dikenal dengan EDM, satu jenis *genre* musik yang ditawarkan grup *boyband* ini, merupakan salah satu perkembangan atau evolusi *genre* dalam dunia musik yang mengolaborasikan musik dan teknologi karena elemen utama penghasil musik EDM adalah alat elektronik seperti *synthesizer*, *midi keyboard*, *turntable*, *mixer*, *bass* yang didukung oleh *software* tertentu. Pada mulanya EDM diproduksi untuk hiburan dansa dan klub malam dan musisi yang mengusung EDM memiliki latar belakang seorang *Disc Jockey* (DJ). Beberapa *subgenre* EDM adalah *House Music*, *Trance*, *Techno*, *Dubstep*, dan *Drum & Bass* (Republikmusisi.com, diunduh 10 Juni 2017).

Dalam musik *K-Pop*, misalnya, *genre* EDM digunakan untuk membawakan lagu-lagu yang berkonsep *dance performance*, yaitu satu pementasan yang lebih difokuskan pada pertunjukan tariannya.



Gambar 1.1 Para personil/member EXO
 Dari kiri ke kanan: Chanyeol, D.O, Lay, Kai, Suho, Chen, Xiumin, Baekhyun, dan Sehun
 (allkpop.com, 2017)

b. Faktor Nonmusikal

1) Faktor Keluarga dan Teman

Faktor keluarga dan teman menjadi satu alasan para anggota komunitas mencintai *boyband EXO* ini. Faktor ini termasuk dalam stimulasi situasional, yaitu seringnya keluarga, seperti Ibu, kakak, misalnya, menonton drama Korea, secara tidak langsung memengaruhi anggota komunitas ini mencintai *soundtrack* musiknya. Hal ini sesuai dengan pendapat ERD yang menyatakan bahwa ketika dia kecil sering melihat ibunya menonton drama dari Korea ini yang berlangsung sejak 2008—2009. Sejak itulah dia juga menggemari dan bahkan mencintai lagu-lagu Korea.

Selain pengaruh keluarga, teman pun juga memegang pengaruh yang sangat kuat yang membuat seseorang akhirnya menggemari *boyband* ini. TIA dan MO, misalnya, (Data 10: TIA; Data 11: MO) mengaku bahwa mereka mengenal *boyband* ini karena temannya sering menceritakan *boyband* ini dan menyanyikan *hits*-nya, “Mama”. Mereka juga menegaskan bahwa mereka dikenalkan oleh teman-temannya pada *genre* musik *K-Pop* melalui tampilan *boyband EXO* sekitar tahun 2011, waktu itu dia masih siswa Sekolah Dasar (SD). Sejak itulah mereka mulai tertarik dan berusaha mencari tahu komunitas yang mewadahnya.

2) Faktor Personil Boyband

Personil grup *boyband* yang muda dan tampan juga menjadi faktor seseorang menyukai musik ini. Dengan kata lain, mereka lebih dahulu tertarik pada penampilan para personil grup ini sebelum menyukai *genre* musik yang ditawarkan. Sebagaimana yang diungkap oleh ERD yang menyukai musik ini melalui personil *boyband* yaitu Chanyeol. Dia menyatakan bahwa personaliti/kepribadian Chanyeol yang dianggap menyenangkan. Hal yang sama juga diungkap oleh MO. Dia lebih dulu menyukai Yesung (salah satu personil *boyband* Super Junior) karena lagu yang dinyanyikan Yesung menjadi *Original Soundtrack* (OST) salah satu drama Korea. *Super Junior* merupakan senior *EXO* dan berada dalam satu agensi manajemen artis yang sama yaitu *S.M Entertainment*. Setelah MO mengenal *boyband EXO*, MO lalu beralih menyukai Chanyeol dan Kai yang dianggap mempunyai penampilan fisik maupun visual yang tampan dan menawan.

