

**PENGARUH NILAI *MODERN CONTEMPORARY KOREAN WAVE*  
TERHADAP KEBUDAYAAN NASIONAL  
WARGA NEGARA MUDA**

**Skripsi**

**Oleh**

**Devia Triska Sari  
1913032019**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG  
2023**

## **ABSTRAK**

### **PENGARUH NILAI *MODERN CONTEMPORARY KOREAN WAVE* TERHADAP KEBUDAYAAN NASIONAL WARGA NEGARA MUDA**

**Oleh**

**Devia Triska Sari**

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh nilai *modern contemporary korean wave* terhadap kebudayaan nasional warga negara muda. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini yakni warga negara muda yang tergabung dalam komunitas Treasure Maker Lampung. Sampel pada penelitian ini berjumlah 55 responden. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik dasar berupa angket, serta data pendukung melalui wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara nilai *modern contemporary korean wave* terhadap kebudayaan nasional warga negara muda sebesar 42,9% dengan indikator variabel independen (X) yaitu: gaya dan bahasa komunikasi, dan tradisi, keyakinan dan sikap, kemudian dalam indikator variabel dependen (Y) yaitu: bahasa dan kesenian. Kebudayaan nasional adalah bagian dari identitas nasional yang harus kita jaga dan lestarikan sebagai warga negara muda. Konsumsi budaya asing yang berlebih dikhawatirkan akan berdampak negatif pada bahasa dan kesenian dalam kebudayaan nasional, oleh karena itu warga negara muda harus turut melestarikan kebudayaan nasional seperti dengan mempelajari kesenian-kesenian daerah, bahasa daerah atau dapat membuat suatu pusat informasi mengenai suatu kebudayaan agar kebudayaan Indonesia tidak hilang tergerus perkembangan zaman. Sebagai warga negara muda sekaligus penggemar Kpop harus lebih bijak dan pandai dalam memilih produk budaya asing yang akan dikonsumsi agar tidak menjadi dampak negatif bagi kebudayaan nasionalnya.

*Kata Kunci : Nilai Budaya, Modern Contemporary, Korean Wave, Kebudayaan Nasional, Warga Negara Muda.*

## **ABSTRACT**

### **THE INFLUENCE OF THE MODERN CONTEMPORARY KOREAN WAVE ON THE NATIONAL CULTURE OF YOUNG CITIZENS**

**By**

**Devia Triska Sari**

*This study aims to find out how the influence of modern contemporary Korean wave values has on the national culture of young citizens. This study uses a quantitative descriptive method. The subjects in this study were young citizens who are members of the Lampung Treasure Maker community. The sample in this study amounted to 55 respondents. Data collection techniques use basic techniques in the form of questionnaires, as well as supporting data through interviews. The results of this study indicate that there is an influence between the modern contemporary Korean wave values on the national culture of young citizens by 42.9% with the independent variable indicator (X), namely: communication style and language, and traditions, beliefs and attitudes, then in the dependent variable indicator (Y) namely: language and art. National culture is part of the national identity that we must protect and preserve as young citizens. Excessive consumption of foreign culture is feared to have a negative impact on language and art in national culture, therefore young citizens must help preserve national culture such as by studying regional arts, regional languages or by creating an information center about a culture so that Indonesian culture not lost under the times. As a young citizen as well as a Kpop fan, you have to be wiser and smarter in choosing foreign cultural products to be consumed so that they don't have a negative impact on their national culture.*

*Keywords: Cultural Values, Modern Contemporary, Korean Wave, National Culture, Young Citizen.*

**PENGARUH NILAI *MODERN CONTEMPORARY KOREAN WAVE*  
TERHADAP KEBUDAYAAN NASIONAL  
WARGA NEGARA MUDA**

**Oleh:  
Devia Triska Sari**

**Skripsi**

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar  
Sarjana Pendidikan**

**Pada  
Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN PANCASILA DAN KEWARGANEGARAAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS LAMPUNG**

