



Pengaruh Keterlibatan dalam Fandom terhadap Kepedulian Sosial Anggota Komunitas *Seventeen Carat Solo Raya*

Lutfhie Amalia^{1*}, Widya Noventari², Yudi Ariana³

¹⁻³Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Universitas Sebelas Maret, Indonesia,

Email: lutfhieamalia@student.uns.ac.id¹, widyanoventari@staff.uns.ac.id²,

ariana@staff.uns.ac.id³

*Penulis Korespondensi: widyanoventari@staff.uns.ac.id

Abstract. This study aims to analyze the effect of fandom engagement on the social concern of members of the Indonesian *Seventeen Carat Solo Raya* Community. A quantitative approach with a survey method was employed. The sample consisted of 91 community members selected through probability sampling using proportional random sampling. Data were collected through questionnaires distributed via Google Forms and analyzed using descriptive statistics, prerequisite tests, and simple linear regression. The results of the prerequisite tests showed that the data were normally distributed, with a Kolmogorov-Smirnov significance value of 0.786 (>0.05). The linearity test produced a significance value of 0.100 (>0.05), indicating a linear relationship between fandom engagement and social concern. Simple linear regression yielded the equation $Y = 51.542 + 0.461X$. The t-test showed a t-value of 3.832 with a significance value of 0.000 (<0.05), indicating that fandom engagement had a positive and significant effect on social concern. The regression coefficient of 0.461 indicates that each one-unit increase in fandom engagement was associated with a 0.461-unit increase in social concern. Thus, higher fandom engagement is associated with greater social concern among community members.

Keywords: Community; Fandom; Fans; *Seventeen*; Social Concern.

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh *fandom engagement* terhadap kepedulian sosial anggota Komunitas Indonesian *Seventeen Carat Solo Raya*. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Sampel penelitian berjumlah 91 anggota komunitas yang dipilih melalui *probability sampling* dengan teknik *proportional random sampling*. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang disebar melalui Google Forms dan dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji prasyarat, serta analisis regresi linier sederhana. Hasil uji prasyarat menunjukkan bahwa data berdistribusi normal dengan nilai signifikansi Kolmogorov-Smirnov sebesar 0,786 ($>0,05$). Uji linearitas menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,100 ($>0,05$), yang menunjukkan adanya hubungan linear antara *fandom engagement* dan kepedulian sosial. Analisis regresi linier sederhana menghasilkan persamaan $Y = 51,542 + 0,461X$. Hasil uji t menunjukkan nilai t sebesar 3,832 dengan nilai signifikansi 0,000 ($<0,05$), yang berarti bahwa *fandom engagement* berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepedulian sosial. Koefisien regresi sebesar 0,461 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan *fandom engagement* diikuti oleh peningkatan kepedulian sosial sebesar 0,461 satuan. Dengan demikian, semakin tinggi tingkat *fandom engagement* anggota komunitas, semakin tinggi pula tingkat kepedulian sosial yang dimiliki.

Kata Kunci: Fandom; Kepedulian Sosial; Komunitas; Penggemar; *Seventeen*.

1. LATAR BELAKANG

Globalisasi membawa dampak dalam berbagai kehidupan manusia serta menjadi tantangan sekaligus peluang bagi seluruh negara yang ada di dunia. Globalisasi membawa dampak pada bidang sosial budaya salah satunya pengaruh budaya luar. Budaya Korea Selatan menjadi salah satu budaya asing yang saat ini banyak dinikmati oleh generasi muda, termasuk masyarakat Indonesia. Berdasarkan hasil survei Kementerian Kebudayaan, Olahraga, dan Pariwisata mengenai jumlah ekspor industri konten Korea pada tahun 2022 mencapai angka 13,24 miliar dolar. Angka 13,24 menunjukkan peningkatan dibandingkan pada tahun 2021 yang mencapai 12,45 miliar dolar. Data ini menunjukkan bahwa antusiasme yang tinggi terhadap Budaya K-Pop di negara Indonesia.

