

ANALISIS RESEPSI PENGGEMAR GENERASI Z TERHADAP DISKRIMINASI DALAM REALITY SHOW BOYS2PLANET

Yasmin Labibah

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Negeri
Surabaya yasmin.22064@mhs.unesa.ac.id

Tatak Setiadi

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Negeri
Surabaya
tataksetiadi@unesa.ac.id

Abstrak

Reality show merupakan salah satu produk budaya hallyu yang populer di Indonesia, khususnya pada generasi Z. Salah satu reality show yang populer adalah BOYS2PLANET. Terdapat beberapa perlakuan diskriminasi terhadap trainee China, yang kemudian ramai diperbincangkan di media sosial oleh para penggemar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis resepsi penggemar generasi-z terhadap diskriminasi dalam BOYS2PLANET. Jenis penelitian ini kualitatif dengan metode analisis resepsi, serta pengambilan data dengan wawancara terhadap penggemar generasi-z yang mengikuti BOYS2PLANET. Informan dipilih dengan menggunakan purposive sampling. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan dalam pemaknaan terhadap diskriminasi dalam BOYS2PLANET. Berdasarkan teori resepsi Stuart Hall, terdapat tujuh informan di posisi negosiasi, enam informan di posisi oposisi, dan belum ditemukan informan pada posisi hegemoni-dominan secara sepenuhnya. Ditemukan juga, bahwasannya masih ada perlakuan tidak adil terhadap trainee asing di acara televisi Korea yang bersifat global. Kesimpulan dari penelitian ini, penggemar generasi Z yang mengikuti BOYS2PLANET tidak bersifat pasif, melainkan secara aktif juga ikut menafsirkan dan mengkritisi diskriminasi dalam BOYS2PLANET sesuai dengan pengalaman pribadi mereka.

Kata kunci: Analisis Resepsi Stuart Hall, Reality Show Korea, Diskriminasi, Penggemar, Generasi Z

Abstract

Reality shows are one of the popular products of Hallyu culture in Indonesia, particularly among Generation Z. One of the popular reality shows is BOYS2PLANET. The show presented several forms of discriminatory treatment toward Chinese trainees, which later became widely discussed on social media within fandom. This study aims to analyze the reception of Generation Z fans toward discrimination in the survival show BOYS2PLANET. This study uses a qualitative approach with a reception analysis method. Data were collected through interviews with Generation Z fans who followed BOYS2PLANET. The informants were selected using purposive sampling. The results show that there are differences in how informants interpret discrimination in BOYS2PLANET. Based on Stuart Hall's reception theory, seven informants were in the negotiated position, six informants were in the oppositional position, and no informant has yet been found who occupies a position of complete the dominant-hegemonic position. The findings also reveal that unfair treatment toward foreign trainees still exists in Korean television programs that are presented as global shows. This study concludes that Generation Z fans who follow BOYS2PLANET are not passive audiences. Instead, they actively interpret and criticize discrimination in BOYS2PLANET based on their personal experiences.

Keywords: Stuart Hall's Reception Analysis, Korean Reality Show, Discrimination, Fans, Generation Z

PENDAHULUAN

Fenomena globalisasi budaya Korea Selatan semakin meluas di berbagai negara, termasuk di Indonesia. Menurut Kedubes Korea Selatan, istilah penyebaran budaya Korea Selatan ini telah dimulai sejak awal tahun 1990 yang disebut dengan hallyu atau *Korean Wave* (Perdana dkk., 2021). Dengan dukungan teknologi digital yang semakin canggih, berbagai produk budaya Korea Selatan, mulai dari drama (*K-Drama*), musik (*K-pop*), hingga program hiburan acara (*K-Show*) dapat diakses dengan mudah oleh khalayak global.

Salah satu program *reality show* Korea yang paling digemari oleh masyarakat global, termasuk penggemar Indonesia merupakan program yang diproduksi oleh Mnet. Mnet merupakan anak perusahaan dari CJ Entertainment yang berfokus pada musik dan hiburan. Kerap kali Mnet membuat sebuah *reality show* dalam bentuk *survival show*, dengan mengumpulkan para *trainee* untuk debut sebagai *K-pop idol*. Format acara ini memperlihatkan para *trainee* diberikan beberapa misi untuk bernyanyi, berdansa, layaknya *K-pop Idol*, dan penentuan *trainee* yang akan debut ditentukan oleh penggemar melalui *voting*.

Pada 2025 Mnet membuat *reality show* baru, dengan tajuk BOYS2PLANET, yang merupakan season dua dari Boys Planet, yang menampilkan 160 *trainee* dari seluruh dunia, dengan ini mencetak rekor sebagai jumlah terbesar dalam sejarah program Mnet (Youn & Cabel, 2025). Pada awalnya, BOYS2PLANET ini dirancang debut dengan dua buah grup, yakni Korean Group dan Chinese Group dengan format acara BOYS II PLANET Korea dan BOYS II PLANET Chinese. Namun, Mnet secara tiba-tiba mengumumkan bahwasannya hanya ada satu grup, dengan delapan orang yang akan debut dari program acara ini (Fahel, 2025).

Fenomena diskriminasi terhadap *trainee* China dalam BOYS2PLANET menarik perhatian publik, terutama di kalangan penggemar *K-pop* global. Beberapa penggemar menafsirkan adanya perlakuan yang tidak adil terutama para *trainee* China. Perlakuan *mistreatment* atau diskriminasi terhadap *trainee* asal China, telah memicu reaksi yang kuat dari penggemar di berbagai negara, termasuk Indonesia. Dengan demikian, tindakan seperti ini kerap kali disebut sebagai *sinophobia*, yang merupakan rasa benci atau ketakutan yang tinggi terhadap orang asing, adat istiadat, atau agama tertentu (Kibitiah dkk., 2021).

