PUNGGAWA
GLOBAL RESEARCH:
JURNAL MULTIDISIPLIN

Punggawa Global Research: Jurnal Multidisiplin
Volume 1, Nomor 5, 2026
E-ISSN: 3164-0117
Open Access: punggawajournal.com/pgr

Dari Kampanye Elektoral ke Aksi Pro-Demokrasi: Studi Perbandingan Aktivisme Digital Fandom K-Pop di Indonesia dan Korea Selatan

Raisa Azzahra[1], Destriana Sari[2], Fathan Mubina Akbar[3], Khilda Fauziah[4], Nauval Haidar Gunawan[5]
[1,2,3,4,5] Program Studi Ilmu Politik, Universitas Siliwangi, Indonesia
Korespondensi: 253507111025@student.unsil.ac.id

Informasi Artikel

Riwayat artikel:
Received Sept 15th, 2026
Revised Oct 19th, 2026
Accepted Oct 23th, 2026

Keyword:
Aktivisme politik digital; Fandom K-Pop; Budaya partisipatif; Mobilisasi politik; Indonesia; Korea Selatan.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan membandingkan penggunaan budaya fandom K-Pop dalam aktivisme politik digital pada Pilpres Indonesia 2024 dan demonstrasi pemakzulan Presiden Yoon Suk Yeol di Korea Selatan pada 2024–2025. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain perbandingan dua kasus dan teknik analisis dokumen. Data diperoleh dari artikel ilmiah, pemberitaan media, dan dokumen digital publik yang relevan. Analisis dilakukan berdasarkan empat dimensi, yaitu bentuk aktivisme digital, pemanfaatan budaya fandom, strategi mobilisasi, serta tujuan dan konteks politik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua kasus memanfaatkan jaringan digital dan identitas kolektif untuk menyebarkan pesan politik. Di Indonesia, budaya fandom digunakan untuk mendukung Anies Baswedan melalui komunikasi kampanye, proyek dukungan, dan penggalangan dana. Sementara itu, di Korea Selatan, penggunaan *lightstick*, musik, dan nyanyian K-Pop menjadi bagian dari ekspresi solidaritas dalam demonstrasi yang menuntut pemakzulan presiden. Persamaan kedua kasus terletak pada pemanfaatan budaya fandom sebagai sumber daya komunikasi dan mobilisasi politik, sedangkan perbedaannya terlihat pada tujuan dan konteks penggunaannya. Namun, aktivitas yang terdokumentasi belum cukup untuk membuktikan perubahan pilihan pemilih atau keberhasilan gerakan. Penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan budaya fandom dalam aktivisme politik perlu dipahami berdasarkan konteks dan tujuan politik masing-masing kasus.

© 2026 The Authors. Published by Punggawa Legacy Center. This is an open access article under the CC BY license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Dalam negara demokrasi, partisipasi politik tidak hanya diwujudkan melalui pemungutan suara, tetapi juga melalui penyampaian pendapat, penyebaran informasi, kampanye, dan aksi kolektif. Perkembangan media digital memperluas ruang partisipasi karena individu dapat memproduksi serta menyebarkan pesan, membangun jaringan, dan mengoordinasikan kegiatan bersama. Meski demikian, visibilitas aktivitas di media sosial tidak otomatis menunjukkan perubahan sikap politik atau keberhasilan suatu gerakan. Karena itu, praktik aktivisme digital perlu dipahami dengan memperhatikan bentuk aktivitas yang terdokumentasi serta konteks politiknya.

Fenomena tersebut tampak pada keterlibatan komunitas penggemar K-Pop atau fandom dalam isu politik. Selain mendukung idola, anggota fandom dapat membuat konten, menyebarkan informasi, menggunakan simbol bersama, menggalang dana, dan mengoordinasikan kegiatan komunitas. Praktik semacam ini tidak selalu merupakan aktivisme politik; maknanya bergantung pada tujuan dan konteks penggunaannya. Kajian (Driessen et al., 2024) kontemporer tentang politik dan budaya partisipatif penggemar menunjukkan bahwa praktik fandom dapat melampaui ranah hiburan dan beririsan dengan

partisipasi sipil maupun politik. Dengan demikian, fandom dapat dipahami sebagai komunitas yang memiliki sumber daya budaya, komunikasi, dan jaringan yang dalam kondisi tertentu dapat digunakan untuk menyampaikan pesan politik.