**2023**

Judul Skripsi : **PENGARUH NILAI *MODERN CONTEMPORARY KOREAN WAVE* TERHADAP KEBUDAYAAN NASIONAL WARGA NEGARA MUDA**

Nama Mahasiswa : **Devia Triska Sari**

NPM : **1913032019**

Program Studi : **Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan**

Jurusan : **Pendidikan IPS**

Fakultas : **Keguruan dan Ilmu Pendidikan**



**MENYETUJUI**

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I,

Pembimbing II,

**Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.**

**Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.**

NIP. 19791117 200604 1 002

NIP. 19930916201903 2021

2. Mengetahui

Jurusan Pendidikan  
Ilmu Pengetahuan Sosial

Ketua Program Studi  
Pendidikan PKn

**Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd.**

**Yunisca Nuralisa, S.Pd., M.Pd.**

NIP 19741108 200501 1 003

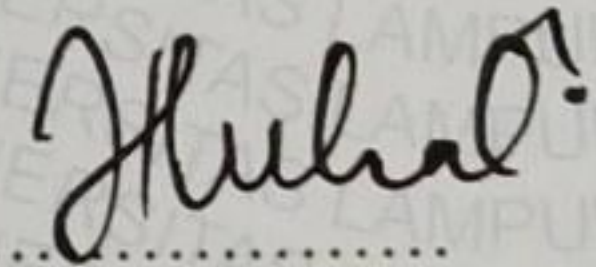
NIP 19870602 200812 2 001

**MENGESAHKAN**

1. Tim Penguji

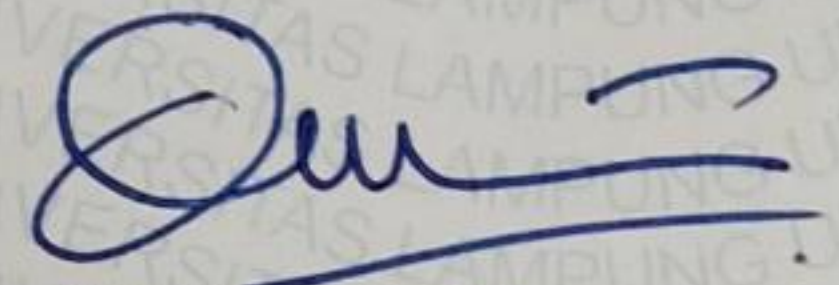
Ketua

: **Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd.**



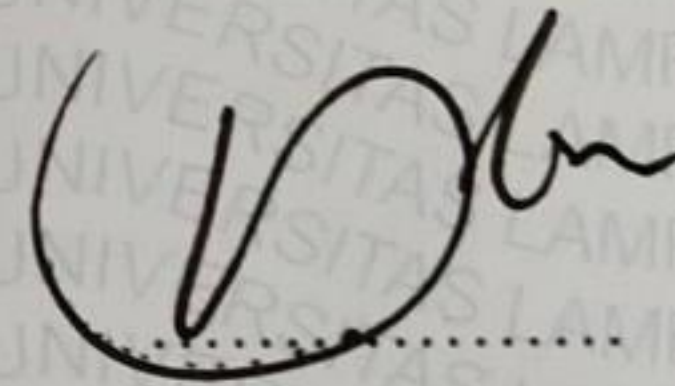
Sekretaris

: **Devi Sutrisno Putri, S.Pd., M.Pd.**



Penguji

Bukan Pembimbing : **Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd.**



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



: **Prof. Dr. Sunyono, M.Si.**

NIP 19651230 199111 1 001

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **02 Agustus 2023**

## SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini, adalah:

Nama : Devia Triska Sari  
NPM : 1913032019  
Program Studi : Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan  
Jurusan : Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Alamat : Jalan Abdul Muis gg. Pelangi, Kecamatan Rajabasa,  
Kota Bandar Lampung, Provinsi Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana disuatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Bandar Lampung, 08 Agustus 2023



Devia Triska Sari

NPM.1913032019

## RIWAYAT HIDUP



Penulis dilahirkan di Pematang Panggang pada 24 Februari 2001. Penulis merupakan anak pertama dari dua bersaudara pasangan suami istri yaitu Bapak Sutrisno dan Ibu Dwi Wahyuni.

Penulis menyelesaikan Pendidikan di Sekolah Dasar Negeri Setia Negara hingga tahun 2013, kemudian melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Negara Batin hingga tahun 2016 dan melanjutkan Pendidikan di SMA Negeri 1 Negara Batin hingga tahun 2019, dan tahun 2019 penulis melanjutkan Pendidikan di salah satu perguruan tinggi negeri yang ada di Kota Bandar Lampung dan tercatat sebagai mahasiswi Program Studi PPKn Jurusan Pendidikan IPS Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung melalui jalur SBMPTN. Selama kuliah, penulis pernah mengikuti organisasi kampus yaitu Forum Pendidikan Kewarganegaraan (Fordika) dan Himpunan Mahasiswa Pendidikan IPS (HIMAPIS).

