

(kuantitatif)

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

No	penulis	Judul	Tahun Penelitian	Hasil Penelitian
1	Ni Made Febriana Sara Dwiyanti, Ida Bagus Gde Pujaastawa, Ida Ayu Alit Laksmiwati	Pengaruh Budaya Pop Korea terhadap Gaya Hidup Remaja di Kota Denpasar, Bali	2020	Ideologi konsumerisme seorang remaja penggemar budaya Korea menjadi konsumtif adalah faktor bagi mereka dalam mengonsumsi produk budaya Korea di kota Denpasar. Gaya hidup mereka di dominasi dengan kegiatan-kegiatan yang mencerminkan kecintaan mereka terhadap budaya Korea seperti mengoleksi merchandise KPop, menonton konser, mendengarkan musik Korea, berpenampilan, makan, hingga mempelajari bahasa korea
2	Dina Khairunnisa	Budaya K-Pop Dan Kehidupan Sosial Remaja (Studi Kasus Pada Mahasiswa Jurusan IPS Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan	2019	Budaya KPop dapat mempengaruhi interaksi sosial mahasiswa melalui beberapa hal seperti mereka akan lebih memilih untuk berteman dengan orang yang sama seperti mereka dengan kegemarannya dalam budaya Korea karena merasa lebih nyaman untuk menjadi diri mereka sendiri, interaksi dengan keluarga lebih tergolong sedikit karena mereka lebih nyaman individual, mereka sering menunda

		Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta)		waktu belajar dan memilih untuk menonton drama namun disisi lain dari mereka ada yang termotivasi dari drama Korea yang memang menjunjung tinggi pendidikan sehingga menggerakkan mereka untuk belajar tentang bahasa asing yaitu Korea itu sendiri, mereka lebih banyak menghabiskan uang mereka untuk membeli barang K-Pop, budaya Korea berhasil membuat mahasiswa mengubah gaya bicara mereka menjadi bahasa korea
4	Ida Ri'aeni, Musim Suci, Mega Pertiwi, Tias Sugiarti	Pengaruh Budaya korea (K-Pop) Terhadap Remaja di Kota Cirebon	2019	Terdapat dampak positif dan negatif yang ditimbulkan dari komunitas Grup Online KPop. Dampak positif yang mereka dapat yaitu saling memberi motivasi dan semangat, memiliki banyaknya hubungan pertemanan, menghasilkan keuntungan dari penjualan online, serta manfaat secara emosional. Sedangkan dampak negatif yang mereka dapat seperti pengaruh dari kesehatan mata, insomnia atau kesulitan mereka dalam tidur, dan menjadikan setiap individu sebagai konsumtif yang boros

2.2 Landasan Teori

2.2.1 Gaya Hidup Remaja

Gaya hidup merupakan pola hidup seseorang yang dapat dilihat dari minat, cara mereka hidup dengan mengelola keuangannya dan waktunya. Gaya hidup dapat terbentuk karena interaksi sosial. Gaya hidup sebuah cara yang dilakukan seseorang dalam menjalani hidupnya seperti melakukan aktivitas, minat, sikap, konsumsi dan harapan. Menurut Fudyartanta (2012) didalam jurnalnya Kanserina (2015) Gaya hidup mahasiswa dapat berubah, tetapi bukan berubah dalam hal kebutuhan melainkan seperti saat mereka mulai berada diusia puber bukan lagi orang tua yang menjadi model mereka dalam meniru gaya hidup melainkan orang lain yang umumnya banyak digemari oleh kalangan seusia mereka.

Menurut Setiadi (2010:148), gaya hidup didefinisikan sebagai, cara hidup yang didefinisikan oleh bagaimana orang menghabiskan waktu mereka, apa yang mereka pikirkan tentang diri mereka sendiri dan juga dunia sekitarnya. Minor dan Mowen (2002) di dalam jurnal Rahayu dan Alimudin (2015, hal.4) menyatakan bahwa Gaya hidup adalah menunjukkan bagaimana orang hidup, bagaimana membelanjakan uangnya dan bagaimana mengalokasikan waktu. Gaya hidup mencerminkan pola konsumtif yang menggambarkan pilihan seseorang untuk bagaimana ia mempergunakan waktu dan uangnya.