Di Indonesia, keterlibatan fandom K-Pop dalam politik terlihat pada Pemilihan Presiden 2024 melalui komunitas Humanies yang mendukung Anies Baswedan. Sejumlah penelitian (El Yasinta et al., 2025; Husna, 2024; Islamiyah, 2024; Kurniasih et al., 2024; Putri & Purwaningsih, 2025) membahas penggunaan akun @aniesbubble dan @olpproject, gaya komunikasi yang mengadopsi budaya fandom, proyek dukungan, serta penggalangan dana dalam kampanye. Penelitian (Amalia & Febriyanti, 2024) mengenai penerimaan Generasi Z terhadap kpopification juga menunjukkan bahwa respons audiens tidak seragam dan berkaitan dengan preferensi politik mereka. Kajian-kajian tersebut memperlihatkan bahwa budaya populer dapat menjadi sumber daya komunikasi dan partisipasi dalam kontestasi elektoral, tetapi tidak dengan sendirinya membuktikan perubahan pilihan pemilih atau dampak terhadap hasil pemilu.

Keterlibatan fandom dalam politik juga terlihat di Korea Selatan, tetapi dalam konteks yang berbeda. Setelah Presiden Yoon Suk Yeol mendeklarasikan darurat militer pada 3 Desember 2024, demonstrasi yang menuntut pemakzulannya berlangsung hingga 2025. Dalam aksi tersebut, penggemar K-Pop menggunakan lightstick, musik, nyanyian, dan praktik komunitas fandom sebagai bagian dari ekspresi politik dan solidaritas. Kim (2025), Lee (2025), dan Shin (2026) membahas keterlibatan penggemar, pembentukan solidaritas, serta penggunaan kembali praktik fandom dalam ruang demonstrasi. Jeon (2026) juga menganalisis bagaimana praktik dan simbol fandom memperoleh makna kewargaan dalam demonstrasi pemakzulan. (Rashid, 2024; Yim et al., 2024) mengatakan bahwa pemberitaan media turut mendokumentasikan kehadiran simbol-simbol tersebut dalam aksi. Temuan ini perlu ditempatkan dalam konteks politik Korea Selatan dan tidak langsung digeneralisasi kepada seluruh fandom K-Pop.

Penelitian terdahulu telah membahas aktivisme fandom dalam kampanye elektoral Indonesia dan demonstrasi pro-pemakzulan di Korea Selatan. Kajian tentang Indonesia umumnya menyoroti komunikasi kampanye, penggunaan budaya fandom untuk mendukung kandidat, serta keterlibatan anak muda. Sementara itu, kajian mengenai Korea Selatan membahas simbol fandom, pengalaman peserta, solidaritas, dan ekspresi tuntutan politik. Oleh karena itu, celah penelitian ini bukan ketiadaan kajian tentang aktivisme fandom, melainkan kebutuhan untuk membandingkan kampanye elektoral dan demonstrasi pro-demokrasi melalui kerangka analisis yang konsisten. Perbandingan ini tidak menganggap kedua kasus memiliki proses atau dampak politik yang sama.

Penelitian ini menggunakan konsep budaya partisipatif dan aktivisme politik digital untuk memahami produksi konten, simbol, identitas kolektif, penyebaran pesan, dan koordinasi komunitas. Perspektif (Cronin et al., 2022; Tufekci, 2017) tentang aktivisme berbasis jaringan membantu menjelaskan bagaimana pesan yang mudah dibagikan dapat menghubungkan individu dengan suatu isu, tetapi jaringan digital tidak selalu menjamin keberlanjutan organisasi atau dampak politik. Kerangka tersebut digunakan sebagai perangkat analisis, bukan sebagai bukti bahwa aktivitas digital pasti menghasilkan perubahan politik.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan membandingkan penggunaan budaya fandom K-Pop dalam aktivisme politik digital pada Pilpres Indonesia 2024 dan demonstrasi yang menuntut pemakzulan Presiden Yoon Suk Yeol di Korea Selatan pada 2024–2025. Pertanyaan penelitian yang diajukan adalah: “Bagaimana persamaan dan perbedaan penggunaan budaya fandom K-Pop dalam aktivisme politik digital pada Pilpres 2024 di Indonesia dan demonstrasi pemakzulan presiden di Korea Selatan pada 2024–2025?” Perbandingan dilakukan melalui empat dimensi, yaitu bentuk aktivisme digital, pemanfaatan budaya fandom, strategi mobilisasi, serta tujuan dan konteks politik. Secara akademik, penelitian ini berkontribusi dengan menempatkan kedua kasus dalam satu kerangka perbandingan, sekaligus membatasi kesimpulan pada bukti yang dapat didukung oleh dokumen yang dianalisis.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain perbandingan dua kasus dan teknik analisis dokumen. Pendekatan ini dipilih karena penelitian berfokus pada pesan, simbol, praktik fandom, dan strategi mobilisasi politik yang terdokumentasi, bukan pada pengukuran dampak kausal.