Diskriminasi merupakan sebuah tindakan atau perilaku yang menciptakan, mempertahankan, atau memperkuat keunggulan suatu kelompok atas kelompok lainnya (Robbins & Judge, 2024). Kemudian Robbins & Judge (2024) membagi diskriminasi menjadi enam bentuk, yaitu: kebijakan diskriminatif, pelecehan seksual, intimidasi, ejekan, eksklusi, dan ketidak sopanan.

Terdapat banyak perlakuan diskriminasi terhadap para *trainee* China dalam BOYS2PLANET ini, dimulai dari sebelum acara sampai program tayang. Seperti, adanya perbedaan dalam pakaian, asrama untuk tinggal, *screen time* yang tidak adil, penilaian juri yang bias, narasi yang menggiring opini yang diperlihatkan melalui editing yang bias (*evil editing*), sehingga sistem eliminasi yang tidak adil.

Perlakuan diskriminasi yang diterima oleh masyarakat China ini diperkuat oleh T. Kim (2022), bahwa diskriminasi yang terjadi di Korea menjadi sangat kuat dikarenakan adanya konflik ketegangan karena berbagai gesekan internal. Berdasarkan hasil survei terbaru dari Pew Research Center (2025) sentimen anti-China dapat dibilang cukup tinggi dibandingkan

dengan negara lain. Persepsi negatif orang Korea Selatan terhadap China mencapai rekor tertinggi kedua, yakni sebesar 80%.

Dilansir dari blog resmi X, Indonesia menempati posisi lima teratas sebagai negara dengan jumlah tweet terbanyak di dunia terkait Konten Korea pada tahun 2022 (Y. Kim, 2022) Demografi penggemar didominasi oleh kelompok usia 15 hingga 25 tahun (Isril & Yulianto, 2024). Dengan itu, berdasarkan data dari Badan Pusat Statistik, generasi Z merupakan mereka yang lahir dalam rentang tahun 1997-2012 (Badan Pusat Statistik Kabupaten Gorontalo, 2025) Dengan adanya perlakuan diskriminasi seiring berjalannya episode, menimbulkan berbagai interpretasi di berbagai kalangan penggemar Indonesia, terutama mereka yang aktif di media sosial X.

Hall dkk. (1980), memaparkan bahwasannya dalam pendekatan analisis resepsi, proses pemaknaan audiens terhadap teks media diklasifikasikan ke dalam tiga posisi utama. Pertama, posisi hegemoni-dominan (*dominant-hegemonic*) di mana khalayak menerima pesan media secara utuh dan apa adanya. Pada posisi ini, kode-kode yang dikonstruksi oleh media mendominasi pemahaman audiens tanpa adanya penolakan. Kedua, posisi negosiasi (*negotiated position*), yakni ketika khalayak menerima wacana dominan secara umum, namun melakukan pengecualian pada situasi tertentu. Khalayak secara aktif menyeleksi dan menyesuaikan pesan media dengan nilai atau pengalaman personal mereka. Ketiga, posisi oposisi (*oppositional position*), di mana khalayak menolak makna dominan yang ditawarkan oleh media. Pada posisi ini, khalayak bertindak sebagai audiens kritis yang memahami wacana media, tetapi memilih untuk membongkarnya dan

menafsirkan pesan tersebut menggunakan sudut pandang atau kode alternatif yang mereka miliki.

Dalam penelitian ini, akan melihat resepsi penggemar dalam memahami, menerima, memaknai dan menafsirkan nilai-nilai diskriminasi dalam *reality show* BOYS2PLANET ini. Penggemar sebagai khalayak aktif dan bertindak juga sebagai penghasil makna, terkait respon, penerimaan, dan tanggapan terhadap diskriminasi yang diangkat dalam *reality show* BOYS2PLANET. Fenomena ini relevan untuk dikaji melalui teori resepsi *encoding-decoding* Hall, yang menjelaskan bahwa khalayak dapat memaknai pesan media dalam tiga posisi: *dominant-hegemonic*, *negotiated*, dan *oppositional reading* (Morissan, 2024).

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme. Menurut Creswell & Poth (2018), asumsi dasar dari paradigma ini merupakan realita sosial mengukuhkan bahwa setiap individu berusaha mengetahui dunia tempat mereka berasal. Setiap individu akan membangun sebuah makna subjektif atas pengalaman hidup mereka masing-masing, yang pastinya akan beragam. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis resepsi model *encoding-decoding* oleh Hall yang memiliki tiga posisi pemaknaan, yaitu *dominant-hegemonic position*, *negotiated position*, *oppositional position*.

Subjek dalam penelitian ini merupakan penggemar yang mengikuti dan menonton *reality show* BOYS2PLANET, sesuai dengan beberapa kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti, yaitu: (a) Berusia 13-28 tahun; (b) Laki-laki dan perempuan; (c) Mengikuti BOYS2PLANET; (d) Bergabung dalam komunitas B2P INA di

media sosial X. Kriteria di atas telah ditentukan berdasarkan teknik *purposive sampling*. Dalam penelitian ini, subjek penelitian terdapat sebanyak 13 informan yang telah memenuhi kriteria penelitian dan berhasil diwawancarai.