K-Pop memunculkan berbagai komunitas penggemar atau yang disebut dengan fandom. Fandom tidak lagi hanya dipandang maupun dipahami sebagai kelompok penggemar yang hanya menikmati karya idola yang mereka dukung. Saat ini fandom berkembang menjadi ruang untuk berinteraksi bagi anggotanya. Fandom merupakan sebuah ruang yang berfungsi untuk membangun identitas, relasi, serta pengalaman baik luring maupun daring. Melalui media digital, anggota fandom dapat membangun komunikasi, berbagi informasi, menyusun kegiatan atau event, serta melaksanakan berbagai kegiatan yang melibatkan anggotanya (Mahaga, 2026). Kondisi tersebut menunjukkan bahwa fandom mampu memberikan kesempatan kepada anggotanya untuk dapat berkontribusi sesuai dengan kemampuan.

Menurut Jenkins (1992), fandom merupakan bentuk *participatory culture*. *Participatory culture* merupakan budaya yang memberikan kesempatan kepada individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam komunitas melalui proses kolaborasi, berbagi pengalaman, dan kontribusi terhadap kegiatan bersama. Anggota tidak hanya berperan sebagai konsumen, tetapi turut terlibat dalam pengambilan keputusan, penyelenggaraan kegiatan, dan mencapai tujuan komunitas. Partisipasi aktif dapat membangun rasa memiliki (*sense of belonging*), tanggung jawab, serta kerja sama antar anggota komunitas. Melalui kerja sama antar anggota dapat menjadikan berkembangnya hubungan sosial.

Seiring perkembangannya, fandom K-Pop mulai menunjukkan praktik *civic engagement* atau keterlibatan sosial yang semakin nyata (Witarti, 2026). Di tahun 2021 digital fandom ARMY Indonesia bernama BTS ARMY INA PROJECT berhasil menghimpun dana sebesar lebih dari 590 juta untuk beberapa daerah di Indonesia yang terdampak bencana banjir, yaitu Pulau Sulawesi Barat, Kalimantan Selatan, dan NTT. BTS ARMY Indonesia turut membuka donasi untuk membantu Palestina yang berhasil menghimpun dana lebih dari Rp 1 miliar di tahun 2023. Pada tahun 2021, *fans* dari boygroup NCT di Indonesia juga berhasil menggalang dana lebih dari 340 juta untuk tragedi Kanjuruhan. Selain itu, Carat Indonesia berhasil mengumpulkan lebih dari 118 juta untuk musibah banjir di beberapa wilayah Sumatera. Pergeseran ini menandai transformasi bahwa fandom K-Pop dari sekadar ruang hiburan menjadi agen partisipasi sosial yang aktif dan berpengaruh (Yang dkk., 2024).

Dalam perspektif Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, fenomena tersebut berkaitan dengan pembentukan karakter kewarganegaraan (*civic disposition*). Branson (1998) menjelaskan bahwa *civic disposition* meliputi sikap dan karakter yang diperlukan warga negara dalam kehidupan demokratis, seperti tanggung jawab, kepedulian terhadap sesama, toleransi, kerja sama, dan kemauan berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat. Nilai-nilai tersebut juga sejalan dengan sila kedua dan sila ketiga Pancasila yang menekankan penghormatan

terhadap kemanusiaan, persatuan, gotong royong, dan kepedulian terhadap kepentingan bersama. Karakter tersebut menjadi bagian penting dalam mewujudkan warga negara yang bertanggung jawab (*good and smart citizen*) di tengah kehidupan masyarakat. Oleh karena itu, pembentukan kepedulian sosial tidak hanya berlangsung melalui pendidikan formal, tetapi dapat pula berkembang melalui pengalaman individu dalam berbagai komunitas sosial (Mashuri, 2024).

