

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori Dasar

1. Dampak

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif (Suharno dan Retnoningsih, 2020: 243). Sedangkan menurut para ahli, definisi dampak adalah akibat, imbas atau pengaruh yang terjadi (baik itu negatif atau positif) dari sebuah tindakan yang dilakukan oleh satu/sekelompok orang yang melakukan kegiatan tertentu (Mangkoesebroto, 2018: 110).

Dalam kehidupan sehari-hari, kata dampak merupakan kata yang telah lazim digunakan dalam masyarakat luas pada umumnya dengan pengelompokan sebagai berikut:

a. Dampak positif

Dampak adalah keinginan untuk membujuk, menakutkan, mempengaruhi atau memberikan kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya. Sedangkan positif adalah pasti atau tegas dan nyata dari suatu pikiran terutama memperhatikan hal-hal

yang baik dan positif (Mangkoesuebrot, 2018: 112). Jadi dapat disimpulkan bahwa pengertian dampak positif adalah keinginan untuk membujuk, meyakinkan, memengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang baik.

b. Dampak negatif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia dampak negatif adalah pengaruh kuat yang mendatangkan akibat negatif. Dampak negatif merupakan keinginan untuk membujuk, meyakinkan, mempengaruhi atau memberi kesan kepada orang lain, dengan tujuan agar mereka mengikuti atau mendukung keinginannya yang buruk dan menimbulkan akibat tertentu (Suharno dan Retnoningsih, 2020: 243).

2. Budaya Populer (*Popular Culture*)

a. Pengertian budaya

Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayah* yang merupakan bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal), diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Dalam bahasa Inggris, kebudayaan disebut *culture*, yang berasal dari kata Latin *colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Bisa diartikan juga

sebagai mengolah tanah atau bertani. Kata *culture* juga kadang diterjemahkan sebagai "kultur" dalam bahasa Indonesia (Febrianti, 2021: 26).

Budaya sendiri memiliki fungsi menata dan memantapkan tindakan-tindakan serta tingkah laku manusia. Dalam hal ini berkaitan dengan perilaku manusia, dimana budaya atau kebudayaan yang memberi arti bagi aktifitas manusia tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa budaya memberi pengaruh terhadap perilaku manusia karena menyerap hingga ke dalam kehidupan sehari-hari (Febrianti, 2021: 27).

Fungsi dari budaya adalah menata dan memantapkan tindakan-tindakan serta tingkah laku manusia. Fenomena *hallyu* merupakan produk kebudayaan yang tercipta dari hasil karya dan rasa masyarakat Korea yang telah dimodifikasi. Budaya menurut Lebra adalah serangkaian simbol-simbol abstrak dan umum atau ideasional dan perilaku adalah serangkaian organisme yang bertenaga, bersifat khusus, dan bisa diamati. Dalam hal ini perilaku adalah manifestasi dari budaya atau kebudayaan memberi arti bagi aktifitas manusia tersebut (Febrianti, 2021: 27).

Kebudayaan sendiri merupakan suatu bentuk penciptaan dari pemikiran manusia, setiap generasi manusia mempunyai kebudayaan masing-masing yang berbeda dengan kebudayaan pada generasi sebelumnya. Terkadang ada kebudayaan yang telah melekat pada suatu masyarakat dan susah untuk dilepas apalagi dihilangkan. Kebudayaan seperti ini biasanya mempunyai arti yang penting dalam kehidupan masyarakat yang tidak bisa ditinggalkan dan bahkan sudah menjadi keharusan bahwa kebudayaan tersebut harus dilaksanakan (Febrianti, 2021: 28).

b. Unsur-unsur budaya

Koentjaraningrat (2018: 31) menyebutkan ada 7 (tujuh) unsur kebudayaan, yang disebut sebagai kebudayaan universal. Menurutnya istilah universal menunjukkan bahwa unsur-unsur kebudayaan bersifat universal dan dapat ditemukan didalam kebudayaan semua bangsa yang tersebar diberbagai penjuru dunia. Unsur-unsur budaya tersebut, yaitu:

- 1) Kesenian. Setelah memenuhi kebutuhan fisik manusia juga memerlukan sesuatu yang dapat memenuhi kebutuhan psikis mereka sehingga lahirlah kesenian yang dapat memuaskan.

Unsur seni pada kebudayaan manusia lebih mengarah pada teknik-teknik dan proses pembuatan benda seni.