Kedua kasus dianalisis menggunakan empat dimensi yang sama agar persamaan dan perbedaannya dapat dibandingkan secara terarah.

Unit analisis penelitian adalah praktik aktivisme politik yang memanfaatkan budaya fandom K-Pop, bukan individu penggemar secara keseluruhan. Penelitian mencakup dua kasus. Kasus pertama adalah penggunaan praktik fandom untuk mendukung Anies Baswedan dalam Pilpres Indonesia 2024, dengan perhatian pada komunitas Humanies serta akun @aniesbubble dan @olpproject. Kasus kedua adalah penggunaan praktik fandom dalam demonstrasi yang menuntut pemakzulan Presiden Yoon Suk Yeol di Korea Selatan setelah deklarasi darurat militer pada 3 Desember 2024, dengan cakupan dokumen hingga Maret 2025. Kedua kasus dipilih karena memperlihatkan penggunaan budaya fandom dalam aktivitas politik, tetapi memiliki tujuan dan jenis peristiwa yang berbeda.

Data penelitian berasal dari tiga kelompok dokumen publik, yaitu artikel ilmiah yang membahas aktivisme fandom dan kedua kasus, pemberitaan media yang mendokumentasikan peristiwa, serta dokumen digital publik yang relevan dan dapat diakses. Dokumen digunakan untuk mengidentifikasi praktik komunikasi, simbol fandom, dan bentuk mobilisasi yang dilaporkan. Karena sumber yang tersedia tidak seluruhnya berupa unggahan digital primer, penelitian ini tidak memperlakukan bahan tersebut sebagai korpus lengkap unggahan media sosial dan tidak menganggap pemberitaan tentang simbol di lokasi demonstrasi sebagai bukti langsung tentang proses mobilisasi daring.

Dokumen dipilih secara purposif berdasarkan kriteria berikut: (1) berkaitan langsung dengan salah satu kasus penelitian; (2) membahas periode atau peristiwa yang relevan; dan (3) memuat informasi yang dapat digunakan untuk menganalisis satu atau lebih dimensi penelitian. Informasi dari setiap sumber perlu dicatat dalam daftar inventaris yang memuat penulis atau penerbit, tahun/tanggal, jenis dokumen, kasus yang dibahas, informasi yang digunakan, dan tautan sumber. Jumlah dokumen tidak dinyatakan secara terpisah apabila inventaris sumber belum dihitung dan diverifikasi secara konsisten.

Analisis dilakukan melalui empat tahap. Pertama, dokumen dibaca dan dicatat berdasarkan identitas sumber, tanggal publikasi atau peristiwa, kasus yang dibahas, serta informasi yang relevan. Kedua, informasi dikelompokkan berdasarkan empat dimensi analisis: bentuk aktivisme digital, pemanfaatan budaya fandom, strategi mobilisasi, serta tujuan dan konteks politik. Ketiga, temuan dari masing-masing kasus dibandingkan untuk mengidentifikasi persamaan dan perbedaan. Keempat, interpretasi diperiksa kembali dengan mempertimbangkan jenis sumber dan batas informasi yang dapat didukungnya.

Untuk menjaga kehati-hatian analisis, penelitian membedakan informasi yang secara langsung didukung dokumen dari interpretasi peneliti dan klaim mengenai dampak politik. Keberadaan unggahan, tagar, proyek dukungan, atau *lightstick* dapat menunjukkan praktik yang terdokumentasi, tetapi tidak dengan sendirinya membuktikan besarnya partisipasi, pengaruh media digital terhadap kehadiran peserta, perubahan pilihan pemilih, atau keberhasilan gerakan. Keterbatasan sumber digital primer terutama perlu diperhatikan saat membahas proses mobilisasi di Korea Selatan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan dokumen yang ditelaah, aktivisme fandom K-Pop dalam kasus Indonesia dan Korea Selatan menunjukkan penggunaan media digital dan budaya fandom untuk menyampaikan pesan politik serta membangun dukungan. Namun, bentuk aktivitas yang menonjol pada kedua kasus berbeda sesuai dengan tujuan politiknya. Pada Pilpres Indonesia 2024, praktik fandom digunakan untuk mendukung Anies Baswedan melalui komunikasi kampanye di media sosial. Sementara itu, pada demonstrasi yang menuntut pemakzulan Presiden Yoon Suk Yeol di Korea Selatan pada 2024–2025, media digital menjadi salah satu sarana penyebaran informasi dan dokumentasi aksi, sedangkan simbol dan praktik fandom digunakan sebagai bagian dari ekspresi politik di ruang publik.

