

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

*Korean Wave* merupakan gerakan budaya populer yang telah menyebar ke berbagai negara, salah satunya Indonesia. K-Pop, sebuah subgenre dari pop, hip hop, R&B, rock, dan musik elektronik, merupakan salah satu produk budaya dari *Korean Wave*. Kepopuleran K-Pop dapat dengan mudah diterima masyarakat karena sering menjadi soundtrack drama Korea dan berbagai konser *Girlband* dan *Boyband* diadakan di Indonesia. Menurut Sihombing (2018) Lagu yang menjadi ost atau backsound dalam drama Korea populer lebih mudah diterima oleh penonton. Menurut Livia Yuliatami dalam Karina Amaliantami Putri (2019) dijelaskan juga bahwa ada beberapa hal yang menyebabkan Korea Selatan dikenal dunia yaitu perhelatan Olimpiade 1988, terjadinya krisis 1997 yang menjadikan beberapa pengusaha percaya bahwa industri budaya pop justru mampu bertahan, dan kemampuan Korea Selatan mengeksport budayanya tanpa menghilangkan ciri khas kultur Asia yang dimilikinya.

Banyaknya masyarakat terutama kalangan remaja yang mengkonsumsi budaya K-Pop menimbulkan berbagai komunitas penggemar budaya dari negara Korea Selatan tersebut. Para penggemar (*fans*) membuat forum-forum dalam dunia maya untuk saling berkomunikasi membicarakan segala hal tentang K-Pop dengan antusias dan sikap *fanatisme*. Istilah *fanatisme* berasal dari kata bahasa

Inggris *fan*, yang berarti "penggemar". Penggemar, sebagaimana didefinisikan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, adalah mereka yang menyukai sesuatu, seperti seni, orang, atau permainan. Pemujaan terhadap pujiannya secara berlebihan dapat diartikan sebagai sikap fanatik. Objek yang dapat dijadikan fanatik dapat berupa produk, orang atau artis, dan merk. Tingkat *fanatisme* tiap orang dapat berbeda-beda terhadap suatu objek dan sikap *fanatisme* cenderung identik dengan makna negatif.

Berdasarkan survey [www.kumparan.com](http://www.kumparan.com) dijelaskan 56 persen penggemar K-Pop kurang lebih 1 sampai 5 jam memanfaatkan media sosial untuk mempelajari semua yang mereka bisa tentang idola mereka, dan 28 persen dari penggemar ini menghabiskan 6 jam setiap hari di internet untuk mengikuti kegiatan idola. Dan para fans tersebut juga setidaknya menghabiskan uang berkisar Rp. 500.000 untuk membeli berbagai pernik-pernik K-Pop seperti tiket konser, album, membayar *fan meeting*, pembelian *makeup* dan sebagainya. Dalam penelitian Rastia Camang (2021) dijelaskan bahwa budaya K-Pop memiliki budaya yang sangat berbeda dengan budaya Indonesia serta cenderung glamour, dan hedonis. Dalam penelitian tersebut juga dinyatakan bahwa K-Pop sangat memberikan pengaruh bagi kalangan remaja termasuk para mahasiswa di seluruh Indonesia. Hal ini dapat diartikan bahwa K-Pop memberikan dampak pada perilaku beberapa mahasiswa baik itu kampus negeri maupun swasta.

Universitas Nasional, salah satu universitas swasta yang memiliki fakultas Bahasa Dan Sastra yang didalamnya terdapat Fakultas Bahasa

Korea. Bagi kalangan mahasiswa Bahasa Korea dapat dipastikan mengetahui K-Pop dan memungkinkan timbulnya komunitas dan *fan* terhadap K-Pop itu sendiri. Perihal ini menjadi kajian yang unik untuk dikaji apakah *fanatisme* K-Pop memberikan pengaruh terhadap perilaku mahasiswa Bahasa Korea Universitas Nasional, sehingga peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh *Fanatisme* Idol K-Pop Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Bahasa Korea Universitas Nasional Angkatan 2018.”

### **1.2 Batasan Masalah**

Penelitian ini hanya membahas Pengaruh *Fanatisme* Idol K-Pop Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa Bahasa Korea Universitas Nasional Angkatan 2018.

### **1.3 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah diatas maka rumusan masalah utama penelitian ini adalah “Apakah *fanatisme* Idol K-Pop berpengaruh terhadap perubahan perilaku mahasiswa Bahasa Korea Universitas Nasional Angkatan 2018?”.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh *fanatisme* Idol K-Pop terhadap perubahan perilaku mahasiswa Bahasa Korea Universitas Nasional Angkatan 2018.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi para pembacanya. Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah

sebagai berikut :

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengetahuan serta wawasan tentang sikap *fanatisme* dan perubahan perilaku, serta menjelaskan pemahaman tentang bagaimana *fanatisme* memberikan pengaruh terhadap perubahan perilaku pada fans Idol K-Pop.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi pada penelitian sejenis dan hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta pengetahuan bagi para fans Idol K-Pop secara umum dan khususnya bagi para mahasiswa Bahasa Korea angkatan 2018.

