

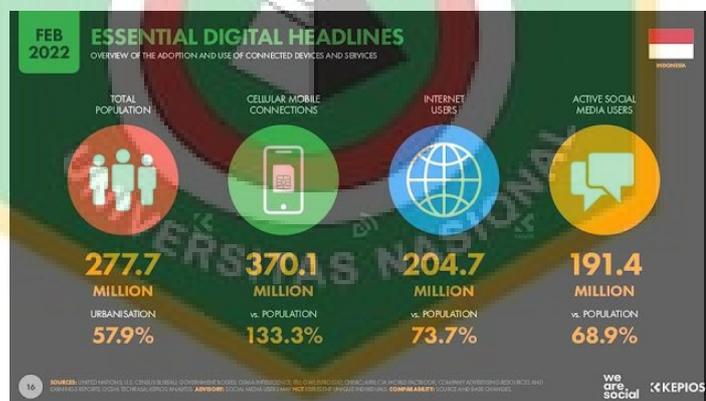
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan kemajuan teknologi saat ini khususnya internet memudahkan manusia untuk mendapatkan pengetahuan dan informasi baik melalui website dan media sosial. Media sosial adalah alat untuk saling berkomunikasi secara *daring*. Romli (2022) media sosial adalah sarana komunikasi banyak orang secara online untuk berteman dan berbagi informasi. Media sosial juga merupakan teknologi digital yang memungkinkan seseorang untuk berinteraksi, melakukan hubungan atau koneksi antara satu sama lain, dan berbagi isi pesan yang ingin disampaikan atau didapatkan.

Dalam laporan yang diterbitkan *We Are Social*, melaporkan penggunaan internet di Indonesia pada kuartal pertama tahun 2022 mencapai 204,7 juta orang dimana dari tahun sebelumnya meningkat sebesar 2,1 juta (1%). (gambar 1.1).



Gambar 1.1 Data Penggunaan Internet dan Media Sosial di Indonesia
Sumber: www.datareportal.com

Dari data *We Are Social* tersebut diketahui bahwa orang yang aktif dalam penggunaan media sosial di Indonesia di kuartal pertama tahun 2022 mencapai 191,4 juta pengguna atau 68,9% dari total penduduk yang ada di Indonesia. Angka ini meningkat sekitar 12,35% dibandingkan tahun sebelumnya. Data yang diperoleh ini

menunjukkan bahwa popularitas penggunaan situs internet dan media sosial sudah semakin meningkat.

Media Sosial juga sebagai alat dalam transmisi budaya yang artinya bahwa suatu budaya disebarkan melalui informasi sehingga budaya tersebut menjadi populer dikalangan masyarakat. Saat ini salah satu budaya yang populer di Indonesia adalah budaya *Hallyu* atau *Korean Wave*. Budaya populer dari Korea Selatan ini mulai dikenal dari Drama Korea, musik *modern* Korea atau *K-POP* dan diikuti dengan *Korean Show* atau *Korean Variety Show*. Dan dalam perjalannya *Korean Show* memunculkan berbagai konten – konten menarik di internet seperti Run BTS! yang dilakukan oleh grup musik terkenal BTS (*Bangtan Sonyeondan*). Grup BTS tidak hanya dikenal di Negeri Ginseng saja tetapi juga dikenal di banyak negara termasuk Indonesia.

Dalam sebuah survey yang dilakukan oleh *The ARMY Census* pada tahun 2022 dengan 562.280 peserta penggemar BTS di lebih dari 100 negara, Indonesia menduduki peringkat ketiga dengan penggemar BTS terbanyak yaitu lebih dari 38.000 orang atau 6.8%. Pada tahun 2021 Indonesia juga menempati urutan nomor satu negara dengan penggemar *K-Pop* terbanyak di media sosial Twitter dan BTS adalah artis *K-Pop* yang menduduki peringkat pertama yang sering dibicarakan dalam media sosial tersebut. Selain itu, dalam survey *The ARMY Census*, dinyatakan bahwa Twitter menempati peringkat ke-3 (77,87%) sebagai media untuk mendapatkan informasi terbaru tentang aktivitas BTS.

