

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini budaya Korea Selatan sedang menjadi topik pembicaraan tidak hanya di Indonesia tetapi di berbagai negara. Khususnya karena booming musik K-pop nya yang menambah warna baru di dalam musik dunia. Selain itu, tidak dapat dipungkiri masuknya drama Korea yang menyajikan cerita yang berbeda pun membuat daya tarik tersendiri bagi penontonnya. Hal ini menunjukkan bahwa Korea Selatan mengalami kemajuan dalam bidang hiburan dan dapat melesat di berbagai belahan dunia.

Sekarang ini di Indonesia hal-hal yang berhubungan dengan Korea banyak digemari oleh berbagai kalangan, baik muda maupun tua khususnya para remaja. Ini dapat terlihat dari antusias para remaja untuk menghadiri *event* budaya Korea yang saat ini sering diadakan. Di Indonesia peningkatan ketertarikan terhadap budaya Korea, oleh para remaja saat ini dapat terlihat dari banyaknya tempat kursus bahasa Korea, *fashion* yang berkiblat pada negara tersebut, drama dan musik Korea yang mulai banyak masuk ke Indonesia, dan juga restoran yang menyediakan kuliner Korea. Dengan adanya *Korean wave* ini menunjukkan bahwa pemerintah Korea berhasil untuk menyebarkan budayanya diberbagai negara.

Terdapat transformasi nilai-nilai di dalam masuknya budaya Korea, transformasi nilai-nilai tersebut secara tidak langsung membuat terjadinya

perubahan budaya yang tidak biasa menjadi biasa dilakukan (Nanang Martono 2012:12) perubahan budaya menyangkut banyak aspek dalam kehidupan seperti kesenian, ilmu pengetahuan, teknologi, aturan-aturan hidup berorganisasi, dan filsafat.

Pada dasarnya budaya Korea tersebut tidak bisa dilepaskan dari peran media massa. Terutama televisi yang sukses menayangkan drama-drama Korea dan musik-musik Korea, internet sebagai media yang paling berpengaruh membawa informasi mengenai budaya Korea. Maraknya tayangan atau konsumsi budaya Korea tersebut berakibat pada masyarakat Indonesia yang cenderung meniru dan berakibat pada Korea dalam segala hal. Perilaku konsumsi individu maupun masyarakat ini pada akhirnya dapat menimbulkan sebuah sindrom fanatisme. Hal ini mengacu pada kian banyak pula jumlah penggemar Korea yang dikenal dengan *Korea Lovers*. Hingga terbentuk banyak basis atau fandom penggemar Korea.

Televisi merupakan media massa elektronik yang paling diminati oleh masyarakat dan paling memberi pengaruh besar terhadap pengetahuan, motivasi, dan sikap serta perilaku penontonnya. Tidak memandang usia, jenis kelamin, jabatan dan sebagainya.

Saat ini televisi sebagai media penyimpanan informasi dan hiburan sangat dibutuhkan di masyarakat. Melalui tayangan yang disajikan televisi mendapat banyak manfaat diantaranya menambah ilmu pengetahuan, memperluas wawasan, serta sebagai hiburan sehari-hari.

Munculnya *Korea Wave* dengan berbagai atribut ke Korea lainnya tersebut menunjukkan betapa besarnya hegemoni *Korea Wave* yang telah berhasil

menyihir dan menghipnotis masyarakat khususnya generasi muda untuk tenggelam dalam budaya Korea. *Korea Wave* pun memiliki pengaruh yang besar dalam terjadinya degradasi atau penurunan jati diri generasi muda Indonesia dikarenakan *Korea Wave* mampu mempengaruhi pola hidup maupun cara berpikir masyarakat yang dipengaruhi kekuatan budaya Korea terlebih didukung keberadaan publik figur Korea. Peran idola yang diidolakan menjadi sangat penting bagi para pencita Korea untuk mau mengonsumsi, mengikuti hingga mengadopsi budaya Korea pada kehidupan mereka. Idola Korea dibuat sangat menarik terutama pada penampilan fisik mereka, disamping bakat-bakat yang dimiliki hingga kemudian berhasil mempengaruhi pada setiap kehidupan para penggemar Korea yang ada Indonesia (www.academia.edu/9070098/PengaruhBudayaK-Pop).