Komunitas Indonesian Seventeen Carat Solo Raya merupakan salah satu komunitas penggemar K-Pop yang secara aktif menyelenggarakan berbagai kegiatan. Kegiatan yang dilakukan meliputi penggalangan donasi, aksi sosial, kegiatan sukarela, serta berbagai kegiatan yang dilakukan berdasarkan koordinasi dan partisipasi dari anggota komunitas. Dalam pelaksanaan kegiatan tersebut, anggota tidak hanya menjadi peserta, tetapi juga berperan sebagai panitia, relawan, penyusun program, serta terlibat dalam proses pengambilan keputusan komunitas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa keterlibatan anggota dalam fandom tidak hanya diwujudkan melalui aktivitas sebagai penggemar, tetapi juga melalui pengalaman berpartisipasi dalam kegiatan komunitas.

Meskipun demikian, penelitian-penelitian tersebut lebih banyak mendeskripsikan bentuk kegiatan sosial yang dilakukan komunitas fandom. Penelitian yang menguji secara kuantitatif pengaruh keterlibatan anggota dalam komunitas terhadap tingkat kepedulian sosial masih terbatas, khususnya pada komunitas Indonesian Seventeen Carat Solo Raya. Selain itu, penelitian mengenai fandom dalam perspektif Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan juga masih relatif sedikit, padahal komunitas fandom dapat dipandang sebagai salah satu bentuk pembelajaran kewargaan secara informal yang mendorong berkembangnya nilai partisipasi, tanggung jawab, solidaritas, dan kepedulian sosial.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh keterlibatan dalam fandom terhadap kepedulian sosial pada anggota Komunitas Indonesian Seventeen Carat Solo Raya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam memperluas kajian ilmiah terhadap pengembangan teori dan kajian Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, khususnya mengenai peran komunitas berbasis budaya populer sebagai ruang pembentukan karakter kewargaan melalui penguatan kepedulian sosial.

2. KAJIAN TEORITIS

Civic engagement atau yang biasa disebut dengan *civic participation* terdiri dari dua suku kata yaitu *civic* dan *engagement*. Istilah *civic engagement* merupakan konsep penting di dalam *Community Civics* yang menekankan mengenai partisipasi warga dalam kehidupan publik. Menurut Adler & Goggin (2005) mendefinisikan *civic engagement* sebagai keterlibatan aktif warga negara, yaitu berbagai cara warga berpartisipasi dalam kehidupan komunitas dengan tujuan untuk memperbaiki kondisi bersama serta membangun masa depan yang lebih baik. Barbara Jacoby dan Associates (2009) menjelaskan bahwa *civic engagement encompasses actions where in individuals participate in activities of personal and public concern that are both individually life enriching and socially beneficial to the community*. Hal ini berarti partisipasi aktif individu dalam kegiatan yang berkaitan dengan isu-isu pribadi serta publik tidak hanya meningkatkan kehidupan pribadi akan tetapi juga memberikan manfaat bagi komunitas. Melalui keterlibatan ini tentunya mendorong rasa tanggung jawab yang dapat menghasilkan perubahan sosial.

Menurut Gusmadi (2018) keterlibatan aktif warga negara juga merupakan konsep utama dalam *community civic* yang menjelaskan mengenai partisipasi dalam kehidupan publik maupun keterlibatan warga negara dalam aktivitas publik. Keterlibatan warga negara ini tidak terbatas pada aktivitas tertentu saja, melainkan meluas sesuai dengan pandangan dan pendekatan yang digunakan. Sedangkan menurut Michelsen (2002) menjelaskan bahwa, *civic engagement* atau keterlibatan warga negara dengan kata lain, layanan masyarakat, aktivisme politik, lingkungan hidup, dan kegiatan sukarela lainnya, menyediakan layanan yang diperlukan bagi warga masyarakat dan manfaat psikologis, sosial, dan intelektual bagi yang ikut andil.

