

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan informasi dan teknologi yang menghasilkan keterbukaan terhadap perluasan informasi di kalangan masyarakat. Perkembangan informasi dan komunikasi berjalan dengan begitu pesat mulai media massa. Media massa dapat dilihat dan dibedakan dari ciri utamanya seperti saling keterhubungan, aksesnya khalayak individu sebagai penerima maupun pengirim pesan, interaktivitasnya, kegunaan yang beragam sebagai karakter yang terbuka, dan sifatnya ada di mana-mana. Klaim status paling utama sebagai media massa adalah internet. (Ahmadi, Mubarak, 2020)

Ketika sebuah Budaya masuk ke dalam dunia hiburan demi kepopuleritasan umumnya menjadi fokus utama dalam budaya tersebut. Pengaruh budaya tersebut akan semakin kuat ketika media massa digunakan sebagai media penyebar informasi di masyarakat. Budaya ini diproduksi secara massal untuk memenuhi kebutuhan pasar. Budaya ini cenderung bersifat massal atau menyeluruh, terstandarisasi dalam sistem pasar yang anonim, praktis, dan heterogen, dengan fokus yang lebih besar untuk memuassakan keinginan tiap masyarakat. Budaya pop selalu berevolusi dan muncul dengan cara yang unik di berbagai tempat dan waktu. Budaya pop membentuk aliran dan pusran, serta mencerminkan prespektif yang kompleks dan saling terkait, serta nilai-nilai yang mempengaruhi masyarakat dan institusi-institusinya dengan berbagai cara.

Budaya Korea merupakan salah satu budaya yang saat ini dapat begitu mudah masuk ke dalam duni hiburan dalam negeri yaitu *Korean Pop* (K-Pop). Kuatnya pengaruh Budaya Korea di Indoenasia bisa dilihat dengan menjamurnya kelompok-kelompok K-Popers seperti komunitas “PF Entertainment” yang ada di Palembang. Rasa fanatik yang mereka ungkapkn dengan mengakses internet supaya dapat mengetahui perkembangan di dunia per K-Popan. Selaian mengadakan acara pertemuan dan berkumpul dengan orang-orang yang memiliki kesukaan yang sama tidak jarang mereka mengadakan *gathering* dengan mengadakan sebuah perlombaan menyanyi dan menari ala *Idol* K-Pop.

PF *Entertainment* Palembang merupakan sekumpulan orang yang tertarik dan berpartisipasi dalam melakukan sebuah tarian moderen Korea. Dalam kegiatan tersebut biasanya melakukan kegiatan latihan untuk belajar dan menampilkan berbagai jenis tarian moderen Korea. Selain itu komunitas ini juga dapat dijadikan sebagai tempat berbagi pengetahuan dan pengalaman mengenai tarian moderen Korea, serta saling mendukung dan memotivasi. PF *Entertinment* merupakan tempat yang menyenangkan bagi para penggemar tarian moderen Korea untuk menjalani hobi mereka, meningkatkan keterampilan dalam menari, dan memperluas pengetahuan budaya Korea.

Beberapa contoh terhadap memanfaatkan media masa yang dilakukan oleh kelompok organisasi PF *Entertainment* Palembang terutam dalam kegiatan dalam latihan atau projek baru seperti meng-*cover* lagu atau meng-*cover* tarian moderen dari Korea. Dengan itu komunitas PF *Entertainment* Palembang dapat menarik perhatian masyarakat terkhusus kalangan remaja dengan memanfaatkan media

massa agar dapat memperkenalkan eksistensi kegiatan komunitas tersebut, sehingga masyarakat dapat mengetahui kegiatan yang akan dilakukan.

Dalam sebuah komunitas tentu mengalami sebuah hambatan antar individu maupun melompok, diantaranya adalah kebersamaan antar anggota, permasalahan antaranggota. Hambatan yang lain juga bisa disebabkan oleh banyaknya aturan-aturan yang harus dilampaui dengan suatu pesan dalam komunikasi sehingga pesan dapat menjadi efektif sehingga tidak menjadikan sebuah kesalahpahaman.