- 2) Sistem teknologi dan peralatan. Sistem ini timbul karena manusia mampu menciptakan barang-barang dan sesuatu yang baru agar dapat memenuhi kebutuhan hidup dan membedakan manusia dengan makhluk lain.
- 3) Sistem organisasi masyarakat. Sistem ini muncul karena kesadaran manusia bahwa meskipun diciptakan sebagai makhluk sempurna namun tetap memiliki kelemahan dan kelebihan masing-masing antara individu sehingga timbul rasa untuk mereorganisasi dan membuat struktur masyarakat.
- 4) Bahasa. Berawal dari sebuah kode dan tulisan sehingga berubah sebagai lisan untuk mempermudah komunikasi antar sesama manusia. Deskripsi ini adalah mengenai ciri-ciri terpenting dari bahasa yang diucapkan oleh suku bangsa yang bersangkutan beserta variasi bahasa itu sendiri.
- 5) Sistem mata pencaharian hidup dan sistem ekonomi. Koentjaraningrat mengkaji bagaimana cara mata pencaharian suatu kelompok

masyarakat atau sistem perekonomian mereka untuk mencukupi kebutuhan hidupnya.

- 6) Sistem pengetahuan. Sistem ini lahir karena manusia memiliki akal dan pikiran yang berbeda sehingga memunculkan dan mendapatkan sesuatu yang berbeda dan digunakan dalam kehidupannya.
- 7) Sistem religi. Kepercayaan manusia terhadap adanya Sang Pencipta yang muncul karena kesadaran akan sesuatu yang dianggap gaib dan supranatural yang dianggap lebih tinggi daripada kekuatan manusia.

c. Pengertian budaya populer (*popular culture*)

Secara etimologi, budaya pop (*popular cultural*) berasal dari bahasa Spanyol dan Portugis, memiliki makna yaitu merupakan unsur kebudayaan yang bersumber dari rakyat. Berdasar pada perspektif bahasa dan kebudayaan Latin, budaya populer lebih banyak mengarah pada adanya pemikiran-pemikiran tentang perkembangan kebudayaan dari kreativitas orang kebanyakan di masyarakat (Burton, 2019: 41).

Budaya populer adalah budaya yang lahir atas kehendak media. Artinya, jika media mampu memproduksi sebuah bentuk budaya, maka publik

akan menyerapnya dan menjadikannya sebagai sebuah bentuk kebudayaan. Budaya populer dapat dideskripsikan sebagai budaya rakyat yang dilokalisasi dan dipelihara oleh masyarakat (Burton, 2019: 42).

Budaya populer muncul dan bertahan atas kehendak media massa (dengan ideologi kapitalis) dan perilaku konsumsi masyarakat. Dalam hal mempopulerkan suatu produk budaya, media berperan sebagai penyebar informasi sesuai fungsinya serta pembentuk opini publik yang kemudian berkembang menjadi penyeragaman opini dan selera. Akibatnya, apapun yang diproduksi oleh suatu media akan diterima oleh publik sebagai suatu nilai, dalam hal ini nilai kebudayaan.

Budaya populer merupakan karakteristik budaya yang sangat banyak peminatnya. Peminat budaya populer ini sangat banyak, bahkan hingga melintasi budaya tradisional atau budaya luhur yang telah mengakar lama dalam suatu masyarakat. Dampak *difusi* budaya populer ini sangat luar biasa, baik pada perubahan perilaku suatu masyarakat maupun pada tingkat konsumsi akibat munculnya budaya populer.

Dalam hal ini budaya populer Korea (K-Pop) menjadi salah satu dari budaya populer yang sedang digandrungi oleh banyak orang. Keunikan dari budaya populer Korea (K-Pop) sendiri menjadikannya sebagai salah satu budaya dengan nilai ketertarikan dari masyarakat yang besar, didukung juga melalui jalinan kerjasama oleh berbagai pihak dalam negeri dengan tujuan menaikkan jumlah peminat dari produk ataupun jasa mereka (Setiadi, 2020: 8).

d. Ciri-ciri budaya populer

Budaya populer memiliki beberapa ciri yang berkaitan erat. Menurut Williams dalam Setiawan (2018: 12), ada 5 (lima) ciri dalam budaya populer, yaitu:

- 1) Trend. Sebuah budaya yang menjadi trend dan diikuti atau disukai banyak orang dan berpotensi menjadi budaya populer. Trend merupakan hal yang saat ini telah menjadi bagian dalam diri masyarakat modern. Seseorang akan merasa tertinggal apabila tidak mengikuti trend yang sedang berlangsung. Oleh sebab itu sebuah budaya dapat terbentuk dari adanya trend.