Sedangkan komunitas adalah wadah di mana masyarakat memiliki inisiatif dalam memulai proses kegiatan dalam rangka melakukan perbaikan terhadap situasi dan kondisi diri sendiri. Komunitas berkembang dari tindakan bersama yang dilakukan oleh masyarakat. Biasanya anggota komunitas melakukan gerakan sosial dan menghasilkan suatu solusi dari sebuah permasalahan bersama. Sedangkan komunitas menurut Osborn & Neumeyer adalah sekelompok orang yang berdampingan, memiliki ketertarikan dan aktivitas bersama serta berkembang dari tindakan bersama untuk mencapai kesepakatan bersama (Nur, 2023). Sementara itu, Koentjaraningrat (2009) menekankan bahwa istilah masyarakat lebih umum digunakan untuk menyebut kesatuan hidup manusia secara luas. Oleh karena itu, komunitas dapat diartikan sebagai unit sosial yang terorganisasi dan terdiri atas sekelompok individu yang

memiliki kepentingan bersama, baik yang didasarkan pada kesamaan fungsi maupun wilayah tertentu (Nasdian, 2014).

Masnur Muslich (2011) menjelaskan bahwa kepedulian sosial merupakan perekat masyarakat. Artinya seseorang tidak akan jauh perasaannya merasakan perasaan orang lain serta mengetahui rasanya menjadi orang lain. Kepedulian sosial dapat dipahami sebagai wujud nyata dari sikap keterhubungan antar manusia, misalnya melalui empati yang diwujudkan dalam kerja sama dengan orang lain, bukan hanya sekadar untuk kepentingan pribadi (Adler dalam Abida & Sa'idah, 2021). Sikap ini memiliki sejumlah indikator sebagaimana tercantum dalam Panduan Penerapan Pendidikan Karakter Bangsa yang diterbitkan oleh Kemediknas (2011), yaitu:

- a. Menyediakan fasilitas untuk kegiatan sosial
- b. Terlibat langsung dalam aksi sosial
- c. Menyediakan wadah untuk menyalurkan bantuan
- d. Menunjukkan rasa peduli ke sesama
- e. Membangun dan menciptakan suasana harmonis

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksplanatori (*explanatory research*) untuk menjelaskan antarvariabel yang diteliti. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan menguji pengaruh keterlibatan dalam fandom terhadap kepedulian sosial melalui analisis data numerik. Sedangkan metode survei digunakan untuk memperoleh data mengenai tingkat keterlibatan anggota dalam komunitas fandom dan tingkat kepedulian sosial yang dimiliki responden.

Sugiono (2023) menjabarkan populasi sebagai wilayah generalisasi yang ditetapkan peneliti dengan ciri atau kriteria serta kualitas tertentu, baik objek maupun subjek penelitian sehingga nantinya dapat ditarik sebuah simpulan. Penelitian dilaksanakan pada komunitas Indonesian Seventeen Carat Solo Raya. Populasi penelitian berjumlah 1000 orang anggota komunitas yang tergabung di dalam grup *WhatsApp*. Menurut Arikunto (2014) sampel diperlukan karena terdapat pertimbangan peneliti dalam pengambilan sampel. Penentuan jumlah sampel menggunakan rumus Slovin dengan taraf kesalahan 10% sehingga diperoleh 91 responden. Teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling* dengan pendekatan *proportional random sampling*. Hal ini dilakukan supaya setiap anggota komunitas memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi responden sesuai dengan proporsi anggota pada masing-masing wilayah di Solo Raya.

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah keterlibatan dalam fandom (X), sedangkan variabel terikat adalah kepedulian sosial (Y). Variabel keterlibatan dalam fandom diukur berdasarkan empat indikator, yaitu keterlibatan dalam komunitas, kontribusi terhadap komunitas, partisipasi dalam pengambilan keputusan agenda, dan partisipasi dalam agenda sosial komunitas. Variabel kepedulian sosial diukur berdasarkan lima indikator, yaitu kemampuan memahami perasaan orang lain, kesediaan membantu orang lain, solidaritas antarindividu maupun kelompok, partisipasi aktif dalam kegiatan sosial, serta kepekaan terhadap kondisi masyarakat.