Proses pemilihan informan dalam penelitian ini diawali dengan mengunggah kriteria pencarian pada komunitas B2P INA di platform X. Peneliti kemudian melakukan pendekatan secara personal melalui pesan langsung (*direct message*) untuk memverifikasi kesesuaian kriteria dan meminta kesediaan informan. Tahap akhir pengumpulan data dilakukan melalui wawancara, baik secara luring untuk informan di kawasan Surabaya maupun daring untuk informan di luar jangkauan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara mendalam semi-terstruktur (*in depth interview*) dilakukan secara luring dan daring melalui aplikasi *Zoom Meeting* pada November 2025 – Januari 2026. Selain itu, dilakukan observasi dengan memilih adegan-adegan tertentu yang mengandung nilai diskriminasi dalam BOYS2PLANET, dan dokumentasi berupa tangkapan layar adegan terpilih. Teknik analisis data menggunakan tahapan analisis resepsi Jensen & Jankowski: (1) transkripsi data verbatim; (2) pemetaan dan analisis tematik; (3) interpretasi dan klasifikasi posisi decoding, yaitu hegemoni-dominan, negosiasi, dan oposisi. (Pujarama & Yustisia, 2020). Kemudian Keabsahan data dijamin melalui triangulasi sumber, dan triangulasi teknik, serta member checking (Sugiyono, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil Informan

Dalam penelitian ini ditemukan 13 informan yang sesuai kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Ditemukan

mayoritas informan merupakan perempuan, dan generasi Z. Alasan informan dipilih dikarenakan mereka memiliki intesintas yang cukup tinggi dan telah lama menjadi bagian penggemar *Korean wave*. Oleh karena itu profil lengkap para informan beserta posisi resepsi yang dihasilkan dari analisis data, akan disajikan pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Profil Informan

Informan	Usia	Domisili	Lama menjadi Penggemar	Intesintas menonton BOYS2PLANET	Posisi decoding
NT	21	Gresik	10 tahun	Tinggi	Oposisi
VV	21	Surabaya	11 tahun	Sangat tinggi	Oposisi
KK	22	Kediri	8 tahun	Sangat tinggi	Negosiasi
NS	21	Palembang	8 tahun	Sangat tinggi	Negosiasi
CR	20	Palembang	9 tahun	Sangat tinggi	Negosiasi
CT	22	Sidoarjo	7 tahun	Sedang	Negosiasi
ZA	20	Magelang	10 tahun	Sangat tinggi	Oposisi
ZO	18	Pati	7 tahun	Cukup tinggi	Negosiasi
NL	23	Bandung	9 tahun	Cukup tinggi	Oposisi
LA	21	Sidoarjo	10 tahun	Sangat tinggi	Oposisi
NR	21	Bandung	11 tahun	Sedang	Oposisi
YY	21	Surabaya	10 tahun	Sangat tinggi	Negosiasi
ZI	21	Jawa Tengah	10 tahun	Sangat tinggi	Negosiasi

Sumber: Olahan peneliti (2026)

B. Hasil Penelitian

Pemaknaan Informan terhadap Format Acara BOYS2PLANET (Konsep Dual Format (K Planet dan C Planet))

Dari keseluruhan pemaknaan yang dihasilkan 13 informan terhadap konsep dual format K Planet dan C Planet dalam BOYS2PLANET, terlihat bahwa para informan terbagi menjadi dua bagian. Perubahan format menjadi satu ini dipahami oleh sebagian informan sebagai teknik yang menarik dan dapat menambah *exposure* para *trainee* dari China. Sedangkan, sebagian informan lainnya tidak sekadar memahami sebagai keputusan produksi yang teknis, melainkan sebagai penanda struktural dari relasi kekuasaan yang timpang antara *trainee* Korea dan *trainee* China,

dan merupakan akar dari diskriminasi yang terjadi selanjutnya dalam BOYS2PLANET ini.

Sebagaimana dipaparkan oleh informan NL, yang memaparkan bahwasannya penggabungan trainee Korea dan China yang secara tiba-tiba ini sudah masuk ke dalam diskriminasi dapat memunculkan potensi munculnya mistreatment untuk kedepannya.

"Sebenarnya menurutku kayak ketidaksiapan sistemnya Mnet sih. Kalau dalam pandanganku sebenarnya Mnet kan memiliki format mereka akan didebutin satu satu kan? Jadi trainee K satu grup, terus trainee C satu grup. Cuma tiba-tiba format itu gak jadi dan akhirnya formatnya jadi berantakan kayak gitu. Kalau dalam pandanganku sih ini cukup diskriminatif juga terhadap trainee C-nya. Kerasa ada barrier gitu antara kedua kubu trainee ini." (NL, 23 tahun)

Sedangkan di sisi lain terdapat informan yang berpendapat berbeda, yakni CT menilai bahwa pemisahan peserta ke dalam dua planet pada awal acara merupakan konsep yang menarik karena memudahkan penonton mengenal masing-masing *trainee*. Namun, CT juga mengkritisi keputusan penggabungan kedua planet yang dianggap kurang konsisten dan tidak dijelaskan secara jelas sejak awal. Informan merasa perubahan format yang terjadi di tengah acara menimbulkan kesan bahwa konsep tersebut hanya digunakan sebagai strategi pemasaran untuk menarik perhatian penonton.

"Menurut aku, format K Planet dan C Planet di awal itu menarik karena bikin penonton lebih mudah mengenal peserta.. Di satu sisi, penggabungan itu bagus karena akhirnya semua peserta bisa bersaing secara setara dalam satu grup. Tapi di sisi lain, kalau memang dari awal rencananya akan digabung, seharusnya konsepnya dijelaskan dari awal dan lebih jelas biar penonton ga ngerasa formatnya tiba-tiba berubah di tengah jalan, kayak ga konsisten dan gimmick aja. Menurutku kerasa kayak gimmick dan main-main." (CT, 22 tahun)

Pembacaan semacam ini sejalan

dengan perspektif kajian budaya yang memandang produk budaya populer sebagai arena pertarungan makna, di mana keputusan-keputusan produksi tidak pernah bersifat netral, melainkan selalu mencerminkan kepentingan tertentu (Barker, 2008). Mnet sebagai institusi media yang mendominasi industri *survival show* Korea telah memposisikan dirinya sebagai pemegang kuasa atas narasi tayangan.

Adekan Diskriminasi dalam BOYS2PLANET

Berdasarkan hasil wawancara terhadap 13 informan dan temuan peneliti, terdapat beberapa bentuk diskriminasi yang paling menonjol dalam BOYS2PLANET. Beragam bentuk diskriminasi yang diidentifikasi informan dalam BOYS2PLANET, mulai dari perbedaan fasilitas asrama, ketimpangan pakaian/jersey, bias penilaian juri, ketidakseimbangan screen time, hingga sistem eliminasi yang jomplang, membentuk suatu pola diskriminasi yang bersifat sistemik.