Dalam kasus Indonesia, penelitian mengenai Humanies menjelaskan penggunaan gaya visual, bahasa, dan konten yang menyerupai akun penggemar K-Pop untuk menyampaikan informasi mengenai kandidat. (Husna, 2024; Islamiyah, 2024; Putri & Purwaningsih, 2025) membahas aktivitas fandom, seperti proyek dukungan dan penggalangan dana, yang menunjukkan bahwa praktik komunitas penggemar dapat dimanfaatkan dalam kampanye politik. Pesan kampanye tidak hanya disampaikan melalui informasi politik formal, tetapi juga dikemas dengan estetika dan kebiasaan komunikasi yang akrab bagi komunitas digital. Dengan demikian, budaya fandom menyediakan format komunikasi yang dapat digunakan untuk memperkenalkan kandidat, membangun identitas pendukung, dan menyebarkan pesan politik melalui jaringan media sosial.

Budaya fandom tidak hanya berkaitan dengan ketertarikan terhadap idola, tetapi juga mencakup praktik komunikasi, simbol, kreativitas, dan identitas kolektif yang berkembang dalam komunitas penggemar. Dalam konteks Indonesia, unsur-unsur tersebut dimanfaatkan untuk mengemas dukungan terhadap kandidat melalui gaya komunikasi yang dekat dengan kebiasaan komunitas K-Pop. Proyek dukungan dan penggalangan dana juga memperlihatkan bagaimana keterampilan yang berkembang dalam fandom dapat digunakan untuk mengorganisasi kegiatan bersama dalam konteks kampanye. Hal ini menunjukkan bahwa budaya populer dapat menjadi sumber daya untuk menyampaikan pesan politik dengan cara yang berbeda dari komunikasi kampanye formal. Meskipun demikian, penggunaan estetika fandom tidak otomatis menunjukkan bahwa komunikasi politik menjadi lebih informatif atau bahwa pendukung melakukan penilaian kebijakan secara mendalam. Gaya komunikasi yang menarik dan kedekatan emosional dengan komunitas merupakan bentuk penyampaian pesan, tetapi tidak cukup untuk menjelaskan kualitas pertimbangan politik atau perubahan pilihan pemilih. Oleh karena itu, penggunaan budaya fandom sebagai strategi komunikasi perlu dibedakan dari dampaknya terhadap perilaku pemilih. Aktivitas yang terlihat di media sosial dapat menunjukkan adanya ekspresi dukungan, tetapi belum cukup untuk membuktikan bahwa aktivitas tersebut mengubah keputusan politik seseorang.

Pada kasus Korea Selatan, pemanfaatan budaya fandom terlihat melalui penggunaan *lightstick*, musik K-Pop, dan nyanyian bersama dalam demonstrasi yang menuntut pemakzulan Presiden Yoon Suk Yeol setelah deklarasi darurat militer pada 3 Desember 2024. Rashid (2024) dan Yim et al. (2024) mendokumentasikan penggunaan simbol dan praktik fandom dalam aksi demonstrasi di Korea Selatan. Shin (2026) juga membahas penggunaan kembali praktik dan simbol fandom dalam ruang politik melalui konsep *fan repertoires*. Dalam kegiatan fandom, *lightstick* umumnya digunakan sebagai simbol identitas dan dukungan terhadap grup idola. Namun, dalam demonstrasi, benda yang sama digunakan sebagai bagian dari ekspresi politik dan solidaritas peserta. Penggunaan simbol tersebut menunjukkan bahwa makna budaya dapat berubah mengikuti konteks penggunaannya. Dalam fandom, *lightstick* berkaitan dengan identitas penggemar dan dukungan terhadap idola, sedangkan dalam demonstrasi simbol tersebut dapat menjadi sarana ekspresi kolektif dan tuntutan politik. Praktik yang telah dikenal dalam komunitas penggemar juga berpotensi membuat ruang demonstrasi terasa lebih akrab bagi sebagian peserta. Dalam konteks ini, media digital dan praktik di lokasi demonstrasi saling berkaitan karena informasi serta dokumentasi aksi dapat beredar secara daring, sementara simbol dan nyanyian digunakan untuk mengekspresikan aspirasi politik di ruang publik. Meski demikian, dokumen yang ditelaah belum cukup untuk memastikan seberapa besar peran media digital dalam mendorong kehadiran peserta secara langsung ataupun menentukan motivasi setiap individu untuk mengikuti demonstrasi. Temuan (Kim, 2025) mengenai praktik fandom dalam demonstrasi juga dibahas dalam kajian tentang ekonomi pemberian dalam komunitas penggemar selama aksi protes.