Penulis melaksanakan Kuliah Kerja Lapangan (KKL) dengan tujuan Yogyakarta-Bandung-Jakarta Tahun 2022. Melaksanakan salah satu mata kuliah wajib yakni pada tahun 2022, penulis mengikuti program Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Kelurahan Bhakti Negara, Kecamatan Pakuan Ratu, Provinsi Lampung dan melaksanakan program Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SDN 01 Bhakti Negara.

## **MOTTO**

*“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.  
Ia mendapat pahala (dari kebaikan) yang diusahakannya dan ia mendapat  
siksa (dari kejahatan) yang dikerjakannya.”*

**(Surah Al-Baqarah: 286)**

## ***PERSEMBAHAN***

*Dengan mengucap puji syukur kehadirat ALLAH SWT yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya sehingga penulis dapat mempersembahkan sebuah karya tulis ini sebagai bentuk bukti kecintaan saya kepada :*

*“Kedua Orang tuaku, Bapak Sutrisno dan Ibu Dwi Wahyuni yang aku sayangi dan aku cintai. Terima kasih telah merawat serta menjaga aku sedari kecil hingga dewasa dengan penuh kasih sayang dan cinta yang begitu tulus, yang selalu ada serta doa yang tiada henti untuk kesuksesan ku dunia dan akhirat. Aku tidak akan mampu untuk dapat membalas seluruh yang telah bapak dan ibu berikan kepadaku, tetapi aku akan selalu berusaha untuk menjadi anak yang baik dan menjadi kebanggaan kalian. Untuk Adik aku Refika Trisnia Putri, Terimakasih selama ini sudah begitu baik membantuku ketika aku mengalami kesulitan, tetap menjadi adik yang baik dan anak berbakti kepada kedua orang tua. Aku selalu berdoa kepada Allah SWT agar kalian selalu diberi kesehatan dan umur yang panjang, supaya dapat terus selalu ada dan menemani perjuanganku ini sampai aku bisa membahagiakan kalian”*

*Almamaterku Tercinta Universitas Lampung.*

## SANWACANA

Puji Syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda”**. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Lampung.

Terselesaikannya skripsi ini tentu saja tidak terlepas dari segala hambatan yang datang baik dari luar, maupun dari dalam diri peneliti sendiri. Berkat segala bimbingan, saran, motivasi dan bantuan baik moral maupun spiritual serta arahan dan masukan dari berbagai pihak yang terlibat untuk membantu menyelesaikan skripsi ini dan akhirnya segala kesulitan dapat terlewati dengan baik. Untuk kesempatan yang diberikan izinkan peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. Sunyono, M.Si., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., selaku wakil Dekan Bidang Akademik dan Kerjasama Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
3. Bapak Albet Maydiantoro, M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Umum Keuangan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
4. Bapak Hermi Yanzi, S.Pd., M.Pd., selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung;
5. Bapak Dr. Dedy Miswar, S.Si., M.Pd., selaku Ketua Jurusan Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan;
6. Ibu Yunisca Nurmalisa, S.Pd., M.Pd., selaku Ketua Program Studi PPKn Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung, sekaligus selaku Pembahas I. Terima kasih banyak untuk saran, masukan serta motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini dengan baik;

7. Bapak Dr. Muhammad Mona Adha, M.Pd., selaku pembimbing I terima kasih banyak telah membimbing, memberikan motivasi, ilmu pengetahuan, dan meluangkan waktu dan tenaga dalam penyelesaian skripsi ini;
8. Ibu Devi Sutrisno Putri, S.Pd, M.Pd., selaku pembimbing II terima kasih banyak telah membimbing, memberikan motivasi, semangat, memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat, meluangkan waktu, tenaga dan pikiran serta tenaga dengan memberikan saran dan masukan yang baik dalam penyelesaian skripsi ini;
9. Ibu Ana Mentari, S.Pd, M.Pd, selaku pembahas II terima kasih banyak untuk segala saran dan masukannya serta selalu memberikan masukan dan saran dan dukungan untuk terus semangat dalam penyelesaian skripsi ini.
10. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Terima kasih banyak untuk segala bentuk bantuan, motivasi, dan semangat yang diberikan;
11. Staf Program Studi Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung. Terima kasih telah sangat membantu pada saat penulis melakukan penelitian.
12. Anggota Komunitas *Treasure Maker* Bandar Lampung, terima kasih telah membantu untuk menjadi sampel penelitian sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitiannya dengan baik
13. Teristimewa untuk kedua orang tua ku tercinta, Bapak Sutrisno dan Ibu Dwi Wahyuni. Terima kasih atas segala keikhlasan, kesabaran, ketulusan hati dan doa yang tiada henti yang telah diberikan untuk aku. Semoga Allah SWT selalu melindungi bapak dan ibu dalam lindungan-Nya dengan segala rahmat ketaqwaan dan keimanan, selalu melimpahkan nikmat sehat dan keberkahan rezeki yang tiada habisnya;
14. Teruntuk adikku Refika Trisnia Putri, terimakasih banyak untuk motivasi yang diberikan agar menjadi kakak yang dapat kamu banggakan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
15. Terima kasih untuk sahabatku GFM Squad, Miftahul, Evita, Yulianti dan Ajeng, terima kasih untuk semangat dan motivasi yang sudah diberikan;