## **1.6 Sumber data**

### **1.6.1 Pengaruh *Fanatisme* Idol K-Pop Terhadap Perubahan Perilaku Mahasiswa**

Gelombang budaya Korea, yang juga dikenal dengan Hallyu, telah menyebar bagian lain dunia, salah satunya Indonesia. Musik dari Korea, yaitu Kpop, telah menarik banyak minat. Setelah Korea Selatan, Amerika Serikat, dan Filipina, Indonesia menjadi negara keempat di dunia dengan pengikut K-pop terbanyak pada tahun 2010. Menurut penelitian KOCIS, 66 persen penggemar berusia dua puluhan, 18 persen berusia tiga puluhan. , 8 persen berusia empat puluhan, 6 persen berusia lima puluhan, dan 2 persen berusia enam puluhan. Kumparan (2017), diperoleh hasil 57% penggemar berusia 12-20 tahun, 42% berusia 21-30 tahun, 1% berusia 30 keatas. Hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa penggemar Kpop sebagian besar berada dikalangan

remaja yaitu berusia 12-21 tahun.

Fans membeli produk yang berhubungan dengan idola untuk kesenangan, yang diklasifikasikan sebagai perilaku konsumtif. Perilaku konsumtif menurut Noor Hidayati dan Yeniar Indriana (2022), adalah pembelian barang tanpa berpikir logis atau atas dasar kebutuhan. Beberapa variabel mempengaruhi perilaku konsumsi, salah satunya adalah gaya hidup. Gaya hidup adalah salah satu faktor yang memengaruhi perilaku konsumtif, gaya hidup juga terbentuk karena adanya *fanatisme* yang dimiliki remaja penggemar Kpop. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Khairil, Muhammad Isa Yusaputra dan Nikmatusholeha (2019) yang menunjukkan hasil bahwa Gaya hidup Generasi Z dibentuk oleh posisi mereka sebagai pendukung setia Korean Wave. Perilaku konsumtif, yang didefinisikan sebagai pembelian produk yang terkait dengan bintang Kpop, adalah salah satu ciri *fanatisme*, bersama dengan keinginan untuk memperoleh segala sesuatu yang berhubungan dengan objek yang terobsesi.

Penelitian yang dilakukan oleh Erlyani dan Dwi (2020) menunjukkan hasil adanya hubungan yang positif dan signifikan antara *fanatisme* dengan perilaku konsumtif pada supporter atau penggemar. Berarti semakin tingginya *fanatisme* penggemar semakin tinggi juga sikap konsumtif yang dimiliki, sebaliknya jika semakin rendah *fanatisme* penggemar semakin rendah sikapkonsumtif yang dimiliki penggemar. Penggemar Kpop yang memiliki *fanatisme* secara tidak langsung akan termotivasi untuk membeli barang-barang yang berhubungan dengan idol Kpopnya (Jannah, 2014). *Fanatisme*

adalah pandangan atau pendapat positif atau negatif yang tidak memiliki dasar teori atau realitas tetapi sudah mengakar kuat sehingga tidak mungkin untuk diluruskan atau diubah.

### **1.7 Sistematika Penyajian**

Sistematika penyajian pada penelitian ini dibagi menjadi empat bagian, yakni sebagai berikut :

#### **BAB 1 : Pendahuluan**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah, identifikasi, batasan, rumusan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, dan kerangka fikir.

#### **BAB 2 : Kerangka Teori, Hipotesis dan Metodologi Penelitian**

Bab ini memuat landasan teori variabel penelitian meliputi konten dan persepsi menjadi landasan penyusunan skripsi ini dari beberapa referensi seperti kutipan buku. Selain itu diuraikan tentang penelitian yang relevan, hipotesis penelitian, desain penelitian, penentuan populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, jenis dan sumber data, instrumen penelitian, serta teknik analisis yang digunakan dalam mengolah data yang diperoleh dan hipotesis statistik.

#### **BAB 3 : Hasil dan Pembahasan**

Bab ini meliputi tinjauan objek penelitian, pengujian statistik deskriptif dan inferensial, pengujian asumsi klasik, pengujian hipotesis, dan pembahasan.

#### **BAB 4 : Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran untuk penelitian selanjutnya.