- 2) Keseragaman bentuk. Sebuah ciptaan manusia yang menjadi trend akhirnya diikuti oleh banyak penjiplak. Karya tersebut dapat menjadi pionir bagi karya-karya lain yang berciri sama, sebagai contoh genre musik pop (diambil dari kata popular) adalah genre musik yang notasi nada tidak terlalu kompleks, lirik lagunya sederhana dan mudah diingat.
 - 3) Adaptabilitas. Sebuah budaya populer mudah dinikmati dan diadopsi oleh khalayak, hal ini mengarah pada trend yang secara sadar maupun tidak, hal yang terjadi dalam kehidupan sosial akan menjadi konsumsi sehari-hari dan membuatnya semakin diadaptasi oleh lingkungan masyarakat.
 - 4) Durabilitas. Sebuah budaya populer akan dilihat berdasarkan durabilitas menghadapi waktu, budaya populer adalah budaya yang mudah tergantikan sesuai dengan perkembangan zaman yang begitu cepat berjalan.
 - 5) Profitabilitas. Budaya populer berpotensi menghasilkan keuntungan yang besar bagi industri yang mendukungnya.
3. K-Pop (Korean Pop)
 - a. Pengertian K-Pop

Menurut Kim Chang Nam, istilah K-Pop merupakan singkatan dari *Korean Popular Music* atau musik populer Korea. Sebutan ini mulai digunakan di Jepang pada awal tahun 2000-an saat K-Pop mulai merambah di negeri Asia Timur. Padahal istilah ini belum digunakan dan populer di negeri asalnya sendiri, meskipun sudah menjamur dimana-mana, termasuk Asia dan Eropa (Yulius, 2018: 9).

Sementara itu, dalam buku *K-Pop: A New Force in Pop Music*, K-Pop merupakan singkatan dari *Korean Pop*. Istilah ini mulai digunakan saat popularitas musik Korea Selatan mulai terkenal di negara lain, yakni saat pertengahan tahun 1990-an yang ditandai dengan kemunculan idol grup alias *boyband* dan *girlband*. Aliran musik K-Pop tidak hanya terbatas pada pop saja, akan tetapi juga aliran ballad, rock, R&B, hip-hop, soul, bahkan electronic dan dance (Yulius, 2018: 10).

Menurut pengamatan dari pengamat musik Indonesia, Bens Leo, musik K-Pop mempunyai 2 (dua) unsur utama, yaitu fashion dan musik itu sendiri. Biasanya musik K-Pop mengusung musik dance, hip-hop, serta unsur koreografi dan kostum yang menarik. Keunggulan dalam ketampanan dan

kecantikan juga ditonjolkan (Khairunnisa, 2019: 19).

Keunikan-keunikan budaya populer Korea (K-Pop), salah satunya terdapat pada serial drama/film Korea yang berkaitan dengan tema yang kuat dan pesan yang mendalam serta sangat jelas sehingga pemirsa yang menyaksikan bukan hanya sekedar menonton film dengan alur cerita yang dramatik, tapi juga menimbulkan keingintahuan untuk menonton drama seri tersebut lebih lanjut dan ingin lebih mengenal budaya Korea Selatan (Hong, 2021: 31).

Sebagian besar remaja di Indonesia mengetahui apa itu drama Korea maupun *boyband* atau *girlband* asal negeri ginseng tersebut. Terlepas dari suka atau tidak suka mereka menyaksikannya, namun kekuatan dari K-pop ini sangatlah besar hingga hampir semua orang pasti sedikit banyak pernah mendengar mengenai salah satu bagian dari budaya K-Pop. Pengaruh dari budaya K-Pop terhadap kalangan remaja di Indonesia banyak terlihat dari adanya kecenderungan peniruan fashion, beberapa kata dalam bahasa Korea, maupun simbol-simbol yang setuju ditampilkan pada drama Korea, yang dimana saat ini, bahkan stasiun TV

nasional juga ikut menayangkannya (Febrianti, 2021: 6).

b. Bentuk-bentuk budaya K-Pop

Peran media di Indonesia sangat besar dari terjadinya fenomena budaya K-Pop. Mulai dari penayangan serial drama Korea di berbagai stasiun televisi, bermunculannya idola-idola asal Negeri Ginseng tersebut dalam berbagai iklan dan lain sebagainya. Media seolah menggiring masyarakat bahwa berbagai hal yang “berbau” Korea Selatan saat ini adalah hal yang paling trendi. Berikut ini beberapa bentuk budaya populer Korea (K-Pop) yang sedang trend dan telah merasuki hampir setiap sisi kehidupan sosial dalam masyarakat Indonesia, yaitu:

1) K-Pop *music* dan *boyband* *girlband* Korea

Ketika membahas mengenai K-music ataupun *boyband* dan *girlband* asal Korea Selatan, secara tidak langsung hampir seluruh masyarakat Indonesia pernah mendengar dan menyaksikan beberapa dari produk industri asal Negeri Ginseng tersebut. Diawali pada tahun 2011 ketika K-Music mulai merambah ke Eropa dan Asia. Ketenaran musik-musik dan grupband asal Korea Selatan semakin melaju pesat hingga

membawa produk-produk industri tersebut menjadi salah satu penyumbang terbesar bagi perkembangan ekonomi di Negara tersebut.

