

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan globalisasi yang melaju pesat, menyediakan ruang akses bagi dunia dalam mendapat beragam jenis informasi-informasi yang mereka butuhkan. Menurut Hamilton (2009) menyebutkan bahwa globalisasi diartikan sebagai integrasi perekonomian, budaya, politik, aspek social, dan perkembangan teknologi yang sangat maju sehingga memudahkan bagi masyarakat untuk mengetahui berbagai informasi. Seiring berjalannya waktu, tidak hanya informasi saja yang ditawarkan, melainkan budaya dari berbagai negara pun juga ikut tersebar. Kemunculan berbagai macam social media seperti (twitter, facebook, instagram, kakao talk, youtube, dan lain-lain), menjadikan masyarakat mudah mengakses mengenai budaya yang sedang marak sekarang ini. Salah satu budaya yang sedang berkembang di Indonesia saat ini adalah budaya pop Korea atau yang sering kita dengar dengan istilah K-Pop.

K-Pop kepanjangan dari Korean Pop (Musik Pop Korea) merupakan jenis musik populer yang berasal dari Korean Selatan. Belakang ini budaya Korea atau K-Pop begitu mewabah pada remaja di Indonesia termasuk remaja di sekitar Kota Bandung, hal tersebut dapat dilihat dari jumlah komunitas penggemar secara offline maupun online. K-Pop menyimpan suatu hal yang dapat menarik perhatian penggemar, yakni ritme musiknya yang easy listening, serta gerakan dance yang enerjik. Selepas itu, didukung dengan penyanyi yang mempunyai paras menawan. Sehingga dapat memuaskan kebutuhan penggemar dalam menikmati musik. Melalui konsep boygroup dan girlgroup, K-Pop pandai memikat hati setiap kalangan masyarakat yang melihatnya hingga menuai kesuksesan seperti di Indonesia (Kusuma, 2014).

Kelompok penggemar atau komunitas penggemar selama ini identik dengan sebuah kondisi kefanatikan yang sangat berpotensi karena penggemar dianggap mengantongi akses pengetahuan tertentu serta tradisi-tradisi dalam sebuah kelompok tersebut. Penelitian mengenai fandom dan fan-culture sudah banyak dilakukan sebelumnya dimana banyak mengulas tentang perilaku

fanatisme penggemar serta bentuk perilaku yang dilakukan remaja penggemar budaya K-Pop. Pengaruh adanya K-Pop terhadap anak remaja yakni akan menimbulkan dampak pada remaja yang memiliki sifat fanatisme. Kecintaan penggemar K-Pop yang berlebihan disebut dengan fanatisme. Keyakinan seseorang mengenai sesuatu baik hal positif maupun negative dapat dikatakan sebagai fanatisme, serta anggapan yang tidak memiliki tumpuan aktualitas atau penompang teori, namun banyak diyakini secara intensif sampai akhirnya sukar untuk dialihkan dan diluruskan.

Perilaku fanatik terbilang sangat lumrah berlangsung pada golongan remaja, hal tersebut lantaran pada usia remaja mereka penuh akan permasalahan. Menurut Suhaimi (dalam Aulia, 2021) masa remaja adalah masa penuh dengan tekanan dan penuh badai. Pertiwi (2013) meyakini perasaan cinta remaja kepada K-Pop dipandang terlampaui berlebihan (fanatisme) juga kadang-kala lebih mengutamakan K-Pop dibandingkan budaya Nasional. Kecintaan remaja terhadap K-Pop (fanatisme) sudah membentuk sebuah perilaku khusus dengan tujuan untuk mengisyaratkan rasa cinta.

Fanatisme yang dimiliki oleh seseorang terkadang berdampak terhadap tingkah laku saat memperlihatkan sikapnya, tidak terkecuali tingkah laku yang konstruktif maupun tingkah laku destruktif, hal demikian dikarenakan memiliki rasa fanatik yang tinggi seseorang lantas akan berupaya secara optimal dalam memperlihatkan sikapnya dengan bermacam upaya (Muslich & Dewi, 2017). Fanatik muncul sebagai dampak dari proses interaksi sosial antara individu satu dengan yang lainnya, sebagaimana hendak memunculkan suatu sikap perilaku yang baru. Interaksi sendiri Menurut Bonner (dalam Gunawan, 2000) merupakan suatu bentuk hubungan antara dua orang atau lebih, sehingga tingkah laku individu yang satu dapat mempengaruhi, mengubah, atau memperbaiki kelakuan individu yang lain, dan sebaliknya.