Perbedaan pemanfaatan budaya fandom dalam kedua kasus juga terlihat dari strategi mobilisasinya. Strategi mobilisasi berkaitan dengan cara pesan disebarkan, dukungan dibangun, dan partisipasi dikoordinasikan. Dalam komunitas fandom, aktivitas seperti produksi konten, pembagian informasi, penggunaan simbol, dan koordinasi antarpenggemar dapat menjadi sumber daya yang digunakan dalam kegiatan politik. Pola tersebut dapat dipahami melalui konsep *connective action* dari Cronin et al. (2022), yang menjelaskan bagaimana jaringan digital dan ekspresi personal dapat membantu menghubungkan individu dengan suatu isu atau gerakan tanpa selalu bergantung pada organisasi formal yang hierarkis.

Dalam kasus Indonesia, proyek dukungan dan penggalangan dana yang dibahas dalam penelitian terdahulu memperlihatkan upaya mengubah dukungan terhadap kandidat menjadi aktivitas kolektif yang lebih terorganisasi. Penggunaan konten, bahasa, dan visual yang akrab bagi komunitas penggemar juga dapat membantu pesan kampanye beredar melalui jaringan digital. Praktik tersebut menunjukkan bahwa sumber daya komunitas fandom dapat dimanfaatkan untuk mendukung komunikasi dan koordinasi politik. Namun, keberadaan proyek dukungan tidak dengan sendirinya menunjukkan seberapa luas partisipasi yang terbentuk atau seberapa besar pengaruhnya terhadap hasil pemilu. Sementara itu, dalam kasus Korea Selatan, penggunaan media digital berkaitan dengan penyebaran informasi dan dokumentasi demonstrasi, sedangkan *lightstick*, musik, dan nyanyian bersama menjadi bagian dari ekspresi kolektif di lokasi aksi. Simbol dan praktik yang dikenal dalam komunitas penggemar dapat membantu peserta mengekspresikan solidaritas dalam ruang publik. Akan tetapi, dokumen yang digunakan dalam penelitian ini belum cukup untuk memastikan bahwa seluruh peserta

dimobilisasi melalui jaringan fandom atau bahwa media sosial merupakan faktor utama yang mendorong keikutsertaan mereka.

Perbandingan tersebut menunjukkan bahwa jaringan digital dan identitas komunitas dapat menjadi sumber daya mobilisasi pada kedua kasus, tetapi tidak selalu bekerja dengan cara yang sama. Dalam kampanye Indonesia, praktik fandom digunakan untuk mengemas dukungan kepada kandidat dan mengorganisasi proyek pendukung. Dalam demonstrasi Korea Selatan, simbol fandom dan komunikasi digital berkaitan dengan penyebaran informasi serta ekspresi tuntutan secara kolektif. Perbedaan tersebut memperlihatkan bahwa strategi mobilisasi dipengaruhi oleh tujuan kegiatan dan bentuk partisipasi politik yang sedang berlangsung. Meski demikian, mobilisasi digital memiliki keterbatasan. Banyaknya unggahan, pengikut, atau interaksi tidak otomatis menunjukkan bahwa audiens mempercayai pesan, berasal dari kelompok yang beragam, atau terlibat dalam tindakan lanjutan. Tufekci (2017) menjelaskan bahwa teknologi digital dapat mempercepat penyebaran gerakan, tetapi tidak selalu menjamin terbentuknya kapasitas organisasi yang diperlukan untuk mempertahankan partisipasi. Oleh karena itu, mobilisasi, partisipasi, dan dampak politik perlu dibedakan. Mobilisasi merujuk pada upaya mengajak atau memudahkan keterlibatan, partisipasi merujuk pada tindakan yang benar-benar dilakukan, sedangkan dampak politik berkaitan dengan perubahan sikap, perilaku, kebijakan, atau hasil institusional. Berdasarkan dokumen yang dianalisis, penelitian ini lebih mampu menjelaskan bentuk mobilisasi dan ekspresi yang terdokumentasi daripada mengukur jumlah orang yang benar-benar terlibat atau dampak politik yang dihasilkan.

