



FENOMENA BUDAYA K-POP TERHADAP KEHIDUPAN SOSIAL REMAJA

Puan Btari Pratita¹, Nina Yuliana²

Universitas Sultan Ageng Tirtayasa

ARTICLE INFO

Article history:

Received Desember 2023

Revised Desember 2023

Accepted Desember 2023

Available online Desember 2023

Kata Kunci : Fenomena Budaya, Budaya Korea, Kehidupan Sosial, Remaja



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.
Copyright © 2023 by Author. Published by Triwikrama

ABSTRAK

Fenomena budaya K-pop telah menjadi bagian integral dari kehidupan sosial remaja di berbagai belahan dunia. Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan dampak signifikan yang dimiliki oleh K-pop terhadap kehidupan sosial remaja. Melalui analisis budaya dan sosiologis, penelitian ini mengidentifikasi bahwa K-pop tidak hanya berfungsi sebagai hiburan musik semata, tetapi juga sebagai agen transformasi sosial. K-pop memiliki kemampuan untuk membentuk identitas sosial remaja, memperluas lingkup interaksi sosial mereka, dan mengubah pola konsumsi media. Dalam konteks ini, fenomena K-pop bukan hanya sekadar tren musik, tetapi juga menjadi sumber inspirasi untuk gaya hidup, mode, dan bahasa. Penelitian ini juga mendokumentasikan

dampak positif dan negatif, seperti peningkatan rasa kebanggaan budaya dan eksklusivitas, tetapi juga potensi pembentukan ekspektasi yang tidak realistis. Selain itu, analisis terhadap interaksi online melalui media sosial menunjukkan bahwa K-pop memainkan peran penting dalam pertukaran budaya, dan menciptakan ruang untuk ekspresi identitas individu. Meskipun demikian, perlu diakui bahwa terdapat potensi risiko, seperti eksposur berlebihan dan dampak psikologis negatif, yang perlu diperhatikan dalam pemanfaatan K-pop dalam kehidupan sosial remaja. Hasil penelitian ini memberikan wawasan mendalam tentang peran K-pop dalam membentuk kehidupan sosial remaja, menggambarkan kompleksitas fenomena ini dan memberikan dasar untuk pemahaman lebih lanjut terhadap interaksi dinamis antara budaya populer dan kehidupan sosial remaja.



LATAR BELAKANG

Indonesia merupakan negara kepulauan yang penuh dengan kekayaan serta keberagaman budaya, rasa, suku bangsa, agama, bahasa dan masih banyak lainnya. Meskipun oenuh dengan keberagaman budaya, Indonesia tetap satu sesuai dengan semboyann nya “Bhineka Tunggal Ika” yang mempunyai arti “Meskipun berbeda-beda tetapi tetap satu jua”. Dengan banyaknya kebudayaan yang dimiliki Indonesia, sayangnya tidak menjadikan budaya tersebut banyak disukai kebanaykan masyarakat. Kurangnya minat masyarakat terhadap kebudayaan lokal yang cenderung ketinggalan jaman, terlebih dengan terjadinya globlisasi yang membawa pengaruh terhadap nilai-nilai bangsa Indonesia. Globalisasi banyak membawa pengaruh budaya asing yang tidak sedikit bertentangan dengan budaya lokal Indobnesia dan nilai-nilai pancasila. Akibatnya, banyak generasi yang cendrerung menyukai budaya yang kebarat-baratan sehingga menyebabkan memudarnya nilai estetikan dan keindahan yang diwariskan dari nenek moyang.

Dengan berkembangnya teknologi seperti sekarang, memang semakin memberikan kemudahan bagi khalayak untuk mengakses banyak informasi dari mulai banyaknya platform yang menyajikan foto dan vidio yang dapat diakses dangan hanya bermodalkan ponsel. salah satunya adalah budaya K-pop yang saat ni banyak digandrungi banyak masyarakat karena memberikan dorongan yang menyenangkan, trendi dan banyak disukai oleh masyarakat, salah satunya adalah *Korean Populer* atau yang lebih sering didengan dengan sebutan *K-Pop* yang mana banyak sekali generasi muda Indonesia yang menyukai nya. Korean wave didefinisikan sebagai ekspansi besar-besaran budaya Korea ke Asia pada pertengahan 1990an. Keberagaman produk korea mulai dari drama, film, fashion, life style dan musik Korean Pop mulai mewarnai keidupan masyarakat dibelahan dunia termasuk Indonesia. Indonesia yang saat ini merupakan negara denga jumlah penduduk terbesar keempat di dunia merupakan rumah bagi jutaan K-Popers atau pecinta K-Pop.

Hal ini bisa dilihat dengan perkembangan budaya Korea yang begitu cepatnya sudah masuk dan menyebar luas di Indonesia. Semua unsur kebudayaan Korea mulai dari musik, film, gaya bahasa, dan gaya berpakaian yang bercirikan Korea. Awal budaya korea mulai masuk ke Indonesia pada tahun 2009 dan meledak pada tahun 2013 dimulai dari dunia musik dan perfilman atau drama series yang masuk ke televisi indonesia. Hal ini medorong perubahan pada dunia permusikan indonesia dengan terbentuknya boy grup dan girl grup yang terinspirasi dari boyband dan girl band di korea yang di idolakan para remaja Indonesia dari berbagai kalangan dan menimbulkan sikap fanatik terhadap budaya korea dari mulai mengikuti gaya berpakaian dan membeli semua koleksi apa saja yang berkaitan dengan idola mereka.



Tanpa disadari budaya K-pop sangat berpengaruh terhadap pandangan remaja tentang pertemanan, bisa dilihat dengan hobinya menyukai budaya K-pop misalnya dari menonton drama membuat mereka belajar tentang arti pertemanan atau sahabat yang memang sangat dibutuhkan remaja apalagi di lingkungan pergaulan dan dari drama itu pula para remaja lebih suka drama yang bertemakan tentang dunia pendidikan karena lebih ceritanya sama seperti yang sedang mereka alami. Tidak hanya lewat drama tapi juga dengan kegemaran mereka dengan budaya K-Pop anak remaja jadi lebih banyak mendapatkan teman yang sama-sama suka dengan budaya Korea baik di lingkungan pergaulan sehari-hari. Selain teman di lingkungan pergaulan, remaja juga banyak mendapatkan teman lewat media sosial dengan cangginya teknologi membuat budaya K-Pop makin banyak diminati dari berbagai negara. Tidak bisa dipungkiri dengan ketertarikan remaja saat ini pada budaya K-Pop membuat mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan menonton drama, mendengarkan musik dan mencari tahu lebih banyak tentang idola mereka. Dengan begitu hubungan dengan keluarga dan orang tua pasti berpengaruh.