Faktor-faktor utama pembentuk gaya hidup bisa dibagi menjadi dua yaitu secara demografis dan psikografis. Faktor demografis misalnya berdasarkan tingkat pendidikan, usia, tingkat penghasilan dan jenis kelamin, sedangkan faktor psikografis lebih kompleks karena indikator penyusunnya adalah dari karakteristik konsumen.

Bila dilihat dari sisi negatif, maka gaya hidup konsumtif akan menimbulkan dampak:

1. Pola hidup yang boros dan akan menimbulkan kecemburuan sosial, karena bagi orang yang mampu akan membeli semua barang yang diinginkan tanpa memikirkan harga barang tersebut murah atau mahal, diperlukan atau tidak, sehingga bagi orang yang tidak mampu mereka tidak akan sanggup untuk mengikuti pola kehidupan yang seperti itu
2. Mengurangi kesempatan untuk menabung, karena orang akan lebih banyak membelanjakan uangnya dibandingkan menyisihkan untuk ditabung

3. Cenderung tidak memikirkan kebutuhan yang akan datang, orang akan mengonsumsi lebih banyak barang pada saat sekarang tanpa berpikir kebutuhannya di masa datang.

Ali (2010) di dalam bukunya *Psikologi Remaja Perkembangan Peserta Didik* menjelaskan, remaja dalam bahasa aslinya yaitu *adolescence* yang berasal dari Bahasa Latin yang artinya, tumbuh untuk mencapai kematangan. Istilah *adolescence* mempunyai makna kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Pendapat Ali didukung Piaget yang mengatakan bahwa secara psikologis, remaja adalah usia di mana anak tidak merasa bahwa dirinya berada di bawah tingkat orang yang lebih dewasa melainkan merasa sama atau sejajar. Remaja tidak lagi masuk dalam golongan anak-anak tetapi belum juga sepenuhnya dapat masuk ke dalam golongan orang dewasa. Remaja ada di antara anak dan orang dewasa. Oleh karena itu, remaja seringkali dikenal dengan fase mencari jati diri. Remaja masih belum dapat menguasai dan memfungsikan secara maksimal baik fungsi fisik maupun psikisnya. Namun, usia remaja merupakan usia yang amat potensial dalam perkembangannya, baik dilihat dari aspek kognitif, emosi, maupun fisiknya.

Jadi gaya hidup remaja adalah sebuah pola hidup yang dilakukan anak muda dalam menjalankan aktivitasnya lebih aktif seperti berinteraksi sosial, menjalankan hobi dan minat yang beragam. Mereka yang menjalankan gaya hidupnya sebagai seorang remaja cenderung untuk kepentingan dalam menemukan jati diri, mulai dari mode gaya berpakaian hingga mengeksplorasi identitas, karena di usia muda seperti ini mereka akan lebih aktif dalam mencoba banyak hal baru. Mereka juga tidak segan untuk selalu mengikuti gaya hidup orang lain terutama mereka yang menyukai seorang idola. Karena Penting untuk diingat bahwa gaya hidup remaja dapat bervariasi secara signifikan antara individu-individu dan dipengaruhi oleh faktor seperti budaya, latar belakang keluarga, dan nilai-nilai pribadi.