Musik dan lagu-lagu asal Korea Selatan memang terdengar lebih trendi dan sangat mudah untuk diserap serta diingat oleh berbagai kalangan apalagi bagi kaum remaja, perkembangan industri musik Korea Selatan yang sangat pesat dan bahkan telah mendunia membuat lagu-lagu Korea Selatan menjadi sering didengarkan dimanapun. Indonesia menjadi salah satu negara yang memiliki penggemar dari Idola K-Pop terbesar di seluruh dunia. Mulai dari anak-anak bahkan hingga orang dewasa, namun sebagian besar penggemar K-music ini berada di antara usia remaja yaitu 10-19 tahun.

2) Kuliner atau makanan khas Korea Selatan

Kuliner asal Korea Selatan semakin dikenal dunia melalui tayangan serial drama/film Korea yang tak diragukan lagi kepopulerannya. Mulai dari makanan khas hingga makanan instan yang selalu saja muncul dimanapun dan apapun dalam genre drama/film Korea yang sedang tayang. Hal tersebut

menjadi penyumbang terbesar dari kepopuleran makanan dari negeri ginseng ini semakin menyebar luas.

Salah satu contoh nyata yang dapat ditemui saat ini mengenai kepopuleran makanan khas Korea Selatan yang sudah sangat umum dikenal di Indonesia yaitu *kimchi* yang merupakan makanan yang terbuat dari fermentasi sayur-sayuran dengan tambahan bumbu-bumbu khas dari Korea, dan juga ada satu lagi makanan khas yang amat populer hingga di Indonesia pun banyak sekali bermunculan produk-produk instan dari kuliner satu ini yaitu *Toppoki* adalah olahan makanan berkuah merah yang dikenal juga sebagai kue beras. Kedua makanan tersebut bahkan dengan mudah dapat kita temui di Indonesia.

Selain makanan khas asli Korea selatan, berbagai produk makanan lainnya asal Negara ini seperti mie instan atau yang dikenal juga dengan sebutan *Ramyeon*, dan juga *corndog* yaitu sejenis cemilan yang dibuat dengan keju dan sosis yang dibalur dengan tepung, juga ikut menjadi bagian dari berbagai kuliner asal Korea Selatan yang amat populer.

3) Fashion khas Korea Selatan

Fashion merupakan hal penting yang telah menjadi kebutuhan bagi masyarakat saat ini, terlebih lagi di tengah perkembangan zaman yang semakin modern dan maju. Fashion seolah menjadi hal wajib yang diperhatikan guna menunjang penampilan. Berbagai trend fashion dunia tengah bermunculan dan semakin banyak digandrungi oleh kalangan anak muda, termasuk di Indonesia.

Salah satu dari trend fashion yang sangat banyak digemari kalangan anak muda saat ini yaitu fashion dari Korea Selatan. Terlihat dari penampilan anak-anak muda sekarang yang semakin ingin terlihat seperti artis-artis Korea. Korea Selatan memunculkan berbagai ciri khas dunia industri modern mereka melalui idol-idol K-Pop yang kepopulerannya telah menyebar ke seluruh belahan dunia.

Tampilan gaya yang terlihat modern dan bebas, membuat fashion Korea Selatan semakin tahun semakin populer. Perkembangan fashion dari tahun ke tahun pun terus-menerus diikuti oleh kalangan remaja di berbagai belahan dunia. Bahkan ketika salah satu idol asal Korea

Selatan menggunakan sandal jepit yang juga dijual di Indonesia, tingkat permintaan akan produk tersebut meningkat dan menjadi viral di berbagai media sosial dan kalangan anak muda. Hal ini membuktikan bahwa ketika suatu produk fashion telah digunakan dan di-branding oleh idol dari Korea Selatan, maka seolah nilai estetika fashion dari produk tersebut semakin meningkat. Ini merupakan bentuk kehebatan dari arus gelombang K-Pop.