Menyinggung perilaku baru yang diperlihatkan melalui sikap fanatik yaitu perilaku imitasi. Berbicara mengenai hal tersebut imitasi merupakan salah satu faktor pendorong adanya interaksi sosial. Imitasi menurut Tarde (dalam Gerungan, 2010) merupakan ikut-mengikuti, tiru-meniru dan juga contoh-mencontoh. Fakta yang timbul dewasa ini yaitu dampak dari penggemar yang

menyukai K-Pop secara berlebihan akan memicu pada hal meniru idolanya dalam aspek penampilan gaya hidup, sikap, ataupun sesau yang dipunyai oleh idol K-Pop kesukaannya. Selain itu, remaja akan tergoda pada pola pikir semacam berangan-angan terlampau tinggi seolah-olah dia berpacaran bersama salah satu anggota dari boyband tersebut, terlebih ada yang sampai menganggap bahwa mereka adalah istri atau suami dari grup idol K-Pop. Kemudian, K-Pop mempunyai pengaruh atas cita-cita serta impian remaja, seperti mereka berkeinginan untuk melanjutkan pendidikannya di Negara Korea Selatan, belajar berbahasa Korea, atau selepas lulus sekolah mereka hendak memilih jurusan yang berkaitan dengan Korea misalnya sastra. Hal tersebut diperkuat dalam hasil penelitian yang dilakukan oleh Aulia (2021, hlm. 50), sebagaimana ia mengambil kesimpulan bahwa seorang remaja yang fanatik terhadap K-Pop akan mengakibatkan perilaku imitasi, dimana remaja tersebut akan selalau berusaha untuk meniru ataupun menyerupai perilaku dari idolanya.

Melalui pembelajaran IPS, fenomena perilaku imitasi pun dapat mendatangkan beberapa hal negatif, terutama dalam aspek karakter peserta didik. Apabila diamati dari standar isi, IPS betul-betul lekat dengan nilai-nilai yang menyirat kebhinekaan, sejarah bangsa, rasa tanggung jawab, saling menghargai, dan sebagainya. Berdasarkan nilai-nilai dan karakter yang ditumbuhkembangkan melalui pembelajaran IPS merupakan kerja sama, gotong royong, cinta tanah air, tanggung jawab, serta menghargai dan merespon masalah bangsa. Pembelajaran IPS diharapkan dapat membudayakan peserta didik dalam pengembangan kecakapan dan keterampilan seperti berkomunikasi, beradaptasi, bersinergi, bekerja sama, bahkan berkompetisi sesuai dengan adab dan norma-norma yang ada. Fanatisme yang berlebihan akan menjadi senjata yang akan menyerang tujuan pembelajaran IPS yang sebenarnya, yaitu lebih menekankan aspek pendidikan daripada transfer konsep agar peserta didik memperoleh pemahaman terhadap sejumlah konsep dan mengembangkan serta melatih sikap, nilai, moral, dan keterampilan berdasarkan konsep yang telah dimiliki Mrtorell (dalam Solihatin, 2008 hlm. 14). Pembelajaran IPS merupakan pembelajaran yang sangat memfokuskan karakter peserta didik, sementara melalui perilaku imitasi pada seseorang menelaah nilai dan juga norma yang ada di lingkungan masyarakat

ataupun sebaliknya peserta didik menelaah sesuatu tindakan yang menyimpang dari nilai dan juga norma yang berlaku di masyarakat.

Berdasarkan uraian telah disampaikan diatas munculah pertanyaan, apakah fanatisme K-Pop mempunyai pengaruh terhadap perilaku remaja?. Berlandaskan fakta terkait K-Pop mempunyai pengaruh besar terhadap diri seorang remaja serta berpotensi mendatangkan beragam persoalan yang dapat berdampak buruk, semisal meniru (imitasi) perilaku kearah negatif pada gaya hidup idol K-Pop. Seyogyanya remaja dapat melakukan perilaku imitasi kearah positif kepada idola kecintaannya, sehingga imitasi tersebut dapat menjuruskan remaja pada perilaku dan penampilan yang baik, serta dapat menginspirasi agar mendapatkan prestasi. Namun, mayoritas pada remaja mempunyai bentuk rasa suka dan cinta yang berlebihan pada idola mereka yang berdampak diri remaja menjadi fanatik sampai mempengaruhi psikologisnya yakni perilaku peniruan yang disebabkan remaja tidak memiliki rasa kepercayaan diri kepada dirinya sendiri dan tidak menjadi seorang pribadi yang utuh dan gagal dalam pembentukan identitasnya, dengan demikian diharapkan remaja sadar akan persoalan fanatisme K-pop agar dapat mencegah dan mengatasinya. Uraian-uraian di atas menjadi pertimbangan bagi penulis untuk meneliti di Komunitas NCTZen Bandung, khususnya dalam menilik pengaruh fanatisme K-pop terhadap perilaku imitasi remaja serta bagaimana pengembangannya menjadi sumber belajar IPS. Berdasarkan dari persoalan yang ada dan telah diuraikan sebelumnya, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan melihat lebih jauh trkait permasalahan tersebut ke dalam judul “Pengaruh Fanatisme Penggemar K-Pop Terhadap Perilaku Imitasi Remaja Sebagai Sumber Belajar IPS (Studi Komunitas NCTZen Bandung)”.

