

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pada masa sekarang pengaruh global dalam penyebaran budaya semakin terlihat dengan adanya berbagai faktor. Faktor pendukung seperti media sosial dan media-media massa. Seiring berkembangnya zaman, maka teknologi juga ikut semakin berkembang dengan pesat dengan adanya arus globalisasi. Menurut pendapat Nurhaidah & Musa, (2015) globalisasi adalah keterkaitan dan ketergantungan antar bangsa dan antar manusia di seluruh dunia melalui perdagangan, investasi, perjalanan, budaya populer dan bentuk interaksi lainnya sehingga batas suatu negara menjadi sempit.

Globalisasi telah melahirkan budaya populer yang mengakibatkan terjadinya penyerapan budaya-budaya yang diperoleh oleh kehadiran media global kemudian akan diterima secara tidak sadar oleh masyarakat dan diadopsi secara luas. Globalisasi merupakan sebuah istilah yang memiliki hubungan dengan meningkatnya keterkaitan dan ketergantungan antarbangsa dan antarmanusia di seluruh dunia.

Seperti yang kita ketahui saat ini bahwa manusia tergantung akan adanya informasi. Saat ini media massa yang memudahkan manusia untuk berkomunikasi atau mengakses informasi yang berada di sekitarnya (lokal, nasional, internasional) dengan lebih mudah, murah, cepat, serta terjangkau yang berarti bahwa media massa secara sadar atau tidak telah berperan membantu terjadinya aliran budaya populer. Hal tersebut diikuti dengan perkembangan media sosial

dan internet yang dapat memudahkan beberapa orang mengakses informasi dan saling berkomunikasi, dan dapat mengetahui dunia tanpa harus berkunjung ke negara tersebut.

Efek media massa tidak saja memengaruhi sikap seseorang namun pula dapat memengaruhi perilaku, bahkan pada tataran yang lebih jauh efek media massa dapat memengaruhi sistem-sistem sosial maupun sistem budaya masyarakat (Azman, 2018). Di era informasi dan globalisasi saat ini, youtube banyak digunakan oleh masyarakat sebagai media penyimpanan informasi serta hiburan yang dibutuhkan masyarakat. Media youtube seringkali menyerap budaya populer untuk kepentingan isi konten dan bentuknya. Sebagaimana berdasarkan data pada Januari 2019, platform media sosial yang paling aktif digunakan adalah youtube menjadi platform yang paling banyak digunakan *netizen* (sebutan untuk masyarakat di media online) sebanyak 88%, whatsapp merupakan aplikasi chat sebanyak 83%, disusul facebook sebanyak 81%, instagram sebanyak 80% dan Twitter 52% (Hootsuite, 2018). Oleh sebab itu, penulis memilih media youtube mengingat platform tersebut merupakan platform yang berkembang secara progresif disbanding dengan platform lainnya.

Budaya populer sendiri merupakan efek dari globalisasi. Melalui konten-konten yang ditampilkan dan disajikan melalui youtube ini, masyarakat yang menontonnya akan mendapat banyak manfaat, diantaranya memperluas wawasan, menambah ilmu pengetahuan, serta sebagai hiburan sehari-hari. Selain itu, youtube juga menyajikan informasi yang sangat menarik, serta menyuguhkan konten-konten yang amat sangat kreatif, sehingga bisa sebagai referensi masyarakat yang menontonnya.

Sejak beberapa tahun terakhir hampir disetiap media youtube di Indonesia menyajikan berbagai konten-konten yang bernuansa tentang budaya korea. Hal ini erat kaitannya dengan fenomena *Korean Wave* yang sedang terjadi di berbagai negara di belahan dunia saat ini. Beberapa contoh konten Youtube yang disajikan mengenai *Korean Wave* (budaya korea) diantaranya adalah mulai dari dramakorea, *fashion style* korea, dan musik populer korea (K-Pop) yang sangat digandrungi oleh remaja-remaja saat ini.

Menurut Horton & Chester (1996) dikutip Prayogi & Danial (2016) budaya merupakan keseluruhan dari pengetahuan, keyakinan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat dan semua kemampuan dan kebiasaan yang lain yang diperoleh oleh seseorang sebagai anggota masyarakat. Maka dari itu budaya dan komunikasi saling terkait karena budaya tidak hanya menentukan siapa bicara dengan siapa, tentang apa, dan bagaimana orang menjadi pesan, tetapi juga makna yang di miliki untuk pesan dan kondisi-kondisinya untuk mengirim, memperhatikan, dan memaknai pesan. Budaya bersifat dinamis dan dapat tumbuh serta dapat berkembang mengikuti perubahan zaman, dan akan diwariskan secara turun temurun.