4) Bahasa dan simbol populer dari Korea Selatan

Demam K-Pop di hampir seluruh belahan dunia merajai hampir sebagian anak muda di dunia. Bukan hanya pada musik dan juga budaya Korea Selatan, namun gelombang Korea ini juga merambat hingga ke “bahasa” Korea dan peniruan dari simbol-simbol “gerak tubuh” yang selalu ditampilkan oleh para idol K-Pop. Bahasa Korea Selatan yang begitu sering didengar dari serial drama/film Korea membuat pelafalan dari kata-kata bahasanya pun terdengar unik dan tidak lagi begitu asing di telinga penggemarnya.

Saat ini pun ketika seseorang ingin mengungkapkan perasaan kasih sayangnya,

mereka menggunakan kata “sarangheyo” yang artinya “aku cinta kamu” ataupun “annyeong haseyo” sebagai kata untuk mengucapkan salam kepada seseorang. Kata-kata yang terdengar ringan inilah yang membuat bahasa Korea Selatan semakin mudah diserap oleh kaum anak muda di dunia juga bahkan di Indonesia.

Selain bahasa, anak-anak muda saat ini juga ikut menirukan simbol-simbol gerak tubuh yang ditonton dari serial drama/film Korea ataupun yang dipertontonkan oleh para idola dan selebriti asal Korea Selatan. Salah satunya yaitu simbol *finger heart* atau “jari cinta” yaitu gerakan membentuk simbol *love* antara jari telunjuk dan jempol, simbol ini telah merambah ke seluruh lapisan masyarakat.

Sama halnya dengan bahasa Korea “sarangheo”, gerakan simbol *finger heart* diidentikkan dengan pengungkapan perasaan kasih sayang atau cinta terhadap lawan bicara ataupun orang lain. Selain itu, ada juga *gesture* membentuk simbol hati dengan mengangkat kedua tangan ke atas kepala, simbol ini ditonjolkan oleh para idol K-Pop dalam acara *meet and greet* bersama fans dan juga dalam

berbagai serial drama/film Korea. Berbagai simbol-simbol gerakan tersebut sengaja dipopulerkan melalui para idol K-Pop yang memang telah memiliki jutaan penggemar di seluruh belahan dunia (Febrianti, 2021: 30).

c. Faktor yang membuat pelajar menyukai K-Pop

Menurut Supriyanto (2018), berikut ini adalah beberapa faktor yang membuat kalangan pelajar (remaja) menyukai K-Pop, yaitu sebagai berikut:

- 1) Musik Korea menawarkan aliran musik yang baru. Perusahaan yang menangani *boy group* atau *girl group* juga mengubah konsep musik grup asuhan mereka dalam setiap album baru yang akan dikeluarkan.
- 2) Musik yang telah diusung oleh *boy group* atau *girl group* di awal pengenalannya, bisa diubah secara tiba-tiba. Musik K-Pop cenderung berani mengubah jenis musik pada debut album berikutnya tanpa banyak melewati hal yang rumit.
- 3) Cara *make up* idola Korea yang dianggap menarik. Contohnya, idola Korea dapat mengubah tampilan wajah orang Asia yang umumnya bermata sipit, menjadi image bermata

besar. Hal ini merupakan sesuatu yang baru dan menyenangkan untuk dilihat.

- 4) Gaya berpakaian idola Korea menawarkan gaya berpakaian yang unik. Tidak seperti gaya Harajuku yang terkenal di Jepang yang cenderung terlalu ekstrim dan masih tidak wajar untuk digunakan di Indonesia. Gaya berpakaian idola Korea yang meskipun cenderung berlapis, namun jauh lebih feminim dan inovatif yang masih wajar untuk digunakan di Indonesia.
- 5) Musik K-Pop pada umumnya menampilkan tarian yang rapi dan inovatif yang bisa diikuti.
- 6) Tampilan wajah yang cantik dan tampan seperti boneka tidak terlepas dari kontribusi besar yang membuat K-Pop banyak disukai.
- 7) Idola Korea yang dibekali dengan berbagai macam keterampilan yang bisa mendukung karir masa depannya, sehingga idola Korea memiliki banyak bakat.

d. Dampak budaya K-Pop

Besarnya pengaruh dari budaya K-Pop terhadap perubahan perilaku masyarakat di Indonesia seperti dimulai dari ketertarikan untuk membeli barang atau penggunaan jasa, bahkan juga merambah pada aspek sosial. Budaya K-Pop juga

menjadi budaya yang sangat familiar bagi kalangan anak-anak muda Indonesia, khususnya kalangan remaja. Budaya K-Pop yang telah menyentuh berbagai aspek kehidupan menjadikannya sebuah budaya yang dianggap kekinian bagi kalangan remaja di Indonesia. Mulai dari penikmat lagu-lagu, fashion, drama, film, bahkan kuliner, dan juga peniruan kata-kata yang diucapkan dengan ciri khas Korea Selatan (Hong, 2021: 32).

