

**FENOMENA PENYEBARAN INDSTRI HIBURAN KOREA PADA
PERUBAHAN GAYA HIDUP REMAJA DI BANDAR LAMPUNG**

(studi pada mahasiswa Universitas lampung)

(Ujian Tengah Semester)

Oleh

Rofiqoh Rayvani

2216041084



PROGRAM STUDI ILMU ADMINISTRASI NEGARA

FAKULTAS ILMU SOSIAL, DAN ILMU POLITIK

UNIVERSITAS LAMPUNG

OKTOBER, 2023

ABSTRACT

THE PHENOMENON OF THE SPREAD OF THE KOREAN ENTERTAINMENT INDUSTRY ON CHANGES IN THE LIFESTYLE OF TEENAGERS IN BANDAR LAMPUNG

(study on University of Lampung students)

By:

Rofiqoh Rayvani

This study aims to determine the phenomenon of the spread of the Korean entertainment industry on changes in the lifestyle of teenagers in Bandar Lampung. Factors that influence this are: social media, globalization era, surrounding communities and cultural differences. This research uses a qualitative approach with descriptive methods and uses purposive techniques for determining informants. The data collection techniques used are interviews, and literature studies. From the results of the research conducted, it was found that the development of the Korean entertainment industry in Indonesia is quite influential in changing the lifestyle of teenagers, for example in terms of dressing, socializing, the things they consume to their perspective on life. The impact obtained by teenagers becomes more insightful, has more friendships, recognizes foreign cultures, and is motivated in positive things, but there are also bad impacts that might be obtained, namely wasting time, to the nature of dependence.

Keywords: lifestyle, teenagers, Korean entertainment industry, Korean culture

ABSTRAK

FENOMENA PENYEBARAN INDUSTRI HIBURAN KOREA PADA PERUBAHAN GAYA HIDUP REMAJA DI BANDAR LAMPUNG

(studi pada mahasiswa Universitas Lampung)

Oleh :

Rofiqoh Rayvani

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Fenomena Penyebaran Industri Hiburan Korea pada Perubahan Gaya Hidup Remaja di Bandar Lampung. Faktor-faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah : sosial media, era globalisasi, Masyarakat sekitar dan perbedaan budaya. Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan menggunakan teknik purposif untuk penentuan informan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara, dan studi pustaka. Dari hasil penelitian yang dilakukan, didapatkan hasil bahwa berkembangnya industri hiburan korea di Indonesia cukup mempengaruhi dalam merubah gaya hidup remaja, contohnya seperti dalam hal berpakaian, bersosialisasi, hal-hal yang mereka konsumsi hingga cara pandang hidup mereka. Dampak yang didapat remaja menjadi lebih berwawasan, memiliki pertemanan yang lebih banyak, mengenal budaya asing, dan termotivasi dalam hal positif, namun adapun dampak yang buruk yang mungkin akan didapat yaitu membuang-buang waktu, hingga sifat ketergantungan.

Kata kunci : gaya hidup, remaja, industri hiburan korea, budaya korea

DAFTAR ISI

BAB I.....	2
PENDAHULUAN.....	2
1.1 Latar belakang	2
1.2 Rumusan masalah.....	9
1.3 Tujuan penelitian	9
1.4 Manfaat penelitian	9
BAB II	11
TINJAUAN PUSTAKA	11
2.1 Penelitian Terdahulu	11
2.2 Landasan Teori	13
2.3 Teori Penelitian.....	17
2.4 Kerangka pikiran	19
BAB III.....	21
METODE PENELITIAN	21
3.1 Tipe Penelitian.....	21
3.2 Fokus Penelitian	21
3.3 Lokasi penelitian	22
3.4 Jenis dan sumber data penelitian	22
3.5 Teknik pengumpulan data.....	23
3.6 Teknik analisis data	24
3.7 Teknik keabsahan data.....	25
BAB IV	28
HASIL DAN PEMBAHASAN	28
4.1 Hasil.....	28
4.2 Pembahasan	31
4.2.1 Dengan berkembangnya industri hiburan korea di Indonesia apakah mempengaruhi perubahan gaya hidup remaja masa kini?	31
4.2.2 Apa dampak dari penyebaran industri hiburan korea terhadap gaya hidup remaja masa kini?.....	33
BAB V.....	35
KESIMPULAN DAN SARAN	35

4.1	KESIMPULAN	35
4.2	SARAN	36
DAFTAR PUSTAKA		37

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Seiring dengan berkembangnya zaman semakin mudah setiap orang dalam mendapatkan informasi, tidak sedikit dari mereka dapat dengan mudah menyerap semua informasi yang mereka dapat. Terutama para remaja, dengan meningkatnya kecanggihan teknologi di era digital menjadikan mereka lebih ketergantungan pada penggunaan teknologi internet dalam mengakses segala sesuatu karena lebih mempermudah hidup mereka. Selain itu, dalam teknologi di era globalisasi ini juga semakin mempermudah untuk budaya asing masuk ke Indonesia, salah satunya yaitu budaya Korea Selatan. Dalam kecanggihan teknologi masa kini, kita sebagai sumber daya manusia pun tidak luput dalam persaingan di era digital, setiap orang berlomba-lomba dalam menciptakan inovasi, seperti halnya di Korea Selatan yang sebelumnya adalah negara berkembang berubah menjadi negara maju, dimana SDM di latih dan di bimbing untuk terus mengikuti arus jaman dengan di biasakan hidup berdampingan dengan teknologi yang canggih, sehingga bermunculan ide-ide cemerlang dalam menciptakan sesuatu yang dapat menarik perhatian negara lain contohnya dalam industri hiburan, seperti tidak kehabisan ide mereka memproduksi musik, perfilman dan semacamnya yang mana setiap hasilnya dapat diterima dengan mudah oleh negara lain.

Industri hiburan korea adalah kegiatan pengelolaan yang bergerak di bidang hiburan seperti dunia Entertainment yang ada di Korea. Yang termasuk pada industri hiburan korea yaitu seperti musik dan drama atau film yang di produksi oleh korea, dimana saat ini korea cukup maju dan berkembang juga dibantu oleh majunya sektor industry hiburan yang mendunia, dimana membawa dampak yang sangat baik bagi korea karena berperan cukup besar pada perekonomian Korea Selatan. Industri hiburan korea dapat dengan mudah masuk ke Indonesia, hal itu dikarenakan beberapa faktor seperti teknologi, ataupun banyaknya minat Masyarakat Indonesia itu sendiri. Tidak hanya dalam bentuk 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. Gaya hidup menurut Kotler (2009) adalah pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Melihat bagaimana budaya asing seperti halnya budaya Korea yang berhasil masuk ke Indonesia dengan bantuan teknologi yang semakin canggih di era globalisasi saat ini, menunjukkan bukti dari penjelasan teori globalisasi milik Appadurai (1996) (dalam Pujaastawa, 2017), yang menyatakan bahwasannya globalisasi dipengaruhi oleh pergerakan lima arus global yaitu, *ethnoscape*, dimana mobilitas manusia antarnegara seperti turis dan kaum migran; *technoscape*, menyebarnya teknologi ke berbagai negara; *finanscape*, mengalirnya modal finansial melintasi batas-batas nasional; *mediascape*, penyebaran informasi ke berbagai belahan dunia; *ideoscape*, menyebarnya gerakan yang mengusung ideologi pencerahan (rasionalitas) Barat, seperti demokrasi, hak asasi manusia, lingkungan, keterbukaan, dan kesejahteraan. Menurut sumber lain dijelaskan dalam mencermati pemikiran Appadurai tentang fase yang dilewati dalam perkembangan globalisasi sebagai arus perubahan kultur, seperti halnya fase perliminal yaitu fase dimana Masyarakat melakukan proses pemisahan diri dengan lingkungannya, fase liminal yaitu fase dimana Masyarakat mulai re-evaluasi terhadap status masalah sosial masa lalu sebagai proses menuju integrasi sosial, terakhir yaitu fase post liminal, yaitu fase dimana Masyarakat yang umumnya lebih ke individualisme mulai sadar atas penyatuan dirinya dengan lingkungan. Appadurai, mendapatkan petunjuk gerakan Masyarakat yang lebih mengedepankan media sebagai acuan mereka, penggunaan teknologi semakin kukuh dan budaya yang semakin jauh dari pandangan identitas sosialnya, akibatnya terjadi kemerosotan budaya yang semakin sulit dikendalikan oleh para aktor sosial.