Salah satu akun khusus ARMY (sebutan untuk penggemar BTS) yang dibuat oleh pengguna Indonesia di Twitter yaitu *@indomyfess* berkepanjangan *Indonesia Army Mention Confess*. Akun ini adalah *fanbase* penggemar BTS terbesar di Indonesia

yang memiliki jumlah *followers* sekitar 265ribu pengguna akun twitter. Bukan hanya memberikan informasi terbaru mengenai aktivitas BTS, akun ini juga membantu para penggemar BTS di Indonesia yang membutuhkan terjemahan atas bahasa Korea yang disampaikan dari konten yang dibuat BTS, tempat bertukar informasi, curhat, dan lain – lain. Akun Twitter ini juga selalu update mengenai berita, cara *streaming* lagu, dan juga bagaimana cara *voting* pada acara – acara penghargaan yang ada di Korea hingga di luar negeri yang mana membawa nama grup BTS dan ARMY, itulah mengapa akun Twitter ini menjadi salah satu akun yang cukup membantu para penggemar BTS di Indonesia.

BTS memiliki hubungan yang kuat dengan para penggemarnya yaitu ARMY, dan grup musik ini sering memanjakan penggemarnya dengan berbagai konten yang tersedia di platform selain Twitter seperti Youtube, Weverse, dan Naver Vlive. Salah satu konten tersebut adalah *Dallyeora Bang-tan* (달려라 방탄!) atau Run BTS!. Run BTS! adalah salah satu konten yang dibuat oleh BTS dengan penonton setiap episodnya mencapai jutaan *views*, dan sampai saat ini konten Run BTS! adalah konten utama yang ditunggu setiap minggunya di hari selasa oleh para penggemar (Santoso, 2021). Dalam setiap episode dalam *Dallyeora Bang-tan* (달려라 방탄!) masing – masing anggota BTS selalu berpartisipasi dalam aktivitas berbeda yang mengharuskan mereka bermain *game* atau menyelesaikan tantangan, dan menjalankan sebuah misi untuk menerima hadiah ataupun menerima hukuman (Minzheong, 2021). Di dalam penelitian Santoso juga menyebutkan bahwa episode pertama dari Run BTS! ditayangkan kepada ARMY dalam aplikasi Naver VLive pada tanggal 1 Agustus 2015 hingga saat ini setiap hari selasa di aplikasi Weverse.

Aplikasi Weverse merupakan media sosial Korea yang dipakai untuk berinteraksi antara artis dengan penggemar yang saat ini sedang *hits* di dunia K-Pop. Aplikasi ini adalah platform kerja sama yang didirikan pada Juni 2019 oleh agensi BTS yaitu HYBE Entertainment dan portal web utama Korea Selatan *Naver* (Minzheong, 2021)



Gambar 1.2 Logo Aplikasi Weverse
Sumber: www.weverse.io

Peneliti melihat penggemar BTS di Indonesia yang suka menonton konten – konten yang disuguhkan grup musik tersebut memungkinkan terjadinya pengaruh bagi para penggemarnya di Indonesia untuk lebih tertarik untuk mengetahui bahasa dan budaya Korea Selatan. Menurut penelitian yang dilakukan Dhiya Megajauza (2020), kebiasaan memainkan peran penting secara tidak sadar dalam kehidupan seseorang. Sehingga hal ini dapat diartikan bahwa kebiasaan menonton seorang penggemar *K-POP* secara berulang dapat membangkitkan rasa ingin tahu tentang bahasa dan budaya Korea. Faktor lain yang membuat seseorang memiliki kebiasaan menonton adalah isi konten yang menarik perhatian dan minat yang muncul di dalam diri seseorang.