Media sosial merupakan media yang mampu menjadi sarana atau alternatif untuk menyelesaikan sebuah masalah eksistensi. Media sosial merupakan media yang mempermudah bagi pengguna dalam bertindak sebuah kaitan atau hubungan berinteraksi tanpa terhalang oleh ruang dan waktu. Dengan menggunakan media sosial, para pengguna dapat mengakses ke seluruh bagian informasi yang dibutuhkan kapan dan dimanapun.

Maka dari itu dibutuhkannya solusi yang tepat untuk menjawab permasalahan yang ada. Salah satunya adalah membentuk sebuah ruangan atau media yang mampu memunculkan eksistensi sebuah organisasi, mengkoordinir kepentingan organisasi dengan kegiatan-kegiatan organisasi mampu tersosialisasikan.

Dari belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, dari itu peneliti tertarik untuk menganalisis dengan judul **“Eksistensi dan Kegiatan dalam Memperkenalkan Komunitas PF Entertainment Palembang Melalui Instagram Sebagai Media Informasi”**. Ketertarikan peneliti tidak hanya berdasarkan dengan alasan karena peneliti termasuk dari salah satu menyukai budaya Korea,

tetapi karena ketertarikan peneliti terhadap penelitian ini yaitu berdasarkan dengan kemauan untuk melihat fenomena bagaimana sebuah kelompok mampu memanfaatkan sebuah media sosial yang termasuk sebagai jenis media yang baru dalam industri perkembangan media massa kini sebagai alat untuk meningkatkan keberadaan sebuah organisasi. Dilihat dari media sosial yang digunakan oleh komunitas PF Entertainment mampu memanfaatkan Instagram dengan baik untuk memebrikan informasi yang ada dalam komunitas tersebut. Maka dari itu peneliti mengambil judul penelitian **“Eksistensi dan Kegaitan dalam Memperkenalkan Komunitas PF Entertainment Palembang Melalui Instagram Sebagai Media Informasi”**.

Penelitian ini akan dilakukan pada Komunitas PF Entertainment Palembang dengan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif diaman pendekatan ini lebih menitik beratkan pada kedalaman data melauai Teknik wawancara mendalam pada informan yang telah ditentukan. Penelitian ini akan didukung dengan data observasi diaman peneliti akan melihat langsung bagaimana proses pembuatan dan penyebaran pesan melalui media sosisal yang dilakukan oleh PF Entertainmen Palembang.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dari penelitian ini adalah :

1. Komunikasi PF Entertainment menggunakan media Instagram sebagai media komunikasi
2. Komunitas Induk membentuk kelompok baru yaitu PF Entertainment

3. Komunikasi PF Entertainment dalam mealukukan kegiatan meniru Gerakan penyanyi grup ala Korea

1.3 Rumusan Masalah

Dari rumusan masalah yang telah di jelaskan, maka peneliti menemukan sebuah rumusan masalah yang akan diteliti. yaiitu: **Instagram Sebagai Media Informasi Untuk Memperkenalkan Keberadaan dan Kegiatan Dalam Komunitas @pf_ent Palembang?.**

1.4 Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah :

1. Upaya mengetahui mengapa Komunitas PF Entertainment menggunakan media Instagram sebagai media komunikasi informasi.
2. Untuk mengetahui alasan dan tujuan dalam melakukan kegiatan meniru Gerakan penyanyi ala Korea.

1.5 Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan mendapatkan maanfaat baik untuk penulis, instansi yang terkait dan bagi para pembaca, Adapun manfaat yang akan didapat antara lain:

- 1) Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsi pemikiran, informasi dan pengetahuan dalam khasana ilmu komunikasi yang terkhusus berkaitan dengan *new media* khususnya media sosial yang terjadi pada

komunitas PF Entertainment Palembang pengguna Instagram sebagai sebuah fenomena komunikasi massa.

2) Manfaat Praktisi

Dengan penelitian ini diharapkan dapat mem berikan sumbangsi pengetahuan mengenai pemanfaatan jejaring sosial Instagram dalam kajian *new media* untuk memperkenalkan komunitas PF Entertainment Palembang.