16. Untuk Achmad Sofyan, Ajeng Retno Windi, dan Riyanti, terima kasih atas motivasi serta bantuan-bantuan yang diberikan kepada penulis sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik;
17. Terima kasih untuk Anggun, Lusiana, Novia, Caroline dan Ara sudah selalu menemani dalam proses penyelesaian skripsi ini. Terima Kasih untuk motivasi serta semangat yang sudah diberikan.
18. Teman-Teman Program Studi PPKn angkatan 2019, terima kasih untuk waktu kebersamaannya selama ini dalam menimba ilmu di Prodi tercinta. Semoga segala usaha teman-teman dalam meraih cita-cita dan kesuksesan selalu dalam Ridho Allah SWT.
19. Serta untuk semua pihak yang sudah terlibat membantu sehingga skripsi ini bisa terselesaikan dengan baik. Semoga ketulusan hati bapak, ibu dan rekanrekan sekalian mendapatkan pahala dan balasan baik dari Allah SWT.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini jauh dari kata kesempurnaan dalam penyajian data dan pembahasannya. Akhir kata, peneliti berharap bahwa skripsi dengan kesederhanaannya ini membawa kebermanfaatan bagi pembaca dan semua pihak.

Bandar Lampung, Maret 2023

Devia Triska Sari  
1913032019

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>JUDUL</b> .....	
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>ii</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>RIWAYAT HIDUP</b> .....	<b>vi</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vii</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>viii</b>
<b>SANWACANA</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xvi</b>
<b>I. PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	13
1.3 Pembatasan Masalah .....	14
1.4 Rumusan Masalah .....	14
1.5 Tujuan Penelitian .....	14
1.6 Manfaat Penelitian.....	14
A. Manfaat Teoritis.....	14
B. Manfaat Praktis .....	14
1.7 Ruang Lingkup Penelitian .....	15
A. Ruang Lingkup Ilmu Penelitian.....	15
B. Ruang Lingkup Objek Penelitian.....	15
C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian.....	15
D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian .....	16
E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian .....	16
<b>II. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>17</b>
2.1 Deskripsi Teori.....	17
A. Tinjauan <i>Korean Wave</i> .....	17
1. Definisi <i>Korean Wave</i> .....	17
2. Sejarah <i>Korean Wave</i> .....	18
3. Dampak <i>Korean Wave</i> di Indonesia .....	20
4. Produk-Produk <i>Korean Wave</i> .....	25

5. Nilai <i>Modern Contemporary Korean Populer</i> .....	29
6. Indikator <i>Korean Wave</i> .....	41
B. Tinjauan Kebudayaan Nasional .....	42
1. Pengertian Budaya .....	42
2. Pengertian Kebudayaan Nasional .....	44
3. Unsur-Unsur Kebudayaan .....	45
4. Fungsi Kebudayaan.....	48
5. Wujud Budaya .....	49
6. Komponen Budaya.....	50
7. Warga Negara Muda .....	50
2.2 Penelitian Relevan.....	52
2.3 Kerangka Berfikir.....	54
<b>III. METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>58</b>
3.1 Metode Penelitian.....	58
3.2 Populasi dan Sampel Penelitian .....	58
a. Populasi penelitian .....	58
b. Sampel penelitian .....	59
3.3 Variabel Penelitian .....	59
3.4 Definisi Konsep dan Definisi Operasional Penelitian.....	60
1. Definisi Konsep.....	60
2. Definisi Operasional.....	61
3.5 Teknik Pengumpulan Data .....	61
A. Teknik Pokok.....	61
B. Teknik Penunjang.....	62
3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas .....	63
a. Uji Validitas .....	63
b. Uji Reliabilitas .....	64
3.7 Teknik Analisis Data .....	65
1. Analisis Distribusi Data .....	65
2. Uji Prasarat .....	66
a. Uji Normalitas .....	66
b. Uji Linieritas .....	66
3. Analisis Data.....	67
a. Uji Regresi Sederhana .....	67
b. Uji Hipotesis.....	68
<b>VI. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>70</b>
4.1 Langkah-langkah Penelitian .....	70
A. Persiapan Pengajuan Judul .....	70
B. Penelitian Pendahuluan .....	70
C. Pengajuan Rencana Penelitian .....	71
D. Penyusunan Alat Pengumpulan Data .....	71
E. Pelaksanaan Uji Coba Penelitian.....	71
4.2 Gambaran Umum dan Lokasi .....	75
A. Informasi Singkat <i>Idol Grup Treasure</i> .....	75
B. <i>Treasure Maker Lampung</i> .....	76