Instrumen penelitian yang digunakan berupa kuesioner dengan skala *Likert* lima poin. Setiap butir pernyataan disertai lima alternatif jawaban yang diberi skor mulai dari 1 untuk Sangat Tidak Setuju hingga 5 untuk Sangat Setuju. Sebelum disebarkan kepada responden, instrumen terlebih dahulu melewati pengujian kualitas yang meliputi uji validitas menggunakan teknik korelasi *Product Moment Pearson* serta uji reliabilitas atau konsistensi instrumen dengan menggunakan koefisien *Cronbach's Alpha*. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, seluruh item pernyataan dinyatakan valid dan reliabel sehingga memenuhi syarat untuk digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian.

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui penyebaran kuesioner secara *online* menggunakan *Google Form* kepada anggota komunitas Indonesian Seventeen Carat Solo Raya yang telah memenuhi kriteria sebagai responden penelitian. Data yang terkumpul kemudian dianalisis menggunakan program IBM SPSS versi 31. Tahap analisis diawali dengan analisis statistik deskriptif untuk memberikan gambaran mengenai karakteristik dan distribusi data penelitian. Selanjutnya, dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dengan metode *Kolmogorov-Smirnov* serta uji linearitas untuk memastikan adanya hubungan yang linear antara variabel independen dan variabel dependen. Pengujian hipotesis dilakukan menggunakan analisis regresi linear sederhana karena penelitian ini hanya melibatkan satu variabel bebas dan satu variabel terikat. Dasar pengambilan keputusan menggunakan taraf signifikansi kurang dari 0,05. Hipotesis dinyatakan diterima apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 yang menunjukkan bahwa keterlibatan dalam fandom memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kepedulian sosial anggota komunitas Indonesian Seventeen Carat Solo Raya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh keterlibatan dalam fandom terhadap kepedulian sosial pada anggota Indonesian Seventeen Carat Solo Raya. Penelitian ini melibatkan 91 responden anggota komunitas Indonesian Seventeen Carat Solo Raya dan berdasarkan analisis data survei diperoleh hasil sebagai berikut:

Berdasarkan hasil uji deskriptif mengenai keterlibatan dalam fandom, diketahui jumlah responden adalah N sebanyak 91 dengan nilai tertinggi adalah 81, nilai terendah adalah 42, dan rentang 39 (91-42). Jumlah skor keseluruhan penilaian yaitu 5.478 dengan nilai mean 60,20, median 59, dan modus 58. Berdasarkan rekapitulasi mengenai kepedulian sosial, diketahui jumlah responden adalah N sebanyak 91 dengan nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah 60 adalah serta rentangnya 40 (100-60). Sedangkan jumlah skor keseluruhan penilaian adalah, dengan nilai mean 79,29, median 79, dan modus 79. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis.

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			Unstandardized Residual
N			91
Normal Parameters ^{a,b}	Mean		.0000000
	Std. Deviation		8.67294703
Most Extreme Differences	Absolute		.052
	Positive		.052
	Negative		-.050
Test Statistic			.052
Asymp. Sig. (2-tailed) ^c			.200 ^d
Monte Carlo Sig. (2-tailed) ^e	Sig.		.786
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.776
		Upper Bound	.797

a. Test distribution is Normal.
 b. Calculated from data.
 c. Lilliefors Significance Correction.
 d. This is a lower bound of the true significance.
 e. Lilliefors' method based on 10000 Monte Carlo samples with starting seed 2000000.

Gambar 1. Hasil uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*.

Sumber: Data Peneliti, 2026.

Hasil uji normalitas menggunakan metode *Kolmogorov-Smirnov* menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,786. Nilai tersebut lebih besar daripada taraf signifikansi 0,05 sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan telah memenuhi salah satu prasyarat untuk dilakukan analisis lebih lanjut.

