

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

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

Dewasa ini, negara-negara di dunia sedang mengalami perkembangan yang cukup pesat dalam berbagai hal. Perkembangan yang pesat ini kerap kali disebut globalisasi. Menurut Wuryan, S dan Syaifullah (2008, hlm. 141):

Secara etimologis, globalisasi berasal dari kata “*globe*” yang berarti bola dunia, sedangkan akhiran *sasi* mengandung makna sebuah “proses” atau keadaan yang sedang berjalan atau terjadi saat ini. Jadi, secara etimologis globalisasi mengandung pengertian sebuah proses mendunia yang tengah terjadi saat ini menyangkut berbagai bidang dan aspek kehidupan masyarakat, bangsa dan negara-negara di dunia.

Globalisasi terjadi dari hal kecil hingga hal besar, mulai dari hal yang sederhana hingga hal yang kompleks. Termasuk di dalamnya perkembangan teknologi yang merupakan salah satu aspek kehidupan manusia yang dipengaruhi oleh proses globalisasi. Dapat dikatakan bahwa globalisasi dan teknologi merupakan dua hal yang saling berkaitan.

Perkembangan teknologi yang pesat, membuat jarak tak lagi berarti dan waktu begitu berarti. Dalam artian, jarak yang jauh bukanlah masalah dan dapat diselesaikan dengan mudah dalam waktu yang singkat oleh sesuatu yang disebut teknologi. Berita-berita di luar sana yang berjarak ribuan bahkan jutaan kilometer dapat dengan mudah kita ketahui dalam waktu yang singkat tanpa perlu mendatangi tempat tersebut. Dengan demikian, munculah suatu istilah di kalangan masyarakat yakni “Siapa yang dapat menguasai teknologi maka dialah yang akan menguasai dunia”.

Di dalam kehidupan modern, kebutuhan teknologi merupakan kebutuhan pokok disamping kebutuhan akan pangan, sandang dan papan. Salah satunya adalah *handphone* dan internet yang merupakan dua hal diantara ratusan hal lain yang berkaitan dengan perkembangan teknologi.

Mulai dari orang dewasa hingga anak-anak kerap kali menggunakan *handphone* dan internet guna melakukan komunikasi dalam kesehariannya. Para pelajar yang dituntut untuk menguasai ilmu pengetahuan juga dapat dengan mudah mengerjakan tugas-tuganya dengan bantuan internet. Siapa pun, kapan pun dan di mana pun dapat dengan mudah mengakses internet.

Namun di balik dampak positif dari proses globalisasi, terdapat dampak negatif. Ibarat sebuah baterai yang memiliki dua kutub yaitu kutub positif (+) dan kutub negatif (-). Salah satu dampak negatif dari globalisasi adalah dalam aspek budaya.

Budaya adalah hal yang dapat dengan mudah berubah seiring dengan proses globalisasi. Budaya merupakan suatu pola hidup yang berkembang di suatu masyarakat yang menjadi ciri dari suatu daerah dan telah diwariskan dari satu generasi ke generasi lainnya.

Setiap negara memiliki kebudayaan yang merupakan ciri khas dari negara tersebut. Dengan adanya arus globalisasi budaya mempermudah masuknya budaya asing ke dalam negeri. Dengan hal ini bukan tidak mungkin budaya dalam negeri lambat laun akan memudar dan menjadi ancaman tersendiri termasuk bagi negara Indonesia yang tak luput dari arus globalisasi budaya yang terjadi.

Menjamurnya budaya-budaya asing di tanah khatulistiwa membuat *trend* baru di kalangan masyarakat terutama remaja Indonesia. Salah satu budaya asing yang sedang digandrungi oleh remaja Indonesia adalah budaya *K-Pop*. Kim Chang Nam (dalam Yulius, 2013, hlm. 10) mengungkapkan bahwa '*K-Pop* merupakan fenomena transnasional lintas batas yang terkait dengan fenomena budaya yang dinikmati dunia internasional seiring dengan globalisasi dan arus teknologi internet'.

Saat ini *K-Pop* adalah budaya baru yang menjadi *trend* khususnya bagi remaja. Hal ini terlihat dari banyaknya remaja dengan gaya berpakaian dan gaya rambutnya yang mengikuti para aktor/aktris maupun penyanyi Korea.

Dalam sebuah artikel di Kompasiana (15/09/2013), seorang mahasiswa UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta bernama Tunshorin mengatakan bahwa:

... Dapat dijumpai banyak remaja pria Yogyakarta yang meniru gaya para penyanyi Korea tersebut, mulai dari rambut, gaya pakaian, cara berjalan, hingga *dance-dance girlband* maupun *boyband* Korea dapat dengan lancar ditirukan.

Kita pun masih ingat bagaimana remaja Indonesia tumpah ruah di Jakarta untuk menonton konser *girlband* maupun *boyband* Korea. Mereka datang dari berbagai daerah bukan hanya dari Jakarta saja. Banyak yang datang dari luar Jakarta meskipun harus mengeluarkan uang yang tak sedikit demi membeli tiket.