4.3 Deskripsi Data Penelitian .....	77
1. Pengumpulan Data .....	77
2. Penyajian Data .....	77
4.4 Analisis Data Akumulasi Nilai <i>Modern Contemporary Korean wave</i> (X) dan Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda (Y) .....	87
1. Uji Prasyarat .....	87
2. Uji Analisis Data .....	89
3. Uji Hipotesis .....	91
4.5 Pembahasan Hasil Penelitian .....	93
A. Nilai <i>Modern Contemporary Korean Wave</i> (X) .....	94
B. Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda (Y) .....	100
C. Pengaruh Nilai <i>Modern Contemporary Korean wave</i> (X) Terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda (Y) .....	106
4.6 Keterbatasan Penelitian .....	114
<b>V. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>115</b>
5.1 Kesimpulan .....	115
5.2 Saran .....	116

## DAFTAR PUSTAKA

## LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 1.1</b> Hasil Penelitian Pendahuluan.....	11
<b>Tabel 4.1</b> Hasil Uji Validitas Angket (Variabel X) Kepada Sepuluh Responden di Luar Populasi Menggunakan Bantuan SPSS Versi 25 .....	72
<b>Tabel 4.2</b> Hasil Uji Validitas angket (Variabel Y) untuk Sepuluh Responden di Luar Populasi dengan Menggunakan SPSS versi 25 .....	73
<b>Tabel 4.3</b> Hasil Uji Reliabilitas Angket kepada Sepuluh Responden di Luar Populasi Menggunakan Bantuan SPSS Versi 25 .....	74
<b>Tabel 4.4</b> Distribusi Frekuensi Indikator Indikator Gaya dan Bahasa Komunikasi .....	78
<b>Table 4.5</b> Distribusi Frekuensi Tradisi, Keyakinan dan Sikap .....	80
<b>Tabel 4.6</b> Distribusi Frekuensi Akumulasi Nilai <i>Modern Contemporary Korean wave</i> .....	82
<b>Table 4.7</b> Distribusi Frekuensi Indikator Bahasa .....	83
<b>Table 4.8</b> Distribusi Frekuensi Indikator Kesenian .....	85
<b>Tabel 4.9</b> Distribusi Frekuensi Akumulasi Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda .....	87
<b>Tabel 4.10</b> Hasil Uji Normalitas Data Penelitian Menggunakan SPSS Versi 25 .....	88
<b>Tabel 4.11</b> Data Hasil Uji Linieritas Penelitian Menggunakan Bantuan SPSS 25 .....	89

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Daftar 20 negara teratas dengan jumlah fans K-Pop terbanyak di Twitter.....	7
Gambar 2.1 <i>Korean Wave</i> .....	17

## I. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan suatu negara multikultur yang memiliki keberagaman budaya, ras, suku dan agama. Wilayah kepulauan yang membentang dari Sabang hingga Merauke membuat Indonesia memiliki keragaman budaya dari berbagai suku bangsa. Kebudayaan Indonesia yang sangat beragam adalah sebuah berkah dan menjadi kekaayaan yang tidak ternilai. Indonesia memiliki identitas budaya yang tidak tunggal, akan tetapi bukan berarti tidak memiliki jati diri. Adanya keanekaragaman budaya ini menunjukkan bahwa Indonesia memiliki produksi budaya yang memiliki kualitas sangat baik.