Pertama, perbedaan asrama/dorm. Asrama milik para *trainee* Korea terlihat lebih luas dan nyaman digunakan, terutama perbedaan asrama para *trainee All Star*, sangat terlihat jauh di antara Planet K dan Planet C, yang mana seharusnya, *trainee All Star* mendapatkan fasilitas yang layak



Gambar 1. Perbedaan asrama antara *trainee* Korea dan *trainee* China. (Episode 3, durasi 41:50-42:35 dan Episode 4, durasi 43:05-43:52)

Kedua, perbedaan pakaian/jersey. Para *trainee* Korea mendapatkan jersey yang bagus dan bersponsor dari The North Face. Sedangkan, para *trainee* China mendapatkan jersey biasa.



Gambar 2. Perbedaan pakaian antara *trainee* Korea dan *trainee* China. (Episode 3, durasi 37:18 dan Episode 4, durasi 41:10).

Ketiga, perbedaan cara eliminasi yang jomplang. Terdapat jumlah eliminasi *trainee* yang sangat jomplang dan tidak transparan, yaitu 17 *trainee* Korea tereliminasi, serta sebanyak 38 *trainee* China tereliminasi.



Gambar 3. Perbedaan sistem eliminasi antara *trainee* Korea dan *trainee* China. (Episode 3, durasi 2:25:13-2:37:41) dan (Episode 4, durasi 2:17:00-2:26:59).

Keempat, *language barrier*. Dalam adegan ini Zhongxing kesulitan memahami bahasa Korea, sehingga memicu konflik dalam tim. Adegan ini dijadikan momen dramatis dalam BOYS2PLANET. Karena adanya kesulitan komunikasi yang menyebabkan konflik, salah satu *trainee* dari Planet Korea mengucapkan dialog yang berbau diskriminasi terhadap *trainee* China Zhongxing



Gambar 4. Konflik kendala Zhongxing dijadikan

momen dramatis

Kelima, perbedaan perlakuan juri. Dari gambar perbandingan, juri. Saat Junmin (*trainee* Korea) mengalami penurunan kepercayaan diri dan mental breakdown, juri menyemangatnya dan bahkan memberikan pelukan



Gambar 5. Perlakuan juri terhadap Junmin (*trainee* Planet K). (Episode 8, durasi 2:00:36-2:00:38).

Sedangkan saat *trainee* China yang bernama Hengyu mengalami penurunan kepercayaan diri dan *mental breakdown*, para juri memberikan komentar yang kejam



Gambar 5. Perlakuan juri terhadap Hengyu (*trainee* Planet C). (Episode 11, durasi 1:39:48-1:40:46).

Dengan itu, dapat ditemukan bahwasanya seluruh 13 informan melihat dan memaknai bahwasannya gambar-gambar di atas merupakan adegan diskriminasi yang paling menonjol menurut mereka.

Penerimaan Informan Terhadap Diskriminasi dalam BOYS2PLANET

Secara keseluruhan, beberapa informan berpendapat bahwasannya

BOYS2PLANET tidak sesuai dengan citranya yang mengusung nilai “global” sehingga beberapa hal sudah termasuk dalam diskriminasi. Namun beberapa informan juga berpendapat bahwasannya ada beberapa adegan yang seperti drama untuk meningkatkan rating atau menarik penonton baru.

Posisi negosiasi dalam penelitian ini, berarti khalayak menerima pesan yang disampaikan oleh media secara umum, tetapi terdapat beberapa pengecualian yang dilakukan oleh khalayak terhadap situasi dan pesan tertentu (Morissan, 2024). Dalam hasil penelitian ini ditemukan bahwa tujuh informan berada di posisi negosiasi. Posisi ini muncul ketika informan masih mengakui bahwa format *reality show* seperti BOYS2PLANET memerlukan konflik, drama, dan persaingan sebagai elemen hiburan yang wajar, namun, penerimaan ini disertai dengan kritik yang jelas, ketika drama tersebut dibangun di atas dasar perlakuan diskriminasi.

"Kalau untuk menurutku kalau fasilitas enggak termasuk untuk menarik penonton. Kayaknya kalau scene-nya si Zhongxing itu emang Mnet mau narik penonton sih. Tapi beneran gara-gara cuplikan itu tuh kayak banyak yang kepo gitu loh sama Boys Planet 2. Jadi menurutku emang itu strateginya Mnet buat narik penonton lebih banyak lagi." (KK, 22 tahun)

"Ada beberapa part yang mungkin emang diskriminasi. Tapi ada beberapa part juga yang mostly evil editing buat naikin rating sih. Kalau yang diskriminasi tadi kayak kamar, itu menurut aku itu sangat terlihat beda gitu kan." (NS, 21 tahun)

Tidak jauh berbeda, CT menilai *screen time*, sistem eliminasi, dan perlakuan terhadap *trainee* China sebagai masalah diskriminatif, tetapi juga membaca scene tertentu sebagai drama atau marketing Mnet. YY menganggap penggabungan *format* dapat menjadi tontonan yang *entertaining*, namun tetap menilai keseluruhan *screen time* dan perlakuan

tidak adil terhadap *trainee* China sebagai diskriminasi yang nyata.

Sedangkan, posisi oposisi dalam penelitian ini, berarti khalayak menolak pesan yang disampaikan oleh media dan menggantinya dengan kode alternatif (Morissan, 2024). Terdapat enam informan yang berada dalam posisi oposisi. Informan pada posisi ini menerima dan memaknai bahwa adanya diskriminasi tidak dapat diwajarkan meskipun itu hanya bagian drama dalam *reality show*.