Hal tersebut menunjukkan bahwa budaya dari negeri ginseng ini dapat dengan mudahnya membius sebagian besar remaja Indonesia. Bukan hanya lewat tampilan fisik yang terlihat cantik dan tampan, namun lambat laun membuat remaja semakin memperdalam budaya Korea, mengagung-agungkan budaya Korea dan terkesan mengabaikan budaya asli Indonesia. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya remaja yang tertarik untuk belajar bahasa dan tulisan Korea (*hangeul*) serta kebudayaannya dan memudarnya perhatian remaja terhadap budaya dan sejarah negeri khatulistiwa.

Pada umumnya para remaja yang menggemari *K-Pop* (*K-Popers*) memilih bergabung dengan remaja lain yang juga seorang *K-Popers* dengan membentuk *fanbase* (kelompok *fans*) sesuai dengan artis idola mereka. Entah itu mengidolakan aktris, aktor, *boyband*, *girlband* maupun penyanyi solo. Dari sekian banyak *fanbase* yang ada, salah satunya adalah *ELF* (*Everlasting Friends*) yang merupakan panggilan untuk *fans boyband* Super Junior (SUJU).

Perkembangan teknologi juga mempermudah akses masuknya budaya *K-Pop*. Segala macam informasi tentang sang idola, dari mulai foto, video dapat dengan mudah didapat. Memang hal yang biasa bila budaya asing masuk ke dalam negeri dan hal biasa pula bila remaja memiliki artis idola. Akan tetapi bila budaya tersebut (*K-Pop*) sudah menjadi *trend* di kalangan remaja bahkan beberapa remaja memiliki fanatisme yang berlebihan, maka bukan tidak mungkin secara perlahan dapat menggeser budaya asli Indonesia, seperti yang diungkapkan oleh Rendhi (27/12/2009) bahwa:

Dalam perkembangannya globalisasi menimbulkan berbagai masalah dalam bidang kebudayaan, misalnya: hilangnya budaya asli suatu daerah atau suatu negara, terjadinya erosi nilai-nilai budaya, menurunnya rasa nasionalisme dan patriotisme, hilangnya sifat kekeluargaan dan gotong royong, kehilangan kepercayaan diri, gaya hidup kebarat-baratan.

Dari pendapat di atas, bukan hanya aspek budaya saja yang terkena dampak dari globalisasi. Akan tetapi rasa nasionalisme juga tak luput dari arus globalisasi. Padahal, rasa nasionalisme haruslah ada pada setiap diri warga negara Indonesia tanpa terkecuali, termasuk remaja.

Psikologi remaja yang masih labil membuat remaja mudah terpengaruh oleh keadaan sekitarnya termasuk budaya asing. Padahal, remaja merupakan penerus bangsa yang seharusnya mencintai dan mengembangkan budaya Indonesia. Kelabilan remaja ini harus dapat dimanfaatkan oleh lingkungan sekitar (Sekolah maupun orangtua) untuk menanamkan rasa nasionalisme. Sebab nasionalisme merupakan suatu bentuk rasa cinta kita akan negara Indonesia yang diwujudkan dengan menjaga dan memelihara kebudayaan asli negeri sebagai ciri khas bangsa di tengah-tengah arus globalisasi budaya.

Berdasarkan hal tersebut, maka penulis melakukan penelitian dengan judul: **PENGARUH BUDAYA K-POP TERHADAP NASIONALISME REMAJA** (Studi Deskriptif Analitis di *Everlasting Friends (ELF)* Bandung).

## **B. Identifikasi Masalah Penelitian**

Negara Indonesia memiliki beragam kebudayaan yang merupakan kekayaan atau aset bangsa. Berbagai bahasa, suku bangsa, dan adat istiadat menjadi aksesoris yang indah di hamparan tanah khatulistiwa. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai ciri khas bangsa yang harus kita jaga dan lestarikan sebagai bentuk rasa cinta tanah air atau nasionalisme.

Seperti yang diungkapkan oleh Stanley (dalam Gatara dan Sofhian, 2011, hlm. 17-18) bahwa dalam mendefinisikan istilah nasionalisme setidaknya ada empat elemen, salah satu dari empat elemen itu ialah ‘Sikap yang melihat amat pentingnya penonjolan ciri khusus suatu bangsa’.

Ciri khusus bangsa Indonesia dalam hal budaya, lambat laun mengalami pengikisan akibat proses globalisasi yang terjadi. Proses globalisasi memicu masuknya budaya asing ke dalam negeri, salah satunya budaya *K-Pop*.

Budaya dari negara Korea Selatan ini sedang membius sebagian besar remaja Indonesia. Akibatnya banyak dijumpai remaja yang memiliki fanatisme yang berlebihan. Terlihat dari remaja yang meniru tarian atau *dance* Korea dan gaya berpakaian artis Korea (*boyband/girlband*). Dengan kata lain, remaja yang masih labil ini lebih mengagung-agungkan budaya *K-Pop*.