1.2 Rumusan Masalah Masalah

1. Bagaimanakah fanatisme penggemar K-Pop dan perilaku imitasi remaja pada anggota komunitas NCTZen Bandung?
2. Seberapa besar pengaruh fanatisme penggemar K-Pop terhadap perilaku imitasi remaja pada anggota komunitas NCTZen Bandung?

3. Apa saja sumber belajar IPS yang didapat dari fanatisme penggemar K-Pop terhadap perilaku imitasi remaja?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk menganalisis fanatisme penggemar K-Pop dan perilaku imitasi remaja pada anggota komunitas NCTZen Bandung
2. Untuk mengukur seberapa besar pengaruh fanatisme penggemar K-Pop terhadap perilaku imitasi remaja pada anggota komunitas NCTZen Bandung
3. Untuk mengevaluasi sumber belajar IPS dalam menelaah fanatisme penggemar K-Pop terhadap perilaku imitasi remaja

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat dari Segi Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah keilmuan dan referensi bagi peneliti selanjutnya. Penelitian ini mampu dijadikan sebagai bahan masukan, informasi guna menambah pengetahuan dan sebagai bahan pertimbangan dalam menentukan sumber belajar yang lebih kreatif.

2. Manfaat dari Segi Kebijakan

Manfaat yang di harapkan dalam penelitian ini apabila dilihat dari segi kebijakan yakni dalam pembuatan kebijakan diperlukan adanya dukungan dari berbagai pihak terhadap proses pengembangan sumber belajar IPS berbasis fenomena K-Pop untuk meningkatkan kemampuan berfikir logis dan kritis, rasa ingin tahu, ikuri dan keterampilan dalam kehidupan sosial. .

Proses kebijakan tersebut dilakukan melalui perundingan dan kerjasama penelitian dengan guru mata pelajaran IPS dalam penggunaan sumber pembelajaran berupa fenomena fanatisme penggemar K-Pop terhadap perilaku imitasi tersebut.

3. Manfaat dari Segi Praktik

Secara praktik penelitian ini berguna dan memberikan manfaat bagi berbagai pihak yaitu sebagai berikut :

a. Bagi guru IPS

Memberikan rekomendasi pemilihan sumber belajar dan pengalaman untuk inovasi dalam proses pembelajaran yang dilakukan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan berpikir analisis peserta didik.

b. Bagi penggemar

Meningkatkan kedewasaan dalam menghadapi arus globalisasi untuk menghindari dampak negative dari perilaku fanatisme yang berlebihan agar terhindar dari perilaku imitasi remaja.

c. Bagi orang tua

Memperluas wawasan orang tua terkait persoalan remaja khususnya fanatisme remaja terhadap K-pop yang berdampak meniru sehingga pencegahan ataupun penanganan yang dilakukan menjadi lebih tepat guna.

d. Bagi peneliti selanjutnya

Dengan adanya penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan referensi dalam memahami fenomena K-Pop dipandang dalam segi fanatisme dan perilaku imitasi remaja serta menjadi acuan penelitian selanjutnya yang lebih baik.

4. Manfaat Segi Isu atau Aksi Sosial

Manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini apabila dilihat dari segi isu atau aksi sosial yakni memberikan informasi kepada semua pihak mengenai fenomena penggemar K-Pop terhadap perilaku imitasi yang dapat dijadikan sumber belajar IPS. Pembelajaran dan pengajaran melalui penggunaan fenomena untuk meningkatkan kemampuan berfikir analisis peserta didik dalam pembelajaran IPS, sehingga dapat menjadi bahan masukan untuk lembaga-lembaga formal maupun non formal dalam mengenalkan maupun menggunakan sumber belajar IPS berbasis fenomena lingkungan.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Sistematika penulisan laporan ini berbentuk karya ilmiah berupa skripsi dengan kaidah penulisan yang berlaku. Adapun sistematika penulisan yang digunakan dalam skripsi ini meliputi lima bab, yakni :

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini berisi tentang bagian awal dari skripsi yang terdiri dari Latar Belakang, Batasan Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : Kajian Pustaka

Dalam bab ini berisi paparan mengenai teori dan konsep yang berkaitan dengan penelitian diantaranya mengenai fanatisme Korean pop, perilaku imitasi, dan remaja untuk mendukung penelitian serta sebagai alat untuk menganalisis data.

BAB III : Metode Penelitian

Pada bab ini berisi paparan mengenai desain penelitian, lokasi penelitian dan partisipan, populasi dan sampel penelitian, definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, prosedur penelitian, analisis angket, dan analisis data statistic yang digunakan untuk melakukan penelitian.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini berisi paparan yang mengungkapkan temuan dan pembahasan berdasarkan hasil analisis data. Penulis menganalisis hasil penelitian dan penemuan di lapangan tepatnya di komunitas NCTZen Bandung mengenai pengaruh fanatisme Korean pop terhadap perilaku imitasi remaja.

BAB V : Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bab ini berisi pemaknaan penulis terhadap hasil penelitian juga menyajikan simpulan dan implikasi dari penelitian yang dilakukan.