1.1 Rumusan masalah

Adapun Rumusan Masalah berdasarkan penjelasan diatas penulis ingin mengetahui:

1. Bagaimana budaya K-Pop berperan terhadap kehidupan sosial remaja
2. Bagaimana interaksi remaja penggemar K-Pop dengan lingkungan sosialnya

2.3. Tujuan Penelitian

Ada pun tujuan penelitian diatas yaitu untuk mengetahui:

1. Mengetahui bagaimana budaya K-Pop berperan dalam kehidupan sosial remaja
2. Mengetahui bagaimana remaja penggemar K-Pop berinteraksi dengan lingkungan sosialnya

2.4. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini yaitu penulis berharap mampu memberikan pemahaman akademis maupun wawasan pengetahuan secara sosial tentang kebudayaan modern yang terbentuk dari kecanggihan dan kemudahan teknologi yang ada. Manfaat penelitian ini bagi penulis untuk menambah ilmu pengetahuan dan bagi masyarakat penulis berharap agar semua orang dapat mengetahui dampak negatif dan positifnya dari adanya perkembangan kebudayaan modern yang masuk ke Indonesia. Sehingga dapat mencegah hal-hal negatif yang ditimbulkan dari budaya K-pop pada khususnya.

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Pengertian Budaya



Sebelum peneliti mendefinisikan budaya populer, peneliti ingin mendefinisikan arti dari kaya budaya terlebih dahulu. Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) Budaya adalah pikiran, adat istiadat, atau sesuatu yang sudah menjadi kebiasaan dan sukar diubah. Sedangkan kebudayaan adalah kegiatan dan penciptaan batin (akal budi) manusia seperti kepercayaan, kesenian dan adat istiadat, (Balai Pustaka, 1988). Dalam bahasa sansekerta kata budaya berasal dari kata kebudayaan *Buddhayah* atau *Buddhi* diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Sedangkan dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture* yang berasal dari kata *Coler*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kata *culture* diterjemahkan sebagai “kultur” dalam bahasa Indonesia (Spartono W, 2009)

Pengertian budaya atau kebudayaan menurut beberapa ahli yaitu sebagaimana dikatakan oleh Edward B. Taylor budaya adalah suatu keseluruhan kompleks yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, keilmuan, hukum, adat istiadat, dan kemampuan yang lain serta kebiasaan yang didapat oleh manusia sebagai anggota masyarakat. Sedangkan menurut Koentjaraningrat, berpendapat bahwa kebudayaan adalah keseluruhan gagasan dan karya manusia yang harus dibiasakan dengan belajar beserta dari hasil budi pekertinya, (Hermanto dkk, 2010). Menurut Melville J. Herkovits, mengemukakan bahwa Cultural Determinism, yang berarti segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan adanya oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu, (Soerjono S, 1990).

Dari berbagai pengertian budaya atau kebudayaan menurut beberapa ahli, dapat diperoleh kesimpulan bahwa kebudayaan merupakan sesuatu yang kompleks yang meliputi berbagai aspek seperti ide, gagasan, ilmu pengetahuan, adat istiadat dan aspek lainnya. Dan terwujud dalam pola atau benda yang diciptakan oleh manusia sebagai insan berbudaya, dengan bereprilaku yang bersifat nyata, contohnya seperti pola perilaku, berbahasa, sosial, religi, seni, yang ditunjukkan melalui kehidupan manusia di masyarakat. Pengertian-pengertian tentang budaya tersebut menunjukkan adanya 2 unsur utama yang perlu dikaji pada pengertian budaya yaitu:

1. Budaya atau kebudayaan menyangkut seluruh aspek kehidupan manusia baik material maupun non-material.
2. Kebudayaan kemungkinan besar sangat dipengaruhi oleh pandangan evolusionisme, yaitu suatu teori yang mengatakan bahwa kebudayaan itu akan berkembang dari tahap yang sederhana menuju tahapan yang lebih kompleks, (Elly M, Setiadi dkk, 2007).

2.1.2. Wujud Budaya



Menurut J.J Honingmann, dikutip dari buku Koentjaraningrat, Pengantar Ilmu Antropologi, Kebudayaan dibagi menjadi tiga diantaranya yaitu :

a. Gagasan

Bersifat abstrak dan tempatnya ada di alam pikiran tiap warga pendukung budaya yang bersangkutan sehingga tidak dapat diraba atau difoto. Wujud budaya dalam bentuk sistem gagasan ini biasa juga disebut sistem nilai budaya.

b. Perilaku

Berpola menurut ide/gagasan yang ada. Wujud perilaku ini bersifat konkret dapat dilihat dan didokumentasikan.

c. Benda Hasil Budaya

Bersifat konkret, dapat diraba dan difoto. Kebudayaan dalam wujud konkret ini disebut kebudayaan fisik. Contohnya, bangunan-bangunan megah seperti candi, piramida, menhir, alat rumah tangga seperti kapak perunggu, gerabah, dan lain-lain (Hermanto dkk, 2010)

2.1.3. Sifat-sifat Budaya

Kendati kebudayaan yang dimiliki oleh setiap masyarakat itu tidak sama, seperti di Indonesia yang terdiri dari berbagai macam suku bangsa yang berbeda, tetapi setiap kebudayaan mempunyai ciri atau sifat yang sama. Sifat tersebut bukan diartikan secara spesifik,

melainkan bersifat universal. Dimana sifat-sifat budaya itu akan memiliki ciri-ciri yang sama bagi semua kebudayaan manusia tanpa membedakan faktor ras, lingkungan alam, atau pendidikan. Yaitu sifat hakiki yang berlaku umum bagi semua budaya di mana pun.

Sifat hakiki dari kebudayaan tersebut antara lain:

(1) budaya terwujud dan tersalurkan dari perilaku manusia.

(2) budaya telah ada terlebih dahulu dari pada lainnya suatu generasi tertentu dan tidak akan

mati dengan habisnya usia generasi yang bersangkutan.

(3) budaya diperlakukan oleh manusia dan diwujudkan dalam tingkah lakunya.

(4) budaya mencakup aturan-aturan yang berisikan kewajibankewajiban, tindakan-tindakan yang dilarang dan tindakan-tindakan yang diizinkan.