Kebudayaan memiliki beberapa wujud yang meliputi: Pertama wujud kebudayaan sebagai ide, gagasan, nilai, atau norma; Kedua wujud kebudayaan sebagai aktifitas atau pola tindakan manusia dalam masyarakat; Ketiga adalah wujud kebudayaan sebagai benda-benda hasil karya manusia. Wujud kebudayaan ini bersifat konkret karena merupakan bendabenda dari segala hasil ciptaan, karya, tindakan, aktivitas, atau perbuatan manusia dalam masyarakat (Koentjaraningrat, 2003).

Beberapa tahun terakhir ini masyarakat Indonesia telah mengenal dan mempelajari salah satu kebudayaan baru yang timbul dan digemari di hampir seluruh penjuru dunia saat ini adalah kebudayaan populer yang berasal dari Korea Selatan, atau yang hingga saat ini dikenal dengan sebutan K-Pop (Korean Pop). K-Pop adalah kepanjangan dari Korean Pop (Musik Pop Korea), yaitu adalah jenis musik populer yang berasal dari Korea Selatan. Kecintaan akan musik K-Pop ini merupakan bagian yang tak akan terpisahkan daripada demam Korea (*Korean Wave*) di berbagai negara di dunia dan salah satunya termasuk di Indonesia.

Industri hiburan, sebagai bagian dari Hallyu sebenarnya ada tiga kelompok besar, pencinta Drama (drama Korea), pencinta K-Pop (musiknya) dan pencinta keduanya (drama dan musiknya) (Anwar, 2018). Fenomena *Korean Wave* ini merupakan fenomena dimana budaya dan hiburan dari Negara Korea tersebut tersebar secara global di beberapa Negara di dunia. Hallyu atau *Korean Wave* adalah istilah yang diberikan untuk budaya pop Korea Selatan yang tersebar secara global di berbagai negara di dunia, termasuk di Indonesia (Shim, 2006) dikutip (Putri, dkk, 2019).

Dalam perkembangan Fenomena K-Pop (Korean Pop) atau gelombang *Korean Wave* di Indonesia ini menimbulkan munculnya banyak komunitas pecinta artis-artis K-Pop, terutama bagi para remaja tentunya banyak membentuk suatu komunitas agar dapat berbagi informasi ataupun pengetahuan mengenai Korean Wave. Menurut Adi, (2019) K-Pop yang juga sudah tidak asing didengar akhir-akhir ini adalah aliran musik asal Korea Selatan. Tidak ketinggalan dengan trend dunia, K-Pop sangat di gandrungi oleh kebanyakan remaja dan anak-anak muda

di Indonesia. Salah satunya yaitu remaja di Kota Surabaya.

Berkaitan dengan remaja di Kota Surabaya budaya pop Korea sangat diterima kelompok penggemar dan masih terbatas pada dimensi konkret, yaitu penerimaan terhadap musik, film, drama, dan artis–artis Korea. Sebagai sebuah budaya populer, bagian yang paling tampak dari Hallyu / *Korean Wave* maupun budaya populer lainnya ialah para penggemarnya. Terbentuknya suatu komunitas, baik hanya fanbase maupun komunitas *dance* dapat merubah sikap atau tingkah laku para pecita K-Pop. Mulai dari hal kecil seperti mereka yang menirukan gaya kesehari-harian dari idol tersebut, gaya bicaranya, *style*-nya, gaya rambut dan lain sebagainya. Perubahan sikap ini tentunya akan terjadi pada kebanyakan komunitas yang terbentuk dari penggemar idol K-Pop.

Penggemar mendapatkan kesenangannya melalui materi program tertentu dan materi budaya lainnya dan membaca media yang dikonsumsi secara tekstual dan intertekstual. Hal ini menciptakan adanya perspektif baru, perspektif yang diciptakan oleh penggemar dengan sudut pandang yang berbeda. Penggemar menggunakan ketertarikannya terhadap suatu teks budaya (media) tertentu untuk jaringan pertemanan atau forum diskusi dengan penggemar lain dengan ketrtarikan yang sama (Tuela & Susilo, 2017). Dari sinilah, kerajaan penggemar yang sering kita kenal sebagai fandom (*fans kingdom*) mulai terbentuk. Ratusan fandom dibuat secara resmi untuk idol yang didirikan oleh perusahaan manajemen dan rekaman mereka, dan pada waktu yang sama, ratusan *club* tidak resmi (*unofficial random*) dijalankan oleh penggemar yang berbeda di luar area atau Negara dari selebriti tersebut.