Di Indonesia perkembangan budaya Korea sendiri 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 di sebut 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. Dari sekian banyaknya budaya Korea Selatan yang mudah untuk dapat masuk ke Indonesia dan bahkan banyak diterima oleh Masyarakat terutama dikalangan remaja yaitu pada Industri hiburan seperti drama dan musik, atau yang lebih sering dikenal dengan istilah *K-drama* dan *K-pop*. 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*.

Semakin maraknya minat orang dalam musik Korea Selatan, mulailah terkenal istilah *boy grup* dan *girl grup*, yang kini banyak diminati oleh remaja Indonesia, dan di Indonesia mulai munculah *girl grup* dan *boy grup* yang dapat dikatakan berkiblat pada grup-grup Korea. Dari banyaknya penggemar mereka,

munculah istilah baru yaitu fandom. Fandom berasal dari kata fanatics dan kingdom, atau bisa juga berasal dari kata fanatics dan domain. Fanatics adalah kecintaan yang sangat mendalam pada sesuatu, sedangkan kingdom berarti Kerajaan, ini juga memiliki maksud yang sama dengan domain yang berarti wilayah. Fiske, 1992 dalam Komakoma (2005) menjelaskan apa arti fandom itu sendiri, "Fandom is a feature of popular culture that, Selects from a repertoire of mass produced and mass distributed entertainment and takes them into a culture of a self selected fraction of people" menurutnya fandom adalah sebuah fitur budaya pop yang datang dari sebuah pertunjukan hiburan yang diproduksi dan didistribusikan secara massal dan menjadi budaya Sebagian kecil orang yang memilihnya. Anggota sebuah fandom akan terus berusaha agar idolanya terus populer dengan melakukan berbagai cara, seperti mendukung dengan cara membeli album, streaming, atau dengan cara vote agar idolanya terus mendapatkan penghargaan. Dari terbentuknya istilah fandom, dapat mengubah perilaku sosial Masyarakat terutama dikalangan remaja, banyak ditemukan di sosial media seperti twitter, dan instagram dimana mereka akan lebih memilih untuk berkumpul sesuai fandom dari grup yang sama mereka sukai, dan mereka akan membuat komunitas online sendiri untuk membahas grup tersebut. Komunitas ini terkadang lebih banyak digemari oleh kalangan remaja Wanita ketimbang pria.

Selain dari musik, budaya korea yang menyebar cukup cepat yaitu drama. 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. Menurut Rizki (2016) drama Korea merupakan cerita fiksi yang menggambarkan kehidupan masyarakat Korea yang diproduksi oleh orang-orang Korea Selatan yang ditayangkan di televisi Korea Selatan. Drama Korea ini berbentuk cerita bersambung yang biasanya terdiri dari 16 episode hingga 32 episode. Setiap episode berdurasi 40 menit sampai 1 jam. Hal ini sejalan dengan penjelasan Frulyndese (2016) bahwa

drama Korea banyak dibuat dalam format miniseri yang terdapat 16-32 episode dengan durasi dari masing-masing episode sekitar 60-70 menit. Dalam drama Korea setiap cerita memiliki konflik atau kejadian-kejadian yang menegangkan. Melalui konflik yang terjadi didalam drama dianggap sebagai salah satu elemen yang harus ada didalam setiap cerita. Hal inilah yang dapat membuat perbedaan jalan cerita antara drama yang satu dengan drama yang lain. Jika dibandingkan dengan musik, drama lebih luas peminatnya, bukan hanya kalangan remaja Wanita, kini drama korea juga banyak di minati oleh segala kalangan, baik tua maupun muda, baik Perempuan maupun pria. Alasan dibalik banyaknya para peminat drama karena alur cerita yang menarik, episode yang tidak terlalu banyak sehingga tidak membuat para pemirsa jenuh, para pemain yang apik dalam beracting, pakaian yang selalu trendi hingga pesan dan makna dari drama yang selalu dikemas dengan sangat menarik membuat para penonton tidak pernah bosan untuk menontonnya. Keberhasilan drama korea mengambil hati Masyarakat Indonesia dimulai dengan munculnya drama korea pada tahun 2002 yang berjudul *Endless Love* di salah satu stasiun televisi Indonesia. Dari survei AC Nielsen Indonesia, rating *Endless Love* mencapai angka 10 (berhasil ditonton 2,8 juta penonton di lima kota besar), hal itu membuat para pemain drama tersebut di tampilkan di Indonesia dan menjadi idola baru di kalangan Masyarakat Indonesia. Dan dari situ mulai bermunculan drama-drama korea yang ditayangkan di beberapa stasiun televisi Indonesia. Pada tahun ini tingkat ketertarikan orang-orang pada budaya Korea semakin meningkat (al Amroshy, 2014), terutama saat era pandemi, dimana banyak orang yang memilih menonton drama korea sebagai sarana mereka dalam menghilangkan penatnya saat pemerintah mengharuskan masyarakatnya untuk diam dirumah. Semakin canggihnya di era digital ini pun, membuat semakin mudah bagi penggemar drama korea dalam mengakses drama-drama yang ingin mereka tonton melalui jejaring aplikasi atau web berbayar, seperti netfix, viu dan masih banyak aplikasi lainnya.

Kini semakin antusiasnya Masyarakat Indonesia dalam menikmati tayangan baik drama ataupun music video korea, semakin membuat negara korea Selatan tersebut gencar untuk terus menyebarkan virus *Korean wave* di seluruh dunia

terutama Indonesia. Melihat antusias Masyarakat Indonesia terhadap musik korea, menjadi Langkah besar bagi agensi-agensi idol grup tersebut untuk menyelenggarakan konser di Indonesia untuk menyapa para penggemarnya dengan dibantu oleh promotor-promotor dari Indonesia. Untuk biaya dalam pembelian tiket pun tidak terbilang murah tapi senilai ratusan hingga jutaan, sebagai contoh seperti konser yang di selenggarakan oleh grup seventeen pada tahun 2022 berkisaran 1 juta hingga 3 juta rupiah. Selain konser mereka juga mengadakan pertemuan bagi para penggemar yang beruntung secara acak dengan membeli album yang disebut meet and great, hanya demi bertemu idolanya mereka rela mengeluarkan uang dengan nominal yang tidak sedikit untuk membeli album fisik sebanyak-banyaknya demi peluang untuk menang dan terpilih, untuk album satuannya rata-rata berharga Rp.250.000,00 hingga Rp. 300.000,00. Belum lagi merchandise official yang di produksi oleh agensi mereka tentu memiliki harga yang tidak murah. Jika dilihat dari nominal barang dan tiket tentu saja cukup memberatkan bagi para penggemar yang terlahir dan hidup dengan perekonomian menengah atau kurang berkecukupan. Hal itu nampaknya telah menjadi sesuatu yang lumrah bagi mereka dengan menyisihkan uang jajan atau uang tabungan mereka demi memenuhi kesenangan mereka sebagai gaya hidup konsumtif saat menjalani berbagai aktivitas sebagai penggemar budaya pop Korea.

Teori yang sesuai dalam menjelaskan peristiwa hal ini yaitu 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. Remaja masa kini lebih banyak menghabiskan

waktunya untuk menikmati drama korea ataupun mendengarkan musik, beberapa dari mereka di kalangan pelajar hingga mahasiswa lebih memilih musik korea untuk menemani mereka dalam menyelesaikan tugas mereka, atau bahkan saat mereka penat dalam mengerjakan tugas, mereka akan lebih memilih untuk mengistirahatkan dirinya dengan sambil menonton drama atau film korea. Tidak hanya drama dan film di aplikasi youtube pun sudah banyak disediakan konten-konten menarik dari para idola mereka seperti sejenis variety show untuk menghibur para penggemarnya.