2.1.4. Sistem Budaya

Sistem budaya merupakan komponen dari kebudayaan yang bersifat abstrak dan terdiri dari pikiran-pikiran, gagasan-gagasan, konsep serta keyakinan dengan



demikian sistem kebudayaan merupakan bagian dari kebudayaan yang dalam bahasa Indonesia

lebih lazim disebut sebagai adat istiadat. Dalam adat istiadat terdapat juga sistem norma dan disitulah salah satu fungsi sistem budaya menata serta menetapkan tindakan-tindakan dan tingkah laku manusia.

Kebudayaan memiliki unsur-unsur, dikenal adanya tujuh unsur kebudayaan yang bersifat universal. Dikatakan universal karena dapat dijumpai dalam setiap kebudayaan di mana pun dan kapan pun kebudayaan itu berada. Tujuh unsur kebudayaan tersebut, yaitu :

- (a) Sistem peralatan dan perlengkapan teknologi.
- (b) Sistem mata pencarian hidup.
- (c) Sistem kemasyarakatan atau organisasi sosial.
- (d) Bahasa
- (e) Kesenian
- (f) Sistem pengetahuan

2.1.4. Unsur-unsur Kebudayaan

Unsur kebudayaan menurut Bronislaw Malinowski adalah sebagai berikut:

(1) Sistem norma yang memungkinkan kerja sama antara para anggota masyarakat di dalam upaya menguasai alam sekelilingnya, (2) Organisasi ekonomi, (3) Alat-alat dan lembaga pendidikan, (4) Organisasi kekuatan.

Melville J. Herkovits menyebut unsur pokok kebud

- (a) Alat-alat teknologi, (b) Sistem ekonomi, (c) Keluarga, (d) Kekuasaan politik

2.1.5. Etika Kebudayaan

Etika bisa disamakan artinya dengan moral (mores dalam bahasa Latin), akhlak, kesusilaan. Kaitanya dengan budaya atau kebudayaan adalah manusia menjadikan norma etik atau moral sebagai acuan dalam bereprilaku. Dengan begitu manusia dapat membedakan mana prilaku yang baik dan mana prilaku yang buruk. Ketika manusia beretika berarti manusia itu baik dan sesuai dengan norma-norma etik.

Etika dalam kebudayaan mengharuskan budaya yang diciptakan mengandung nilai-nilai etik yang bersifat universal dan dapat diterima di masyarakat. Menurut



Hermianto “Budaya yang memiliki nilai-nilai etik adalah budaya yang mampu menjaga, mempertahankan, bahkan mampu meningkatkan harkat dan martabat manusia itu sendiri. Sebaliknya, budaya yang tidak beretika adalah kebudayaan yang akan merendahkan atau bahkan menghancurkan martabat kemanusiaan.”

2.1.6. Budaya Populer

Untuk membahas pengertian budaya populer, ada baiknya peneliti memaparkan terlebih dulu tentang kata budaya, dan selanjutnya tentang pop. Selanjutnya untuk mendefinisikan budaya

pop kita perlu mengkombinasikan dua istilah yaitu budaya dan populer. Pertama, Budaya dapat digunakan untuk mengacu pada suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis (Williams, 1983: 90). Mungkin rumusan ini merupakan rumusan budaya yang paling mudah dipahami, misalnya; kita bisa berbicara tentang perkembangan budaya Eropa Barat dengan merujuk pada faktor-faktor intelektual, spiritual, estetis para filsuf besar, seniman, dan penyair-penyair besar. Kedua, budaya berarti “pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu (Williams, 1983: 90). Jika kita membahas perkembangan budaya Eropa Barat dengan menggunakan definisi ini, berarti kita tidak melulu memikirkan faktor intelektual dan estesisnya saja, tetapi juga perkembangan sastra, hiburan, olah raga, dan upacara ritus religiusnya. Sedangkan kata pop diambil dari kata populer. Terhadap istilah ini Williams memberikan empat makna yakni:

(1) banyak disukai orang; (2) jenis kerja rendahan; (3) karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang; (4) budaya yang memang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri (Williams, 1983: 237). Budaya populer merupakan salah satu jenis kebudayaan yang

mendapat perhatian lebih dalam pengkajian budaya. Hal ini dikarenakan di dalam budaya pop terdapat persaingan untuk merebut selera pasar dan membangun minat masyarakat terhadap produk budaya tersebut. Hal itu terjadi karena adanya perkembangan teknologi dan adanya Globalisasi yang menjadikan dunia menjadi pasar global. Globalisasi budaya identik dengan budaya pop yang bersifat fleksibel dan dapat berubah-ubah.

Dengan beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa definisi populer adalah diterima oleh banyak orang, disukai atau disetujui oleh masyarakat banyak. Sedangkan yang dimaksud budaya adalah suatu pola yang merupakan kestuaan dari pengetahuan, kepercayaan serta kebiasaan yang tergantung kepada kemampuan



manusia untuk belajar dan menyebarkannya ke generasi selanjutnya. Budaya juga dapat diartikan sebagai suatu kebiasaan dari kelompok ras, kepercayaan atau kelompok sosial.

Menurut Nesya Amellita ciri utama budaya populer (pop culture) ialah keaslian spontan dan keberadaan yang berlangsung terus menerus dalam kehidupan sosial dengan wujudnya yang beraneka ragam, misalnya dalam wujud bahasa, busana, musik, tata cara, dan lain sebagainya. Jika demikian adanya, maka tidak dapat diragukan lagi bahwa masyarakat yang terus berubah akan tetap pula melahirkan budaya pop. Budaya tersebut tercermin dalam media dan kadang kala ditampilkan dalam bentuk yang sesuai oleh rakyat sendiri." Jadi dapat disimpulkan kebudayaan pop adalah satu kebiasaan yang diterima oleh kelompok-kelompok sosial yang terus berkembang generasi ke generasi berikutnya.

2.1.7. Pengertian Korean Pop (K-Pop)

K-Pop adalah kepanjangan dari Korean populer (musik populer Korea) yang merupakan jenis musik populer yang berasal dari Korea Selatan. Jenis musik ini adalah jenis musik pop, banyak artis dan kelompok musik populer yang berasal dari Korea Selatan dalam negeri dan populer di mancanegara. Kegandrungan alat musik K-Pop merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pada demam K-Pop (Korean wave) di berbagai negara, termasuk Indonesia. K-Pop ada sejak tahun 1960-an pengaruh dari musik J-Pop (Japan pop). Menurut pengamatan dari pengamat musik Indonesia, yaitu Bens Leo, musik Korea bangkit karena adanya pengaruh dari kebangkitan J-Pop. Jika dalam beberapa waktu lalu musik Jepang bangkit dengan grup musiknya masing-masing, Korea bangkit dengan kekuatan grup vokal, baik boy band maupun girl band.

Bens Leo juga menjelaskan bahwa K-Pop sudah dipersiapkan dalam sejak waktu lima tahun yang lalu, karena Korea Selatan ingin mendapatkan pengakuan atau kebudayaan mereka, musik Korea mempunyai dua unsur utama yaitu fashion dan musik itu sendiri. Biasanya musik Korea mengusung musik dance, hip-hop, serta unsur koreografi dan kostum yang menarik. Disini keunggulan dalam ketampanan dan kecantikan juga di tonjolkan, selain kualitas pencipta musik oleh mereka sendiri. Menurut seorang ahli sejarah (Profesor Kim Hong Seok, 2012) yang menjelaskan bahwa musik K-Pop ini sudah ada sejak era Joseon berkuasa di Korea Selatan, mengklaim menemukan beberapa fakta dari data-data dan artefak sejarah yang mempunyai hubungan dengan K-Pop. Koreografi yang sekarang banyak diperagakan oleh group K-Pop sudah diprediksi dalam catatan sejarah "*Samgukji Wuiji Dongijeon*". Disana



ditemukan beberapa kalimat yang menunjukkan perkembangan musik era Joseon dimasa depan diantaranya: (1) "*Namyeo Gunchuigamu*" yang artinya laki-laki dan perempuan berkumpul untuk menikmati musik dan tari. (2) "*Sujocksangeung*" yang artinya menggerakkan lengan dan kaki beriringan. (3) "*Dapjijeoang*" yang artinya gerakan berlari di tempat dengan kedua kaki Menurut Profesor Kim Hong Seok, "Variasi genre musik yang ada berasal dari Jangagwon di Joseon, dan ada genre tertentu dari musik sekarang yang bisa membawa kepada akar sumbernya". Musik K-Kop atau Musik Pop Korea, sudah dikenal sejak tahun 1930-an. Berbagai sumber literatur menyebutkan, K-Pop pertama kali muncul pada tahun 1930 akibat masuknya musik pop Jepang yang juga turut mempengaruhi unsur-unsur awal musik pop di Korea.

2.1.8. Kehidupan Sosial

Kehidupan sosial adalah kehidupan yang didalamnya terdapat unsur-unsur sosial/kemasyarakatan. Sebuah kehidupan disebut sebagai kehidupan sosial jika di sana ada interaksi antara individu satu dengan individu lainnya, dan dengannya terjadi komunikasi yang kemudian berkembang menjadi saling membutuhkan kepada sesama. Dalam hal yang terjadi di lapangan, kehidupan sosial sangat erat kaitannya dengan bagaimana bentuk kehidupan itu berjalan.

Dari definisi di atas dapat disimpulkan bahwa kehidupan sosial adalah kehidupan yang di dalamnya terdapat unsur sosial kemasyarakatan. Dan kehidupan dikatakan sebagai kehidupan sosial jika adanya interaksi yang dilakukan.

2.1.9. Remaja

Remaja berasal dari kata latin *adolensence* yang berarti tumbuh atau menjadi dewasa. Istilah *adolensence* mempunyai arti yang lebih luas lagi yang mencakup kematangan mental, emosional sosial dan fisik.

Anak remaja sebetulnya tidak mempunyai tempat yang jelas. Ia tidak termasuk golongan anak, tetapi ia tidak pula termasuk golongan orang dewasa atau golongan tua. Remaja ada di antara anak dan orang dewasa. Remaja masih belum mampu untuk menguasai fungsi-fungsi fisik maupun psikisnya. Pada umumnya mereka belajar di sekolah menengah atau Perguruan Tinggi.

Masa remaja menunjukkan dengan jelas sifat-sifat masa transisi atau peralihan (Calon, 1953) karena remaja belum memperoleh status orang dewasa tetapi tidak lagi memiliki status kanak-kanak.



Ausubel (1965) menyebut status orang dewasa sebagai status primer, artinya status itu diperoleh berdasarkan kemampuan dan usaha sendiri. Status anak adalah status diperoleh (*derived*), artinya tergantung daripada apa yang diberikan oleh orang tua (dan masyarakat). Remaja ada dalam status interim sebagai akibat daripada posisi yang sebagian diberikan oleh orang tua dan sebagian diperoleh melalui usaha sendiri yang selanjutnya memberikan prestise tertentu padanya. Status yang berhubungan dengan masa peralihan yang timbul sesudah pemasakan seksual (*pubertas*).

Masa remaja adalah waktu meningkatnya perbedaan diantara anak muda meyoritas, yang diarahkan untuk mengisi masa dewasa dan menjadikannya produktif, dan minoritas yang akan berhadapan dengan masalah besar. Masa remaja, menurut Mappiare (1982), berlangsung antara umur 12 tahun sampai dengan 21 tahun bagi wanita dan usia 13 sampai dengan 17 atau 18 tahun adalah masa remaja awal dan usia 17 atau 18 tahun sampai dengan 21 atau 22 tahun adalah masa remaja akhir. Remaja sebenarnya tidak memiliki tempat yang jelas. Mereka sudah tidak termasuk golongan anak-anak, tetapi belum juga dapat diterima secara penuh untuk masuk golongan dewasa. Remaja berada di antara anak-anak dan orang dewasa. Oleh karena itu, remaja sering sekali disebut dengan fase mencari jati diri atau fase topan dan badai. Remaja belum mampu menguasai dan memfungsikan secara maksimal fungsi fisik maupun psikisnya. Namun fase remaja merupakan fase perkembangan yang berada pada masa amat potensial, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi maupun fisik.

2.2. Penelitian Terdahulu

Dalam penelitian ini dipeperluan adanya penelitian yang relevan terkait dengan penelitian ini. Hal ini bertujuan agar pembahasan penelitian tetap pada batasan maslah yang telah ditentukan sebelumnya sehingga menjadi leih terarah. Penelitian terdahulu ini juga digunakan sebagai penambang refrensi dalam pembuatan penelitian ini.

Berikut hasil-hasil penelitian yang relevan mengenai anime dan gaya hidup, adalah sebagai beriku :

No.	Nama, Judul, Instansi	Metode Penelitian	Hasil
-----	-----------------------	-------------------	-------



1	Inayatul Mahmudah (2015), Dampak Budaya Korean Pop Terhadap Perspektif Kefungsian Sosial, Skripsi Fakultas Dakwah dan Komunikasi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.	Jenis metode penelitian yang dilakukan adalah jenis kualitatif. Sumber : Observasi, Wawancara, Dokumentasi.	Dampak positif yaitu meningkatnya aktualisasi diri atau pengembangan diri yang ada pada diri penggemar, meningkatnya hubungan sosial para sesama penggemar dengan adanya komunitas Korean Pop tersebut, terciptanya ide kreatif dari penggemar seperti membuka usaha dan berjualan barang-barang terkait Korean Pop sehingga mendapat penghasilan sendiri. Sedangkan dampak negatif dari budaya Korean Pop bisa membuat seseorang melupakan dan mengesampingkan kehidupan nyata karena terlalu terobsesi dengan hal-hal yang berkaitan dengan Korean Pop, mengalami kecemburuan yang tidak wajar. Adapun persamaan dari penggemar anggota komunitas dan non komunitas yaitu kesamaan ingin memiliki dan mengoleksi barang-barang yang terkait dengan idolanya, sedangkan perbedaan
---	--	---	---



			antara anggota komunitas dan non komunitas yaitu dilihat dari reaksi terhadap masalah, anggota komunitas mampu menghadapi masalah secara bermusyawarah yang dilakukan dalam komunitasnya. Anggota komunitas pun memiliki tingkat emosi yang lebih tinggi sebagai seorang penggemar karena adanya dorongan dari anggota lain. Sedangkan penggemar non komunitas lebih mandiri dalam menghadapi masalah sebagai seorang penggemar.
--	--	--	---



2	Nesya Amelita (2010), <i>Kebudayaan Populer Korea : Hallyu dan Perkembangan di Indonesia</i> , Skripsi Fakultas Ilmu Pengetahuan Budaya Program studi Bahasa dan Kebudayaan Korea Universitas Indonesia.	Jenis metode penelitian Kualitatif, deskriptif analisis. Sumber : Wawancara, analisis data Lokasi : Masyarakat umum, anggota komunitas pencinta <i>Hallyu</i>, mahasiswa program studi Korea dan Non-Korea, manajer humas stasiun televisi Indosiar dan staff bagian <i>programming</i>.	Dari penelitian ini disimpulkan bahwa Korea sukses mengemas produk budaya mereka menjadi komoditas ekspor yang potensial. Padahal sebelumnya Korea hanyalah importir produk budaya negara lain. Kesuksesan ivansi Korea sebagai psat budaya Korea sabgai pusat budaya pop baru di Asia, khususnya di Indonesia yang dulu didominasi oleh Jepang. Keberhasilan <i>Hallyu</i> membuka pejuang bagi Korea untuk meningkatkan investasi mereka di bidang pariwisata, pendidikan, hubungan diplomatik dengan negara lain, serta kehidupan sosial.
---	--	---	--

2.3. Kerangka Berfikir

Kerangka berpikir merupakan jembatan untuk menyusun hipotesis. Kerangka berpikir adalah argumentasi-argumentasi logis, rasional, dan kritis mengenai hubungan antar variabel penelitian yang disusun, berdasarkan hasil komparasi, analisis dan sintesis teori. Menurut hasil dari kajian teori yang telah dilakukan tentang budaya



Korean Pop dan kehidupan sosial maka dapat disusun kerangka berfikir sebagai berikut:

Bahwa manusia khususnya remaja terjalin hubungan dengan kebudayaan yang sangat erat, karena menjadi manusia tidak lain adalah merupakan bagian dari hasil kebudayaan itu sendiri. Tindakan yang berupa kebudayaan tersebut dibiasakan dengan cara belajar, seperti yang di kemukakan oleh Koentjaraningrat, yang mengatakan bahwa kebudayaan adalah keseluruhan gagasan, milik diri manusia dengan belajar. Belajar yang dimaksud adalah seperti melalui proses internalisasi, sosialisasi, dan akulturasi.

Hadirnya budaya Korean pop di Indonesia merupakan budaya populer saat ini. Definisi budaya populer yang umum digunakan adalah segala bentuk ide, prespektif, sikap, gaya, style dan mudah dikonsumsi atau disukai, mudah di mengerti dan berbeda dengan arus utama atau mainstream dan umumnya dikembangkan melalui teknologi, media informatika dan pasar industri. Tetapi hal yang mendasar dari kebudayaan populer adalah kemunculannya dari hasil produksi komersial atau industri. Dengan demikian penggunaan kebudayaan adalah para konsumen media dan teknologi yang menjadi pangsa pasar industri. Atau kata lain mengeksplorasi kebudayaan yang diinginkan produsen menjadi sebuah produk industri kebudayaan. Hal itulah yang kini sedang terjadi di Indonesia maraknya budaya Korean pop atau K-Pop khususnya di kalangan remaja karena pada usia remaja lebih mudah menerima hal yang baru yang mereka sukai contohnya budaya Korea yaang dengan mudah mereka ketahui dengan teknologi dan media informatika yang saat ini semakin canggih, karena dengan handphone atau smartphone yang mereka miliki mereka dapat mengetahui apa yang mereka sukai tentang budaya Korean pop tersebut. Budaya Korean pop atau K-Pop sangat di sukai remaja di Indonesia karena orang Korea sangat bisa mengeksplor budaya yang mereka miliki dan merekrut masyarakat mereka yang memiliki bakat atau talenta agar bisa agar bisa dijadikan produk yang sangat diminati dipangsa pasar industri salah satunya di pasar Indonesia.

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Tempat dan Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian



Tempat penelitian yang dilakukan adalah di Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang beralamat Jl. Raya Jkt Km 4 Jl. Pakupatan, Penancangan, Kec. Cipocok Jaya, Kota Serang, Banten.

Ada beberapa hal yang menjadi alasan peneliti melakukan penelitian ditempat tersebut yaitu, alasan yang mendasar adalah peneliti melihat bahwa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa banyak dari mahasiswanya yang tertarik bahkan sangat menggemari K-Pop dari mulai menyukai drama, musik, film dan semua hal yang mengenai budaya K-Pop. Itulah yang membuat peneliti tertarik meneliti sejauh mana mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik menyukai K-Pop dan seberapa jauh K-Pop mempengaruhi kehidupan sosial kalangan mahasiswa.

3.1.2. Waktu Penelitian

Waktu penelitian dilakukan secara bertahap mulai dari kegiatan, pendahuluan, pelaksanaan, sampai kegiatan akhir penelitian. Peneliti datang langsung kelapangan dengan maksud untuk observasi, pengamatan, wawancara objek yang diteliti. Waktu yang dibutuhkan dalam proses penelitian ini adalah 3 (Tiga) hari

3.1.3. Metode Penelitian

Menurut Bogdan dan Taylor dalam Moleong, mendefinisikan metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Menurut mereka, pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara holistik (utuh). Jadi, dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari sesuatu keutuhan.

Untuk menjawab rumusan masalah yang ada diperlukan metode penelitian, oleh karena itu dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif, dalam metode ini peneliti berusaha untuk menguraikan dan menjelaskan hasil yang ditemukan peneliti pada saat penelitian dengan menggunakan kata-kata atau kalimat dalam struktur yang logis, serta menjelaskan konsep-konsep dalam hubungan yang satu dengan yang lain. Pendekatan kualitatif dipilih karena dapat mempresentasikan karakteristik penelitian secara baik, dan data yang didapatkan lebih lengkap, lebih mendalam dan bermakna, sehingga tujuan penelitian dapat dicapai. Pendekatan kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah. Fokus penelitian ini lebih kepada mengapa budaya K-Pop sangat mudah



diterima dikalangan remaja, dan bagaimana pengaruh yang ditimbulkan budaya K-Pop terhadap kehidupan sosial remaja khususnya.

3.1.4. Sumber Data

1) Sumber data primer adalah sumber data yang memberikan data langsung dalam penelitian ini. Adapun yang dimaksud dengan sumber data primer adalah sumber data yang diperoleh dari responden atau narasumber yang terdapat di lapangan, khususnya dalam penelitian ini adalah mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik yang berusia 18-25 tahun di Universitas Sulas Ageng Tirtayasa. (2) Sumber data sekunder sumber data adalah sumber data pendukung atau penunjang dalam penelitian ini. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari data-data yang sudah ada seperti penelitian yang terdahulu, internet, jurnal, majalah dan sumber data sekunder lainnya.

3.1.5. Instrumen Penelitian

Kehadiran peneliti dalam penelitian kualitatif sangat menentukan hasil dari penelitian tersebut. Seperti yang dikatakan oleh Nusa Putra dalam bukunya Penelitian Kualitatif, bahwa hal yang sangat penting disadari dalam penelitian kualitatif pada instrumen penelitian utama yakni si peneliti sendiri. Karena yang dapat secara empatik menangkap seluruh penghayatan si pemilik realitas adalah si peneliti sebagai manusia. Tentu saja si peneliti boleh membawa alat bantu seperti daftar pertanyaan dan handphone

Peneliti kualitatif sebagai human instrument, berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih informan sebagai sumber data, dan melakukan pengumpulan data, menilai kualitas data, analisis data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan atas data temuannya. Instrumen teknis yang digunakan peneliti adalah dengan pedoman wawancara yang digunakan sebagai acuan dalam proses wawancara.

3.1.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik merupakan alat bantu atau cara yang digunakan untuk mendapatkan informasi data. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Wawancara

Interview yang sering juga disebut dengan wawancara atau kuesioner lisan, adalah sebuah dialog yang dilakukan oleh pewawancara untuk memperoleh informasi dari seseorang yang diwawancarai. Interview digunakan oleh peneliti untuk menilai



keadaan seseorang, misalnya untuk mencari data tentang mahasiswa, dan kebudayaan Korean Pop.

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Mencoba mendapatkan keterangan atau pendirian secara lisan dari seorang responden, dengan bercakap-cakap berhadapan muka dengan orang itu.

Dalam penelitian ini narasumber yang yang peneliti wawancara berjumlah satu orang yaitu mahasiswa jurusan Administrasi Publik semester 3.

3.1.7. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengelompokkan data kedalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah di fahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Proses analisis data dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Reduksi data atau merangkum adalah kegiatan peneliti menyeleksi memilah-milah data serta memberi kode, menentukan fokus pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya serta membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya

2. Menarik Kesimpulan

Menyimpulkan Data dan Verifikasi, dalam analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data-data yang telah ada. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang ditemukan pada tahap awal di dukung oleh bukti bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel. Kesimpulan ini dibuktikan dengan cara menafsirkan berdasarkan kategori yang ada sehingga dapat diketahui hubungan budaya K-Pop dengan kehidupan sosial mahasiswa Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.



HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada hasil penelitian ini, peneliti memaparkan data dan hasil penelitian terkait dengan permasalahan yang telah dirumuskan, yaitu mendeskripsikan bagaimana budaya kpop dapat mempengaruhi sosial remaja, Pada bagian ini peneliti akan memaparkan hasil temuan-temuan yang didapatkan melalui wawancara. Untuk membuat paparan hasil penelitian lebih mudah dibaca dan dimengerti, maka peneliti membagi pembahasan menjadi 2 bagian, yaitu (1) Budaya K-Pop mengubah gaya pertemanan remaja; (2) Budaya K-Pop mengubah interaksi remaja terhadap keluarga; (3) Budaya K-pop mempengaruhi keinginan belajar; (4) Budaya K-Pop mempengaruhi mahasiswa dalam menggunakan uang. Berikut penjelasan dari bagian-bagian tersebut :

1. Budaya K-Pop Mengubah Gaya Pertemanan Remaja

Tanpa disadari atau tidak budaya K-Pop yang awalnya hanya sebuah ketertarikan dan hobi yang bisa mempengaruhi mereka dalam pergaulan maupun peretemanan. Sebelum mengenal K-Pop kita tidak memikirkan atau memilih bagaimana mereka bergaul dan dengan mereka kita berteman. Setelah mengenal budaya K-Pop dengan berbagai macam bentuk seperti drama, musik dan segala hal tentang K-Pop membuat mereka lebih nyaman dengan lingkungan yang memiliki ketertarikan yang sama dengan mereka yaitu budaya K-Pop. Budaya K-pop menjadikan mereka belajar bagaimana cara bergaul dan bagaimana menjalin pertemanan entah itu di dapat dari menonton drama atau kehidupan idola mereka masing-masing. Budaya K-Pop sangatlah berpengaruh terhadap pandangan mahasiswa tentang pertemanan, bisa dilihat dengan hobinya menyukai K-Pop misalnya dari menonton drama menjadi pembelajaran tentang arti pertemanan yang sangat dibutuhkan remaja. Tidak hanya lewat drama tapi juga dengan kegemaran remaja dengan budaya K-Pop jadi lebih banyak mendapat teman yang sama-sama menyukai K-Pop baik itu di lingkungan pergaulan sehari-hari. Para penggemar K-Pop juga lebih nyaman berkumpul dengan teman yang juga menyukai K-Pop karena mereka bisa saling berbagi cerita tentang segala hal tentang K-Pop baik drama yang sama-sama mereka tonton, idol mereka yang suka dengan segala macam hal yang sedang terjadi di Korea Selatan. Selain itu mereka (penggemar K-Pop) banyak mendapatkan teman lewat media sosial. Dengan semakin canggihnya teknologi membuat budaya K-Pop makin banyak diminati dari berbagai negara, dari situlah mereka yang banyak mendapat teman baik di Indonesia maupun luar negeri karena kegemaran dan hobi yang sama yaitu budaya K-Pop.