2.2 Drama dan Musik Korea

Korea Selatan, secara resmi dikenal sebagai Republik Korea, adalah sebuah negara yang terletak di Semenanjung Korea di Asia Timur. Ia berbagi perbatasan dengan Korea Utara di sebelah utara. Ibu kotanya adalah Seoul, yang juga merupakan kota terbesar di negara ini. Korea Selatan memiliki sejarah yang kaya, dengan warisan budaya yang kuat, teknologi canggih, dan ekonomi yang maju. Negara ini juga dikenal dengan K-Pop, drama Korea, dan masakan yang lezat. Drama dan musik korea dapat dengan mudah masuk ke

Indonesia, hal itu dikarenakan beberapa faktor seperti teknologi, ataupun banyaknya minat Masyarakat Indonesia itu sendiri. Tidak hanya drama dan musik semakin banyaknya peminatnya di Indonesia baik dari produk kecantikan, pakaian, hingga makanan menjadi semakin mudah masuk ke Indonesia. kemudian karena hal yang baru dan menarik tersebut terkadang lebih membuat anak muda mudah untuk tertarik hingga dapat mengubah gaya hidup mereka agar sama dengan kehidupan orang-orang Korea.

Di Indonesia perkembangan budaya Korea dimulai pada tahun 2009 dan berkembang pesat pada tahun 2013 dengan munculnya sebuah blog “Asian Fans Club” (AFC) yang dibuat oleh Santi Ela Sari yang didalam blog tersebut berisi tentang berita hiburan Korea. Pada 2002 pun Korea mulai berhasil melambungkan nama negaranya saat menjadi tuan rumah Piala Dunia, dengan membuat para negara lain untuk meliput negara Korea Selatan. Penyebaran secara pesat yang terjadi pada budaya Korea tersebut dapat disebut dengan istilah *Hallyu*, atau *Korean wave*. Menurut sumber *Hallyu* atau *Korean Wave* pertama kali di perkenalkan oleh Jurnalis yang berasal dari China, dengan istilah *Hanliu* dalam Bahasa Mandarin yang mengacu pada semua aspek budaya Korea, baik dari drama, film, musik, gaya berpakaian, tatanan rambut, kosmetik yang menyebar keseluruh dunia

Drama adalah sebuah karya seni panggung, film, atau produksi. Sebuah seni pertunjukan dimana terdapat naskah cerita yang disampaikan melalui aksi dan dialog oleh para actor atau pemain. Menurut Morissan (2011) drama adalah pertunjukan yang menyajikan cerita mengenai kehidupan dan karakter seseorang atau beberapa orang yang diperankan oleh pemain yang melibatkan konflik dan emosi. Menurut Anne (2002) drama adalah sebuah kisah yang diceritakan melalui kata-kata dan gerakan. Sedangkan menurut Moulton (2002) drama adalah kisah hidup yang digambarkan dalam bentuk Gerakan. Drama Korea adalah tontonan hiburan televisi yang berasal dari Negara Korea Selatan. Biasanya, mereka menggabungkan berbagai elemen termasuk cerita, akting, musik, dan produksi visual untuk menciptakan pengalaman hiburan yang menarik bagi penonton. Drama Korea sering kali memiliki genre yang beragam, termasuk romantis, komedi, misteri, historis, fantasi, dan lain sebagainya. Mereka telah mendapatkan popularitas global dan memiliki penggemar di seluruh dunia, terkenal dengan kecerdasan ceritanya dan kualitas produksinya yang tinggi. Beberapa drama Korea juga dikenal sebagai K-Drama.

