

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Korea menjadi salah satu negara yang sangat memperhatikan aspek budaya sebagai salah satu warisan yang harus dilestarikan. Budaya adalah sistem dari pola-pola tingkah laku yang diturunkan secara sosial yang kemudian bekerja menghubungkan komunitas manusia dengan lingkungan ekologi (Dr. Mohammad Syawaludin, 2017). Budaya terbentuk dari banyak unsur yang rumit, termasuk sistem agama dan politik, adat istiadat, bahasa, perkakas, pakaian, bangunan, dan karya seni. Menurut Koentjaraningrat, wujud kebudayaan dibagi menjadi nilai budaya, sistem budaya, sistem sosial, dan kebudayaan fisik. Wujud kebudayaan sebagai wujud sistem sosial merupakan pola-pola tingkah laku manusia yang menggambarkan wujud tingkah manusia yang dilakukan berdasarkan sistem.

Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menghasilkan pekerjaan yang baru dan tepat guna. Selain itu, kreativitas merupakan suatu hal yang penting baik ditinjau dari aspek individual maupun sosial, dan dapat dimunculkan dengan mempelajari karya cipta yang sudah ada sebelumnya, untuk kemudian diperbaharui sehingga menghasilkan karya cipta baru (Sternberg, 1999: 3). Kreativitas juga dapat dimunculkan dengan mempelajari karya cipta yang sudah ada sebelumnya, untuk kemudian

diperbaharui sehingga menghasilkan karya cipta baru. Pendapat lain tentang kreativitas adalah kemampuan untuk melihat atau memikirkan hal-hal yang luar biasa, yang tidak lazim, memadukan informasi yang tampaknya tidak berhubungan dan mencetuskan solusi-solusi baru atau gagasan-gagasan baru, yang menunjukkan kelancaran, kelenturan, dan orisinalitas dalam berpikir (Munandar, 1999: 168).

Dalam memperluas budaya, salah satu penyebaran yang paling efektif adalah melalui media massa. Media masa saat ini memiliki peran besar sebagai sumber informasi dan mampu membawa sesuatu yang baru terhadap lingkungan sekitar. Oleh karena itu, media massa sangat berperan penting sebagai alat utama dalam penyebaran budaya populer dan berfungsi untuk mengenalkan budaya populer kepada masyarakat umum. Salah satu media massa yang sangat digemari masyarakat dunia adalah televisi. Hobart (2006) mengatakan bahwa lebih dari 92% populasi masyarakat dunia dapat mengakses dan menonton televisi. Morrisan (2008) mengatakan bahwa program televisi dikelompokkan menjadi empat kategori, yaitu kategori drama, permainan (*game*), musik dan pertunjukan. Salah satu kelebihan televisi yaitu menyajikan berbagai respon bagi penontonnya, seperti sekarang ini acara yang paling digemari oleh masyarakat umum adalah acara kontes musik.

Kontes musik dapat memajukan aktifitas musik dan menumbuhkan minat terhadap musik daripada hanya mendengarkan melalui rekaman saja. Dengan adanya kontes musik, musik jadi lebih diapresiasi melalui

pemahaman latar belakang dan kompleksitas komposisi dalam hubungannya dengan komponis, budaya, jenis musik, gaya dan teknis-teknis lainnya. Selain untuk menarik minat musik terhadap masyarakat luas. Bagi peserta kontestan, kontes musik juga dapat menjadi jalan untuk mendapatkan status yang lebih tinggi, membuat diri menjadi lebih terkenal dan meningkatkan diri dari sekedar amatiran menjadi lebih profesional. Seiring berkembangnya zaman, kontes musik juga mulai ditampilkan sebagai acara televisi. Dengan tujuan untuk menarik lebih minat masyarakat terhadap musik. Salah satu program kontes musik televisi yang banyak diminati masyarakat Korea Selatan adalah Superband.

Superband adalah acara kontes musik Korea Selatan yang diproduksi oleh JTBC pada tahun 2019, dimana musisi indie diundang untuk tampil dan akhirnya menciptakan “Superband”. Bahkan acara musik ini sudah memiliki 2 season. Superband season pertama ditayangkan pada setiap hari jumat dari 12 April hingga 12 Juli 2019 pukul 9 malam yang dimentori oleh Yoo Sang, Yoon Jongshin, Jo Han dari grup band *Rock* asal Amerika yaitu Linkin Park, Kim Jonghwan dari grup band NELL dan Lee Soo Hyun dari grup duo saudara, AKMU. Sedangkan Superband season 2 tayang setiap hari senin tanggal 21 Juni 2021 hingga 4 Oktober 2021. Pertunjukan ini menerima umpan balik positif dan negatif. Konsep dan keragaman genrenya banyak dipuji karena unik dan menarik. Salah satu peserta yang sangat menarik perhatian penonton, kontestan maupun juri adalah Park Da Wool yang merupakan pemain alat musik Geomungo. Ia

menjadi salah satu kontestan yang paling terkenal dikarenakan memainkan alat musik tradisional Geomungo dengan teknik *live looping* pada penampilannya di Superband 2, bahkan Park Da Wool kini dikenal sebagai pemain musik *loop station* Geomungo.