Dari kegemaran para remaja dalam menggandrungi para idolanya tentunya tidak lepas dari sisi positif dan negatif. Seperti yang di jelaskan di atas baik dari membeli pernak-pernik korea, mengeluarkan uang hanya untuk menonton konser atau membeli album sebanyak-banyaknya, mengeluarkan banyak uang untuk menyenangkan diri dengan menonton drama atau film, terkadang dari mereka yang masih berusia di bawah umur dan menggunakan platform jejaring internet seperti twitter, Instagram, dan tiktok terkadang dari mereka yang terlewat menyukai idolanya dengan mudah akan terjadi fanwar. Fanwar sendiri memiliki arti sebuah perselisihan yang terjadi pada sebuah fandom dengan fandom lain hanya untuk melindungi idolnya karena beberapa konteks yang terjadi dan itu dapat menjadi sisi negatif dari maraknya budaya korea di Indonesia, selain itu terdapat sisi positif seperti halnya di era globalisasi ini tentunya para anak muda Indonesia harus siap dalam persaingan zaman, sedang seperti yang kita tahu Korea Selatan adalah salah satu negara yang cukup maju baik di bidang teknologi, maupun Pendidikan yang terkenal dengan keketatannya sehingga cukup banyak para remaja yang terdorong minatnya untuk menempuh Pendidikan di Korea Selatan, terlebih pula saat ini banyaknya tawaran beasiswa bagi pelajar maupun mahasiswa untuk menempuh Pendidikan di Korea Selatan salah satunya yaitu GKS (Korean Global Scholarship) Program beasiswa penuh yang dikelola oleh NIIED (National Institute for International Education), lembaga eksekutif di bawah kementerian pendidikan Korea Selatan. Selain itu dengan masuknya budaya Korea Selatan menjadikan Masyarakat Indonesia terutama remaja memiliki minat dalam mempelajari Bahasa asing lain, dan itu adalah hal yang baik demi persaingan zaman.

Dari semua peristiwa yang terjadi di atas maka peneliti merasa perlu untuk membahas dalam penelitian kali ini pengaruh dari budaya korea Selatan yang masuk ke Indonesia terhadap gaya hidup remaja masa kini, karena pastinya kebiasaan yang berbeda dari Negara lain, budaya yang berbeda seperti Bahasa, kebiasaan hidup sehari-hari hingga pola pikir dari Negara lain pasti cukup berbeda dengan di Indonesia, terlebih lagi budaya Korea yang sangat mudah masuk ke Indonesia, yang terkadang ditemukan para remaja atau Masyarakat Indonesia menjadikan beberapa kosa kata dari Bahasa Korea menjadi cara mereka berbicara, hal itu tidak lain dan tidak mungkin adalah dampak dari masuknya budaya korea di Indonesia, dan terkadang sumber dari mereka mengenal kosa kata Bahasa korea dari drama atau lirik lagu korea itu sendiri.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan pada latar belakang, maka dapat di ambil sebuah rumusan masalah dalam penelitian sebagai berikut :

- a. Dengan berkembangnya industri hiburan korea di Indonesia apakah mempengaruhi perubahan gaya hidup remaja masa kini?
- b. Apa dampak dari penyebaran industri hiburan korea terhadap gaya hidup remaja masa kini?

1.3 Tujuan penelitian

Berdasarkan beberapa rumusan masalah di atas, maka penulis memiliki sebuah tujuan dari di buatnya penelitian ini, yaitu dengan tujuan agar mengetahui pengaruh yang didapat dari muncul dan berkembangnya industri hiburan korea, dan dampak yang ditimbulkan dari penyebaran industri hiburan korea dari berbagai faktor dengan lingkup di daerah Bandar Lampung

1.4 Manfaat penelitian

Berdasarkan dari tujuan dibuatnya penelitian ini, maka ada pun beberapa manfaat yang dapat di ambil baik secara praktisi maupun teoritis.

a. Manfaat praktisi

Sebagai salah satu bahan informasi bagi seluruh kalangan Masyarakat terutama remaja cara menyikapi, menyaring, dan menerima baik berupa informasi, atau budaya asing yang masuk ke Indonesia, sebelum mendapatkan dampak negatif dari informasi atau budaya asing yang dengan mudah diterima, contohnya fenomena penyebaran industri hiburan korea yang sangat mudah masuk dan diterima di Indonesia, terutama oleh kalangan remaja, sehingga tidak sadar dapat merubah gaya hidup remaja masa kini. Serta menjadi acuan bagi orang tua dalam mengasuh anak yang mulai beranjak remaja, dan sebagai salah satu bahan pertimbangan bagi pemimpin publik untuk membuat kebijakan dalam melestarikan budaya atau memajukan industri hiburan Indonesia untuk mudah di terima Masyarakat yang berkualitas dan lebih mendidik, sehingga dapat bersaing dengan industri-industri hiburan lainnya yang mendunia seperti Korea Selatan.

b. Manfaat teoritis

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan referensi penelitian selanjutnya, sumber bacaan, penambah informasi bagi Masyarakat terutama remaja atau mahasiswa, dan sebagai sumber referensi untuk berbagai seminar-seminar, diskusi-diskusi yang membahas tentang perubahan gaya hidup remaja terutama dalam faktor penyebaran budaya asing.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Hasil Penelitian	Persamaan	Pembeda
1	Sukma Fatmi (2022)	Gaya Hidup Komunitas Korean Pop Di Kota Bandar Lampung (Studi pada Komunitas ARMY di Kota Bandar Lampung)	faktor yang melatarbelakangi keputusan seseorang untuk bergabung menjadi anggota komunitas Korean pop karena faktor internal yaitu tertarik pada kegiatan yang dilaksanakan oleh komunitas dan ketertarikan terhadap idola Korea; serta faktor eksternal yaitu pengaruh dari individu lain dan media massa. Terdapat dampak positif yaitu pemahaman terhadap bahasa asing, seperti bahasa Korea dan Inggris; lingkup pertemanan semakin luas; serta kegiatan amal yang diikuti, namun juga memberi dampak negatif berupa perundungan secara verbal dari orang sekitar dan timbulnya gaya hidup yang konsumtif	Sama-sama meneliti tentang pengaruh musik pop pada gaya hidup remaja	Penelitian tersebut hanya meneliti tentang pengaruh pada musiknya saja
2	Monique Fiolitha M.T (2020)	peranan audiovisual dalam fenomena hallyu sebagai budaya dan gaya hidup remaja di jakarta	Remaja penggemar Korea di Jakarta sangat dipengaruhi oleh teknologi. Melalui media audiovisual, pihak Korea secara gencar memberi asupan mengenai kebudayaan mereka lewat K-drama dan K-pop. Para remaja penggemar Korea ini mulai mengikuti budaya dan	Sama-sama membahas tentang pengaruh budaya korea, serta sama membahas tentang pengaruh teknologi membantu	Tempat penelitian, dan focus penelitian, dimana peneliti sebelumnya meneliti di daerah Jakarta, sedangkan penelitian

			gaya hidup orang Korea. Peran orang tua sangat penting agar bisa memberikan arahan dan pedoman kepada anak remajanya untuk menghindari dampak buruk.	dalam penyebaran industri hiburan korea, seperti K-pop dan K-drama	penulis di laksanakan di daerah Bandar Lampung, penelitian sebelumnya lebih focus pada media audiovisual sebagai bentuk alasan dari perubahan gaya hidup remaja di Jakarta.
3	Rahayu Putri Prasant, Ade Irma Nurmala Dewi (2020)	Dampak Drama Korea (Korean Wave) terhadap Pendidikan Remaja	Dampak positif dari kegemaran mereka menonton drama korea adalah memberi motivasi belajar, mendapat pengetahuan baru, mengenal budaya pendidikan Korea Selatan, adanya semangat untuk mengikuti program beasiswa ke Korea Selatan, belajar bahasa baru. Sedangkan dampak negatifnya adalah malas belajar, menunda pekerjaan, berkurangnya waktu belajar dan istirahat, tidak fokus dalam belajar, kesehatan berkurang dalam menunjang aktivitas sebagai peserta didik. Sehingga disimpulkan drama korea cukup mempengaruhi Pendidikan remaja.	Sama-sama meneliti tentang salah satu hasil dari industri hiburan korea yaitu drama korea, dan dampak pengaruh hal tersebut terhadap remaja	Cakupan dari penelitian sebelumnya ini hanya membahas dari dampak drama koreanya saja
4	Ida Ri'aeni, Musiam Suci, Mega	Pengaruh Budaya Korea (K-Pop) Terhadap	Remaja kota Cirebon banyak mengikuti aktivitas komunitas fans K-Pop. Para remaja menjadikan hal-hal	Sama-sama meneliti tentang pengaruh yang	Perbedaan letak lokasi penelitian, Penelitian sebelumnya