Semakin berkembang K-Pop di Indonesia, semakin banyak pula penggemar K-Pop yang bermunculan, dan terbentuknya suatu komunitas pecinta K-Pop dari satu regional ke regional lainnya yang disebut *fanbase*, dan banyak pula penggemar di komunitas tersebut yang membentuk suatu *group* untuk melakukan *dance cover*. Kebanyakan aktivitas yang dilakukan remaja di Kota yang merupakan penggemar K-Pop membentuk suatu *group* untuk menirukan semua penampilan idolnya, mulai dari *hairdo*, *make-up*, *fashion style*, *gaya performance*, hingga aksesoris yang dikenakan dan tampil dengan gerakan koreografi yang sama, menirukan gerak bibir (*lipsync*) dan ekspresi yang sama seperti layaknya idola K-Pop yang ditiru. K-Pop menjadi satu hal yang paling berpengaruh dalam perubahan pada sikap para penggemar K-Pop itu sendiri.

*Fashion performance* sangat berpengaruh pada setiap penampilan *girlgroup* atau *boygroup* K-Pop dengan konsep kostumnya, gaya rambut, *make-up*, hingga detail aksesoris yang mereka gunakan yang berbeda sesuai dengan lagu yang akan ditampilkan. Kebanyakan remaja di Kota Surabaya tersebut memang sangat menyukai budaya Korea, dan banyak juga dari mereka yang rela mengubah penampilan atau merubah sikap dan perilaku mereka agar tampak dan terlihat mirip dengan artis Korea.

Salah satu remaja yang peneliti pilih yaitu **remaja di Kota Surabaya**. Karena banyak dari mereka merupakan anggota komunitas penggemar K-Pop, mereka menyerupai sebuah idol dari sebuah grup di Korea. Adapun hal yang diikuti yaitu dari segi berpakaian, berbicara, makanan, minuman, *dance* dan dalam kehidupan sehari-hari. hal tersebut dipicu oleh media online yang mereka tonton melalui youtube, instagram, dan media online lainnya.

*Korean Wave* yang ditampilkan oleh media cukup menarik perhatian sehingga memicu perubahan sikap dan perilaku seseorang. Perubahan sikap atau perilaku adalah salah satu pembelajaran yang dilakukan oleh individu untuk dapat menyesuaikan tingkah lakunya sesuai dengan peran sosial yang telah dipelajarinya. Budaya juga dapat mempengaruhi perilaku dan sikap manusia dalam berinteraksi dengan manusia lainnya. Kebiasaan-kebiasaan manusia dalam berinteraksi dengan orang lain telah merubah perilaku dan sikap ketika bersosialisasi.

Penyebaran budaya ini salah satunya terjadi akibat platform youtube. YouTube adalah sebuah situs web *video sharing* (berbagi video) yang populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Didirikan pada bulan Februari tahun 2005 oleh 3 (tiga) orang mantan karyawan PayPal, yaitu Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim. Umumnya video-video di YouTube adalah video klip film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri. Widika (2013) dikutip oleh Faiqah, dkk, (2016) melalui media massa youtube ini banyak memberikan dampak bagi kehidupan manusia baik kehidupan manusia dalam bersikap dan bertindak.

Sikap manusia merupakan *predicator* yang utama bagi perilaku (tindakan) sehari-hari. Perubahan sikap dan perilaku itu terjadi karena adanya tokoh idola yang dijadikan sebagai *role model* untuk ditiru. Peniruan ini dapat dilakukan oleh semua orang mulai dari anak-anak, remaja, bahkan sampai kepada orang tua sekalipun melalui berbagai hal yang terjadi dalam kehidupan di sekitar mereka tidak terkecuali dengan media yang mereka gunakan.

Istilah sikap yang di dalam Bahasa Inggris disebut *attitude* pertama kali digunakan oleh Hebert Spencer (1862), yang menggunakan kata ini untuk menunjuk ke suatu status mental seseorang. Pengertian sikap secara umum adalah suatu pikiran, kecenderungan dan perasaan seseorang untuk mengenal aspek-aspek tertentu pada lingkungan sekitarnya yang bersifat permanen karena sulit diubah. Sikap terdiri atas tiga (3) komponen, yaitu komponen kognitif (keyakinan), afektif (emosional), dan konatif (berperilaku).

Komponen kognitif berisi tentang persepsi, kepercayaan, dan *stereotype* yang dimiliki oleh individu seseorang mengenai sesuatu. Komponen kognitif dari sikap ini tidak selalu akurat. Komponen afektif melibatkan perasaan atau emosi dari seseorang. Reaksi emosional kita terhadap suatu objek akan membentuk sikap positif atau negative terhadap objek yang kita lihat tersebut. Jika komponen konatif yaitu kecenderungan bertindak atau berperilaku dalam diri seseorang yang berkaitan tentang objek sikap.

Pada umumnya, remaja akan mengidentifikasi diri pada seseorang yang dianggap sebagai tokoh idolanya. Ketika remaja tersebut mengidolakan seorang tokoh, maka mereka akan mengidentifikasikan dirinya pada tokoh tersebut, lalu mereka akan berusaha untuk mewujudkan dirinya seperti gambaran pada tokoh idolanya tersebut. Caranya dengan mengidentifikasi kemampuan, sifat-sifat, keahlian, dan sikap yang dilakukan oleh tokoh idolanya itu. Secara tidak disadari, maka hal tersebut akan menciptakan sebuah perubahan gaya hidup dan sikap para remaja.