4. Aktivitas Komunitas EXO-L sebagai Wujud Apresiasi terhadap Boyband EXO

Sebagaimana halnya dengan faktor penyebab anggota komunitas menggemari *boyband EXO*, aktivitas yang dilakukan komunitas *EXO-L* sebagai wujud apresiasi terhadap *boyband EXO* ada dua, yaitu aktivitas musik dan aktivitas nonmusik. Sebagaimana dijelaskan pada subbab sebelumnya bahwa komunitas *EXO-L* ini memiliki acara yang mereka sebut dengan kumpul bareng/*gathering*. Pada acara itulah mereka berkumpul untuk mengapresiasi tampilan *boyband* favorit mereka dan *single* terbaru mereka, yaitu grup *boyband EXO*. Pada acara itulah berbagai aktivitas dilakukan, seperti menyanyikan lagu yang populer saat itu yang mereka sebut dengan istilah *sing cover* atau bisa juga mereka melakukan aktivitas yang lain di luar bermusik. Berikut ini deskripsi tentang aktivitas komunitas *EXO-L*.

a. Aktivitas Musikal

1) Sing Cover

Pada setiap acara *gathering* yang cukup besar yang diadakan oleh komunitas ini ditampilkan kegiatan-kegiatan kecil yang tidak dapat dilepaskan dari setiap acara *gathering* sebagai pemecah suasana agar suasana menjadi hangat dan ramai. Kegiatan bermusik yang dilakukan oleh komunitas ini adalah *sing cover*. *Sing cover* merupakan sebutan bagi seseorang yang meng-cover atau menyanyikan kembali lagu artis idola mereka. *Sing Cover* biasanya juga di perlombakan dalam satu *event*. Himpunan mahasiswa S-1 jurusan Bahasa Korea Universitas Gadjah Mada sering mengadakan lomba *sing cover* bertema Korea, seperti “*Korean Day*” dan “*Collaboration Day*” yang diadakan oleh Universitas Sanata Dharma Yogyakarta.

b. Aktivitas Nonmusikal

1) Game/Permainan

Permainan ini tidak hanya membuat si penebak berpikir tetapi juga harus mengetahui banyak lagu-lagu *EXO*. Permainan-permainan yang dimainkan terinspirasi dari permainan yang ada di program acara televisi Korean (*variety show*) yang dipadukan dengan permainan tradisional dari Indonesia. Permainan ini dibuat untuk mengakrabkan anggota komunitas *EXO-L* Yogyakarta agar saling mengenal satu sama lain.

2) Dance Cover

Kegiatan lain yang kerap kali ditampilkan dalam acara *gathering* di komunitas ini adalah *dance cover*. *Dance cover* merupakan sebutan bagi grup penari yang menirukan gerakan hingga mimik artis aslinya. Biasanya grup *dance cover* menyesuaikan kostum, riasan wajah, gaya rambut hingga *lipsync* sama persis dengan artis aslinya. *Dance cover* sama seperti *sing cover* juga biasanya diperlombakan di acara-acara lomba bertema Korea. Dalam acara *gathering* di komunitas ini ada satu penampilan dari grup *dance cover* asal Yogyakarta bernama Java Like This yang kemudian lebih dikenal JLT hingga saat ini. Sejak awal pembentukan, JLT dikenal sebagai grup *dance cover* yang menampilkan lagu-lagu dan gerakan tarian dari *boyband EXO*, dan sempat beberapa kali bongkar-pasang anggota. Walau awalnya mereka berniat untuk mengcover *boyband SHINee*, setelah melalui tahap diskusi, akhirnya anggota grup sepakat untuk menampilkan tarian dan lagu-lagu dari *boyband EXO*. ASA juga menjelaskan bahwa gerakan koreo yang ditampilkan grup *boyband* ini tergolong berat/sulit, tetapi hal itulah yang membuat dirinya tertantang untuk mempelajarinya dan akhirnya dia membentuk grup *dance cover* yang diberi nama *Java Like This* (JLT).

Untuk menyelenggarakan aktivitas di atas dibentuklah panitia kecil yang terdiri dari 5 atau 6 orang. NFH, AA, dan TIS adalah anggota komunitas yang sering menjadi panitia kegiatan *gathering*. Kegiatan ini, kemudian dipromosikan melalui sosial media *Twitter*, *facebook*, *Whatsapp*, bahkan, untuk mendapatkan peserta *gathering* yang cukup banyak, tidak jarang juga mereka mempromosikan kegiatan mereka melalui radio-radio swasta di kota Yogyakarta. Komunitas *EXO-L* Jogja sudah membuat acara sebanyak enam kali sejak tahun 2013. Acara ini dibuat sebagai bentuk silaturahmi membangun relasi sesama penggemar *boyband EXO*.