	Pertiwi, Tias Setiawati	Remaja di Kota Cirebon	berbau K-Pop, seperti makanan Korea, merchandise K-Pop, kedai makanan Korea dan sejenisnya sebagai hal menarik untuk dicoba. Meski pada akhirnya sebagian banyak mereka mengakui lebih menyukai budaya khas Indonesia,. Terutama budaya lokal Cirebon. Dampak positif yang didapat yaitu memberi motivasi dan semangat, memiliki banyak hubungan pertemanan, menghasilkan keuntungan dari penjualan online, dan manfaat secara emosional. Sedangkan dampak negatifnya yaitu pengaruh kesehatan mata, insomnia, dan boros	didapat dari adanya budaya korea berupa musik K-pop dikalangan remaja	ini meneliti di daerah Cirebon sedangkan penelitian milik penulis berlokasi di Bandar lampung dengan studi kasus di Universitas lampung
--	-------------------------------	------------------------------	--	---	---

2.2 Landasan Teori

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 mengkonsumsi 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. Industri Hiburan Korea

Industri adalah suatu usaha atau kegiatan yang mengubah bahan mentah atau barang setengah jadi menjadi barang jadi sehingga mempunyai nilai tambah untuk menghasilkan keuntungan. Menurut Winardi (2005: 181), industri adalah usaha produktif terutama dalam bidang produksi atau perusahaan tertentu yang menyelenggarakan jasa-jasa misalnya transportasi dan perhubungan yang mempergunakan modal tenaga kerja dalam jumlah yang besar. G. Kartasapoetra (1987) juga menjelaskan pengertian industri, “Industri adalah kegiatan ekonomi yang mengolah bahan-bahan mentah, bahan baku, barang setengah jadi atau barang jadi menjadi barang yang

bernilai tinggi”.sedangkan menurut Abdurachmat dan Maryani (1998: 27) Industri merupakan salah satu kegiatan ekonomi manusia yang penting.Ia menghasilkan berbagai kebutuhan hidup manusia dari mulai makanan, minuman, pakaian, dan perlengkapan rumah tangga sampai perumahan dan kebutuhan hidup lainnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, industri merupakan kegiatan memproses atau mengolah barang dengan menggunakan sarana dan peralatan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "Hiburan" berasal dari kata "Hibur" v, /hi·bur/ atau "Menghibur" /meng·hi·bur/ v, menyenangkan dan menyejukkan hati yang susah. Dengan demikian, berarti Hiburan dapat Diartikan sebagai sesuatu atau perbuatan yang dapat menghibur hati (melupakan kesedihan dan sebagainya). Hiburan adalah segala sesuatu yang dapat menjadi penghibur atau pelipur lara. Pada umumnya hiburan dapat berupa musik, film, opera, drama ataupun berupa permainan bahkan olahraga. Hiburan adalah suatu bentuk kegiatan yang menarik perhatian dan minat penonton atau memberikan kesenangan dan kegembiraan. Ini bisa berupa ide atau tugas, tetapi lebih cenderung menjadi salah satu kegiatan atau peristiwa yang telah berkembang selama ribuan tahun khusus untuk tujuan menjaga perhatian audiens.

Industri hiburan atau Entertainment and Media (EnM) Industry merupakan organisasi yang membagikan, memproduksi maupun memublikasikan produk yang bergerak di multiple segment seperti film/cinema, televisi, musik, penerbitan, radio, internet, dan iklan. Menurut Segupta dan Mukherji (2021), industri hiburan merupakan industri kreatif yang mengikuti inovasi teknologi dan permintaan konsumen sehingga menyebabkan adanya persaingan ketat yang dialami oleh pelaku bisnis yang bergerak di industri hiburan.

Jadi jika industri hibran tersebut berkembang di korea memiliki pengertian bahwa sebuah organisasi yang memproduksi film, drama, music, dan sejenisnya di Negara Korea Selatan.

2.3 Teori Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan 2 teori yaitu Teori use and gratification dan Teori Konsumerisme :

a. Teori use and gratification

Teori use and gratification Teori yang digagas oleh Blumler, Gurevitch, dan Katz ini beranggapan bahwa pengguna media dapat berperan aktif dalam memilih media. Seseorang menggunakan teknologi agar memenuhi kebutuhan dan tindakan mereka (Griffin et al., 2019). Kelompok masyarakat juga berperan aktif dalam mencari kepuasan tertentu melalui konten media. Terdapat lima asumsi dasar dari uses and gratification :

1. Pengguna media itu aktif. Setiap Individu yang menggunakan media termasuk pihak berperan dalam menggunakan dan memilih isi program.
2. Pengguna media bebas dalam memilih program atau informasi yang diinginkan
3. Media saling bersaing untuk memperoleh perhatian dan waktu masyarakat
4. Efek yang diberikan oleh media berbeda-beda pada setiap penggunanya
5. Pengguna media perlu mempertimbangkan nilai-nilai yang ditampilkan oleh media .

Dari lima asumsi dasar dari teori use and gratification jika kita sangkutpautkan kepada penelitian yang sedang di teliti ini tentang fenomena penyebaran industri hiburan korea pada perubahan gaya hidup remaja, maka jelas setiap pengaruh atau perubahan terjadi bisa saja karena penyebab adanya penggunaan sosial media pada remaja, masa remaja adalah masa dimana seseorang memiliki rasa ingin tahu yang besar, sehingga tak sedikit dari setiap remaja untuk memilih program yang cukup menarik menurut mereka, yang mungkin belum pernah mereka temui, seperti adanya penyebaran budaya asing di sosial media contohnya industri hiburan korea, ditambah lagi Korea Selatan adalah negara yang pandai dan peka terhadap sesuatu yang trend masa kini, sehingga pemasarannya di sosial media mudah diterima oleh kalangan remaja bukan hanya di Indonesia namun di seluruh dunia. Jadi penelitian ini sejalan dengan Teori use and gratification yang

mengemukakan masyarakat menjadi konsumen aktif (media konten) dengan dibuktikan mempertimbangkan generasi digital anak muda dan gaya hidup mereka yang bergeser. Di Indonesia sendiri fenomena tersebut dapat diamati melalui media tempat menonton drama dan video musik Korea, selain itu gaya hidup global. Contoh makanan, kosmetik, dan pariwisata ini merupakan gaya hidup digital generasi muda karena percepatan transformasi distribusi budaya. Remaja masa kini senang meniru cara hidup orang Korea yang mereka sukai. Mereka mengambil cara hidup orang Korea yang senang mengunjungi cafe sekedar hunting dengan teman. Mereka bukan hanya membeli dan menggunakan barang-barang bermerek Korea tetapi banyak hal lainnya. Misalnya, membemi dan mengkoleksi album milik penyanyi korea yang mereka sukai, marchandise, tas, kosmetik, dan tiket konser K-pop yang mahal. Gaya hidup ini mencakup perubahan dalam sikap, tingkah laku, tindakan, nilai, dan norma, merupakan wujud mempengaruhi seseorang. Yang biasanya disebut sebagai masa peralihan atau transisi. Dimana seseorang (remaja) mengalami saat-saat tersebut. Sebagai akibat dari kebudayaan di tengah bermasyarakat.

b. Teori Konsumerisme

Membahas tentang bagaimana seorang remaja yang aktif dalam membeli sesuatu yang berbau korea menunjukkan bagaimana hal itu sejalan dengan teori konsumerisme Baudrillard (dalam misnawati 2020), teori itu membahas tentang konsumsi yang dilakukan masyarakat bukan lagi berdasarkan *use value* atau *exchange value* barang melainkan berdasarkan pada *symbolic value*, maksudnya orang tidak lagi mengonsumsi objek berdasarkan nilai guna atau nilai tukar, melainkan karena nilai tanda atau simbolis yang sifatnya abstrak dan terkonstruksi. Perilaku konsumsi saat ini tidak hanya dipengaruhi oleh faktor-faktor yang murni ekonomis dan berdasarkan pada pilihan-pilihan rasional, akan tetapi juga terdapat sistem budaya dan sistem pemaknaan sosial sehingga mampu mengarahkan individu atas suatu komoditi. 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. Sejalan dengan perilaku konsumsi tersebut, para remaja masa kini yang mengimitasi budaya korea juga menunjukkan adanya perilaku mengonsumsi suatu barang berdasarkan atas simbol yang ada pada produk. Ketika produk berhubungan dengan Korea seperti Idola atau aktor mereka, terlepas dari kegunaanya tetap berminat untuk membelinya sebagai bukti loyalitasnya sebagai seorang yang aktif mengikuti penyebaran industri hiburan korea.