Kata budaya atau kebudayaan secara etimologis berasal dari bahasa Sanskerta yaitu *buddhayah*, dan merupakan bentuk jamak dari kata *buddhi* (budi atau akal). Secara umum kata budaya atau kebudayaan dapat diartikan sebagai “berbagai hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia”. Adapun kata kebudayaan disebut *culture* dalam bahasa Inggris. Kata *culture* secara etimologis berasal dari kata latin *colere* yang berarti “mengolah atau mengerjakan”, atau “mengolah tanah atau bertani”. Dalam bahasa Indonesia, kata kultur merupakan terjemahan dari *culture*. Menurut Koentjaraningrat (1993), hal tersebut agar mendapatkan kedekatakan pemahaman dengan logika kata *culture* dalam bahasa Inggris.

Kebudayaan nasional didefinisikan sebagai kebudayaan yang diakui sebagai identitas nasional. Menurut TAP MPR No. II tahun 1998, kebudayaan nasional yang berlandaskan Pancasila yaitu ialah perwujudan cipta, karya dan karsa bangsa Indonesia dan merupakan keseluruhan daya upaya manusia Indonesia untuk mengembangkan harkat dan martabat sebagai bangsa, serta diarahkan untuk memberikan wawasan dan makna

pada pembangunan nasional disegala bidang kehidupan bangsa. Kebudayaan nasional menurut Koentjaraningrat ialah merupakan hasil karya warga negara Indonesia yang tema pikiran dan wujudnya mengandung ciri-ciri khas Indonesia.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa kebudayaan nasional ialah suatu kebudayaan yang ditetapkan sebagai identitas nasional bangsa Indonesia dan sudah seharusnya mendapat dukungan penuh oleh segenap warga negara Indonesia. Selayaknya sebuah identitas nasional, kebudayaan nasional Indonesia dapat menjadi pembeda dengan kebudayaan-kebudayaan bangsa lain. Pondasi yang kuat harus dimiliki sebagai identitas nasional, hal tersebut agar identitas nasional tidak mudah terpengaruh oleh cepatnya arus lalu lintas budaya global yang negatif, selanjutnya memiliki kemampuan untuk menyerap budaya global yang relevan dalam usaha membangun karakter bangsa (*nation and character building*) harus dimiliki oleh negara Indonesia (Adha, 2015).

Kebudayaan baru yang masuk ke negara kita ditandai dengan kaburnya batas-batas kebudayaan antara suatu budaya dengan budaya yang lain. Tilaar (2009), menyatakan bahwa salah satu masalah terbesar abad 21 ialah timbulnya kesadaran akan identitas suatu bangsa atau suku bangsa yang disebabkan oleh adanya dua gelombang besar di dalam perubahan sosial, yakni globalisasi dan demokrasi. Globalisasi akan dapat mengancam budaya bangsa (Tilaar, 2009). Budaya global akan muncul dan dapat mematikan budaya lokal dan sangat berbahaya, karena apabila budaya lokal hancur maka identitas suatu bangsa akan luntur.

Salah satu dampak dari globalisasi adalah keinginan manusia untuk melepaskan diri dari arus yang dapat menghilangkan atau meminggirkan identitas masyarakat, etnis, atau identitas diri sendiri (Mentari, 2017). Negara yang mengedepankan identitas kesukuan merupakan ancaman bagi keutuhan negara, seperti yang terjadi di Indonesia saat ini. Gerakan-gerakan separatisme mulai terbentuk dan terlihat di berbagai daerah

sebagai ekspresi pencarian jati diri yang secara alami memengaruhi kehidupan berbangsa dan bernegara. Kebudayaan lokal dapat hilang dari kehidupan bangsa Indonesia dengan adanya budaya konsumerisme di era globalisasi (Tilaar, 2012).

Batasan fisik yang diajarkan nenek moyang kepada generasinya mengalami transmisi seperti dalam hal pakaian, tradisi, dan perilaku. Pendefinisian keberadaan suatu kebudayaan didasari atas identitas budaya sebagai batas-batas atau simbol-simbol fisik. Akan tetapi ketika pola pikir manusia mengalami perubahan, luluhnya batas-batas teritorial sebagai identitas, mobilisasi manusia, kecanggihan dalam hal intelektual yang dimiliki, media komunikasi yang bertambah modern, masyarakat menjadi terintegrasi bukan hanya lingkup lokal bahkan universal. Sekarang lebih mudah menjangkau dimensi yang lebih luas melalui globalisasi dan mentransmisikan nilai-nilai budaya eksternal. Hal ini tentu memiliki implikasi baik dan buruk yang harus dihadapi oleh masyarakat.