"Menurutku sesuatu yang mengandung diskriminasi kayak di BOYS2PLANET udah enggak relevan gitu lho dengan zaman sekarang. Ini kan target audiens-nya enggak cuma orang Korea tapi juga orang di penonton di seluruh dunia, yang mana orang-orang di luar Korea itu justru lebih aware dan mereka tuh lebih sensitif terhadap isu-isu seperti ini." (NL, 23 tahun)

"Menurut saya sih kayak gitu. Kayak misal ada narasi 'penduduk asing itu mengancam' kayak gitu sih Kak. Kalo di BOYS2PLANET ini ya mungkin si Mnet tuh pengen ngeliatin 'Oh, biar diomongin nih acara, biar rame, biar trending, gimana caranya?' Ya udah nambahin nih si xenofobia-xenofobia ini gitu." (NR, 21 tahun)

Dalam konteks kajian budaya, pola diskriminasi ini mencerminkan bagaimana relasi kuasa dalam industri hiburan Korea bekerja secara halus namun sistemik. Sebagaimana Istad dkk. (2024) menunjukkan dalam penelitian mereka tentang *multicultural reality show* Korea, konsep 'globalitas' yang diklaim oleh program semacam BOYS2PLANET seringkali hanya merupakan kedok yang menutupi hierarki budaya yang tetap menempatkan Koreanness sebagai standar normatif yang harus dipenuhi oleh semua pihak, termasuk *trainee* yang datang dari budaya lain.

C. Pembahasan

Diskriminasi merupakan sebuah tindakan atau perilaku yang

menciptakan, mempertahankan, atau memperkuat keunggulan suatu kelompok atas kelompok lainnya (Robbins & Judge, 2024). Dalam penelitian ini ditemukan

Dalam perspektif diskriminasi menurut Robbins & Judge (2024) terdapat empat indikator yang relevan dengan temuan penelitian ini. Pertama, kebijakan dan praktik diskriminatif, yang tampak dari keputusan Mnet memberikan fasilitas yang secara kualitas jauh berbeda antara *trainee* Korea dan *trainee* China meskipun keduanya berada pada level *All Star*. Kedua, eksklusi atau pengecualian, yang terlihat dari ketimpangan *screen time* yang membuat *trainee* China dengan kemampuan tinggi sekalipun tidak mendapat cukup eksposur. Ketiga, intimidasi dan ketidak sopanan, yang muncul dalam pola komentar juri yang secara konsisten lebih keras dan merendahkan terhadap *trainee* China dibandingkan *trainee* Korea. Keempat, praktik *othering* melalui *evil editing*, di mana Mnet tidak hanya menampilkan diskriminasi, tetapi juga mereproduksinya melalui narasi tayangan dalam BOYS2PLANET.

Keragaman posisi *decoding* yang ditemukan dalam penelitian ini, tujuh informan di posisi negosiasi, enam di posisi oposisi, dan belum ditemukan informan yang sepenuhnya di posisi hegemoni-dominan. Keragaman ini merupakan cerminan dari kompleksitas proses *encoding-decoding* yang terjadi dalam konteks budaya dan sosial yang spesifik. Dalam model komunikasi Hall (1980) setiap teks media mengandung *preferred reading* yang dibangun oleh pihak produksi, namun teks tersebut selalu terbuka untuk dimaknai secara berbeda oleh audiens sesuai kondisi sosial, budaya, dan pengalaman masing-masing yang beragam.

Preferred reading yang dikonstruksi Mnet dalam BOYS2PLANET

adalah bahwa seluruh tayangan, termasuk perbedaan perlakuan terhadap *trainee* China, merupakan bagian dari format *survival show* global yang kompetitif, dramatis, dan menghibur. Keputusan produksi seperti penggabungan planet, *evil editing*, dan perbedaan fasilitas disajikan sebagai sesuatu yang wajar dalam logika industri hiburan. Peneliti dapat mencetuskan *preferred reading* seperti ini, dikarenakan tidak adanya klarifikasi terkait ketiga hal tersebut. Namun, dalam penelitian ini belum ditemukan informan yang menerima *preferred reading* BOYS2PLANET secara penuh, penelitian ini sebuah temuan yang secara empiris membuktikan argumen Hall (1980) bahwa teks media tidak beroperasi dalam ruang makna yang tertutup, melainkan selalu menghadapi kemungkinan perlawanan dan renegosiasi dari sisi audiens.

Dalam teori *encoding-decoding* yang dikemukakan oleh Hall dkk., (1980), proses penerimaan pesan terdiri dari tiga tahap, yakni yang pertama proses *encoding*, yakni proses di mana pihak produksi (Mnet) menyematkan pesan, nilai, dan ideologi tertentu ke dalam teks media. Kemudian tahap kedua proses program sebagai wacana bermakna, yakni proses setelah makna dan pesan terbentuk, maka pesan tersebut akan disampaikan kepada para khalayak melalui media. Kemudian tahapan terakhir *decoding*, proses di mana audiens menginterpretasikan pesan tersebut berdasarkan posisi sosial, budaya, dan pengalaman mereka. Oleh karena itu peneliti akan menjelaskan proses penerimaan atau *decoding* para informan dalam penelitian ini:

1. Dominan-hegemoni

Dalam konteks penelitian ini, informan yang akan berada di posisi dominan adalah mereka yang menerima *preferred reading* dalam BOYS2PLANET secara penuh, yakni menerima bahwa

seluruh perlakuan diskriminasi di antara *trainee* Korea dan *trainee* China dalam BOYS2PLANET merupakan bagian yang wajar dari format *survival show*, bahwa drama yang melibatkan *trainee* China adalah bumbu hiburan yang wajar, dan bahwa tidak ada yang perlu dipermasalahkan dari keputusan-keputusan produksi Mnet di dalam BOYS2PLANET.