Menurut Syafari dalam Megajauza (2020:4), minat adalah kemauan untuk mengingat dan memperhatikan suatu aktivitas atau tindakan secara konstan (terus – menerus) dimana dilaksanakan dengan cara yang tidak memaksa dan menyenangkan. Ketika mereka melihat sesuatu yang berguna, mereka menjadi tertarik dan itu yang

akan membawa kepuasan. Jika mereka tidak puas, maka pasti mereka juga tidak akan berminat untuk melaksanakan suatu kegiatan.

Dari uraian diatas bisa disimpulkan bahwa konten Run BTS! dapat menumbuhkan minat belajar bagi para penggemarnya karena adanya perhatian, keinginan, dan ketertarikan terhadap konten tersebut yang dimiliki seseorang untuk mempelajari Bahasa Korea. Hal ini terdapat di dalam penelitian Firdaus dan Setiana (2022), dimana penelitian ini menunjukkan bahwa dengan isi konten yang ditayangkan kepada *audiens* dapat menghasilkan pengaruh positif akan minat belajar bahasa, dimana konten yang disukai dan digemari dapat dijadikan sebagai referensi dalam mempelajari suatu bahasa.

Sehingga untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh kegiatan menonton konten Run BTS! dengan judul “pengaruh konten Run BTS! dalam aplikasi Weverse terhadap minat belajar Bahasa Korea pada followers akun Twitter @indomyfess” penelitian ini dilakukan.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan diteliti di dalam penelitian ini, yaitu:

1. Apakah terdapat pengaruh konten Run BTS! dalam aplikasi Weverse terhadap minat belajar Bahasa Korea pada follower akun Twitter @indomyfess?
2. Seberapa besar pengaruh konten Run BTS! dalam aplikasi Weverse terhadap minat belajar Bahasa Korea pada follower akun Twitter @indomyfess?
3. Indikator konten Run BTS! yang mana yang paling berpengaruh terhadap minat belajar bahasa Korea pada follower akun Twitter @indomyfess?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penguraian latar belakang dan permasalahan sebelumnya adapun tujuan dari dilakukannya penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui adakah pengaruh konten Run BTS! dalam aplikasi Weverse terhadap minat belajar Bahasa Korea pada follower akun Twitter *@indomyfess*.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh konten Run BTS! dalam aplikasi Weverse terhadap minat belajar Bahasa Korea pada follower akun Twitter *@indomyfess*.
3. Untuk mengetahui apa yang paling berpengaruh dari indikator konten Run BTS! terhadap minat belajar bahasa Korea follower akun Twitter *@indomyfess*.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dengan dilakukannya penelitian, yaitu:

a. Manfaat dari segi Teoritis

Bisa membantu meningkatkan teori pembelajaran. Khususnya dalam tema pengaruh tayangan *variety show* terhadap minat belajar dengan pendekatan teori *Stimulus – Response* oleh Djamal & Andi (2011) dimana konten dari Run BTS! sebagai stimulus memberikan reaksi berupa pengaruh minat belajar kepada penonton konten tersebut. Diharapkan juga dengan dilakukannya penelitian, bisa dijadikan sebagai referensi bahan kepustakaan bagi penulisan selanjutnya yang berkaitan di masa yang akan datang.

b. Manfaat dari segi Praktis

Dari hasil penelitian atau riset ini diharapkan peneliti mendapatkan banyak pengetahuan dan wawasan mengenai sebuah kebiasaan yang membangkitkan rasa ketertarikan atau minat seseorang, khususnya minat

dalam mempelajari bahasa Korea. Penelitian ini juga diharapkan mampu menjadi sebuah informasi dan referensi kepada pembaca mengenai perkembangan dari konten *variety show* Korea khususnya bagi para penggemar *K-Pop*. Selain itu, diharapkan juga dapat membagikan informasi atau pengetahuan lebih mengenai pengaruh tayangan konten dari salah satu *variety show* Korea terhadap minat belajar seseorang.

1.5 Metode Penelitian

Metode kuantitatif deskriptif digunakan di dalam penelitian. Sugiyono (2021:16), di dalam penelitian kuantitatif adalah suatu metode yang digunakan untuk menginvestigasi suatu populasi atau sampel pada penelitian. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang disebar secara *online*, kemudian data di analisa menggunakan uji statistik, untuk menguji hipotesis atau pernyataan sementara yang telah ditetapkan sebelumnya. Metode kuantitatif ini digunakan ketika ingin mengetahui pengaruh suatu *treatment*/perlakuan tertentu terhadap perlakuan lainnya.

Data dikumpulkan secara *online* melalui penyebaran kuesioner menggunakan skala *Likert*, berdasarkan asumsi bahwa adanya pengaruh dari variabel bebas menonton konten Run BTS! (X) terhadap variabel terikat minat belajar bahasa Korea (Y). Dari kedua variabel ini ditarik indikator – indikatornya kemudian dibuat kebentuk pernyataan untuk menghasilkan data yang akan diolah dengan uji statistik lainnya. Hasil dari uji inilah yang akan digunakan sebagai data *numeric* untuk menentukan apakah asumsi dari hipotesis diterima atau ditolak.

1.6 Sumber Data

Sumber data merupakan sebuah subjek pada penelitian yang diperoleh atas informasi yang dikumpulkan. Sumber data di dalam studi ini yang digunakan penulis terbagi kedalam 2 (dua) kategori, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Sumber Data Primer

Sugiyono (2021:296), mengutarakan data primer adalah sumber data yang membagikan atau memberikan informasi langsung kepada peneliti atau pengumpul data. Dengan prinsip peneliti mengumpulkan bahan dan informasi secara langsung dari sumber aslinya atau subjek penelitian. Dan hasil ini akan menentukan hasil akhir dari penelitian. Penelitian ini menggunakan data dari hasil pengumpulan kuesioner atau angket dari responden dengan skala *Likert* yang diterima dari setiap responden yang termasuk kedalam karakteristik penelitian yang diperoleh dari followers pada akun twitter @indomyfess. Kuesioner yang diberikan sendiri berisi pernyataan yang terdiri dari indikator – indikator topik penelitian.

2. Sumber Data Sekunder

Sugiyono (2021:296), data sekunder merupakan sumber informasi yang tidak memberikan informasi secara langsung kepada peneliti atau pengumpul data, tetapi itu bisa dalam bentuk dokumen atau orang lain. Yang menjadi sumber data sekunder atau sebagai bahan referensi pada penelitian ini, yaitu berbagai jenis pustaka yang didapatkan dari jurnal, buku, situs internet, ataupun artikel yang telah dipublikasikan dan berkaitan dengan topik penelitian yang sedang dibahas.

1.7 Sistematika Penyajian

Agar pembahasan penelitian ini secara keseluruhan mudah untuk dilihat dan dipahami, maka perlu diutarakan sistematika penulisan skripsi berupa kerangka dan arahan karya ilmiah. Adapun kerangka sistematika penyajian di dalam penelitian ini adalah:

Bab 1 Pendahuluan berisi paparan pendahuluan dan menjadi bagian awal dari penelitian skripsi yang mencakup latar belakang, rumusan masalah, tujuan dilakukannya penelitian yang ingin dicapai, manfaat penelitian dari segi teoritis dan praktis, metode penelitian yang digunakan, sumber data, dan sistematika penyajian yang berfungsi untuk membantu memperjelas urutan kajian penulisan.

Bab 2 Tinjauan atau kajian pustaka diawali dengan landasan teori dimana membahas sesuai dengan tema yang akan dikaji atau ditinjau. Penelitian terdahulu meliputi hasil perbandingan dari penelitian yang dilakukan dengan penelitian terdahulu yang relevan, keaslian penelitian, dan kerangka pikir atau rancangan proses penelitian.

Bab 3 berisikan hasil penelitian dan pembahasan berupa gambaran dari hasil temuan dan analisa dari sumber data yang telah dikumpulkan.

Bab 4 merupakan penutup penelitian yang berisikan kesimpulan yang mendeskripsikan kesimpulan penelitian secara keseluruhan dan saran peneliti yang meliputi rekomendasi penulis setelah penelitian ini dilakukan.