2.4 Kerangka pikiran

Diperlukan kerangka pikiran dalam penulisan penelitian ini bagi peneliti sebagai konsep awal penelitian. Jika ditinjau dari teori yang peneliti ambil yaitu Teori use and gratification, yang menjelaskan bagaimana bahwa di era teknologi masa kini, peran Masyarakat dalam penggunaan sosial media sangat aktif, setiap individu dapat memilih program atau informasi dalam sosial media untuk kepuasan setiap pengguna media, sehingga efek yang didapat dari setiap individu dapat berbeda-beda, dalam kasus ini efek yang ditimbulkan dari sosial media terhadap perubahan gaya hidup remaja adalah setiap remaja asal pilih dan menerima semua informasi yang menurutnya menarik di sosial media, salah satunya bagaimana cara pandang setiap remaja terhadap adanya penyebaran industri hiburan korea di sosial media.

Seperti yang diketahui bahwa masa remaja adalah masa peralihan dimana di usia tersebut setiap individu memiliki rasa ingin tahu yang besar, sehingga rasa ketertarikannya pada sesuatu hal yang baru membuatnya lebih mudah menerima budaya asing yang tersebar sangat mudah di sosial media, ditambah Negara Korea Selatan cukup pandai dalam melakukan pemasaran di era

globalisasi yang serba digital saat ini, produksi-produksi yang tidak hanya menghibur melainkan banyak pembelajaran yang dapat di petik semakin mempermudah penyebaran industri hiburan korea untuk dikenal oleh banyak negara sekalipun. Sehingga tak ayal banyak remaja masa kini yang mengubah gaya hidupnya agar sama dengan kehidupan idola korea yang mereka sukai.

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.



Gambar 1.1 kerangka pikiran

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tipe Penelitian

dalam penelitian ini, tipe dan metode pendekatan yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan metode deskriptif dan menggunakan teknik purposif untuk penentuan informan. Pendekatan penelitian kualitatif adalah sebuah cara atau pendekatan penelitian yang lebih menekankan analisa atau deskriptif. Dalam sebuah proses penelitian kualitatif hal-hal yang bersifat perspektif subjek lebih ditonjolkan dan landasan teori dimanfaatkan oleh peneliti sebagai pemandu, agar proses penelitian sesuai dengan fakta yang ditemui dilapangan ketika melakukan penelitian. Kami menggunakan pendekatan penelitian kualitatif karena metode ini lebih menekan pada aspek pemahaman dan penganalisis Secara mendalam terhadap suatu objek penelitian. Alasan peneliti memilih pendekatan kualitatif karena peneliti ingin lebih mempresentasikan karakteristik penelitian secara baik, dengan data yang lebih dalam dan bermakna, hasilnya adalah peneliti akan memberikan penjelasan yang lebih mendalam terkait dengan pengaruh yang ditimbulkan dari penyebaran industri hiburan korea pada gaya hidup remaja di Bandar Lampung.

3.2 Fokus Penelitian

Fokus penelitian sangat penting dalam penelitian kualitatif untuk membatasi studi yang akan diteliti, sehingga peneliti lebih mudah dalam proses pengumpulan data penelitian. Tanpa adanya fokus penelitian, peneliti akan terjebak oleh melimpahnya volume data yang diperoleh di lapangan. Sugiyono (2012) mengungkapkan fokus penelitian kualitatif bersifat holistik atau menyeluruh dan tidak dapat dipisah-pisahkan, sehingga penelitian kualitatif menetapkan penelitiannya berdasarkan keseluruhan situasi sosial yang diteliti yang meliputi aspek tempat (place), pelaku (actor), dan aktivitas (activity) yang berinteraksi secara sinergis. Peneliti dalam penelitian ini memfokuskan pada hal-hal sebagai berikut:

4. Industri hiburan korea yang dengan mudah menyebar dan diterima oleh Masyarakat Indonesia terutama di kalangan remaja yang telah mempengaruhi minat dan preferensi gaya hidup remaja masa kini
5. Faktor-faktor yang menjadi daya Tarik dari industri hiburan Korea bagi remaja, sehingga mempengaruhi aktivitas, kehidupan sosial bahkan hingga perekonomian
6. Dampak positif dan negatif dari penyebaran industri hiburan korea pada perubahan gaya hidup remaja dari berbagai faktor.

3.3 Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di Kota Bandar Lampung, dengan studi kasus Mahasiswa Universitas Lampung, alasan penelitian ini dilakukan di Kota Bandar Lampung, karena di Daerah tersebut mulai banyak para remaja yang memiliki minat terhadap budaya korea karena adanya industri hiburan korea yang cukup menyebar secara luas, serta mulai banyaknya tempat makanan yang mengangkat tema *Korean food*, atau sekedar *café* yang mengangkat tema tentang *K-pop*.

3.4 Jenis dan sumber data penelitian

Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 (dua), yaitu sebagai berikut.

1. Data Primer

Data primer dijelaskan oleh Hermawan (2005) sebagai data yang dikumpulkan secara langsung oleh peneliti yang digunakan dalam menjawab masalah penelitian atau tujuan penelitian. Contoh dari data primer adalah hasil survei atau hasil observasi. Data primer dalam penelitian ini didapatkan melalui wawancara serta observasi kepada informan terkait gaya hidupnya sebagai remaja yang mengikuti ataupun menyukai tentang industri hiburan korea seperti musik atau drama korea.

2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang digunakan untuk mendukung dan mencari fakta sebenarnya dari hasil wawancara yang telah dilakukan atau mengecek

kembali data yang ada sebelumnya. Data sekunder diperoleh melalui studi pustaka yang diperoleh dari buku-buku ilmiah, jurnal, tulisan ilmiah, laporan penelitian dan majalah yang berkaitan dengan topik penelitian yang relevan dengan masalah yang diteliti. Data sekunder dalam penelitian ini adalah jurnal penelitian terdahulu, dan tulisan-tulisan ilmiah

3.5 Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan bahan nyata yang digunakan dalam penelitian. Teknik ini perlu langkah yang strategis dan sistematis guna mendapatkan data valid dan sesuai dengan kenyataan. Teknik pengumpulan data berperan penting dalam penelitian. Sehingga harus dilakukan dengan hati-hati sejak awal dan akan berhasil baik selanjutnya. Untuk memperoleh data yang objektif dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah. Diperlukan cara yang mampu mengucapkan data sesuai dengan pokok permasalahan. Dalam penelitian ini penulis menggunakan Teknik pengumpulan data dalam bentuk wawancara, dan studi pustaka

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang dilakukan dengan maksud tertentu. Wawancara itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara yang mengajukan pertanyaan, serta yang diwawancarai memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Wawancara dalam penelitian ini menggunakan panduan pertanyaan (Interview Guide) yakni aturan daftar pertanyaan yang menjadi acuan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan. 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. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan wawancara kepada beberapa mahasiswa Universitas Lampung penikmat musik dan drama Korea.

2. Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2017) Studi pustaka merupakan kaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti. Studi pustaka adalah proses mempelajari dan menganalisis bahan-bahan tertulis yang relevan dan terkait dengan topik atau subjek tertentu. Ini mencakup membaca, memahami, dan menafsirkan karya-karya ilmiah, artikel, buku, jurnal, dan sumber-sumber lainnya yang berkaitan dengan penelitian atau pembelajaran yang sedang dilakukan. Tujuan dari studi pustaka adalah untuk memperoleh pemahaman yang mendalam tentang topik yang diteliti serta membangun landasan teoritis yang kuat untuk mendukung kajian atau penelitian yang dilakukan. Dengan demikian, studi pustaka adalah tahap penting dalam proses penelitian dan pembelajaran yang membantu membangun pemahaman yang mendalam tentang topik yang sedang diteliti.