Berdasarkan pendapat Stanley di atas, maka fenomena menjamurnya budaya populer atau budaya global yakni *K-Pop* bukan hanya berdampak pada terkikisnya budaya bangsa yang merupakan ciri khusus bangsa Indonesia melainkan berdampak pula pada nasionalisme, dalam penelitian ini ialah nasionalisme remaja.

Menurut Smith (2003, hlm. 166) “..memudarnya nasionalisme dimulai dari gagasan mengenai suatu budaya global yang didasarkan pada komunikasi massa elektronik”. Maka dari itu, penelitian ini mengkaji tentang Pengaruh Budaya *K-Pop* terhadap Nasionalisme Remaja.

### **C. Rumusan Masalah Penelitian**

Sebagaimana telah diuraikan dalam latar belakang masalah dan identifikasi masalah, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut: bagaimana pengaruh budaya *K-Pop* terhadap nasionalisme remaja di *ELF* Bandung. Melihat rumusan masalah tersebut begitu luas, maka penulis akan membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat pengetahuan *K-Popers* di *ELF* Bandung mengenai sejarah dan budaya Indonesia?
2. Bagaimana pengaruh budaya *K-Pop* dalam hal musik terhadap nasionalisme remaja di *ELF* Bandung?
3. Bagaimana pengaruh budaya *K-Pop* dalam hal *dance* atau tarian terhadap nasionalisme remaja di *ELF* Bandung?

4. Bagaimana pengaruh budaya *K-Pop* dalam hal *fashion* atau gaya berpakaian terhadap nasionalisme remaja di *ELF* Bandung?

#### **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka yang hendak dicapai dalam penelitian dibagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Tujuan Umum

Sesuai dengan rumusan permasalahan, secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh budaya *K-Pop* terhadap nasionalisme remaja di *ELF* Bandung.

2. Tujuan Khusus

Adapun yang menjadi tujuan khusus dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui:

- a. Tingkat pengetahuan *K-Popers* di *ELF* Bandung mengenai sejarah dan budaya Indonesia.
- b. Pengaruh budaya *K-Pop* dalam hal musik terhadap nasionalisme remaja di *ELF* Bandung.
- c. Pengaruh budaya *K-Pop* dalam hal *dance* atau tarian terhadap nasionalisme remaja di *ELF* Bandung.
- d. Pengaruh budaya *K-Pop* dalam hal *fashion* atau gaya berpakaian terhadap nasionalisme remaja di *ELF* Bandung.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Secara umum penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan mampu menggali, mengkaji dan menambah wawasan mengenai pengaruh budaya *K-Pop* di *ELF* Bandung terhadap rasa nasionalisme remaja (anggotanya).

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi subjek yang diteliti, yaitu *ELF* Bandung dapat tetap mencintai budaya dan sejarah Indonesia di samping kesukaannya akan budaya *K-Pop*.
- b. Bagi Guru PKn, dengan adanya penelitian ini diharapkan guru PKn dapat menambah dan memberikan stimulus pada siswa untuk tetap teguh pada nilai-nilai luhur bangsa, mencintai dan melestarikan budaya bangsa di tengah arus globalisasi.
- c. Bagi Departemen Pendidikan Kewarganegaraan, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kajian tentang kebudayaan untuk menjaga rasa cinta mahasiswa akan budaya bangsa di tengah arus globalisasi, yang kelak akan diwariskan kepada siswa saat mahasiswa lulus dan menjadi seorang guru.
- d. Bagi Dinas Pendidikan Kota Bandung, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pengaruh globalisasi budaya pada diri pelajar sehingga dapat membuat solusi yang tepat untuk melestarikan budaya bangsa di kalangan pelajar.
- e. Bagi peneliti selanjutnya, dengan melakukan penelitian ini dapat menimbulkan ketertarikan bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih mendalam khususnya dalam konteks pengaruh budaya *K-Pop* terhadap nasionalisme remaja dan pada umumnya mengenai pengaruh budaya asing pada budaya nasional.

## F. Struktur Organisasi Skripsi

### 1. Bab I: Pendahuluan.

Pada bagian pendahuluan terdiri dari latar belakang penelitian, identifikasi masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

### 2. Bab II: Kajian Pustaka.

Dalam kajian pustaka terdiri dari konsep-konsep dan teori-teori yang dikaji dalam skripsi (budaya *K-Pop*, nasionalisme, remaja), asumsi dasar serta hipotesis (jawaban sementara terhadap masalah).

3. Bab III: Metode Penelitian.

Pada bagian metode penelitian meliputi lokasi dan subjek penelitian, metode dan desain penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta teknik pengumpulan dan analisis data.

4. Bab IV: Hasil Penelitian dan Pembahasan.

Bab IV meliputi pengolahan atau analisis data untuk menghasilkan temuan berkaitan dengan masalah penelitian dan pembahasan hasil analisis data. Dalam hal ini menggunakan pemaparan data kuantitatif.

5. Bab V: Kesimpulan dan Saran.

Pada bab V terdiri dari kesimpulan dan saran yang merupakan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian.