

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi masa kini juga semakin berkembang pula terutama di zaman globalisasi ini. Globalisasi membuat interaksi antar seluruh warga dunia menjadi bebas dan terbuka seolah-olah batas-batas suatu negara menjadi sempit dan salah satu dampak dari globalisasi yakni perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi inipun tampaknya semakin memudahkan kita dalam berbagai bidang terlebih dalam bidang telekomunikasi. Kita dapat dengan mudah dan cepat dalam memperoleh berbagai informasi baik dari dalam negeri maupun dari luar negeri. Hal ini membuat seakan-akan sudah tidak ada batasan-batasan dalam berbagi informasi diantara sesama manusia.

Tidak hanya berbagai informasi yang dapat disebarkan dengan cepat melalui hadirnya berbagai teknologi telekomunikasi yang mutakhir tersebut, budayapun dapat dengan mudah disebarkan ke seluruh dunia. Hal ini berkaitan dengan globalisasi budaya dimana pernyataan ini dapat dikatakan sebagai suatu gejala tersebarnya nilai-nilai dan budaya tertentu dari suatu negara keseluruh dunia sehingga menjadi budaya dunia atau *world culture*.

Kehidupan masyarakat modern antara lain ditandai oleh tingginya lalu lintas budaya antar negara yang didukung oleh kecanggihan teknologi informasi dan peran media massa. Berbagai pilihan budaya yang ditawarkan pun telah jauh melampaui dimensi fisik (geografis) dan mental manusia diseluruh dunia. Kebudayaan masyarakat modern tersusun dari berbagai unsur yang saling tumpang tindih melampaui batas-batas geopolitis. Kebudayaan pun dipahami sebagai proses pertukaran, pinjam-meminjam, dan pengaruh-memengaruhi dalam sejarah yang kompleks. Raymond Williams berpendapat bahwa budaya (*culture*) merupakan salah satu kata paling rumit dalam khasanah bahasa Inggris karena ia dipakai untuk beberapa konsep penting pada disiplin intelektual dan sistem pemikiran yang berbeda. Salah satu batasan budaya menurut Williams adalah budaya sebagai “suatu jalan hidup spesifik yang dianut baik oleh orang, periode,

*commit to user*

maupun oleh sebuah kelompok tertentu dalam masyarakat” (Raymond Williams dalam Hikmat Budiman, 2002: 103-104). Berdasarkan batasan tersebut, budaya dapat didefinisikan sebagai jalan spesifik yang dianut sekelompok tertentu dalam suatu masyarakat. Misal, kebiasaan spesifik yang dianut anak-anak muda yang sebelumnya tidak dikenal oleh generasi tua suatu masyarakat tertentu bisa disebut sebagai budaya, seperti budaya menggemari musik Korea.

Teknologi informasi dan peran serta media mendorong munculnya budaya-budaya yang disukai oleh banyak orang di seluruh dunia. “Budaya yang disukai secara luas oleh banyak orang” disebut budaya populer, budaya pop/*popular culture*, atau budaya massa/*mass culture* (John Storey, 1994). Budaya ini mencakup seluruh praktik kehidupan sehari-hari, mulai dari memasak, gaya berpakaian, olahraga, dunia hiburan, dll. Pada awalnya kajian tentang budaya populer tidak bisa dilepaskan dari peran Amerika Serikat dalam memproduksi dan menyebarkan budaya populer. Negara itu telah menanamkan akar yang sangat kuat dalam industri budaya populer, antara lain melalui Music Television (MTV), 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, Korea Selatan, Hongkong, dan Taiwan.

Salah satu budaya yang tengah mempengaruhi berbagai negara adalah budaya pop Korea atau yang lebih dikenal dengan sebutan *K-pop/Hallyu Wave/Korean Wave*. Fenomena *Hallyu* yang berarti *Korean Wave* atau Demam Korea mengacu pada popularitas budaya Korea di luar negeri dan menawarkan hiburan Korea yang terbaru yang mencakup film dan drama, musik pop, animasi, games dan sejenisnya. Indonesiapun terikut imbas penyebaran budaya ini terutama dikarenakan Indonesia yang merupakan negara berkembang yang mudah dipengaruhi oleh negara-negara maju. Penyebaran budaya pop Korea ini juga terbantuan dengan berbagai media massa yang giat memperkenalkan budaya tersebut dan salah satu media massa yang intensif dalam menyebarkan budaya ini adalah internet dan televisi. Hampir setiap hari kita dapat menonton

acara-acara yang berhubungan dengan budaya pop Korea ini di hampir seluruh stasiun televisi.

Menurut John Storey, konsumsi atas suatu budaya populer akan selalu memunculkan adanya kelompok penggemar, bahwa “penggemar adalah bagian paling tampak dari khalayak teks dan praktik budaya pop” (John Storey, 2006: 157). Sementara Henry Jenkins memandang aktivitas pembacaan yang dilakukan penggemar adalah sebuah pengembangan “tindakan berburu menjadi sebuah seni” (dalam Storey, 2006:162). Penggemar digambarkan oleh Jenkins sebagai individu yang tengah melakukan sebuah perburuan makna atas suatu produk budaya dimana pemaknaan tersebut adalah sebuah tindakan bebas yang melibatkan intelektual dan emosinya. Ia menolak anggapan bahwa makna dikendalikan oleh produsen atau dunia industri. Manusia memiliki hasrat untuk mencari dan memaknai budaya dalam rangka membentuk identitas dirinya dan penggemar adalah orang-orang yang menarik suatu produk budaya agar bisa memilikinya secara penuh lalu mengintegrasikannya pada kehidupan sehari-hari mereka.