Musik adalah seni bunyi yang dihasilkan dari berbagai elemen seperti melodi, ritme, harmoni, vokal dan instrument musik. Rien (1999:1) seni musik adalah suatu hasil karya dalam bentuk lagu atau komposisi music yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk lagu, dan ekspresi. Dengan adanya musik seseorang dapat mengungkapkan perasaannya meskipun dari berbagai ungkapan perasaan seseorang berbeda-beda. Music korea sendiri sering disebut sebagai K-Pop yaitu sebuah genre yang berasal dari Korea Selatan yang mencakup berbagai gaya music seperti pop, hip hop, jazz, R&B, elektronik, soul hingga rock. Kpop terkenal karena produksi musiknya yang cukup berkualitas tinggi, selain itu Kpop identik dengan penampilan panggung yang di sajikan dengan sebuah tarian oleh para penyanyi atau grup tersebut yang sering disebut koreografi dance, serta visual yang menarik. industri K-pop juga mempromosikan grup idola dengan fanbase atau kelompok penggemar setia yang besar dan berdedikasi. Musik Korea telah mendapatkan popularitas global dan memiliki penggemar di seluruh dunia. musik *K-pop* dapat dengan mudah di terima oleh Masyarakat Indonesia dengan bukti tingginya angka *streaming MV (Music Video) K-Pop* yang berasal dari Indonesia dan juga banyaknya grup *dance cover* khusus lagu Korea yang bermunculan. Menurut Emilie (2012) *K-Pop* adalah kepanjangan dari Korean Pop (Musik pop Korea), yang merupakan jenis musik yang sangat populer di Korea Selatan. Para generasi muda yang memiliki bakat dalam menciptakan lagu ataupun memproduseri telah banyak belajar tentang dunia musik global dengan membawa perubahan seperti memasukkan unsur negara mereka dalam sebuah karya kreasi. Korean pop berpusat pada grup idola, yang biasanya dibatasi dengan usia debutnya yang memiliki terkadang memiliki peluang popularitasnya lebih besar dibandingkan dengan penyanyi solo. Budaya *K-Pop* sendiri mulai merambah ke Indonesia sekitar tahun 2012, dimana pada saat itu *K-Pop* berada pada masa kejayaan. Hal ini berawal dari lagu milik *PSY* dengan judul "*Gangnam Style*" sedang banyak didengar dimana-mana. Kemudian mulailah bermunculan orang-orang mencari mengenai Korea dan *K-Pop* melalui berbagai macam media, seperti *YouTube* atau *Instagram*.

2.3 Teori Penelitian

Teori yang relevan dalam penelitian ini adalah :