3.6 Teknik analisis data

Analisis data adalah proses pengorganisasian dan mengurutkan data kedalam teori dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data (Moleong, 2004). Proses analisis data dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut.

1. Pengumpulan data

Dalam pengumpulan data untuk memperoleh sumber data diperlukan prosedur yang sistematis dan standar dalam pelaksanaannya. Pengumpulan data mencakup observasi, wawancara dan analisis dokumen. Sumber data ini kemudian dibandingkan dengan teknik lain dalam proses triangulasi.

2. 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. Reduksi data dilakukan dengan membuat rangkuman mengenai proses serta pernyataan yang didapatkan di lapangan.

3. Penyajian data

Setelah data direduksi, peneliti menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data ini dapat dilakukan dalam bentuk teks naratif (berbentuk catatan lapangan), matriks, grafik, jaringan ataupun bagan. Melalui penyajian data, maka data nantinya akan terorganisasikan dan tersusun dalam pola hubungan. Setelah menyajikan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut. Yang nantinya digunakan sebagai jawaban dari permasalahan yang ada dan disusun dengan menggunakan kalimat yang logis sehingga mudah dipahami.

4. Penarikan kesimpulan

Menyimpulkan data dan verifikasi dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan. Peneliti menarik kesimpulan berdasarkan data-data yang telah ada. Peneliti berusaha menganalisis dan mencari arti pola-pola penjelasan alur sebab-akibat, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin ada. Kesimpulan yang didapatkan tetap berorientasi pada tujuan yang hendak dicapai dapat berupa gambaran suatu objek ataupun deskripsi. Kesimpulan-kesimpulan senantiasa diuji kebenarannya, kekokohannya, dan kecocokan, yang merupakan validitasnya sehingga akan memperoleh kesimpulan yang jelas keberadaanya.

3.7 Teknik keabsahan data

Agar data dalam penelitian kualitatif dapat dipertanggungjawabkan sebagai penelitian ilmiah, maka diperlukan adanya uji keabsahan data.

Adapun uji keabsahan data yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Uji Validitas

Validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada objek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti; dengan demikian, data yang valid adalah data yang tidak berbeda antara data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek penelitian (Sugiyono, 2013). Sugiyono (2013) menyebutkan bahwa terdapat

dua macam validitas penelitian, yaitu validitas internal dan validitas eksternal. Validitas internal berhubungan dengan derajat akurasi penelitian dengan hasil yang dicapai; sedangkan validitas eksternal berkenaan dengan derajat akurasi apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada populasi dimana sampel tersebut diambil.

Pada penelitian ini, uji validitas yang digunakan adalah sebagai berikut.

- a. Triangulasi Moloeng (2014) menjelaskan triangulasi sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data dengan melakukan pengecekan atau perbandingan terhadap data yang diperoleh dengan sumber atau kriteria yang lain diluar data itu, untuk meningkatkan keabsahan data. Pada penelitian ini, triangulasi yang dilakukan adalah sebagai berikut.
 - 1) Triangulasi metode, yaitu dengan cara membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara dan membandingkan data hasil pengamatan serta data hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan. Dalam hal ini, peneliti berusaha mengecek kembali data yang diperoleh melalui wawancara.
 - 2) Triangulasi sumber data, yaitu menggali kebenaran informasi dengan menggunakan berbagai sumber data seperti dokumen, arsip, hasil wawancara, hasil observasi, atau juga mewawancarai lebih dari satu subjek yang dianggap memiliki sudut pandang yang berbeda. Dalam hal ini, peneliti mengobservasi kembali data melalui dokumentasi yang sudah ada.
- b. Menggunakan bahan referensi Bahan referensi merupakan alat pendukung untuk membuktikan data yang ditemukan oleh peneliti, seperti data hasil wawancara perlu didukung dengan adanya rekaman wawancara. Penelitian ini menggunakan alat perekam untuk merekam hasil wawancara dengan informan. Uji validitas dalam penelitian kualitatif, peneliti dalam membuat laporan harus memberikan uraian yang rinci, jelas sistematis, dan dapat dipercaya, sehingga pembaca menjadi jelas atas hasil penelitian tersebut.

2. Realibilitas

Realibilitas atau penelitian yang dapat dipercaya, dengan kata lain beberapa percobaan yang dilakukan selalu mendapatkan hasil yang sama. Pengujian realibilitas dilakukan dengan cara audit terhadap keseluruhan proses penelitian, dengan cara auditor yang independen atau pembimbing yang independen mengaudit keseluruhan aktivitas yang dilakukan oleh peneliti dalam melakukan penelitian.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Disini peneliti akan menguraikan hasil yang didapat dari wawancara yang dilakukan oleh 6 informan :

Setiap masing-masing informan menjelaskan tentang pandangan mereka terhadap industri hiburan korea seperti k-musik dan k-drama. Industri hiburan Korea, seperti K-Pop dan K-drama telah menjadi fenomena global yang sangat menarik. Karena telah berhasil menarik perhatian banyak orang di seluruh dunia. Industri hiburan korea bisa di sebut sebagai trend setter atau istilah yang diberikan untuk perusahaan yang mampu memberikan inovasi baru melalui produk dan menjadi unggulan di sektor industrinya. Jadi selain karena mereka adalah negara maju, dalam hal music mereka telah memecahkan pasar global, dengan melahirkan Musisi-musisi yang hebat dan berbakat, mereka dilatih untuk bagaimana menciptakan sebuah karya yang menyimpan makna yang indah di setiap melodi yang di hasilkan dari musik itu sendiri, sehingga cukup banyak lagu-lagu Korea yang memiliki makna yang menyentuh. Industri hiburan korea dipandang sebagai industri yang memiliki rasa nasionalisme cukup tinggi hal itu dapat dilihat dari banyaknya unsur-unsur Sejarah dan budaya dimasukkan kedalam drama dengan alur yang unik. Industri ini telah memberikan kontribusi positif terhadap promosi budaya Korea dan pertumbuhan ekonomi negara tersebut. Kebanyakan pandangan mereka tentang industri hiburan korea yang menyebar di Indonesia yaitu sebagai sarana hiburan untuk mengisi waktu luang, alasan mereka memilih untuk menikmati hasil-hasil produksi dari industri korea karena jika dilihat dari dramanya korea memiliki ciri khas sendiri bagaimana cara mereka menyuguhkannya, bukan hanya sekedar sebagai penghibur melainkan dari drama korea mereka mendapatkan banyak pengajaran, ditambah lagi aksi para aktor-aktor di dalam drama yang memiliki visual yang bagus dan menarik.

Alasan remaja menyukai music dan drama korea karena banyaknya genre musik, makna dari lagu tersebut, merasa *respect* kepada setiap idola yang memproduksi lagunya sendiri, melodi yang menular, koreografi yang menarik,

penampilan visual yang memukau, instrument lagunya yang mudah dan nyaman didengar. Untuk dramanya yaitu pesan yang disampaikan dalam dramanya yang kebanyakan selalu related dengan kehidupan remaja masa kini, memiliki banyak alur yang unik sehingga tidak gampang membuat para penontonnya bosan, sinematography yang bagus, dan dapat mengemas setiap genre dengan sangat apik. Industry hiburan korea telah menyuguhkan beragam music dan drama dengan menarik mengikuti perkembangan zaman, dan memiliki konsep yang dapat dibilang kreatif.