Teks ditarik mendekat bukan agar penggemar bisa dimiliki olehnya melainkan sebaliknya agar penggemar bisa lebih penuh memilikinya. Hanya dengan mengintegrasikan isi media kembali dalam kehidupan sehari-hari mereka, hanya dengan keterlibatan yang karib dengan makna dan materinya, para penggemar bisa mengkonsumsi fiksi dan menjadikannya sebagai sumber daya yang aktif (Jenkins, dalam Storey, 2006:163).

Para penggemar memiliki intensitas keterlibatan intelektual dan emosional serta memberi makna pada pembacaannya atas suatu produk budaya. Konsumsi budaya berkaitan dengan pemaknaan individu akan pola yang ingin ia bentuk sebagai identitas diri, dan di tengah padatnya lalu lintas budaya saat ini, beredar berbagai gaya hidup yang diyakini mampu memberikan suatu identitas diri tertentu. Diri sebagai salah satu bentuk keberadaan manusia memerlukan berbagai atribut yang akan membuat diri tersebut menjadi dikenali oleh orang lain. Upaya ini terutama dilakukan melalui gaya hidup yang mampu memberikan suatu identitas bagi diri. Manusia pun senantiasa melakukan perburuan identitas melalui berbagai gaya hidup yang ada. Maka, pilihan seseorang atas suatu produk

budaya akan termanifestasi dalam gaya hidup. Gaya hidup merupakan pola yang diyakini sebagai pembentuk identitas diri seseorang. “Gaya hidup sebagai cara hidup mencakup sekumpulan kebiasaan, pandangan, dan pola-pola respon terhadap hidup, serta terutama perlengkapan untuk hidup” (Bagus Takwin, 2006).

Konsumsi atas budaya populer Korea berupa music (*K-pop*) juga telah melahirkan penggemar-penggemarnya di seluruh dunia yang biasa disebut *K-pop Lovers*. *K-pop* mampu membentuk sebuah dunia baru, menghasilkan nilai-nilai baru, dan juga melahirkan *trend* baru yang diikuti oleh banyak orang. Di Indonesia, ada banyak perkumpulan pecinta *K-pop* yang menamakan dirinya sebagai UKLI (United *K-pop Lover* Indonesia). UKLI telah hadir di Jakarta, Bandung, Malang, Semarang, Balikpapan, Medan, Makasar, dan di kota-kota besar di Indonesia. Tak terkecuali di Kota Solo.

Bertolak dari uraian di atas, peneliti tertarik untuk mengkaji bagaimana gaya hidup penggemar *K-pop*, khususnya di anggota UKLI Distrik Solo. Seperti diungkapkan oleh Henry Jenkis di atas, bahwa penggemar adalah orang-orang yang menarik suatu produk budaya agar bisa memilikinya secara penuh lalu mengintegrasikannya pada kehidupan sehari-hari mereka. Tindakan remaja mengkonsumsi *K-pop* tentunya didasari oleh pilihan dan kesadaran, ada pemaknaan pribadi dibalik pilihan tersebut. *K-pop* sebagai perlengkapan hidup yang digunakan penggemarnya akan menyediakan pengalaman-pengalaman pribadi dan pengetahuan mengenai keduanya dapat menjadi modal budaya yang akan mempengaruhi gaya hidup penggemarnya. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk mengangkat judul **“Gaya Hidup Penggemar *K-pop* (Budaya Korea) Dalam Mengekspresikan Kehidupannya Studi Kasus *K-pop Lover* di Surakarta”**

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana gaya hidup penggemar *K-pop* yang selanjutnya dapat dirumuskan dalam beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana karakteristik penggemar *K-pop* di Surakarta?
2. Mengapa penggemar memilih *K-pop* sebagai idola?
3. Bagaimanakah penggemar mengekspresikan kegemaran mereka terhadap *K-pop* dalam kehidupan sehari-hari?

## C. Tujuan Penelitian

Dari uraian latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi karakteristik penggemar *K-pop* di Surakarta.
2. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mendorong penggemar mengidolakan *K-pop*.
3. Mendeskripsikan cara penggemar dalam mengekspresikan kegemaran mereka terhadap *K-pop*.

## D. Manfaat Penelitian

Nilai dari suatu penelitian adalah ditentukan oleh besarnya manfaat yang dapat diambil dari penelitian tersebut. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
  - a. Memberikan kontribusi terhadap berkembangnya ilmu pengetahuan, terutama ilmu-ilmu sosial.
  - b. Menambah wawasan tentang budaya populer Korea.
  - c. Menambah wawasan tentang gaya hidup penggemar *K-pop*.
  - d. Dapat dipakai sebagai acuan bagi penelitian-penelitian sejenis untuk tahap selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat menjadi masukan bagi mereka yang ingin mengkaji konsumsi budaya populer Korea di kalangan mahasiswa.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang gaya hidup penggemar budaya pop Korea serta menjadikan kita lebih kritis terhadap budaya populer.