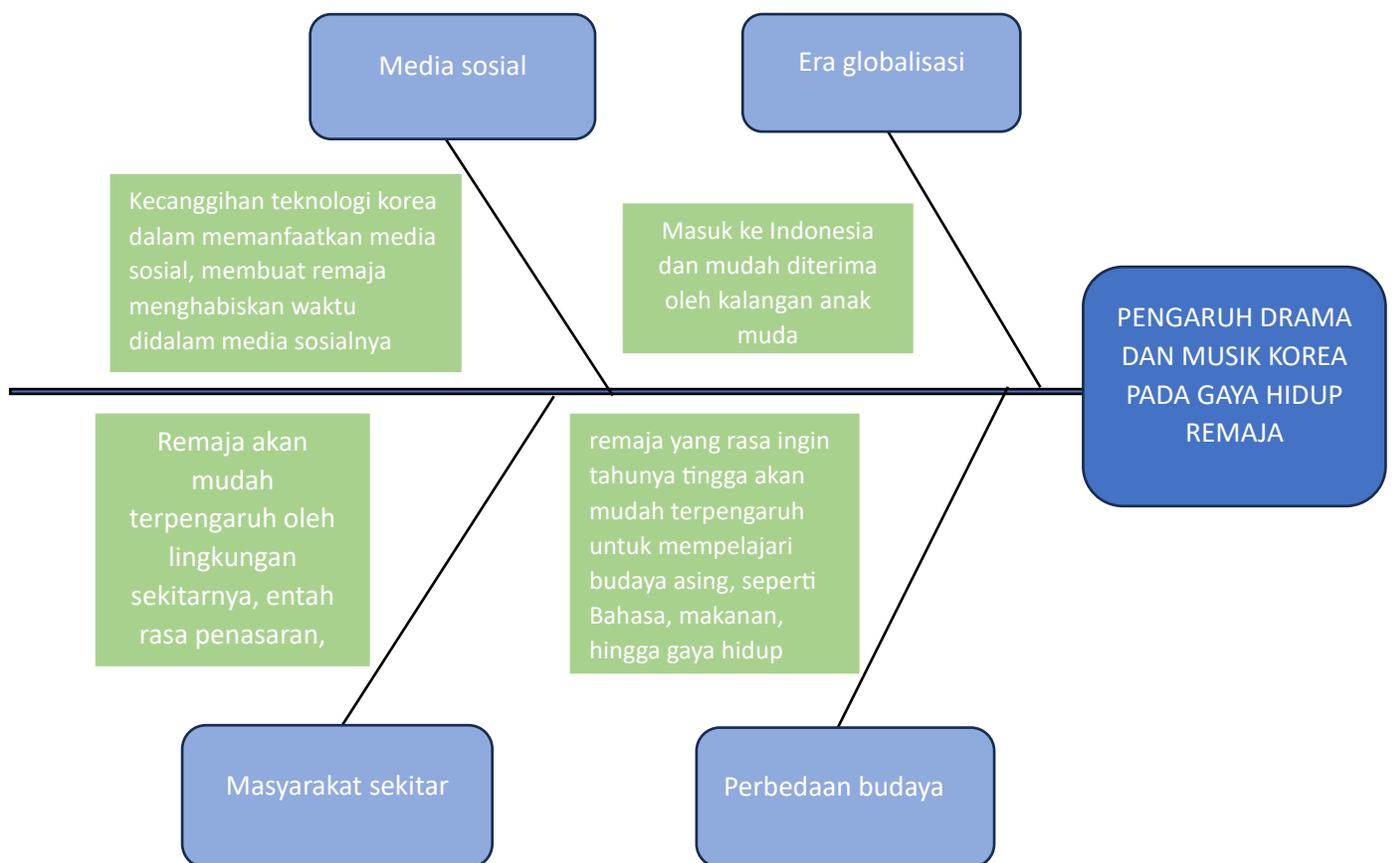
teori konsumerisme Baudrillard (dalam Misnawati 2020), teori itu membahas tentang bahwasannya masyarakat konsumeris pada masa sekarang tidak didasarkan kepada kelasnya tetapi kepada kemampuan konsumsinya. Siapa pun bisa menjadi bagian dari kelompok apapun jika sanggup mengikuti pola konsumsi kelompok tersebut. Secara keseluruhan Baudrillard disini menjelaskan bahwa yang dikonsumsi Masyarakat konsumerisme bukanlah kegunaan dari suatu produk melainkan citra atau pesan yang disampaikan produk tersebut. Selain itu, menurut Ritzer (dalam Baudrillard, 2004) konsumerisme bukan sekedar nafsu untuk membeli begitu banyak komoditas, melainkan memiliki fungsi kenikmatan, fungsi individual, pembebasan kebutuhan, pemuasan diri, kekayaan atau konsumsi objek.

Teori Determinisme Budaya pertama kali dicetuskan oleh ahli antropologi Prancis, Gustave Le Bon, dalam bukunya yang berjudul "The Psychology of Peoples" yang diterbitkan pada tahun 1895. Le Bon berpendapat bahwa faktor budaya dan lingkungan mempengaruhi perilaku dan perkembangan suatu masyarakat. Teori Determinisme Budaya menyatakan bahwa faktor-faktor budaya dan lingkungan memainkan peran dominan dalam membentuk perilaku, norma, nilai, dan institusi suatu masyarakat. Menurut teori ini, individu cenderung terpengaruh dan dipengaruhi oleh budaya di sekitarnya dalam hal kepercayaan, nilai, dan tindakan mereka. Hal ini mengimplikasikan bahwa budaya memiliki dampak signifikan dalam menentukan bagaimana suatu masyarakat akan berkembang dan berfungsi.