Perbedaan utama antara kedua kasus juga terletak pada tujuan dan konteks politiknya. Kasus Indonesia berlangsung dalam kontestasi elektoral yang memberikan ruang bagi pendukung untuk mempromosikan kandidat dan membangun dukungan pemilih. Sebaliknya, kasus Korea Selatan berlangsung dalam demonstrasi yang menuntut pemakzulan presiden setelah deklarasi darurat militer. Perbedaan konteks tersebut memengaruhi bentuk praktik fandom yang digunakan serta pesan politik yang disampaikan. Pada kasus Indonesia, penggunaan budaya fandom melalui komunitas Humanies berkaitan dengan dukungan terhadap Anies Baswedan dalam Pilpres 2024. Praktik seperti pembuatan konten, penggunaan gaya visual khas fandom, proyek dukungan, dan penggalangan dana digunakan dalam komunikasi kampanye. Dengan demikian, budaya fandom berfungsi sebagai sumber daya untuk membangun identitas pendukung dan mengemas pesan mengenai kandidat dalam bentuk yang dekat dengan budaya digital. Sementara itu, dalam demonstrasi di Korea Selatan, penggunaan *lightstick*, musik, dan nyanyian bersama berlangsung dalam konteks tuntutan pemakzulan presiden. (Rashid, 2024; Yim et al., 2024; Shin, 2026) menjelaskan penggunaan simbol fandom sebagai bagian dari ekspresi politik di ruang publik dan praktik komunitas penggemar dalam aksi kolektif di Korea Selatan. Tujuan politik yang berbeda membuat praktik fandom dalam kasus ini lebih berkaitan dengan ekspresi tuntutan dan solidaritas dalam demonstrasi daripada promosi kandidat dalam pemilihan umum.

Perbedaan tersebut tidak berarti bahwa aktivisme fandom di Indonesia selalu berorientasi pada pemilu atau bahwa fandom di Korea Selatan selalu berorientasi pada gerakan pro-demokrasi. Kesimpulan seperti itu terlalu luas apabila hanya didasarkan pada dua kasus. Jenis peristiwa politik merupakan faktor penting karena kampanye elektoral dan demonstrasi pemakzulan memiliki sasaran, aktor, serta hubungan dengan institusi politik yang berbeda. Oleh sebab itu, perbedaan praktik fandom yang ditemukan dalam penelitian ini perlu dipahami berdasarkan tujuan dan konteks masing-masing peristiwa, bukan langsung dianggap sebagai akibat perbedaan karakter nasional.

Secara keseluruhan, kedua kasus memperlihatkan persamaan dalam pemanfaatan jaringan digital, kreativitas konten atau simbol, dan identitas kolektif untuk menyampaikan pesan politik. Praktik yang berkembang dalam komunitas penggemar dapat digunakan kembali di luar ranah hiburan, baik untuk mengemas dukungan terhadap kandidat maupun untuk mengekspresikan tuntutan politik dalam demonstrasi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Driessen et al. (2024) mengenai perspektif budaya partisipatif yang menekankan keterlibatan anggota komunitas dalam memproduksi dan menyebarkan konten, serta penelitian Cronin et al. (2022) terkait konsep *connective action* yang menjelaskan peran jaringan digital dalam menghubungkan individu melalui pesan dan ekspresi personal.

Perbedaannya terlihat pada bentuk praktik yang menonjol, strategi mobilisasi, dan tujuan politik. Pada kasus Indonesia, budaya fandom terutama digunakan melalui gaya komunikasi kampanye, konten digital, proyek dukungan, dan penggalangan dana untuk membangun dukungan kepada kandidat. Pada kasus Korea Selatan, simbol seperti *lightstick*, musik, dan nyanyian digunakan sebagai bagian dari ekspresi kolektif dalam demonstrasi yang menuntut pemakzulan presiden. Dengan demikian, budaya

fandom dapat menjadi sumber daya komunikasi dan mobilisasi untuk tujuan politik yang berbeda, bergantung pada konteks peristiwa dan kebutuhan para pelakunya.