Pengaruh globalisasi menyebabkan batas-batas geografis negara menjadi kabur, sehingga proses globalisasi dapat mengancam eksistensi budaya bangsa karena budaya lain dapat dengan mudah masuk ke dalam kehidupan bangsa. Media menjadi senjata utama dalam penyebaran budaya di era globalisasi, mengingat media berperan sebagai agen penyebaran budaya yang masif dengan menjadi jembatan antara agen dan konsumen. Media merupakan saluran penyebaran budaya global yang secara langsung memengaruhi perubahan gaya hidup masyarakat dan menjadikan masyarakat sebagai konsumen budaya. Ketika orang menjadi konsumen budaya baru, kemungkinan besar akan terjadi perubahan budaya dominan dalam masyarakat. Hal ini diperkuat dengan temuan penelitian ahli bahwa media sering digunakan sebagai alat perubahan sosial (Larasati, 2018).

Globalisasi di Indonesia turut membawa dampak positif, dampak tersebut antara lain adalah; adanya globalisasi dalam budaya menyebabkan pergeseran nilai dan sikap masyarakat yang semula irasional menjadi

rasional, masyarakat menjadi lebih mudah dalam beraktivitas dan mendorong untuk berpikir lebih maju dan tingkat kehidupan yang lebih baik dengan dibukanya industri yang memproduksi alat-alat komunikasi dan transportasi yang canggih merupakan salah satu usaha mengurangi pengangguran dan meningkatkan taraf hidup masyarakat.

Adanya globalisasi menyebabkan masyarakat mendapatkan banyak kemudahan terutama dalam bidang teknologi dan informasi. Adanya kemudahan mengakses informasi dari seluruh dunia maka mempermudah pula interaksi masyarakat dunia sehingga menyebabkan proses transmisi nilai-nilai budaya. Tentu hal tersebut bukan hal yang negatif karena dapat menambah wawasan kebudayaan bangsa lain, akan tetapi hal tersebut bisa menjadi dampak negatif bahkan ancaman apabila menjadi lebih mencintai kebudayaan asing dibandingkan kebudayaan nasional. Apabila masyarakat lebih menikmati dan tertarik pada budaya asing maka hal tersebut tentu dapat melunturkan kebudayaan nasional pada warga negara muda. Warga negara muda memiliki akses lebih banyak terhadap budaya asing dengan adanya globalisasi, oleh karena itu kebudayaan nasional warga negara muda rentan mendapat pengaruh negatif dari budaya asing yang dikonsumsi.

Pada penelitian ini, penulis ingin memfokuskan pada warga negara muda yang masih harus dibina dan didik untuk menjadi warga negara yang dewasa, sadar akan hak dan kewajibannya baik dalam hubungannya dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Menurut UU Nomor 40 Tahun 2009, mendefinisikan Pemuda ialah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun. Berdasar data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) kelompok pemuda rentan usia 19-35 tahun memiliki penetrasi internet sebanyak 98,64%, sehingga pada kelompok umur ini sangat rentan dalam terpapar budaya populer asing dalam lingkungan masyarakat urban. Adha (2019), menyatakan bahwa adanya globalisasi berarti bahwa kaum muda harus

berinteraksi, masuk dalam kehidupan sosial, dan lembaga/institusi seperti keluarga, sekolah, komunitas, dan pekerjaan dimana akan bertambahnya permasalahan sosial dan ketidakpastian. Hal tersebut berarti warga negara muda memiliki tuntutan untuk memiliki pergaulan dalam kehidupan sosial yang dapat dilakukan melalui media sosial dan sangat rentan terhadap banyaknya budaya populer asing yang masuk dalam kehidupannya.

Kehidupan sosial masyarakat di Indonesia kini banyak dipengaruhi oleh perkembangan zaman, contohnya yaitu menurunnya minat warga negara muda terhadap budaya lokal khas daerah masing-masing. Hal ini mungkin disebabkan karena seiring berjalannya waktu budaya asing yang masuk ke Indonesia lebih banyak mendapat minat dari kalangan warga negara muda. Warga negara muda yang paham bagaimana pentingnya untuk menjaga dan melestarikan budaya akan merasa mempunyai tanggung jawab untuk merespon usaha untuk melestarikan budaya yang ada, karena sebagai warga negara, generasi muda secara alami harus menerapkan nilai *civic virtue* dalam kehidupan sehari-hari (Pradanna, S. A., Safitri, S., Dewi, Y. P., Rahayu, S., & Adha, 2021).