Park Da Wool merupakan pemain alat musik Geomungo di Korea Selatan. Dia adalah anggota band KARDI yang dibentuk dari program kontes musik Superband 2. Park Da Wool lulus dari SMA Musik Tradisional Korea lalu melanjutkan kuliahnya dengan jurusan Musik Tradisional Korea di *Seoul National University*. Dia mempelajari Geomungo bersama pemain Geomungo lainnya yang memiliki kemampuan luar biasa di Korea Selatan.

Dengan ini, Park Da Wool memperoleh identitas dirinya melalui kategori sosial dari mana ia berasal. Identitas sosial adalah bagian dari citra diri seseorang berdasarkan identifikasi mereka dengan bangsa, etnis, jenis kelamin, atau afiliasi sosial lainnya. Identitas sosial sangat penting karena memberi kita rasa tempat dan posisi di dunia. Tanpa identitas sosial, kita merasa seperti kelereng yang berputar bebas di alam semesta, tidak berhubungan satu sama lain. Menurut Tajfel (1982), identitas sosial adalah bagian dari konsep diri seseorang berdasarkan pengetahuan mereka tentang menjadi bagian dari kelompok sosial dan nilai serta makna emosional dari keanggotaan.

Seiring dengan perkembangan musik di era musik kontemporer modern ini. Banyak perubahan musik yang bervariasi dan salah satunya

disebabkan oleh masuknya musik Amerika ke Korea. Walaupun musik Korea saat ini didominasi oleh warna barat, unsur lokal juga kental dalam penampilannya agar identitas aslinya tidak hilang. Dengan mencari khas-khas identitas seniman modern, Park Da Wool mengeluarkan kreatifitasnya dengan menggabungkan musik tradisional dengan teknik permainan modern pada acara musik band. Hal ini menunjukkan bahwa sebesar apapun pengaruh modernisasi pada musik Korea, masyarakat Korea tetap menjunjung tinggi pelestarian budaya asli mereka dan menjadikan pengaruh tersebut sebagai strategi yang baik untuk mempertahankan dan menyebarluaskan nilai-nilai seni budaya tradisional Korea.

Dengan munculnya kreativitas baru yang memadukan seni budaya tradisional dengan teknik seni modern memungkinkan terjadinya identitas sosial modern yang baru. Oleh sebab itu, peneliti sangat tertarik untuk mendalami bagaimana penampilan *Live-looping* Geomungo Park Da Wool dapat mempengaruhi identitas sosial seniman modern.

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, berikut adalah rumusan masalah yang akan dijawab melalui penelitian ini:

- a. Bagaimana bentuk kreativitas Teknik *Live-looping* Geomungo Park Da-Wool dalam kontes musik Superband II?
- b. Bagaimana kreativitas *Live-looping* Geomungo Park Da Wool dapat menyimbolkan ciri khas seniman modern?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah di atas, berikut adalah tujuan penelitian ini:

- a. Menganalisis bentuk kreativitas Teknik *Live-looping* Geomungo Park Da-Wool yang terjadi dalam kontes musik Superband II
- b. Menganalisis bagaimana kreativitas *Live-looping* Geomungo Park Da Wool dapat menjadi simbol ciri khas identitas sosial seniman modern.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritik

- a. Menjadi bahan kajian penerapan teori sosiologi pada bidang budaya dan kesenian tradisional.
- b. Memberikan data bagi peneliti selanjutnya dalam bidang sosiologi budaya.

1.4.2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan gambaran bagi seniman modern dalam berkeaktivitas dan mempertahankan nilai-nilai tradisional Korea Selatan sebagai identitas masyarakat Korea Selatan.

1.5. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif deskriptif merupakan kegiatan penelitian dalam mendeskripsikan suatu objek, fenomena, atau masalah sosial yang dituangkan dalam bentuk tulisan yang bersifat naratif (Anggito & Setiawan, 2018). Tujuan penelitian ini untuk menggambarkan subjek yang diteliti yaitu *live-looping* geomungo Park Da Wool dalam Superband 2, dengan tujuan menggambarkan secara sistematis fakta identitas sosial seniman modern yang terdapat dalam subjek tersebut secara tepat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara teknik analisis sebagai berikut:

a. Dokumentasi

Mendokumentasikan dengan menangkap beberapa potongan gambar dari adegan Park Da Wool saat memainkan alat musik Geomungo dalam acara musik Superband 2. Analisis penelitian ini menggunakan teknik visual.

b. Observasi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan buku, jurnal, artikel, dan sumber lainnya sebagai studi pustaka.

1.6. Sistematika Penyajian

Peneliti akan membagi penelitian ini menjadi beberapa bab, yang terdiri dari: Bab 1 Pendahuluan, dalam bab ini berisikan latar belakang, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penyajian; Bab 2 Kajian Pustaka, dalam bab berisikan diawali dengan tinjauan pustaka, landasan teori yang akan membahas teori-teori kreativitas, simbol, identitas sosial, lalu dilanjutkan dengan kerangka pikir dan keaslian penelitian, Bab 3 Hasil dan Pembahasan, dalam bab ini teori-teori yang ada di bab sebelumnya akan digunakan untuk menganalisis masalah penelitian yang ada pada penampilan *Live looping* Geomungo Park Da Wool dalam kontes musik Superband 2; Bab 4 Kesimpulan dan Saran, dalam bab ini akan menyampaikan kesimpulan dari rumusan masalah dan pembahasan yang telah dijelaskan dan memberikan saran yang dapat dikemukakan.