Rata-rata jawaban dari para informan tentang pandangan mereka terhadap orang-orang yang merubah gaya hidupnya agar terlihat seperti kehidupan orang-orang korea baik dari penampilan maupun cara berbicara memberikan respon positif. Dimana para informan menganggap hal itu adalah hal yang wajar asal tidak merusak norma atau nilai di Indonesia dan tidak menyinggung sara yang ada di Indonesia. Tidak ada salahnya kita menyerap kebudayaan lain selagi hal itu baik untuk diri sendiri

Sedangkan untuk informan beberapa dari mereka mengakui setelah mengenal budaya korea seperti dampak dari penyebaran industri hiburan korea mereka mengalami perubahan gaya hidup. dari Sebagian informan rata-rata menjawab mereka lebih termotivasi untuk belajar salah satunya karena penerapan budaya belajar korea yang di perlihatkan di drama-drama cukup keras, mereka saling bersaing untuk menjadi yang terbaik, sehingga penonton termotivasi untuk melakukan hal tersebut. Informan juga merasa setelah mengenal kpop itu jadi menambah wawasan mereka tentang budaya asing yaitu budaya korea. Selain itu mereka merasakan perubahan dari cara mereka berpakaian dan bermakeup, bukan hanya mereka yang gemar mengikuti Kpop dan Kdrama, teman sekitar dari informan yang tidak mengikuti industri hiburan korea pun mengalami perubahan dalam cara berpakaian.

Dalam kegiatan konsumtif, para informan rata-rata tidak aktif dalam membeli barang-barang yang berhubungan dengan korea. Namun Sebagian dari mereka masih senang menyisihkan Sebagian uang mereka untuk membeli album atau baju yang sama dengan idolanya. Beberapa alasan yang diberikan informan dalam membeli barang-barang dari industri hiburan korea karena

untuk memuaskan diri sendiri, pengaruh teman-teman sekitar, dan sebagai bentuk dukungan seorang penggemar kepada idolanya. Dalam pembelian album itu terkadang mendapatkan cukup banyak bomus, terkadang bonus-bonus itu oleh mereka dapat dijual Kembali.

Dampak positif dan negatif yang dirasakan setelah mengenal budaya korea berupa penyebaran industri hiburan korea yaitu :

a) Dampak positif

- 1) Memiliki wawasan yang lebih luas
- 2) Pembelajaran Bahasa yang baru
- 3) Dapat mengetahui atau mempelajari budaya yang baik dari negara lain dan dapat diterapkan di diri kita seperti saat menonton drama korea yang banyak menunjukkan setiap pemain menunjukkan tipe management yang baik, dan semangat belajar mereka yang tinggi dapat memotivasi
- 4) Ikut menjalani kehidupan yang lebih sehat dan lebih produktif
- 5) Lebih tahu bagaimana cara merawat diri dan cara mencintai diri sendiri
- 6) Optimis dalam mengerjakan hal dan Lebih percaya diri
- 7) Memiliki banyak teman online di sosial media

b) Dampak negatif

- 1) Dari menonton drama korea cukup banyak dampak negatif jika kita tidak benar-benar pandai dalam menyaring informasi, karena pengaruh salah satunya yaitu perbedaan budaya, di korea memiliki angka bully yang tinggi, dan di drama cukup banyak adegan kekerasan seperti bully atau adegan seseorang yang bunuh diri, ditakutkan hal itu ditiru oleh remaja di Indonesia. Selain itu adanya budaya minum-minuman yang mana di korea hal itu sangat umum dan wajar sedangkan hal itu tidak termasuk dalam budaya di Indonesia sehingga perbedaan budaya menjadi dampak negative
- 2) Sering membuang-buang waktu
- 3) adanya ketergantungan karena bisa mengganggu keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari serta dampak buruk lainnya yaitu idealisme yang tidak realistis, mungkin karena terlalu banyak mengonsumsi hiburan Korea jadinya beberapa orang mungkin terpengaruh oleh citra dan

idealisme dalam K-drama, yang mungkin tidak selalu mencerminkan kehidupan nyata.

- 4) Lebih sering mengikuti budaya korea dan bisa lupa dengan budaya indonesia dan itu bisa membuat nasionalisme kita hilang, atau sering di anggap orang-orang yang menyukai industri korea adalah orang yang tidak cinta dengan budaya sendiri
- 5) Kurangnya bersosialisasi karena terlalu banyak menghabiskan waktu hanya untuk mengikuti idola di sosial media
- 6) Muncul sifat hedonisme, selalu ingin membeli barang barang yang berbau korea

4.2 Pembahasan

4.2.1 Dengan berkembangnya industri hiburan korea di Indonesia apakah mempengaruhi perubahan gaya hidup remaja masa kini?

Menurut hasil yang telah didapat, menunjukan bahwa berkembangnya industri hiburan korea di Indonesia cukup mempengaruhi dalam merubah gaya hidup remaja, hal itu dikarenakan terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi yaitu :

1) Sosial media

Korea Selatan kini dijuluki sebagai negara maju seperti yang diketahui, kualitas sumber daya manusia di Korea Selatan tidak dapat diragukan lagi, belum lagi elektronik yang mereka ciptakan, tak heran industry-industri yang berkemebang di korea Selatan cukup maju salah satunya industri hiburan Korea. Salah satu industri ini berkembang dan menyebar ke seluruh dunia dan dapat diterima oleh seluruh kalangan Masyarakat terutama remaja, hal itu dapat terjadi karena strategi pemasaran Korea Selatan terhadap industri hiburan di lakukan ke semua platform terutama di sosial media, tak heran K-pop dan K-drama hasil dari produksi industri hiburan korea tersebut dapat masuk di Indonesia. Jika kita singgung lagi Teori use and gratification Teori yang digagas oleh Blumler, Gurevitch, dan

Katz yang menganggap bahwa pengguna media itu berperan aktif dalam memilih media. Seseorang menggunakan teknologi agar memenuhi kebutuhan dan tindakan mereka (Griffin et al., 2019). Dampak yang di dapat juga berbeda-beda setiap individu yang menggunakan sosial media, jika seorang remaja tidak pandai dalam memilih informasi atau program disosial media, akan mendapatkan dampaknya salah satunya perubahana di kehidupan sehari-hari dalam gaya hidup mereka karena remaja cenderung akan menerima semua informasi yang menurutnya baru dan unik, seperti perkembangan industri hiburan korea yang semakin jaman perkembangannya semakin besar.

2) Masyarakat sekitar

Pengaruh Masyarakat sekitar cukup mempengaruhi remaja, karena diusia remaja itulah setiap individu memiliki rasa penasaran yang tinggi, mereka cenderung akan mencoba hal-hal baru yang belum pernah mereka temui, dan jika seorang remaja bergaul dengan orang-orang yang mengikuti kebudayaan korea remaja tersebut cenderung akan ikut mencari tahu, dan dari situlah awal mula seorang remaja mengenal industri hiburan korea karena pengaruh dari teman-teman atau lingkungan sekitarnya.

3) Perbedaan budaya

Hal ini yang mendasari seorang remaja dapat tertarik pada industri budaya korea. Berawal dari mereka tidak sengaja menonton drama atau mendengar musik korea lalu mulai mencari tahu seperti apa negara korea, dan munculah rasa ketertarikan karena perbedaan budaya itu, seperti budaya serba cepat di korea, budaya belajar, cara mereka berpakaian, hingga cara mereka menjalani kehidupan sehari-hari dengan tidak sadar setiap remaja mengimitasi hal-hal semacam itu.

