

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era globalisasi pada zaman ini berkembang dengan sangat cepat. Globalisasi merupakan hubungan ketergantungan antar negara di seluruh dunia yang berupa budaya, perdagangan, investasi, dan bentuk hubungan lainnya yang menyatukan satu negara dengan negara yang lain sehingga dapat menyempitkan batasan antar negara. Globalisasi pun memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap negara Indonesia. Budaya budaya dari negara luar seperti Amerika Serikat, Korea Selatan, Jepang, dan banyak negara lainnya dapat masuk ke dalam Indonesia dengan sangat mudah. Pemasukan budaya negara luar ke dalam negeri dapat dilakukan dengan banyak cara, yaitu lewat informasi yang kita dapatkan dari pelajaran di sekolah, informasi yang kita cari lewat internet, atau juga melalui orang asing yang berasal dari negara luar. Tentunya pertukaran informasi mengenai budaya antar negara merupakan hal yang penting untuk kemajuan suatu negara. Hal ini juga penting untuk menjaga kerukunan dan hubungan baik antara negara Indonesia dengan negara luar. Globalisasi memiliki beberapa dampak. Beberapa dampaknya terdiri dari pola hidup yang konsumtif, sikap individualistik, dan gaya hidup kebarat-baratan serta kesenjangan sosial. Namun meskipun itu, terdapat banyak dampak positif globalisasi bagi negara seperti terjadinya perubahan tata nilai dan sikap, berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, dan tingkat kehidupan yang lebih baik. Meskipun terdapat beberapa dampak negatif, globalisasi merupakan aspek yang sangat penting dalam kemajuan negara untuk

berkembang, sehingga penting bagi negara Indonesia untuk terbuka dengan era globalisasi (Nurhaidah, 2015).

Korean Wave atau ‘Hallyu’ adalah fenomena penyebaran budaya Korea Selatan terhadap dunia global. Hallyu adalah penyebaran gelombang budaya modern serta dunia hiburan Korea yang populer kepada seluruh dunia yaitu musik (*k-pop*), drama tv (*k-drama*), film, kuliner, fashion, yang pada awalnya menyebar pada tahun 1990an dan masih menyebar sampai saat ini. Karena adanya era globalisasi, Hallyu berhasil tersebar luas dan menjadi sangat populer di banyak negara. Salah satu negara yang terpengaruh oleh Hallyu adalah negara Indonesia. Banyak masyarakat Indonesia yang menikmati budaya Korea seperti musik *K-Pop*, drama Korea atau *K-Drama*, video *Mukbang*, makanan Korea, gaya berpakaian Korea, produk kecantikan Korea, dan lain lain. Hal hal ini sangat populer di seluruh kalangan masyarakat terutama anak anak remaja Indonesia.

Salah satu budaya modern Korea yang sangat populer di Indonesia adalah *Mukbang*. *Mukbang* yang berasal dari bahasa Korea (먹방) merupakan singkatan dari “먹는 방송” atau “*meokneun-bangsong*” dan dikenal sebagai acara makan, atau siaran *audiovisual online* dimana pembawa acara mengkonsumsi berbagai jumlah makanan dan berinteraksi dengan penonton. Konten video *Mukbang* menarik perhatian banyak kalangan karena banyaknya jumlah makanan yang dikonsumsi dalam video video tersebut. Makanan yang dimakan dalam konten video *Mukbang* biasanya adalah makanan makanan Korea, seperti *teokbokki*, *bibimbap*, *ramyeon* dan makanan tradisional Korea lainnya. Namun karena penyebaran budaya Korea ini, banyak negara lain yang ikut serta dalam membuat konten video *Mukbang* sehingga makanan-makanan yang dimakan dalam konten video *Mukbang* bukan hanya makanan