ANOVA Table			Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Kepedulian Sosial * Keterlibatan Dalam Fandom	Between Groups	(Combined)	3859.483	29	133.086	2.016	.011
		Linearity	1116.771	1	1116.771	16.916	<.001
		Deviation from Linearity	2742.712	28	97.954	1.484	.100
	Within Groups		4027.089	61	66.018		
	Total		7886.571	90			

Gambar 2. Uji Linearitas.

Sumber: Data Peneliti, 2026.

Uji linearitas diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,100, nilai tersebut lebih besar dari taraf signifikansi 0,05 yang menunjukkan hubungan antara variabel keterlibatan dalam fandom terhadap kepedulian sosial bersifat linear. Hasil analisis regresi linear sederhana menghasilkan persamaan:

$$Y=51,539+0,461X \quad (i)$$

Koefisien regresi sebesar 0,461 menunjukkan bahwa setiap peningkatan satu satuan keterlibatan dalam fandom diikuti oleh peningkatan kepedulian sebesar 0,461 satuan.

Pengujian Hipotesis

Untuk melihat apakah ada pengaruh keterlibatan dalam fandom terhadap kepedulian sosial digunakan analisa uji t.

Coefficients ^a					
Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	
		B	Std. Error	Beta	t
1	(Constant)	51.539	7.299		7.061
	Keterlibatan Dalam Fandom	.461	.120	.376	3.832

a. Dependent Variable: Kepedulian Sosial

Gambar 3. Hasil uji t.

Sumber: Data Peneliti, 2026.

Berdasarkan hasil analisis pada tabel, variabel X (keterlibatan dalam fandom) memperoleh nilai t hitung sebesar 3,832 dengan nilai signifikansi <0,001. Nilai tersebut lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hasilnya menunjukkan bahwa keterlibatan dalam fandom berpengaruh secara signifikan terhadap kepedulian sosial. Maka, dengan demikian artinya terdapat pengaruh yang signifikansi antara variabel X mengenai keterlibatan dalam fandom yang dapat memprediksi nilai variabel Y mengenai kepedulian sosial. Nilai Standardized Coefficients (Beta) sebesar 0,376 mengindikasikan bahwa pengaruh yang diberikan bersifat positif. Artinya, semakin tinggi keterlibatan individu dalam fandom maka semakin tinggi pula tingkat kepedulian sosial yang dimilikinya. Sementara itu, nilai koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,142 menunjukkan bahwa keterlibatan dalam

fandom memberikan kontribusi sebesar 14,2% terhadap kepedulian sosial, sedangkan sisanya 85,8% dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlibatan dalam fandom berpengaruh positif dan signifikan terhadap kepedulian sosial anggota komunitas Indonesian Seventeen Carat Solo Raya. Temuan ini menunjukkan bahwa semakin tinggi tingkat keterlibatan anggota di dalam komunitas, semakin tinggi pula tingkat kepedulian sosial yang dimiliki. Keterlibatan tersebut tercermin melalui keikutsertaan anggota dalam aktivitas komunitas, kontribusi terhadap kegiatan, partisipasi dalam pengambilan keputusan, serta keterlibatan dalam agenda sosial yang diselenggarakan komunitas.

Temuan tersebut sejalan dengan teori *Participatory Culture* yang dikemukakan oleh Jenkins (1992). Menurut Jenkins, fandom merupakan budaya partisipatif yang menjadikan penggemar tidak hanya menjadi konsumen media. Penggemar dapat menjadi partisipan aktif yang bisa bekerja sama, berbagi pengetahuan, dan berkontribusi dalam aktivitas komunitas. Partisipasi anggota dapat membangun rasa memiliki (*sense of belonging*), tanggung jawab bersama, serta membangun hubungan yang erat antar anggotanya. Keterlibatan anggota dalam berbagai aktivitas komunitas memberikan kesempatan untuk bekerja sama, berdiskusi, berbagi tanggung jawab, dan terlibat dalam kegiatan sosial yang berkontribusi terhadap berkembangnya kepedulian sosial.