2. Budaya K-Pop Mengubah Interaksi Remaja Terhadap Keluarga

Berkembang pesatnya budaya K-Pop di Indonesia ditunjukkan dengan banyaknya pemuda yang menunjukkan ketertarikan mereka terhadap semua aspek yang disajikan dari negara tersebut. Sebagian besar penikmat budaya K-Pop di Indonesia adalah anak-anak remaja dan dewasa yang tinggal dengan orang tua mereka. Tidak bisa dipungkiri dengan ketertarikan mereka dengan budaya K-Pop membuat mereka lebih banyak menghabiskan waktu dengan menonton drama, mendengarkan musik dan mencari tahu lebih banyak tentang idola mereka dan berita terbaru tentang K-Pop, dengan begitu secara otomatis hubungan interaksi remaja dengan keluarga dan orang tua pun pasti berpengaruh.

Seperti yang diungkapkan oleh partisipan pada saat diwawancara, sebagai berikut :

“Sejauh ini memang sadar dengan gue yang suka nontonin drama, video clip terus variety show nya idola gue, gue jadi lebih banyak menghabiskan waktu di rumah dan secara nggak langsung gue juga berkumpul bareng keluarga gue di rumah keluarga gue pun paham kesukaan gue dan alhamdulillah ikut support ahahah kaya waktu itu satu keluarga gue di rumah ikut nonton drama Korea yang judulnya “Hey Bye, Mama” di ruang TV rasanya senang dengan itu gue bisa merasakan kekeluargaan tapi memang kadang orang tua kesel sih gara-gara gue jadi lebih banyak dikamar ehehe disetiap acara keluarga juga gue punya sepupu yang sama-sama suka K-Pop jadi gue bisa sharing cerita tentang idola kita masing-masing”

Berdasarkan paparan di atas menunjukkan bahwa budaya K-Pop khususnya drama Korea berpengaruh terhadap interaksi mereka dengan keluarga. Perubahan itu dirasakan partisipan dari drama yang mereka tonton dan membuat mereka tahu arti keluarga dihidup mereka bahkan terkadang budaya K-Pop juga menyatukan dengan saudara yang sama-sama menyukai K-Pop.

3. Budaya K-pop Mempengaruhi Keinginan Belajar

Saat ini budaya K-Pop sedang menjadi suatu hiburan yang paling banyak diminati di kalangan remaja dan dewasa khususnya mahasiswa. Tampilan yang menarik dan banyaknya konten yang menghadirkan budaya K-Pop seperti musik, film serta drama yang menyajikan cerita yang menarik dan sangat relevan dengan kehidupan sehari-hari. Hal itu membuat banyak orang tertarik dengan budaya K-Pop yang membuat mereka terus menonton dan selalu mengupdate tontonan terbaru sehingga mempengaruhi waktu dan hasrat mereka untuk belajar. Seperti yang diungkapkan oleh partisipan yang menyatakan bahwa banyak waktu yang mereka habiskan untuk



mentonton drama ataupun vaerity show, bahkan ia sering menghabiskan waktu seharian sampai juga begadang untuk menonton semua yang tentang idola nya sehingga waktu belajar lebh sedikit dibanding waktu menonton, berikut pernyataan partisipan saat diwawancarai:

“Iya emang sih selama ini gue jadi fans K-Pop jam untuk belajar jadi lebih berkurang karena lebih banyak buat abisin waktu di nonton drakor atau vaeriry show idola gue karena jalan cerita nya seru dan selalu bikin gue penasaran kelanjutan nya kaya gimana ahahah. Gara-gara itu juga berdampak banget sama waktu untuk gue ngerjain tugas jadi suka nunda-nunda dan malah rugi banget Cuma punya waktu sedikit buat ngerjain tugas. Tapi alhamdulillah sih nilai nilai gue masih lumayan banget ehehe.”

Berdasarkan paparan diatas kita bisa tahu bahwa setelah menjadikan K-Pop sebagai kegemaran, menjadikan waktu belajar menjadi tertanggu dan semakin berkurang karena waktu yang seharusnya dijadikan untuk bekajar dan mengerjakan tugas malah digunakan untuk menonton drama korea dan acara-acara yang dibintang tamui oleh idola sendiri. Hal itu menjadikan waktu mereka berkurang dan hasrat mereka untuk belajar dan mengerjakan tugas menajdi berkurang pula.

4. Budaya K-Pop Mempengaruhi Remaja dalam Menggunakan Uang

Dunia hiburan Korea Selatan sangat serius dalam mengeluarkan setiap produk yang akan mereka jual baik dari drama, musik dan semua yang berkaitan dengan dunia hiburan. Contohnya saja di bidang musik, banyaknya idol ataupun penyanyi baik itu perempuan atau laki-laki di dalah grup maupun solo. Dengan modal besar yang telah dikeluarkan perusahaan atau agensi artis atau idol tersebut, agensi pun menjual bebagai barang-barang seperti album dan merchandise artis tersebut untuk mendapatkan keuntungan. Karena agensi selalu mencari cara untuk mendapatkan keuntungan dari artis-artisnya karena memerlukan uang yang tidak sedikit untuk idol agensi tersebut dari masa pelatihan sampai mereka debut itu memerlukan uang yang tidak sedikit, jadi banyak agensi yang mnjual album dan merchandise itu sangat lebih mahal. Namun, semahal apapun harga barang-barang K-Pop tersebut pasti akan selalu terjual habis bahkan sebelum itu keluarpun banyak yang melakukan pre-order untuk mendapatkan barang atau album tersebut, namun sebgaian dari konsumen mereka adalah remaja yang masih pelajar dan meminta uang dari orang tua untuk memenuhi kebutuhan mereka. Tak jarang mereka yang menggemari K-Pop menabung dari uang saku untuk membeli album dan merchandise idola K-Pop mereka. Seperti yang dikatakan oleh partisipan, berikut penjelasannya:

“Dibilang pengaruh sih emang berpengaruh banget ya terhadap penggunaan uang, kaya jadi boros, sekarang aja masih minta uang ke orang tua jadi ya butuh ekstra buat



ngemenaje keuangan antara uang saku, uang ongkos, pengeluaran darurat dan buat beli-beli merch korea korea ini. Apalagi kalo idol mau comeback aduh itu udah nabung banget dari jauh-jauh hari buat nanti beli album nya dan harga nya bukan yang cuma seratus atau dua ratus ya bisa sampe enam ratusan bahkan jutaan jadi butuh beberapa bulan buat ngumpulin uang nya. Belum lagi kalo idol kita collab sama brand kaya band Red Velvet kemaren yang collab sama brand Azarine yang itu mereka ngeluarin cosmetic kaya contohnya lip product dan make up lainnya, itu kita sebagai fans nya pasti beli dong ya dan butuh uang lebih lagi huhuu. Nabung buat beli album Red Velvet pake uang saku yang harusnya dipake untuk jajan kuliah karena orang tua gue ngga support untuk gue beli album atau merch gitu karena ngga ngenyangin dan bahan pajangan doang ahahah.”

berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa budaya K-Pop memang memengaruhi penggemar budaya K-Pop ini dalam menggunakan uang karena agensi ingin mendapatkan keuntungan untuk kembali dari apa yang telah dikeluarkan agensi tersebut pada idol nya, dari mereka masa pelatihan hingga masa debut nya. Sebagai penggemar budaya K-Pop yang selalu ingin membeli tiap-tiap album atau merchandise idol kita, tak jarang barang yang mereka beli memiliki harga yang sangat mahal yang membuat penggemar budaya K-Pop menghalalkan segala cara untuk membeli barang dari kegemarannya.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peran budaya K-Pop terhadap kehidupan sosial remaja seperti (1) Gaya pertemanan yakni budaya K-Pop membuat mahasiswa lebih memilih bergaul atau berteman dengan mereka yang juga menyukai dunia K-Pop karena mereka lebih merasa nyaman dan nyambung dalam bergaul dengan hobi dan kegemaran yang sama dan dengan menyukai budaya K-Pop mereka lebih banyak memperoleh teman baik di dunia nyata maupun dunia sosial media, membuat mereka makin nyaman berkumpul dengan yang memiliki hobi yang sama dibanding berkumpul dengan lingkungan biasa saja, bahkan mereka cenderung tidak nyaman karena tidak bisa jadi diri mereka sendiri; (2) Interaksi dengan keluarga yang menunjukkan bahwa budaya K-Pop khususnya drama korea membawa suasana kekeluargaan lebih hangat saat ditonton bersama-sama; (3) Hasrat dan prestasi belajar yakni budaya K-Pop mempengaruhi hasrat mahasiswa dalam belajar karena mahasiswa lebih memilih menunda waktu untuk belajarnya hanya untuk memonton drama atau acara Korea yang seru yang sedang mereka ikuti atau sekedar melihat sosial media



untuk mengetahui berita terbaru tentang K-Pop atau hanya ingin tahu idola mereka sedang aktif di sosial media atau tidak, sehingga waktu belajarnya lebih sedikit. Dengan begitu dampak yang timbul akibat budaya K-Pop mahasiswa menjadi punya kebiasaan buruk menyepelkan waktu belajar dan tugas kuliah yang menjadikan perstasinya menurun; (4) pengeluaran yang boros setelah memilih menjadi penggemar K-Pop karena keinginan nya membeli album dan merchandise idol yang digemari tak jarang penggemar K-Pop menabung hingga berbulan-bulan untuk membeli itu semua.

Saran

Diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai peran komunikasi penggemar k-pop terhadap kehidupan sosial penelitian lebih lanjut dilakukan untuk memahami investgasi tentang bagaimana budaya K-Pop berperan sabagai pembentukan identitas remaja dan bagaimana hal ini memengaruhi interaksi sosial mereka.

DAFTAR PUSTAKA

- A., Bahari, (2014). Mengenal kpop dan Perkembangannya di Indonesia, yuk! (Online). [http://salamkorea.com/read/k-pop-news/2014/05/mengenal-k-pop-dan-perkembangannya-di-indonesia-yuk/\(Juni2016\)](http://salamkorea.com/read/k-pop-news/2014/05/mengenal-k-pop-dan-perkembangannya-di-indonesia-yuk/(Juni2016))
- Akbardesiana. Apasih penyebab luntunya Nasionalisme. <https://www.kaskus.co.id/thread/5643fd1a92523301188b456b/apa-sich-penyebab-luntunya-rasa-nasionalisme/>
- Amanda, Szasa. Teori Gaya Hidup. https://www.academia.edu/4297262/teori_gaya_hidup?auto=download
- Darmawan, Indra.dkk. Gelombang Virus Pop Korea 2011. <http://s.viva.co.id/news/read/230465-virus-pop-korea/2>
- ForumIDWS. Budaya Kpop Udah ada sejak 600 Tahun yang lalu. <http://forum.idws.id/threads/wow-budaya-kpop-udah-ada-sejak-600-tahun-lalu.270613/>
- Imanto, Teguh. Budaya Populer dan Realitas Media. <http://www.esa-unggul.ac.id/article/budaya-populer-dan-realitas-media/>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. diakses melalui <http://kbbi.web.id/genre>
- KBS World Radio. 3,3 Juta Penggemar Budaya Pop Korea, Hallyu "DiSeluruh Penjuru Dunia. http://world.kbs.co.kr/indonesian/archive/pr-ogram/news_issue.htm?no=22969
- Abimanyu, Citra. Ddk. 2011. Prestasi Belajar Mahasiswa yang Menonton Seri Drama Korea Selatan pada Pendidikan Sosiologi 2011. FKIP UNTAN PONTIANAK <https://media.nelr-maha-siswa-yang-menonton.pdf>

Triwikrama: Jurnal Multidisiplin Ilmu Sosial

Volume 2, Number 8, 2023 pp 31-40

E-ISSN: 2988-1986

Open Access:



-
- Ramadhan, Ananda. 2018. Pengaruh Terapan Tayangan Korean Wave (Demam Korea) Terhadap Gaya Hidup Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Sumatera Utara. Universitas Sumatera Utara <https://jurnal.usu.ac.id/index.php/flow/article/download/19264/8122>
- Bungin, Burhan. 2011. Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya. Jakarta: Kencana
- Rijal, Maesratur. Makalah Ekonomi Makro Islam Tentang Gaya Hidup Dan Budaya Konsumerisme. https://www.academia.edu/9274860/Budaya_Konsu-merisme_and_Gaya_Hidup
- Simbar, Frulyndese K. 2016. Fenomena Konsumsi Budaya Korea pada Anak Muda Kota Manado. <https://media.neirti.com/media/publications/80963-ID-fenomena-konsumsi-budaya-korea-pada-anak.pdf>