tradisional Korea saja tetapi juga makanan khas negara lain. Contohnya seperti *corndog* khas Amerika Serikat, *sushi* khas Jepang, dan kari khas India, dan lain lain. Hal ini menandakan bahwa penyebaran budaya Korea tidak hanya berfungsi untuk mengenalkan negara lain kepada budaya mereka tetapi juga berhasil menginspirasi negara lain untuk mengikuti tren budaya mereka, salah satunya adalah Indonesia. Setelah budaya Korea masuk ke Indonesia, *content creator* atau pembuat konten Indonesia terutama di *platform YouTube* banyak yang mengambil inspirasi untuk melakukan tren tren Korea yang sedang ramai diminati, seperti tren video *Mukbang*. *Channel YouTube* Indonesia yang paling dikenal dalam membuat video *Mukbang* adalah Tanboy Kun. Tanboy Kun memiliki 17.1 juta *subscriber* dan telah mencapai 96 juta tayangan untuk videonya yang sedang memakan 10 potong ayam dan 3 burger dengan 2 botol saus *Samyang* nuklir, yang dikenal sebagai saus yang sangat pedas. Video konten *Mukbang* buatan *content creator* Indonesia bervariasi dalam pemilihan makanan. Makanan yang populer untuk dijadikan makanan dalam konten *Mukbang* adalah mie *Samyang* yang berasal dari Korea Selatan. Mie yang menarik perhatian penonton ini adalah makanan yang dikenal karena tingkat kepedasannya yang tinggi. Hal ini merupakan aspek besar yang membuat penonton penasaran untuk menonton video konten *Mukbang* di platform *YouTube*. Selain itu, untuk menyesuaikan dengan penonton, *content creator* atau *YouTuber* Indonesia mengganti jenis makanan yang mereka makan dengan makanan-makanan lokal untuk menarik perhatian para penonton. Contoh makanan yang sering digunakan untuk konten ini adalah nasi padang dengan variasi lauknya yang banyak, sate-satean dari berbagai macam daerah, mie instan dengan jumlah yang banyak dan tingkat kepedasan yang tinggi, dan

sebagainya. Konten konten seperti ini adalah hal yang sangat diminati oleh anak-anak muda pada saat ini.

Perilaku makan adalah gambaran perilaku seseorang terhadap tata krama makan, frekuensi makan, pola makan, kesukaan makan dan pemilihan makan. Makanan yang disukai anak-anak muda pada umumnya adalah *junk food* atau *fast food*, yaitu makanan cepat saji seperti ayam goreng, pizza, kentang goreng, hamburger, mie instan dan lainnya. Perilaku makan seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu budaya, ekonomi, norma sosial, pengetahuan, dan media atau periklanan (Barasi, 2007). Media dikatakan sebagai salah satu faktor yang dapat menyebabkan timbulnya penyimpangan perilaku makan pada remaja. Dalam hal ini media dapat berupa video konten *Mukbang* yang ditayangkan lewat internet atau platform *YouTube* yang mudah diakses oleh siapapun.

Mudahnya mengakses video di platform *YouTube* sangat membantu bagi siapapun yang sedang mencari hiburan instan. Hal ini juga berguna untuk siapapun yang ingin menonton konten video *Mukbang* di waktu luang ataupun disaat penonton sedang makan. Menonton video *Mukbang* memiliki efek yang berbeda-beda terhadap setiap orang yang menonton. Melakukan hal ini dapat memicu efek kelaparan ataupun efek kekenyangan pada orang yang sedang menonton. Oleh karena itu pengaruh yang diberikan oleh tayangan *Mukbang* akan berbeda-beda terhadap setiap orang yang menonton tayangan tersebut sehingga tingkat stress dan perilaku makan orang yang menontonnya juga akan berbeda-beda tergantung pada kontrol diri orang tersebut.

Fenomena *Mukbang* ini sangat menarik bagi peneliti dan menimbulkan rasa penasaran peneliti untuk mengetahui pengaruh konten video *Mukbang* terhadap

tingkat stress dan perilaku makan orang-orang yang menonton video *Mukbang* di channel Tanboy Kun di *platform YouTube*. Maka dengan paparan tersebut, peneliti mengangkat judul penelitian **“FENOMENA MUKBANG TERHADAP TINGKAT STRESS DAN PERILAKU MAKAN SUBSCRIBER TANBOY KUN DI DKI JAKARTA”**

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan oleh peneliti, maka perumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana budaya *mukbang* mempengaruhi perilaku makan *subscriber* Tanboy Kun di DKI Jakarta?
2. Bagaimana budaya *mukbang* mempengaruhi tingkat stress *subscriber* Tanboy Kun di DKI Jakarta?
3. Makanan jenis apa yang paling diminati untuk ditonton oleh penonton video *mukbang* di *channel* Tanboy Kun?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dirumuskan oleh peneliti, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana budaya *mukbang* mempengaruhi perilaku makan *subscriber* Tanboy Kun di DKI Jakarta.