Dampak positif dari budaya K-Pop bagi kalangan anak-anak muda, yaitu sebagai berikut:

1) Adanya motivasi untuk kerja keras

Melalui idol K-Pop, anak-anak muda merasa termotivasi dari perjuangan sang idola dari masa sebelum debut artis sampai dengan dikenal oleh banyak orang untuk terus bekerja keras untuk mencapai kesuksesan.

2) Adanya motivasi untuk menabung

Salah satu dampak positif yang dirasakan oleh anak-anak muda adalah secara tidak langsung menjadi termotivasi untuk menabung (menyimpan sebagian uang pemberian orang tua) agar bisa menonton konser *boyband/grilband* idolanya (Dewi, 2022: 68).

Dampak negatif dari budaya K-Pop bagi kalangan anak-anak muda, yaitu sebagai berikut:

1) Konsumerisme (gaya hidup konsumtif)

Konsumerisme adalah bentuk paham yang mengubah perilaku manusia untuk melakukan sebuah kegiatan konsumen atau membeli atau memakai barang-barang secara berlebihan tanpa melihat nilai gunanya. Sifat konsumerisme dapat memberikan pengaruh buruk pada seseorang. Konsumerisme menjadi salah satu dampak yang disebabkan karena adanya dan berkembangnya budaya K-Pop. Sifat konsumerisme yang disebabkan oleh budaya K-Pop biasanya ditandai dengan para penggemar yang berlebihan dalam membeli *merchandise* dari para idolanya.

2) Fanatisme

Perilaku fanatisme dapat membentuk sebuah gaya hidup konsumtif. Karakteristik fanatisme yaitu keinginan seseorang dalam memperoleh segala sesuatu yang berkaitan dengan objek fanatis. Begitu juga pada budaya K-Pop, seseorang yang memiliki rasa berlebihan atau fanatik pada kecintaannya

dengan budaya K-Pop akan membentuk pola gaya hidup konsumtif.

3) Tidak fokus belajar

Salah satu dampak negatif yang dirasakan oleh anak-anak muda yaitu malas belajar karena sering bermain handphone dan membuka media sosial (Twitter dan Tiktok) untuk mencari berbagai informasi tentang idol K-Pop dan menjadi tidak fokus belajar (Dewi, 2022: 70).

4. Peserta Didik

a. Pengertian peserta didik

Pengertian peserta didik menurut Ketentuan Umum Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu (Depdiknas RI, 2020: 65). Dengan demikian, peserta didik adalah orang yang mempunyai pilihan untuk menempuh ilmu sesuai dengan cita-cita dan harapan masa depan.

Peserta didik sebagai suatu komponen masukan dalam sistem pendidikan yang selanjutnya diproses dalam proses pendidikan sehingga menjadi

manusia yang berkualitas sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Peserta didik adalah sosok manusia sebagai individu/pribadi (manusia seutuhnya). Individu diartikan orang/ seorang tidak tergantung dari orang lain, dalam arti benar-benar seorang pribadi yang menentukan diri sendiri dan tidak dipaksa dari luar, mempunyai sifat-sifat dan keinginan sendiri (Tim Dosen Administrasi Pendidikan UPI, 2019: 205).

Hasbullah berpendapat bahwa siswa sebagai peserta didik merupakan salah satu input yang ikut menentukan keberhasilan proses pendidikan. Tanpa adanya peserta didik, sesungguhnya tidak akan terjadi proses pengajaran. Sebabnya ialah karena peserta didiklah yang membutuhkan pengajaran dan bukan guru, guru hanya berusaha memenuhi kebutuhan yang ada pada peserta didik (Hasbullah, 2020: 121).

Peserta didik sebagai orang yang terdaftar dan belajar di suatu lembaga pendidikan tertentu atau orang yang belum dewasa dan memiliki sejumlah potensi dasar yang masih perlu dikembangkan. Dalam proses pendidikan, peserta didik adalah salah satu komponen manusiawi yang menempati posisi sentral. Peserta didik menjadi

pokok persoalan dan tumpuan perhatian dalam semua proses transformasi yang disebut pendidikan. Peserta didik sebagai salah satu komponen penting dalam sistem pendidikan atau juga bisa disebut sebagai bahan mentah. Dalam pengertian ini peserta didik bisa dikatakan sebagai manusia yang memiliki potensi yang bersifat terselubung sehingga dibutuhkan bimbingan untuk mengaktualisasikannya agar ia menjadi manusia susila yang bercakap (Suharto, 2018: 119).