Penerimaan semacam ini dapat terjadi karena tayangan *survival show* memiliki kekuatan naratif yang besar dalam menyusun adegan, memilih potongan konflik, dan membangun alur cerita yang meyakinkan. Sebagaimana dikemukakan oleh Hamborg dkk. (2019), dalam konteks bias media, media memiliki kemampuan untuk menyeleksi peristiwa atau cerita mana yang akan ditampilkan, sehingga penonton yang hanya mengonsumsi tayangan tanpa informasi pembandingan akan cenderung membentuk pemaknaan yang sesuai dengan arah narasi program.

Dalam hal ini, belum ditemukan informan yang sepenuhnya berada pada posisi hegemoni-dominan. Hal ini dapat terjadi karena informan melakukan pembacaan ulang. Setelah memperoleh konteks tambahan dari media sosial dan mengingat pola Mnet dalam *survival show* sebelumnya. Dengan demikian, belum ditemukannya posisi dominan dalam penelitian ini bukan menunjukkan kekurangan dalam pengumpulan data, melainkan justru merupakan temuan empiris yang signifikan. Temuan ini membuktikan bahwa *preferred reading* yang dikonstruksi BOYS2PLANET tidak memiliki kekuatan untuk mengontrol pemaknaan audiens secara penuh, khususnya ketika audiens tersebut adalah penggemar aktif Generasi Z yang memiliki akses luas terhadap informasi dan memiliki memori kolektif tentang kontroversi produser tayangan tersebut. Ini selaras dengan argumen Hall bahwa dominasi makna oleh pihak produksi

selalu bersifat terbatas dan selalu menghadapi kemungkinan resistensi dari sisi audiens (Hall dkk, 1980).

2. Negosiasi

Dalam penelitian ini ditemukan terdapat tujuh informan yang berada dalam posisi negosiasi. Posisi negosiasi menjadi posisi yang paling banyak muncul dalam penelitian ini. Informan yang berada pada posisi ini adalah KK, NS, CR, CT, ZO, YY dan ZI. Pada posisi ini, informan tidak sepenuhnya menerima narasi tayangan, tetapi juga tidak sepenuhnya menolak seluruh unsur yang ditampilkan (Hall dkk., 1980)

Dalam konteks BOYS2PLANET, posisi negosiasi muncul ketika informan masih mengakui bahwa *format reality show* seperti BOYS2PLANET memerlukan konflik, drama, dan persaingan sebagai elemen hiburan yang wajar, namun, penerimaan ini disertai dengan kritik yang jelas, ketika drama tersebut dibangun di atas dasar perlakuan diskriminasi, ketika keterbatasan individual *trainee* dijadikan tontonan tanpa empati, atau ketika perbedaan fasilitas yang sangat mencolok membuat *trainee* China berada pada posisi yang sistematis lebih rendah, maka informan menarik batas dan menolak bahwa hal tersebut dapat dibenarkan sebagai bagian dari format hiburan.

Posisi negosiasi ini sesuai dengan yang oleh dikemukakan oleh (Morissan, 2024), yakni audiens tidak terpaku pada penerimaan pesan yang mutlak, mereka tidak menerima atau menolak pesan. Melainkan para audiens melakukan penyesuaian sesuai pemahaman dan pengalaman mereka dengan adegan yang terdapat dalam tayangan. Posisi negosiasi ini mencerminkan audiens aktif yang cukup tinggi, di mana audiens tidak hanya mengonsumsi konten tetapi juga secara aktif mengevaluasi setiap elemen berdasarkan nilai yang mereka pegang.

Salah satu adegan yang paling jelas dari posisi negosiasi tampak dalam pemaknaan informan terhadap scene Zhongxing. Beberapa informan di posisi negosiasi seperti KK, NS, CR, CT, ZO, YY, ZI, memahami bahwa adegan tersebut merupakan bagian dari strategi editorial Mnet untuk menciptakan drama yang menarik penonton untuk menonton BOYS2PLANET. Mereka tidak menyangkal bahwa hal tersebut adalah *evil editing* yang dibuat untuk kepentingan rating. Namun, mereka juga tidak secara penuh membacanya sebagai diskriminasi, yang sama beratnya dengan perbedaan fasilitas asrama atau sistem eliminasi yang jomplang.

Pembedaan ini mencerminkan kemampuan informan untuk membedakan antar tingkatan diskriminasi, sesuatu yang hanya bisa dilakukan oleh audiens yang benar-benar kritis dan bukan sekadar reaktif. Fenomena ini dapat dipahami dalam kerangka konsep literasi media kritis yang dikemukakan oleh Aljalabneh (2024) ketika informan mampu membedakan antara *evil editing* sebagai strategi untuk menarik penonton dan diskriminasi fasilitas sebagai kebijakan produksi yang tidak adil, mereka sedang melakukan evaluasi kritis terhadap berbagai lapisan konten media, sebuah kemampuan yang semakin diperlukan di era konten media semakin mudah dimanipulasi.

Ditemukan juga dari posisi negosiasi tampak dalam pemaknaan informan terhadap penggabungan Planet K dan Planet C. Sejumlah informan, termasuk NS dan YY, menilai bahwa penggabungan dua planet tersebut memiliki sisi positif karena dapat memberi *trainee* China eksposur yang lebih luas kepada penonton *K-pop* yang sebelumnya lebih banyak memperhatikan Planet K. Penerimaan atas keputusan penggabungan ini mencerminkan pemahaman informan

tentang logika pasar dalam industri hiburan bahwa visibilitas dalam program yang lebih besar dan dapat meningkatkan peluang *trainee*.

Namun, penerimaan ini tidak menghalangi informan yang sama untuk tetap mengkritik aspek-aspek lain dari penggabungan tersebut. YY misalnya, dengan jelas menyatakan ketidaknyamanannya terhadap perubahan format yang terjadi secara tiba-tiba dan tidak sesuai dengan kesepakatan awal dengan peserta. NS pun tetap mengidentifikasi diskriminasi dalam hal perbedaan fasilitas kamar dan perlakuan juri yang tidak setara. Pola ini mengilustrasikan dengan sangat baik bagaimana posisi negosiasi bekerja, yakni penerimaan terhadap satu aspek tidak berarti penerimaan terhadap keseluruhan, dan penolakan terhadap satu aspek tidak berarti penolakan terhadap seluruh tayangan (Morissan, 2024).