Gambar 1.2 Foto Bersama di Acara *Gathering EXO-L* Yogyakarta

Acara *gathering* seperti ini di publikasikan melalui *Twitter*, *facebook*, dan *Whatsapp* dan yang hadir sebagian lainnya bukan anggota yang bergabung dalam grup *Whatsapp*. Acara ini biasanya mematok harga pendaftaran sebesar Rp. 35.000,- hingga Rp. 50.000,- dan mendapatkan *goodies* atau *merchandise* seperti poster, sticker, gantungan kunci *boyband EXO*. Seperti acara yang diadakan pada tahun 2014 yang menurut NFH merupakan acara *gathering* yang sukses dan ramai peminatnya.

SIMPULAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas diperoleh simpulan sebagai berikut.

1. Ada tiga alasan/latar belakang seseorang bergabung dalam komunitas EXO-L, yaitu kehidupan bermasyarakat, rasa kekeluargaan, dan keberagaman kegiatannya.
2. Terdapat dua faktor yang menjadi penyebab anggota memilih untuk menyukai *boyband EXO* yaitu faktor musikal dan faktor nonmusikal. Faktor musikal para anggota memilih musik K-Pop khususnya *boyband EXO* adalah beragam jenis musik pada lagu-lagu yang dibawakan oleh sang artis. Faktor nonmusikal yang ditemukan yaitu pengaruh dari keluarga dan teman yang sama-sama menyukai hal-hal tentang K-Pop ataupun *boyband EXO*. Kemudian penampilan para personil *boyband* yang dianggap tampan dan memukau secara visual/fisik maupun penampilan mereka saat di atas panggung, dan beberapa terjadi faktor kognitif yang menjadikan ini sebagai sarana belajar bahasa asing yaitu bahasa Korea.
3. Aktivitas yang dilakukan komunitas EXO-L Yogyakarta dalam setiap acara *gathering* yang diadakan. Aktivitas musikal yang dilakukan adalah *sing cover* dan aktivitas nonmusikalnya adalah *dance cover* dan *game*.

DAFTAR REFERENSI

- Bourdieu, Pierre. 1979. *Distinction: A Social Critique of the Judgment of Taste*. Cambridge: Harvard University Press.
- Castell, Manuell. 2004. *The Network Society: A Cross Cultural Perspectives*. Cheltenham: Edward Edgar Publisher L.td
- Flick, Uwe. 2002. *An Introduction to Qualitative Research*. London: SAGE Publication.
- Mack, Dieter. 1995. *Apresiasi Musik, Musik Populer: Sesuai dengan Kurikulum SMU 1994*. Yogyakarta: Yayasan Pustaka Nusantara.
- Merriem, P. Allan. 1964. *The Antropology Of Music*. Chicago: North Western Univerisiy Press.
- Liem, John. 2012. What Is the K in K-pop? South Korean Popular Music, the Culture Industry, and National Identity. *The Institute of Korean Studies*. Korean Observer, Vol 43, No.3. Tersib dalam www.tobiashubINETte.se diunduh 14 Oktober 2016.
- Leung, Sarah. 2012. *Catching the K-Pop Wave: Globality in the Production, Distribution, and Consumption of South Korean Popular Music*. Senior Capstone Projects. Tersip dalam <http://www.digitalwindow.vassar.edu>, diunduh 15 Oktober 2016.
- Seu Jin, Lee. 2011. *The Korean Wave: The Seoul of Asia*. Strategic Communications Major Elon University. The Elon Journal of Research in Communication, Vol. 2, No. 1. Tersib dalam www.elon.edu diunduh 15 oktober 2016
- <https://republikmusisi.com/5-genre-musik-edm-paling-populer/> (diunduh pada tanggal 10 Juni 2017)
- <http://www.allkpop.com/article/2014/01/exo-psy-take-daesang-winners-from-the-28th-golden-disk-awards> (diunduh pada tanggal 19 April 2017)
- <http://www.koreatimesus.com/exo-ms-luhan-files-lawsuit-against-sm-for-invalid-contract/> (diunduh pada tanggal 19 April 2017)
- <https://www.soompi.com/2015/12/11/exo-slays-on-itunes-charts-across-the-globe/> (diunduh pada tanggal 19 April 2017)