Dalam pengertian perspektif psikologis, peserta didik adalah individu yang sedang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan optimal baik fisik ataupun psikis menurut fitrahnya masing masing. Sebagai individu yang tengah tumbuh dan berkembang, ia memerlukan bimbingan dan pengarahan yang konsisten menuju ke arah titik optimal dalam kemampuan fitrahnya (Desmita, 2020: 39). Peserta didik adalah makhluk individu yang mempunyai kepribadian dengan ciri-ciri yang khas yang sesuai dengan pertumbuhan dan perkembangannya. Pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dipengaruhi oleh lingkungan dimana ia berada (Arikunto dan Yuliana, 2018: 78).

Jadi secara sederhana, peserta didik dapat didefinisikan sebagai anak yang belum memiliki kedewasaan dan memerlukan orang lain untuk mendidiknya sehingga menjadi individu yang dewasa, memiliki jiwa spiritual, aktifitas dan kreatifitas sendiri.

b. Kebutuhan perkembangan peserta didik

Peserta didik adalah individu yang memiliki potensi untuk berkembang dan mereka berusaha mengembangkan potensinya itu melalui proses pendidikan pada jalur dan jenis pendidikan tertentu. Dalam perkembangan peserta didik ini, secara hakiki memiliki kebutuhan-kebutuhan yang harus dipenuhi. Pemenuhan kebutuhan peserta didik tumbuh dan berkembang mencapai kematangan fisik dan psikis (Desmita, 2020: 42). Kebutuhan yang harus dipenuhi oleh pendidik diantaranya yaitu:

- 1) Kebutuhan jasmani, tuntunan siswa yang bersifat jasmaniah, seperti kesehatan jasmani yang dalam hal ini olah raga menjadi materi utama, disamping itu kebutuhan-kebutuhan lain seperti: makan, minum, tidur, pakaian dan sebagainya perlu mendapat perhatian.

- 2) Kebutuhan sosial, pemenuh keinginan untuk saling bergaul sesama siswa dan guru serta orang lain merupakan salah satu upaya untuk memenuhi kebutuhan sosial anak didik. Dalam hal ini sekolah harus dipandang sebagai lembaga tempat para siswa belajar, bergaul dan beradaptasi dengan lingkungan seperti bergaul sesama teman yang berbeda jenis kelamin, suku, bangsa, agama, status sosial dan kecakapan.
- 3) Kebutuhan intelektual, semua peserta didik tidak sama dalam hal minat untuk mempelajari suatu ilmu pengetahuan, mungkin ada yang lebih berminat belajar ekonomi, sejarah, biologi atau yang lain-lain. Minat semacam ini tidak dapat dipaksakan kalau ingin mencapai hasil belajar yang optimal.

5. Lokasi SMP Negeri 13 Kota Bengkulu

Lokasi SMP Negeri 13 Kota Bengkulu berada di Jalan Soekarno Hatta, Anggut Atas, Kecamatan Ratu Samban, Kota Bengkulu, Provinsi Bengkulu.

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Kajian penelitian terdahulu digunakan untuk menghasilkan penelitian yang lebih baik dan sempurna,

untuk itu penulis mengambil referensi yang berasal dari penelitian terdahulu, yaitu:

1. Dwi Febrianti, 2021, Jurusan Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Islam Negeri Raden Fatah Palembang, berjudul: "*Pengaruh Budaya Populer Korea terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Kota Palembang*". Tujuan penelitian ini yaitu sebagai sarana untuk mengetahui lebih jauh tentang adakah pengaruh budaya populer Korea terhadap perubahan perilaku remaja di Kota Palembang.

Hasil penelitiannya yaitu terdapat pengaruh antara variabel budaya populer Korea terhadap variabel perubahan perilaku remaja, melalui ringkasan model dalam analisis linear sederhana, nilai koefisien determinasi (R Square) sebesar 0,802 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (budaya populer Korea) terhadap variabel terikat (perubahan perilaku remaja) yaitu sebesar 80,2 %. Hasil analisis linier sederhana, diperoleh $Y = 2.345 + 0.123X$. Berdasarkan hasil uji linear sederhana *coefficients* menunjukkan bahwa nilai koefisien regresi budaya populer Korea yaitu 0,123. Dengan demikian angka ini mengandung makna bahwa setiap penambahan 1 % nilai budaya populer Korea (X), maka nilai perubahan perilaku remaja (Y) akan meningkat sebesar 0,123.

Karena nilai koefisien regresi bernilai positif (+), sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh budaya populer Korea terhadap perubahan perilaku remaja adalah pengaruh positif.