Hal ini sejalan dengan perspektif kajian budaya yang disampaikan oleh Barker (2008), bahwa audiens merupakan pihak yang aktif dalam memproduksi makna dan relasi mereka dengan teks media bersifat produktif, bukan sekadar reseptif. Para informan di posisi negosiasi tidak hanya menerima atau menolak tayangan BOYS2PLANET, mereka secara aktif mengkonstruksi pemaknaan yang kompleks yang mencerminkan negosiasi antara apresiasi terhadap format hiburan dan penilaian moral terhadap cara format tersebut diimplementasikan.

Dalam perspektif yang lebih luas, posisi negosiasi yang dominan dalam penelitian ini juga dapat dipahami sebagai refleksi dari kondisi fandom K-pop. Penggemar K-pop Generasi Z bukanlah penggemar yang naif, mereka adalah konsumen budaya memiliki pengetahuan mendalam tentang industri yang mereka ikuti, yang terbiasa dengan kontroversi dan skandal, dan yang telah

mengembangkan kapasitas untuk menikmati konten sambil secara bersamaan mengkritisi praktik produksinya. Hal ini kemudian sejalan dengan gagasan yang disampaikan McQuail (2011), merupakan khalayak aktif, dan tidak semata-mata tertipu oleh manipulasi media. Diperkuat dengan penelitian

3. Oposisi

Posisi oposisi muncul ketika informan menolak makna dominan yang dibangun oleh tayangan dan menggantinya dan menafsirkan ulang dengan yang lebih kritis (Hall dkk., 1980) Dalam penelitian ini, ditemukan enam informan yang ditempatkan pada posisi oposisi. Informan yang berada di posisi oposisi ini adalah NT, VV, ZA, NL, LA, NR. Dalam konteks penelitian ini, informan menyadari bahwa adanya diskriminasi tidak dapat diwajarkan meskipun itu hanya bagian drama dalam *reality show*.

Mereka tidak membaca tayangan BOYS2PLANET sebagai representasi yang netral, melainkan sebagai hasil konstruksi produksi yang memiliki kuasa untuk menentukan siapa yang ditampilkan positif, siapa yang memperoleh screen time lebih banyak, dan siapa yang dibingkai sebagai sumber masalah. Sesuai dengan penyampaian yang disampaikan oleh D'Allesio dkk, media dapat memilih atau menyeleksi peristiwa atau cerita mana yang akan ditampilkan (Hamborg dkk., 2019)

Informan pada posisi ini menilai bahwa perbedaan fasilitas, perbedaan pakaian atau *jersey*, ketimpangan *screen time*, sistem eliminasi yang jomplang, perlakuan juri merupakan bentuk diskriminasi atau *mistreatment* terhadap *trainee* China. Mereka tidak menerima konflik dalam tayangan sebagai drama yang wajar semata, tetapi membacanya sebagai praktik bias media yang dapat menguntungkan *trainee* tertentu dan merugikan *trainee* lainnya.

Kecenderungan oposisi ini juga

diperkuat oleh pengalaman fandom. Informan yang aktif mengikuti percakapan di X dan memperoleh informasi pembanding berupa potongan video lain, klarifikasi, pendapat mutual, dan diskusi antarpenggemar. Mereka juga kerap kali menghubungkan dengan adanya sentimen yang tinggi di Korea Selatan. Sebagaimana penelitian yang telah dilakukan T. Kim (2022), yang menunjukkan adanya sentiment yang cukup tinggi terkait Anti-China di Korea Selatan.

Dengan demikian, secara keseluruhan, resepsi informan dalam penelitian ini lebih banyak mengarah pada posisi negosiasi dan oposisi. Tidak adanya informan yang berada pada posisi dominan. Hal ini menunjukkan bahwa para informan bukan penonton pasif, mereka memiliki pengetahuan tentang pola produksi Mnet, aktif mengikuti interaksi fandom, serta memiliki kepedulian terhadap *trainee* yang dianggap mengalami perlakuan tidak adil atau diskriminasi.

Dalam perspektif cultural studies, temuan penelitian ini menegaskan argumen Barker (2008), bahwa arena budaya populer adalah ruang di mana kuasa produser dan resistensi audiens selalu berada dalam ketegangan yang dinamis. Mnet, sebagai institusi media yang dominan dalam industri *reality show* Korea, memiliki sumber daya produksi yang sangat besar untuk mengonstruksi *preferred reading*-nya. Namun, kuasa tersebut tidak bersifat absolut, hal ini dapat selalu menghadapi potensi dekonstruksi dari audiens yang memiliki posisi sosial, nilai, dan akses informasi yang berbeda. Oleh karena itu, perbedaan resepsi yang muncul dari para informan menunjukkan bahwa makna diskriminasi dalam BOYS2PLANET tidak bersifat tunggal, tetapi dikonstruksi melalui proses interpretasi masing-masing penggemar.

Dengan demikian, analisis resepsi

dalam penelitian ini memperlihatkan bahwa audiens mampu membaca tayangan secara kritis dan tidak selalu menerima pesan media sebagaimana yang diinginkan oleh pihak produksi. Sebagaimana juga disampaikan oleh McQuail (2011), bahwa penggemar memiliki kemampuan yang baik dalam menciptakan pesan baru terhadap teks media yang disajikan. Dengan artian, para penggemar merupakan khalayak aktif, dan tidak semata-mata tertipu oleh manipulasi media.