Ringkasan persamaan dan perbedaan kedua kasus disajikan pada Tabel 1. Tabel ini merangkum pola yang ditemukan dalam dokumen yang dianalisis, bukan mengukur besarnya dampak politik masing-masing kasus.

Tabel 1 Perbandingan Aktivisme Fandom K-Pop di Indonesia dan Korea Selatan

Aspek perbandingan	Indonesia: Pilpres 2024	Korea Selatan: demonstrasi 2024–2025
Konteks dan tujuan politik	Kampanye elektoral untuk membangun dukungan kepada Anies Baswedan.	Demonstrasi yang menuntut pemakzulan Presiden Yoon Suk Yeol setelah deklarasi darurat militer.
Bentuk praktik fandom	Gaya visual dan bahasa khas fandom, konten kampanye, proyek dukungan, serta penggalangan dana.	Penggunaan lightstick, musik K-Pop, dan nyanyian bersama sebagai ekspresi politik di ruang demonstrasi.
Peran media digital yang terdokumentasikan	Konten dan gaya komunikasi digital digunakan untuk menyebarkan pesan dukungan terhadap kandidat.	Media digital berkaitan dengan penyebaran informasi dan dokumentasi aksi; bukti yang ditelaah belum memastikan seberapa besar pengaruhnya terhadap kehadiran peserta.
Bentuk mobilisasi yang menonjol	Pengemasan pesan kampanye dan pengorganisasian proyek dukungan melalui jaringan komunitas.	Ekspresi solidaritas dan tuntutan kolektif dalam demonstrasi, dengan simbol fandom hadir di ruang publik.
Batas kesimpulan	Dokumen yang dianalisis tidak membuktikan bahwa praktik fandom mengubah pilihan pemilih atau menentukan hasil pemilu.	Dokumen yang dianalisis tidak membuktikan bahwa seluruh peserta dimobilisasi melalui fandom atau media sosial menjadi penyebab utama keikutsertaan.

Temuan ini juga memperlihatkan batas penting dalam memahami aktivisme digital. Visibilitas konten, penggunaan simbol, dan keberadaan proyek dukungan dapat menunjukkan bentuk ekspresi serta mobilisasi yang terdokumentasi, tetapi tidak otomatis membuktikan perubahan perilaku politik atau keberhasilan gerakan. Penelitian ini tidak mengukur dampak kausal aktivisme fandom terhadap hasil Pilpres Indonesia 2024 maupun keputusan institusional di Korea Selatan. Kesimpulan yang dapat ditarik terbatas pada persamaan dan perbedaan praktik yang ditemukan dalam dokumen yang dianalisis. Dengan demikian, kontribusi penelitian ini terletak pada perbandingan penggunaan budaya fandom dalam dua bentuk partisipasi politik melalui kerangka analisis yang sama. Budaya fandom dapat menyediakan keterampilan komunikasi, simbol, kebiasaan berkoordinasi, dan identitas kolektif yang dimanfaatkan dalam aktivitas politik, tetapi sumber daya tersebut tidak menjamin tercapainya tujuan politik tertentu.

KESIMPULAN

Penelitian ini membandingkan penggunaan budaya fandom K-Pop dalam aktivisme politik digital pada Pilpres Indonesia 2024 dan demonstrasi yang menuntut pemakzulan Presiden Yoon Suk Yeol di Korea Selatan pada 2024–2025. Hasil analisis menunjukkan bahwa kedua kasus memanfaatkan identitas kolektif dan sumber daya budaya fandom untuk menyampaikan pesan politik. Di Indonesia, praktik tersebut terlihat melalui pengemasan komunikasi kampanye, proyek dukungan, dan penggalangan dana untuk mendukung Anies Baswedan. Di Korea Selatan, *lightstick*, musik, dan nyanyian K-Pop hadir sebagai bagian dari ekspresi solidaritas dalam demonstrasi. Persamaan kedua kasus terletak pada penggunaan budaya fandom sebagai sumber daya komunikasi dan ekspresi kolektif, sedangkan perbedaannya terdapat pada tujuan dan konteks politik: dukungan elektoral di Indonesia dan tuntutan pemakzulan dalam demonstrasi di Korea Selatan. Namun, dokumen yang dianalisis belum cukup untuk membuktikan perubahan pilihan pemilih, sejauh mana media digital mendorong kehadiran

peserta, atau keberhasilan politik yang dihasilkan. Penelitian lanjutan dapat menggabungkan analisis dokumen dengan pengumpulan unggahan digital primer, wawancara, atau survei, serta memilih kasus yang lebih sebanding agar proses mobilisasi dan dampaknya dapat diperiksa dengan lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Andini, A. N., & Akhni, G. N. (2021). Exploring youth political participation: K-Pop fan activism in Indonesia and Thailand. *Global Focus, 1*(1), 38–55.