Berkembangnya budaya Korea di Indonesia merupakan perwujudan globalisasi dalam dimensi komunikasi dan budaya. Globalisasi dalam dimensi ini terjadi karena adanya proses mengkreasikan, menggandakan, menekankan, dan mengintensifikan pertukaran serta kebergantungan informasi dalam dunia hiburan, dalam hal ini adalah dunia hiburan Korea. Ketergantungan ini masih dalam dimensi konkret. Meskipun demikian, jika *Korea Wave* ini tidak disertai dengan apresiasi terhadap kebudayaan nasional, maka dikhawatirkan ekstensi kebudayaan nasional bergeser nilainya menjadi budaya marginal (pinggiran). Apalagi prosentase terbesar penerima *Korea Wave* di Indonesia adalah remaja. Padahal remaja merupakan tonggak pembangunan nasional.

Pola gaya remaja yang meniru gaya dalam budaya Korea membuat para remaja menjadi korban mode, para remaja membeli apa saja yang dilihat dalam

budaya Korea serta apa yang digunakan idola mereka, hal ini berdampak kepada pola gaya hidup remaja. Contohnya gaya berpakaian dalam budaya Korea dimana sering menggunakan *coat*, sehingga banyak sekali remaja yang menggunakan *coat* yang sering digunakan di negara Korea.

Dari contoh tersebut membuktikan bahwa jika remaja sekarang sudah tidak mengenal kebudayaannya sendiri, maka budaya nasional dapat mengalami kepunahan dan berganti dengan kebudayaan baru yang tidak sepenuhnya sesuai dengan kepribadian nenek moyang negara kita, dan tidak mencerminkan negara Indonesia.

Hal yang paling disayangkan adalah, masyarakat sekarang lebih condong dan menyukai budaya baru yang bukan budaya asli Negara dimana mereka tinggal. Dimana mereka menganggap budaya baru tersebut lebih bagus, hebat, maupun keren. Hal tersebut sejalan ketika masyarakat mulai meinggalkan budaya aslinya. Di barengi dengan maraknya budaya-budaya dari luar yang bisa menghipnotis khalayak, karena dianggap budaya baru dan modern.

Budaya baru tersebut telah merasuki masyarakat dari berbagai kalangan terutama remaja yang kemudian mereka sudah banyak yang melupakan budaya asli negaranya, dan lebih memilih budaya baru tersebut. Diantaranya adalah maraknya budaya Korea yang saat ini menjamur di Negara Indonesia yang membuat budaya asli Indonesia semakin terkikis dan bahkan kemungkinan bisa ditinggalkan oleh masyarakat Indonesia itu sendiri, karena budaya asli tersebut dianggap budaya kuno yang ketinggalan zaman. Bahkan banyak masyarakat yang

enggannya melestarikan dan mempelajari budaya asli Indonesia, yang seharusnya budaya tersebut di lestarikan karena termasuk aset bangsa Indonesia.

Pada awalnya kajian tentang budaya populer tidak terlepas dari peran Amerika Serikat dalam memproduksi dan menyebarkan budaya populer, antara lain melalui televisi, *McDonald*, *Hollywood*, dan industri animasi mereka (*Walt Disney*, *Looney Toones*, dll). Namun perkembangan selanjutnya memunculkan negara-negara lain yang juga berhasil menjadi pusat budaya populer seperti Jepang, Hongkong, dan kini Korea Selatan.

Budaya populer sendiri merupakan efek dari globalisasi. Globalisasi merupakan fenomena khusus yang bergerak terus dalam masyarakat global dan merupakan bagian dari proses manusia global itu sendiri. Globalisasi meleburkan budaya barat dan budaya timur menjadi satu dan tidak akan pernah terpisah. Hal ini yang memudahkan Korea sebagai budaya populer lebih cepat dan mudah menyebar keseluruh dunia.

Fenomena *Korea Wave* yang terjadi di Indonesia khususnya di Universitas Satya Negara Indonesia fakultas fisip. *Korea Wave* mampu mempengaruhi gaya hidup dan cara berpikir mahasiswa fisip USNI yang dipengaruhi. Jika diperhatikan remaja fisip USNI yang meniru gaya artis Korea mulai dari cara berpakaian, model rambut, cara berkomunikasi dengan menggunakan bahasa-bahasa budaya Korea seperti dan segala sesuatu yang berhubungan dengan budaya Korea.