Pada pengujian hasil hipotesis tahap selanjutnya adalah membandingkan t tabel dan t hitung. Berdasarkan dari hitungan di atas diperoleh t hitung sebesar 19,899 sedangkan nilai t tabel didapati sebesar 1.660. Maka dari itu t hitung $>$ t tabel. Nilai t hitung lebih besar dari t tabel. Dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yang berarti bahwa terdapat pengaruh antara budaya populer Korea terhadap perubahan perilaku remaja. Pengaruh yang terjadi ini berupa keterbukaan dan keakraban remaja akan perkembangan dari kemajuan zaman terutama dalam bentuk peniruan *trend* maupun gaya hidup yang sedang berlangsung serta keinginan remaja untuk terus menggunakan serta menjadi partisipan dalam penggunaan produk budaya populer Korea.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu bahwa penelitian di atas menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Selain itu, penelitian di atas meneliti tentang pengaruh budaya populer Korea terhadap perubahan perilaku remaja, sedangkan

penelitian ini meneliti tentang dampak dari budaya populer Korea pada siswa SMP.

2. Beatrice Dwi Sutanto, 2018, Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomika dan Bisnis Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga, berjudul: *“Budaya Populer Korea dan Selebriti Endorser Korea Berpengaruh terhadap Gaya Fashion Korea Remaja Berusia 18 - 21 Tahun”*. Tujuan penelitian ini yaitu: a) Untuk mengetahui apakah budaya populer Korea berpengaruh terhadap gaya fashion remaja berusia 18 - 21 tahun; b) Untuk mengetahui apakah selebriti endorser Korea berpengaruh terhadap gaya fashion remaja berusia 18 - 21 tahun. Hasil penelitian ini yaitu:

- a. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa budaya populer Korea terbukti secara empiris berpengaruh positif terhadap gaya fashion remaja usia 18 - 21 tahun. Jadi semakin menarik budaya populer Korea yang masuk ke Indonesia maka konsumen akan meningkatkan keputusan dalam hal berpakaian. Dilihat dari segi usia yang paling banyak dijumpai berusia 20 tahun yaitu sebanyak 70 orang, dengan demikian bisa dikatakan bahwa sebagian responden adalah dalam usia remaja akhir yang terpengaruh dalam hal fashion. Pada usia ini remaja mengalami perubahan baik secara fisik maupun psikis yang berlangsung begitu cepat dan sangat dipengaruhi trend dan mode.

b. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis diketahui bahwa variabel selebriti endorser Korea berpengaruh terhadap gaya fashion remaja berusia 18 - 21 tahun. Selebriti Korea yang mengiklankan produk fashion disukai dan dikagumi oleh remaja usia 18 - 21 tahun sehingga dapat mempengaruhi mereka untuk membeli produk dan meniru gaya fashionnya.

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu bahwa penelitian di atas menggunakan metode penelitian kuantitatif, sedangkan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Selain itu, penelitian di atas meneliti tentang pengaruh budaya populer Korea dan selebriti endorser Korea gaya fashion Korea remaja berusia 18 - 21 tahun, sedangkan penelitian ini meneliti tentang dampak dari budaya populer Korea pada siswa SMP.

3. Muhammad Fadhil dan Mira Hasti Hasmira, 2022, Jurnal Perspektif: Jurnal Kajian Sosiologi dan Pendidikan, Vol. 5 No. 3, berjudul: "*Motif Dancer Laki-laki Bergabung dengan Komunitas Dance Cover di Kota Padang*". Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui motif dancer laki-laki bergabung dengan komunitas dance cover di Kota Padang.

Hasil penelitiannya yaitu bahwa dancer Kota Padang masih memiliki motif yang kuat terhadap *hallyu wave*, media massa sangat berpengaruh dalam penyebaran *hallyu wave*, dimana telah mendatangkan orang Korea langsung dalam mengamati kemajuan K-Pop di Kota Padang. Motif dancer laki-laki bergabung dengan komunitas dance Cover di Kota Padang ada 2 (dua) motif yang melatar belakangi yaitu *inner motive* (ingin terkenal, ingin mendapatkan uang, *have fun*, ingin mendapatkan penghargaan, dan *passion*), sedangkan *outer motive* (adanya juri dari Korea, Changwon Festival, tempat belajar dance, dan mendapatkan pekerjaan).

Perbedaan penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu bahwa penelitian di atas meneliti tentang motif dancer laki-laki bergabung dengan komunitas dance cover, sedangkan penelitian ini meneliti tentang dampak dari budaya populer Korea pada siswa SMP.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir dalam penelitian ini, dapat dilihat pada gambar di bawah ini, yaitu:

Gambar 2.1
Kerangka Berpikir