Hasil penelitian ini juga mendukung penelitian Chang et al. (2023) yang menunjukkan bahwa ikatan parasosial dalam komunitas fandom mampu mendorong penggemar untuk berpartisipasi aktif dalam berbagai aktivitas. Dalam penelitian tersebut menjelaskan bahwa identitas kelompok yang kuat membentuk organisasi komunitas yang terstruktur sehingga anggota terdorong untuk berkontribusi terhadap tujuan bersama. Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian ini bahwa keterlibatan anggota dalam komunitas tidak hanya diwujudkan dalam bentuk dukungan terhadap idola, tetapi juga berkembang menjadi bentuk partisipasi sosial yang memberikan manfaat bagi masyarakat.

Temuan penelitian juga sejalan dengan penelitian Mayasari dkk. (2024) yang menemukan bahwa komunitas Indonesian BTS ARMY Solo Raya secara aktif melaksanakan berbagai kegiatan sosial seperti *charity project*, penggalangan dana, dan kegiatan sukarela sebagai bentuk *civic engagement*. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada adanya partisipasi aktif anggota dalam pelaksanaan kegiatan yang berorientasi pada kepentingan sosial. Perbedaannya dalam penelitian Mayasari dkk. (2024) berfokus pada bentuk *civic engagement*. Sedangkan dalam penelitian ini ingin membuktikan secara kuantitatif bahwa

tingkat keterlibatan anggota dalam komunitas berpengaruh secara signifikan terhadap tingkat kepedulian sosial.

Meskipun demikian, nilai koefisien determinasi sebesar 14,2% menunjukkan bahwa keterlibatan dalam fandom bukan merupakan satu-satunya faktor yang memengaruhi kepedulian sosial anggotanya. Sebesar 85,8% variasi kepedulian sosial dipengaruhi oleh faktor lain di luar penelitian, seperti lingkungan keluarga, pendidikan, pengalaman organisasi, nilai pribadi, lingkungan pertemanan, maupun pengalaman sosial lainnya. Oleh karena itu, keterlibatan dalam fandom dapat dipandang sebagai salah satu faktor yang berkontribusi terhadap pembentukan kepedulian sosial, namun hal tersebut bukanlah sebagai faktor tunggal.

Dalam perspektif Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa komunitas fandom dapat menjadi ruang pembelajaran kewargaan dalam lingkup informal. Kegiatan musyawarah, pembagian tugas, penggalangan dana, kerja sama antar anggota, dan pelaksanaan aksi sosial mencerminkan implementasi nilai-nilai Pancasila, khususnya sila kedua dan sila ketiga yaitu kemanusiaan yang adil dan beradab serta persatuan Indonesia. Kegiatan yang dilakukan oleh fandom merefleksikan penguatan civic disposition yaitu karakter kewargaan yang ditunjukkan melalui kepedulian terhadap sesama, tanggung jawab, solidaritas, dan kemauan untuk berpartisipasi dalam kehidupan bermasyarakat. Oleh karena itu, komunitas fandom tidak hanya berfungsi sebagai ruang apresiasi bermasyarakat. Namun juga berpotensi menjadi lingkungan yang mendukung pembentukan karakter warga negara yang peduli dan bertanggung jawab.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa keterlibatan dalam fandom memiliki pengaruh yang signifikan terhadap kepedulian sosial pada anggota Indonesian Seventeen Carat Solo Raya. 2. Berdasarkan hasil analisis regresi linear sederhana diperoleh persamaan regresi $Y=51,542+0,461X$. Persamaan tersebut menunjukkan bahwa setiap kenaikan 1 unit variabel bebas (keterlibatan dalam fandom) dapat memberikan pengaruh variabel terikat (kepedulian sosial) sebesar 0,461. nilai konstanta sebesar 51,542. Sebagai contoh apabila nilai sebuah keterlibatan dalam fandom adalah 85, maka dapat diprediksi nilai kepedulian sosial yaitu $Y=51,542+0,461(85)=90,727$.