Adapun perubahan-perubahan yang terjadi akibat penyebaran industri hiburan korea pada gaya hidup remaja yaitu :

- 1) Remaja mulai mengikuti cara berbicara orang korea seperti merubah Bahasa dan aksen bicara. Atau banyak remaja masa kini mengikuti les atau kelas tambahan Bahasa korea hanya karena ketertarikannya pada idola di Korea
- 2) Cara remaja berpakaian, atau menata diri seperti menggunakan pakaian yang di cari dengan gaya penampilan orang-orang korea sebagai inspirasai, dan perawatan diri seperti membeli produk-produk kecantikan dari korea
- 3) Mengikuti cara belajar korea, seperti time management yang baik
- 4) Ha-hal yang mereka konsumsi, seperti membeli makanan-makanan korea, atau mengunjungi café dengan nuansa K-pop, contohnya jika di Bandar lampung yang cukup terkenal yaitu kopi chuseyo

4.2.2 Apa dampak dari penyebaran industri hiburan korea terhadap gaya hidup remaja masa kini?

Terdapat dampak positif dan negatif dari penyebaran industri hiburan korea terhadap gaya hidup remaja yaitu :

a. Dampak positif

- 1) Memiliki wawaasan yang lebih luas
- 2) Pembelajaran Bahasa yang baru
- 3) Dapat mengetahui atau mempelajari budaya yang baik dari negara lain dan dapat diterapkan didiri kita seperti saat menonton drama korea yang banyak menunjukkan setiap pemain menunjukkan tipe management yang baik, dan semangat belajar mereka yang tinggi dapat memotivasi
- 4) Ikut menjalani kehidupan yang lebih sehat dan lebih produktif
- 5) Lebih tahu bagaimana cara merawat diri dan cara mencintai diri sendiri
- 6) Optimis dalam mengerjakan hal dan Lebih percaya diri
- 7) Memiliki banyak teman online di sosial media

b) Dampak negatif

- 1) Dari menonton drama korea cukup banyak dampak negatif jika kita tidak benar-benar pandai dalam menyaring informasi, karena pengaruh salah satunya yaitu perbedaan budaya, di korea memiliki angka bully yang tinggi, dan di drama cukup banyak adegan kekerasan seperti bully atau adegan seseorang yang bunuh diri, ditakutkan hal itu ditiru oleh remaja di Indonesia. Selain itu adanya budaya minum-minuman yang mana di korea hal itu sangat umum dan wajar sedangkan hal itu tidak termasuk dalam budaya di Indonesia sehingga perbedaan budaya menjadi dampak negative
- 2) Sering membuang-buang waktu
- 3) adanya ketergantungan karena bisa mengganggu keseimbangan dalam kehidupan sehari-hari serta dampak buruk lainnya yaitu idealisme yang tidak realistis, mungkin karena terlalu banyak mengonsumsi hiburan Korea jadinya beberapa orang mungkin terpengaruh oleh citra dan idealisme dalam K-drama, yang mungkin tidak selalu mencerminkan kehidupan nyata.
- 4) Lebih sering mengikuti budaya korea dan bisa lupa dengan budaya indonesia dan itu bisa membuat nasionalisme kita hilang, atau sering di anggap orang-orang yang menyukai industri korea adalah orang yang tidak cinta dengan budaya sendiri
- 5) Kurangnya bersosialisasi karena terlalu banyak menghabiskan waktu hanya untuk mengikuti idola di sosial media
- 6) Muncul sifat hedonisme, selalu ingin membeli barang barang yang berbau korea

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 KESIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan yang telah peneliti urai dan sampaikan maka dapat ditarik kesimpulan, bahwa penyebaran dari industri hiburan korea yang masuk ke Indonesia terutama di Bandar Lampung cukup membuat remaja mengalami perubahan gaya hidup, hal itu dikarenakan di usia tersebut remaja masih banyak mencoba hal-hal yang baru, mereka cenderung akan menerima semua informasi di sosial media yang menurut mereka menarik untuk diikuti. Dan Korea Selatan sebagai negara maju tidak pernah kehabisan ide dalam berkembang dan menyebarkan produk-produk mereka seperti dalam industri hiburan korea yaitu musik dan drama untuk dapat berkembang di kawah internasional, ditambah lagi para produksi musik dan drama di korea tidak pernah kehabisan ide dalam memproduksi suatu karya yang menarik di kalangan remaja masa kini, karya yang mereka hasilkan selalu berhasil di terima oleh Masyarakat karena selalu mengikuti perkembangan zaman sehingga tidak membuat bosan penonton.

Korea Selatan adalah negara yang tinggi jiwa nasionalismenya, mereka lebih mengutamakan produk lokal, mereka juga meski berkembang pesat di sektor industri hiburan namun mereka tidak pernah melepaskan unsur budaya mereka dalam setiap karya yang mereka buat seperti drama dan musik korea, maka dari situlah orang-orang mulai mengenal budaya korea. Remaja mulai merasa penasaran tentang budaya orang-orang korea, dan mereka mulai mencari tahu hingga tidak sadar menerapkan kebudayaan tersebut di kehidupan sehari-hari mereka.

Adapun dampak yang ditimbulkan dari setiap remaja yang merubah gaya hidupnya setelah mengenal industri hiburan korea, yaitu dari sisi positif mereka semakin termotivasi dalam belajar, menambah wawasan, memiliki hubungan pertemanan yang banyak, hingga merubah pola hidup mereka menjadi lebih produktif dan sehat. Sedangkan dampak negatifnya yaitu munculnya sifat hedonism, kurang bersosialisasi, dan kurangnya pengetahuan tentang budaya sendiri

4.2 SARAN

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian maka adapun yang menjadi saran dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi remaja Bandar lampung yang terlanjur mengikuti gaya hidup karena penyebab dari adanya penyebaran industri hiburan korea, disarankan untuk tidak terlalu bergantung pada budaya korea, mengikuti gaya hidup orang-orang korea mungkin tidak salah tapi tetap harus dalam batas yang wajar. Jangan terlalu menghabiskan waktu hanya untuk menonton drama atau mendengarkan musik korea, kita juga sebagai anak bangsa Indonesia harus bergerak ikut serta dalam memajukan industri hiburan Indonesia agar bisa bersaing dengan industri hiburan korea tentunya.
2. Bagi orang tua harus dapat berperan aktif dalam mengawasi anaknya, jangan sampai seorang anak yang mulai tumbuh remaja melakukan penyimpangan karena mengenal budaya asing
3. Bagi Industri-indusri perfilman, atau bidang entertainment di Indonesia diharapkan dapat menjadikan drama atau musik di korea sebagai inspirasi demi memajukan industri hiburan di Indonesia
4. Bagi Komisi penyiaran Indonesia (KPI) disarankan dapat meningkatkan penyiaran acara-acara yang lebih berkualitas dan mendidik agar dapat menarik minat remaja indonesia

DAFTAR PUSTAKA

1) Buku

- Baudrillard, Jean P. 2004. Masyarakat Konsumsi. Yogyakarta: Kreasi Wacana
- Bungin, Burhan. 2004. Metodologi Penelitian Kualitatif. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumarwan, U. 2015. Perilaku Konsumen Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran. Bogor: Ghalia Indonesia
- Yoon, Tae-Jin & Dal Yong-Jin. 2017. The Korean Wave: Evolution, Fandom, and Transnationality. Lexington Books
- Kim, Y. (Ed.). (2013). *The Korean wave: Korean media go global*. Routledge.

2) jurnal

- Angelicha, Tabitha. 2020. Dampak Kegemaran Menonton Tayangan Drama Korea Terhadap Perilaku Remaja. *Journal of Education, Psychology and Counseling*. 2(1).
- Fatmi, S. (2022). GAYA HIDUP KOMUNITAS KOREAN POP DI KOTA BANDAR LAMPUNG (Studi pada Komunitas ARMY di Kota Bandar Lampung)
- Febrianti, D. (2021). Pengaruh Budaya Populer Korea Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Di Kota Palembang (Doctoral dissertation, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik)
- Marbun, Firly Hakiki & Alia Azmi. 2019. Perilaku Imitasi Komunitas Penggemar K-pop di Kota Padang. *JCE*. 2(4) 251
- MT, M. F. (2020). Peranan Teknologi Audiovisual dalam Fenomena Hallyu sebagai Budaya dan Gaya Hidup Remaja di Jakarta. *Jurnal Dinamika Sosial Budaya*, 22(2), 184-201.
- Prasanti, R. P., & Dewi, A. I. N. (2020). Dampak Drama Korea (Korean Wave) terhadap Pendidikan Remaja. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 256-269.
- Pulungan, D. R., & Febriaty, H. (2018). Pengaruh gaya hidup dan literasi keuangan terhadap perilaku konsumtif mahasiswa. *Jurnal Riset Sains Manajemen*, 2(3), 103-110.
- Putri, Liany & Nuraeni. 2019. K-drama dan Penyebaran Korean Wave di Indonesia. *ProTVF*. 3(1) 68-80.
- Wais Kurniasih, L. (2023). PENGARUH FENOMENA HALLYU (KOREAN WAVE) TERHADAP GAYA HIDUP REMAJA ARMY (Adorable Representative MC for Youth) BANYUWANGI (Doctoral dissertation, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq Jember).