2. Untuk mengetahui bagaimana budaya *mukbang* mempengaruhi tingkat stress *subscriber* Tanboy Kun di DKI Jakarta.
3. Untuk mengetahui jenis makanan yang paling diminati untuk ditonton oleh penonton video *mukbang* di *channel* Tanboy Kun.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat dari penelitian ini secara teoritis adalah dapat menambah wawasan dan ilmu bagi pembaca serta dapat menjadi referensi mengenai pengaruh fenomena *mukbang* terhadap tingkat stress dan perilaku makan penonton video *mukbang*.

2. Manfaat Praktis

Manfaat dari penelitian ini secara praktis adalah dapat memberikan informasi dan wawasan bagi peneliti dan pembaca yang tertarik dengan fenomena *mukbang* serta pengaruhnya terhadap penonton dan penyuka konten *mukbang*.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian atau metode ilmiah merupakan prosedur atau langkah dalam memperoleh pengetahuan ilmiah atau ilmu pengetahuan. Metode penelitian merupakan cara sistematis untuk menyusun ilmu pengetahuan. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui metode deskriptif. Metode deskriptif adalah metode yang digunakan untuk mencari unsur, ciri, dan sifat dari suatu

fenomena. Metode ini diawali dengan pengumpulan data, menganalisis data dan menginterpretasikan data. Metode deskriptif dilakukan melalui teknik survey, studi kasus, studi komparatif, studi tentang waktu dan gerak, analisis tingkah laku, dan analisis dokumenter.

1.6 Sumber Data

Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder. Sumber primernya adalah sumber yang menyumbang langsung data kepada pengumpul data. Data dari penelitian ini bersumber dari penonton konten *mukbang* yang sudah *subscribe* kepada *channel YouTube* Tanboy Kun dan berlokasi di DKI Jakarta. Sementara itu data sekunder yang digunakan di penelitian ini bersumber dari skripsi, jurnal, *e-book* dan artikel-artikel yang dapat diakses *online*.

Teknik pengumpulan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Purposive Sampling*. *Purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2016: 85).

Kualifikasi subjek penelitian:

1. Narasumber yang menonton konten video *mukbang* secara rutin minimal 1 video dalam 1 minggu.
2. Narasumber yang telah *subscribe* ke *channel YouTube* Tanboy Kun dan menonton video-video *mukbang* buatan Tanboy Kun.
3. Narasumber yang tinggal di DKI Jakarta.

1.7 Sistematika Penyajian

Dalam penelitian yang berjudul “Fenomena Mukbang Terhadap Tingkat Stress dan Perilaku Makan Subscriber Tanboy Kun di DKI Jakarta” ini, sistematika penulisan penelitian akan terdiri dari beberapa bagian, yaitu:

- BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini, peneliti akan membahas mengenai latar belakang dari penelitian ini, kemudian dilanjutkan dengan perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, sumber data, dan sistematika penyajian.

- BAB II : Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini, peneliti akan menjelaskan mengenai teori yang digunakan dalam penelitian ini. Teori tersebut adalah Teori S-O-R (Stimulus, Organism, Response).

- BAB III : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini, peneliti akan menjabarkan hasil dari penelitian yang disesuaikan dengan kerangka pemikiran, perumusan masalah dan tujuan penelitian, dan membahas analisis penelitian serta kesimpulan hasil penelitian.

- BAB IV : Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini, peneliti akan menjelaskan kesimpulan dan jawaban dari perumusan masalah penelitian di BAB I berdasarkan hasil analisis di BAB III serta memberikan saran ilmiah dan praktis dari kesimpulan tersebut.