DAFTAR REFERENSI

- Abida, R. A. A., & Sa'idah, I. (2021). Upaya meningkatkan kepedulian sosial melalui simulasi game pada siswa SMK Matsaratul Huda Pamekasan. *Jurnal Bimbingan dan Konseling Borneo*, 3(1), 70–76. <https://doi.org/10.35334/jbkb.v3i1.2007>
- Adler, R. P., & Goggin, J. (2005). What do we mean by “civic engagement”? *Journal of Transformative Education*, 3(3), 236–253. <https://doi.org/10.1177/1541344605276792>
- Arikunto, S. (2014). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik*. PT Rineka Cipta.
- Barbara Jacoby & Associates. (2009). *Civic engagement in higher education: Concepts and practices*. Jossey-Bass. <https://doi.org/10.1353/CSD.0.0094>
- Branson, M. S. (1998). *The role of civic education*. Center for Civic Education.
- Chang, H. C. H., Pham, B., & Ferrara, E. (2023). Parasocial diffusion: K-pop fandoms help drive COVID-19 public health messaging on social media. *Online Social Networks and Media*, 37–38, 100267. <https://doi.org/10.1016/j.osnem.2023.100267>
- Gusmadi, S. (2018). Keterlibatan warga negara (*civic engagement*) dalam penguatan karakter peduli lingkungan. *Jurnal Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial*, 10(1), 105–117. <https://doi.org/10.24114/jupiis.v10i1.8354>
- Jenkins, H. (1992). *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. Routledge.
- Jenkins, H. (2018). Fandom, negotiation, and participatory culture. In P. Booth (Ed.), *A companion to media fandom and fan studies*. Wiley Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781119237211.ch1>
- Kementerian Pendidikan Nasional. (2011). *Pengembangan pendidikan budaya dan karakter bangsa: Pedoman sekolah*. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Koentjaraningrat. (2009). *Pengantar ilmu antropologi*. Rineka Cipta.
- Mahaga, F. R., & Hutapea, E. B. (2026). Praktik komunikasi virtual dalam komunitas fandom K-Pop di media sosial Instagram @BLINKINAUNION. *RIGGS: Journal of Artificial Intelligence and Digital Business*, 5(2), 811–817. <https://doi.org/10.31004/riggs.v5i2.8299>
- Mashuri, K. (2024). Peran pendidikan dalam membentuk generasi peduli sosial. *Jurnal Berbasis Sosial*, 5(2), 38–50.
- Mayasari, I., Yuliandari, E., & Triastuti, R. (2024). Civic engagement pada komunitas penggemar Korean-Pop dalam meningkatkan kepedulian sosial. *PKn Progresif: Jurnal Pemikiran dan Penelitian Kewarganegaraan*, 19(2), 119–142. <https://doi.org/10.20961/pknp.v19i2.97960>
- Michelsen, E., Zaff, J. F., & Hair, E. C. (2002). *Civic engagement programs and youth development: A synthesis*. Child Trends. <https://doi.org/10.1037/e317022004-001>
- Muslich, M. (2011). *Pendidikan karakter: Menjawab tantangan krisis multidimensional*. Bumi Aksara.
- Nasdian, F. T. (2014). *Pengembangan masyarakat*. Yayasan Pustaka Obor.
- Nur, P. (2023). The role of the Sega Mubeng Community in building social engagement in the community. *HISTORICAL: Journal of History and Social Sciences*, 2(2), 85–94. <https://doi.org/10.58355/historical.v2i2.53>
- Sugiono. (2023). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.

- Witarti, D. I., Putri, S. R., & Ariyani, P. F. (2026). Aktivitas nasionalisme digital: Studi netnografi fandom K-Pop di Indonesia. *Komuniti: Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 18(1), 1–28. <https://doi.org/10.23917/komuniti.v18i1.13303>
- Yang, T., Zhu, G., & Wu, F. (2024). Participate in philanthropy for idols or society? Fans' social media practices, dual identity, and civic engagement in Chinese online fandom. *Social Media + Society*, 10(2). <https://doi.org/10.1177/20563051241261290>