2.4 Kerangka Berpikir

Diperlukan kerangka berpikir dalam penulisan penelitian ini bagi peneliti sebagai konsep awal penelitian. Berdasarkan kerangka berpikir yang dibuat, peneliti mengambil variable X drama dan musik Korea, variable Y berupa gaya hidup remaja. Jika ditinjau dari teori yang peneliti ambil yaitu teori Determinisme budaya, munculnya budaya asing dapat mempengaruhi perilaku, nilai ataupun institusi Masyarakat sekitar. Menurut teori ini individu akan cenderung terpengaruh atau dipengaruhi oleh budaya disekitarnya, Adapun remaja diusia yang aktif dalam menemukan jati diri, mereka akan lebih mudah terpengaruh untuk mencoba hal baru seperti halnya mudah dalam terpengaruh budaya asing yaitu budaya Korea, dimana budaya Korea adalah salah satu budaya yang

cukup mudah untuk diterima di Indonesia. Di tinjau dengan teori yang lain yaitu teori konsumerisme yang menjelaskan bahwa Masyarakat masa kini tidak didasarkan pada kelas melainkan pada kemampuannya sebagai konsumen, mereka lebih aktif sebagai konsumen karena sebuah citra dan daya Tarik, pemuasan, pembebasan kebutuhan serta fungsi kenikmatan dan individual. Dari teori itu dapat di ambil bahwa remaja masa kini yang gaya hidupnya terpengaruh oleh budaya Korea akan lebih aktif sebagai konsumtif, karena mereka tidak segan untuk mengeluarkan biaya yang besar untuk memenuhi kepuasannya terhadap barang-barang yang berbau Korea.



2.5 Hipotesis

Hipotesis adalah suatu dugaan sementara dari masalah penelitian. Hipotesis menurut Sugiyono (2019:99), adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian dan didasarkan pada fakta-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data. Pernyataan ini berlaku sementara sampai dilakukannya penelitian dan pengumpulan data untuk membuktikan pernyataan tersebut. Sehingga perlu dilakukan tahap uji terlebih dahulu untuk menetapkan atau mengetahui kebenaran suatu permasalahan (Arikunto, 2006: 71). Maka, hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 : Tidak terdapat pengaruh dari adanya musik dan drama korea terhadap gaya hidup remaja

H_a : terdapat pengaruh dari adanya musik dan drama korea pada gaya hidup remaja

DAFTAR PUSTAKA

- Desyandri, D. (2019). Seni Musik Serta Hubungan Penggunaan Pendidikan Seni Musik Untuk Membentuk Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(3), 222-232.
- Dwiyanti, N. M. F. S., Pujaastawa, I. B. G., & Laksmiwati, I. A. A. (2023). Pengaruh Budaya Pop Korea terhadap Gaya Hidup Remaja di Kota Denpasar, Bali. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 162-170.
- Febrianti, D. (2021). Pengaruh Budaya Populer Korea Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Di Kota Palembang (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik)
- KOMUNIKASI BUDAYA DAN DOKUMENTASI KONTEMPORER. (2019). (n.p.): Unpad Press.
- Hadiyani, S. P., Abidin, Z., & Utamidewi, W. (2021). Pengaruh Tayangan Drama Korea Itaewon Class Terhadap Motivasi Menjadi Entrepreneurship. *Jurnal Pendidikan dan Kewirausahaan*, 9(1), 132-144.
- Herpina, H., & Amri, A. (2017). Dampak ketergantungan menonton drama Korea terhadap perilaku mahasiswa ilmu komunikasi Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik*, 2(2), 1-13.
- Maghfirah, A. S., Anggrainika, V., & Sinaga, Y. D. S. B. (2022). Pengaruh Budaya K-Pop Terhadap Kehidupan Mahasiswa Universitas Diponegoro. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 3(02), 250-258.
- Maranisya, U., & Putri, S. A. (2022). Pengaruh harga dan sistem penjualan tiket terhadap kepuasan penonton di event konser Be The Sun In Jakarta 2022. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 3225-3232.
- Pramadya, T. P., & Oktaviani, J. (2021). Korean wave (hallyu) dan persepsi kaum muda di Indonesia: Peran media dan diplomasi publik Korea Selatan. *Insignia: Journal of International Relations*, 8(1), 87-100.
- Ri'aeni, I. (2019). Pengaruh budaya korea (K-Pop) terhadap remaja di Kota Cirebon.