Salah satu karakter yang khas di kalangan remaja adalah sikap atau perilaku identifikasi (penyeragaman dan peniruan) dalam suatu kelompok, maka untuk itu

mereka membutuhkan “patron” atau panutan untuk dijadikan contoh dalam bersikap. Terjadinya perubahan sikap atau perilaku ini dihasilkan setelah melalui banyak proses dan biasanya berkiblat pada artis idola mereka dan kebanyakan peniru itu adalah kaum remaja yang masih mencari jati diri.

Melihat sedang maraknya pengaruh budaya dan sosial korea khususnya pada remaja di Kota Surabaya seperti *hairdo*, *make-up*, *fashion style*, *gaya performance*, hingga aksesoris yang dikenakan dan tampil dengan gerakan koreografi yang mengikuti trend kebudayaan Korea. Hal ini menjadi kegelisahan peneliti ingin mengangkat penelitian ini karea ditengah era globalisasi saat ini generasi muda sudah seharusnya mencintai dan mempopulerkan budaya yang ada di Indonesia sendiri. Melihat perkembangan beberapa tahun terakhir generasi muda banyak merasa malu dan tidak percaya diri akan budaya yang kita miliki yaitu Indonesia. Mengikuti dan mempraktikan budaya luar negeri seperti *fashion style* dan *life style* dianggap menjadi sesuatu yang keren.

Maraknya budaya luar negeri yang masuk ke Indonesia menyebabkan terjadinya pergeseran sikap, perilaku maupun tindakan pada generasi muda di Indonesia. Sehingga menyebabkan hilangnya perilaku yang mencerminkan pelestarian kebudayaan di Indonesia. Seperti contohnya anak-anak kecil zaman dahulu masih banyak berkumpul bermain permainan tradisional dan sekarang lebih banyak berkumpul menggunakan gadget, kemudian dulu anak-anak berlomba-lomba untuk berlatih tari tradisional Indonesia akan tetapi saat ini banyak yang berlomba-lomba belajar tari-tarian dari luar negeri seperti tarian barat, k-pop dan sejenisnya.

Pegeseran sikap serta perilaku ini menjadikan peneliti mencoba untuk melakukan penelitian yang membahas pengaruh faktor budaya korean pop (Korean

Wave) melalui platform Youtube karena platform ini menjadi sarana yang sangat tepat bagi kalangan muda untuk menonton dan menganalisis budaya serta kehidupan dari negara-negara diseluruh dunia. Tentu saja dengan Youtube akses melihat kebudayaan negara lain dapat dilakukan dengan mudah tanpa harus datang langsung ke negara nya langsung. Dari sini dapat diketahui bahwa penyebaran kebudayaan dapat dilakukan melalui platform media sosail. Tentu saja hal ini telah terjadi banyak pergeseran yang dahulunya budaya dapat ditinggalkan atau disebarkan melalui penjajahan, berdagang dan agama namu saat ini dapat melalui platform media sosial seperti Youtube.

Dilihat dari latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, peneliti ingin mengetahui lebih jauh tentang Pengaruh Budaya Korean Pop Melalui Youtube Terhadap Sikap Copycat Pada Remaja di Kota Surabaya

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian yang diambil ini adalah bagaimana Pengaruh Budaya Korean Pop Melalui Youtube Terhadap Sikap Copycat Pada Remaja di Kota Surabaya ?

## **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada rumusan masalah diatas, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada Pengaruh Budaya Korean Pop Melalui Youtube Terhadap Sikap Copycat Pada Remaja di Kota Surabaya.

#### **1.4. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian adalah dampak dari pencapaian tujuan penelitian, yang mana apabila tujuan penelitian telah tercapai dan rumusan masalah dapat dipecahkan, maka suatu penelitian akan memiliki manfaat akademis dan praktis.

##### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan menambah pengetahuan penulis mengenai Pengaruh Budaya Korean Pop Melalui Youtube Terhadap Sikap Copycat Pada Remaja di Kota Surabaya dan dapat digunakan sebagai acuan referensi dan studi penelitian selanjutnya.

##### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan agar semua pihak (keluarga, rekan kerja, teman, dll) dapat mengetahui Pengaruh Budaya Korean Pop Melalui Youtube Terhadap Sikap Copycat Pada Remaja di Kota Surabaya.

##### **1.4.3. Manfaat Sosial**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi masyarakat yang membaca (jurnal), sehingga secara umum masyarakat dapat mengetahui Pengaruh Budaya Korean Pop Melalui Youtube Terhadap Sikap Copycat Pada Remaja di Kota Surabaya.