Amalia, C. J., & Febriyanti, S. N. (2024). Penerimaan Generasi Z terhadap pengadopsian budaya penggemar K-Pop (Kpopfication) pada akun X @Aniesbubble di masa pemilihan presiden 2024. *JIIP—Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, 7*(7), 6415–6425.

Cronin, J., Mao, Y., & Menchen-Trevino, E. (2022). Connecting during a government shutdown: Networked care and the temporal aspects of social media activism. *Social Media + Society, 8*(1).

Driessen, S., Jones, B., & Litherland, B. (2024). From fan citizenship to 'fanspiracies': Politics and participatory cultures in times of crisis? *Convergence, 30*(1), 304–312.

El Yasinta, J. R., Dewi Ari Nanda, E. C., Aurora, K., Wibowo, I. C., Alhuda, M. A., & Purwaningtyas, M. P. F. (2025). Kpopification: Politicizing fandom in Indonesia's 2024 presidential election campaign of Anies Baswedan. *Politicon: Jurnal Ilmu Politik, 7*(1), 157–177.

Husna, D. (2024). Heuristic political behavior in the 2024 presidential general election: Fandom Humanies case study. *Jurnal Inovasi Ilmu Sosial dan Politik (JISoP), 6*(1), 78–89.

Islamiyah, H. (2024). Evaluasi penggunaan aktivisme K-Pop fans dalam mendukung pilihan politik di Pilpres 2024. *Jurnal Keadilan Pemilu, 5*(2), 129–142.

Jeon, H.-Y. (2026). From affect to value: The generative trajectory of K-pop fan practices and democratic meaning. *Signs and Society*. https://doi.org/10.1017/sas.2026.10063

Kim, H.-J. (2025). 2024 Yeouido presidential impeachment protest as a performance: Focusing on the activities of 2030 female K-pop fans. *Emotion Studies, 31*, 5–46.

Kim, J. (2025). Gift economies within K-pop idol fandom during the candlelight rally: A case study of female-dominated fan communities. *Journal of Democracy and Human Rights, 25*(2), 117–154.

Krippendorff, K. (2018). *Content analysis: An introduction to its methodology* (4th ed.). SAGE Publications.

Kurniasih, K. P., Mansoor, A. Z., & Mustikadara, I. S. (2024). Kajian kampanye organik Kpopfication "Aniesbubble" di platform Twitter/X sebagai ekspresi partisipasi anak muda dalam kampanye Pemilihan Presiden Indonesia 2024. *Retorika: Jurnal Komunikasi, Sosial dan Ilmu Politik, 1*(3), 1–13.

Lee, Y. (2025). We are each other's democracy: The emergence of new political subjectivities and solidarities during the anti-martial law protests in South Korea. *Critical Asian Studies, 57*(3), 375–391.

Morgan, H. (2022). Conducting a qualitative document analysis. *The Qualitative Report, 27*(1), 64–77.

Park, I., & Kang, W. (2026). Lightsticks and youth politics in Daegu: Patterns of participation, collective action, and political demands. *Analyses & Alternatives, 10*(1), 70–106.

Putri, S. D. G., & Purwaningsih, T. (2025). The K-popification of Anies Baswedan: Exploring fandom culture and youth involvement in Indonesia's 2024 election. *ARISTO, 14*(1).

Rashid, R. (2024, December 11). South Korea deploys K-pop light sticks and dance in protests against president. *The Guardian*.

Sankofa, N. (2023). Critical method of document analysis. *International Journal of Social Research Methodology, 26*(6), 745–757.

Shin, Y. (2026). The cultural politics of K-pop light sticks and "safety": The political appropriation of fan repertoires in South Korea's 2024–2025 light stick protests. *언론과 사회, 34*(3), 212–284.

Tufekci, Z. (2017). *Twitter and tear gas: The power and fragility of networked protest*. Yale University Press.

Yim, H., Chan, N., & Park, M. (2024, December 10). K-pop light sticks fire up impeachment protests in South Korea. *Reuters*.