Rasa fanatik remaja fisip USNI akan budaya K-pop dapat dilihat dari semakin aktifnya menggunakan internet karna internet salah satu akses mereka

dalam mengetahui perkembangan idola mereka. Remaja fisip USNI yang menyukai budaya K-pop tidak hanya mengikuti *fashionnya* saja, melainkan mereka juga senang mengcover lagunya, mengcover tariannya (*dance cover*), dan mengikuti acara-acara yang berbau dengan Korea. Remaja dari USNI yang mengikuti berbagai kegiatan yang berbau dengan budaya Korea seperti halnya mengikuti *dance cover*, *dance cover* tersebut merupakan tarian dari *girlband* dan *boyband* asal Korea yang kemudian ditiru gerakannya oleh beberapa remaja yang mengidolakan *girlband* dan *boyband* tersebut. Selain mengcover dance remaja fisip USNI juga mengcover lagu-lagu yang dibawakan oleh artis-artis Korea.

Pola gaya remaja fisip USNI yang meniru gaya budaya Korea ini membuat remaja fisip USNI menjadi korban mode. Dari korban mode itu membuat remaja fisip USNI membeli apa saja yang dilihat dalam budaya Korea tersebut agar dapat terlihat seperti tokoh yang diidolakannya. Perilaku tersebut membuat remaja fisip USNI cenderung hanya meniru apa yang mereka lihat sehingga muncul perilaku imitasi terhadap remaja yang meniru gaya budaya Korea.

Aktivitas K-pop yang remaja fisip USNI lakukan disadari oleh keinginan mereka sendiri akan perasaan puas yang timbul setelahnya. Pengekspresian K-pop sendiri sudah menjadi aktivitas yang tak bisa dihindari dalam kehidupan sehari-hari, bahkan apabila penggemar tersebut sudah berada pada taraf fanatic maka apabila dalam satu hari tidak mendengarkan, menonton, atau mengonsumsi hal-hal yang berkaitan dengan K-pop terasa ada yang kurang.

Kecintaan terhadap idolanya membuat remaja fisip USNI tidak segan-segan untuk menghabiskan waktu dan biaya yang tidak sedikit bagi kegiatan kegemaran

mereka bersama para penggemar lainnya. Aktivitas yang remaja fisip USNI lakukan lebih berbicara mengenai kenikmatan yang dicapai sebagai pelampiasan akan hasrat perasaan rindu yang terpendam terhadap sang idola.

Para remaja fisip USNI yang menggemari K-pop mempunyai cara sendiri dalam menunjukkan pada masyarakat jika identitas mereka sebagai penggemar K-pop. Mereka menunjukkan symbol-simbol khusus, baik dari gaya, gerak-gerik, bahasa yang digunakan dan sebagainya untuk dapat menunjukkan bahwa mereka adalah penggemar K-pop.

Rasa cinta mereka terhadap idolanya bukan hanya ditunjukkan melalui perilaku pengonsumsian yang dilakukannya, akan tetapi remaja fisip USNI yang menyukai budaya K-pop sendiri bergabung atau mengumpulkan orang-orang yang mempunyai presepsi, hobi, rasa suka kepada idola yang sama, dan menunjukkan keeksitensian K-pop di lingkungan mereka.

Berdasarkan uraian diatas membuat saya tertarik sejauh manakah fenomena budaya Korea pop terhadap mahasiswa USNI pencinta Korea dengan meraknya budaya Korea pop di Universitas Satya Negara Indonesia

1.2 Pertanyaan Penelitian

Dengan mengacu kepada latar belakang yang dipaparkan diatas maka rumusan masalah untuk penelitian ini adalah “bagaimana fenomena budaya K-pop terhadap mahasiswa USNI (Universitas Satya Negara Indonesia)?”

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian adalah untuk mengetahui fenomena Budaya K-pop di kalangan mahasiswa USNI (Universitas Satya Negara Indonesia)

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian berharap dari penelitian yang dilakukan, dapat memiliki banyak manfaat. Manfaat penelitian terdiri dari manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Memberikan kontribusi terhadap berkembangnya ilmu-ilmu sosial, khususnya ilmu komunikasi yang berbasis pada pengembangan penelitian kajian budaya populer (budaya asing)
2. Dapat dipakai sebagai acuan bagi penelitian-penelitian sejenis untuk tahap selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam memahami fenomena merabaknya budaya Korea akibat globalisasi dan cara menghadapinya
2. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang gaya hidup budaya Korea *Wave*