KESIMPULAN

BOYS2PLANET berdasarkan resepsi penggemar generasi Z, dimaknai secara beragam, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

Diskriminasi atau ketimpangan dalam BOYS2PLANET yang paling menonjol berdasarkan informan ialah berupa fasilitas seperti asrama dan pakaian, penilaian juri, language barrier yang menyebabkan munculnya konflik, kemudian bias media seperti evil editing yang berlebihan, sistem eliminasi dan screen time. Dengan itu terdapat empat indikator yang relevan dengan temuan penelitian ini sesuai dengan konsep diskriminasi (Robbins & Judge, 2024)

Penelitian ini menemukan bahwa belum ditemukan informan yang sepenuhnya di posisi hegemoni dominan. Kemudian terdapat tujuh informan yang berada di posisi negosiasi, posisi ini muncul ketika informan masih mengakui bahwa format seperti BOYS2PLANET memerlukan konflik, drama, dan persaingan sebagai elemen hiburan yang wajar, namun, penerimaan ini disertai dengan kritik yang jelas. Yang terakhir, terdapat enam informan yang berada di posisi oposisi, yang berarti, informan pada posisi ini menilai bahwa perbedaan fasilitas, perbedaan pakaian atau jersey, ketimpangan screen time, sistem eliminasi yang jomplang, perlakuan juri,

hingga language barrier yang memicu konflik, merupakan bentuk diskriminasi terhadap trainee China.

Para informan dapat berada di dua posisi tersebut, dikarenakan informan juga secara aktif mencari informasi lainnya di media sosial X, dan membandingkannya dengan representasi dalam acara, kemudian berdiskusi dengan penggemar lainnya. Dengan demikian, diskriminasi yang diterima oleh para trainee China dalam BOYS2PLANET, tidak hanya diterima secara pasif, melainkan informan terlibat secara aktif, mengkritisi pesan tersebut, dan secara aktif menafsirkan pemaknaan mereka sendiri terhadap media yang dikonsumsi berdasarkan pengalaman individu mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- Aljalabneh, A. A. (2024). Visual media literacy: educational strategies to combat image and video disinformation on social media. *Frontiers in Communication*, 9.
- Badan Pusat Statistik Kabupaten Gorontalo. (2025, February 5). *Memahami Generasi Z: Tantangan, Perilaku, dan Peluang*. Badan Pusat Statistik Kabupaten Gorontalo. <https://gorontalokab.bps.go.id/id/news/2025/02/05/30/memahami-generasi-z--tantangan--perilaku--dan-peluang.html>. Diakses pada 20 Oktober 2025.
- Barker, C. (2008). *Cultural Studies: Teori dan Praktik* (4th ed.). Kreasi Wacana.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2018). *Qualitative Inquiry & Research Design: Choosing Among Five Approaches* (4th ed.). Sage Publication.
- Fahel, M. (2025, May 29). *BOYS II PLANET Ubah Format Acara, Cuma Debutkan 1 Grup!* IDN TIMES. <https://www.idntimes.com/korea/kpop/boys-ii-planet-ubah-format-acara-c1c2-01-wdyz2-7k7tw0>.

- Diakses pada 18 Agustus 2025.
- Hall, S., Hobson, D., Lowe, A., & Willis, P. (1980). *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies, 1972-79*.
- Hamborg, F., Donnay, K., & Gipp, B. (2019). Automated identification of media bias in news articles: an interdisciplinary literature review. *International Journal on Digital Libraries*, 20(4), 391–415.
- Isril, T. L., & Yulianto, A. (2024). MODERASI JENIS KELAMIN DAN USIA PADA PENGARUH CELEBRITY WORSHIP TERHADAP SUBJECTIVE WELL-BEING PENGEMAR K-POP. *Sebatik*, 28(1), 114–123.
- Istad, F., Kim, M. J., & Curran, N. M. (2024). Banal Koreanness: National imagery in multicultural-themed television shows. *Critical Studies in Television*, 19(2), 219–237.
- Kibtiah, T. M., Aditya, R., Miranda, E., & Permana, A. (2021). Sinophobia in Indonesia and Its Impact on Indonesia-China Economic Cooperation with the SVM (Support Vector Machine) Approach. *1st International Conference on Computer Science and Artificial Intelligence*, 1, 340–345.
- Kim, T. (2022). A Study on the Causes and Background of Cultural Conflict between Korea and China. *인문논총*, 59, 5–26.
- Kim, Y. (2022, September 6). *Percakapan #KcontentTwitter dalam 10 Tahun Terakhir*. X Blog. https://blog.x.com/in_id/topics/events/2022/percakapan--kcontenttwitter-dalam-10-tahun-terakhir. Diakses pada 14 September 2025.
- McQuail, D. (2011). *Teori Komunikasi Massa* (6th ed.). Salemba Humanika.
- Morissan. (2024). *Teori Komunikasi individu Hingga Massa* (6th ed.). Kencana.
- Perdana, A., Akbary, M. F., Kusuma, R. G., & Ardina, S. (2021). *ANALISIS DAMPAK FENOMENA KONSUMERISME BUDAYA KOREA: K-DRAMA BAGI MAHASISWA FAKULTAS EKONOMI DAN BISNIS UNIVERSITAS BRAWIJAYA*.
- Pew Research Center. (2025). *Views of China and Xi Jinping*. <https://www.pewresearch.org/2025/07/15/views-of-china-and-xi-jinping-2025/>. Diakses pada 23 Agustus 2025.
- Pujarama, W., & Yustisia, I. R. (2020). *Aplikasi Metode Analisis Resepsi Untuk Penelitian Gender Dan Media*.
- Robbins, S. P. ., & Judge, Tim. (2024). *Organizational behavior* (19th ed.). Pearson.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Kualitatif*. Alfabeta Bandung.
- Youn, Y., & Cabel, I. C. (2025, July 16). *Mnet's audition show 'BOYS II PLANET' aims to create more global K-pop stars with new format*. Korea Times. <https://www.koreatimes.co.kr/entertainment/k-pop/20250716/mnets-audition-show-boys-ii-planet-aims-to-create-more-global-k-pop-stars-with-new-format>. Diakses pada 14 September 2025