Menjadi generasi penerus bangsa, warga negara muda harus berpartisipasi aktif dalam mengembangkan identitasnya di kancah dunia agar menjadi plural dan berkarakter, karena pada hakekatnya generasi muda menjalankan hak dan kewajiban sebagai anggota dari masyarakat. Keterampilan intelektual dan partisipasi dapat diterapkan secara seimbang dan harmonis, karena peran aktif generasi muda dalam budaya lokal merupakan pengaruh yang sangat penting, karena generasi mudalah yang terus memperkenalkan budaya lokal kepada generasi berikutnya (Adha, 2020). Adanya globalisasi membawa banyak budaya asing yang masuk dan berkembang dalam kalangan masyarakat, salah satunya yaitu adalah masuknya gelombang budaya Korea atau yang lebih dikenal dengan *Korean Wave*.

Gelombang korea atau sering disebut *Korean Wave* merupakan istilah yang diberikan untuk budaya pop Korea Selatan yang telah tersebar secara global di berbagai negara di dunia, tidak terkecuali di Indonesia (Shim, 2006). Mantan Presiden Korea, Kim mendirikan *Basic Law for the Cultural Industry Promotion* pada tahun 1999 dengan mengalokasikan dana senilai US\$148.5 juta untuk mengembangkan dan menyebarluaskan budaya populer Korea melalui cara-cara inovatif dengan menggabungkan budaya tradisional mereka dengan budaya modern. Efek yang ditimbulkannya pun sangatlah luar biasa, yakni telah berkontribusi 0,2% GDP Korea Selatan tahun 2004 yang kira-kira berkisar \$1,87 milyar. Bahkan sampai tahun 2014, *Korean Wave* telah berhasil mendorong ekonomi Korea Selatan dengan pemasukan \$11,6 milyar. Perlu diingat bahwa tahun 1965, GDP Korea Selatan lebih kecil dari Ghana, namun menurut data Dana Moneter Internasional (IMF), pada tahun 2021 Korea Selatan adalah salah satu dari 10 negara dengan ekonomi terbesar di dunia. Jika menyinggung tentang *korean wave*, maka hal yang sering diketahui orang ialah K-Pop.

K-Pop merupakan sebutan untuk musik pop Korea, secara harafiah merupakan kepanjangan dari Korean Pop. K-Pop menjadi budaya populer yang digunakan oleh Korea Selatan bukan sekedar dari musiknya saja, namun tarian yang dilakukan dari setiap penyanyi di Korea Selatan menjadi "*selling point*" tersendiri, karena memang tujuan dari K-Pop juga sebagai invasi budaya, maka agensi musik di Korea mengadakan audisi untuk sebagai penyanyi K-Pop dari negara lain seperti Amerika, Kanada, China, Jepang, Thailand.

Indonesia yang saat ini merupakan negara dengan jumlah penduduk terbesar keempat di dunia merupakan rumah bagi jutaan *K-popers* atau pecinta K-pop. Pada tahun 2021, *twitter* mengumumkan daftar negara yang paling banyak men-tweet terkait artis Kpop sepanjang tahun 2021 dan Indonesia menempati urutan pertama sebagai negara dengan volume tweet dan jumlah *unique authors* terbanyak yang membicarakan

tentang K-Pop di twitter, posisi setelahnya ditempati oleh Filipina, Thailand, Korea Selatan, dan Amerika Serikat (AS). Selain berada di puncak daftar negara paling banyak tweet soal K-Pop, Indonesia juga menduduki peringkat pertama dalam jajaran 20 negara dengan jumlah fans K-Pop terbanyak di Twitter. Sepanjang Juli 2019 hingga Juni 2020, tweet tentang K-Pop tercatat sebanyak 6,1 miliar. Bangtan Boys (BTS) menjadi artis K-Pop yang paling banyak dibicarakan di twitter dalam setahun terakhir. Artis K-Pop lain yang juga banyak dibicarakan di *platform* tersebut dalam setahun terakhir adalah NCT, Blackpink, EXO dan Treasure. Sedangkan untuk penayangan video-video K-pop di Youtube berdasarkan negara, Indonesia menempati posisi ke-2 dengan persentase 9.9% (Won So, 2020).

**Gambar 1.1** Daftar 20 negara teratas dengan jumlah fans K-Pop terbanyak di Sosial Media



**Sumber :** *Twitter Indonesia (@TwitterID) 30 Jul 2021*

Indonesia dikenal memiliki *fanbase* yang besar dan loyal dalam dunia K-pop. Banyak berdiri komunitas-komunitas fans suatu grup *idol* seperti komunitas ARMY, EXO-L, Blink, Once, Carat, Treasure Maker dan sebagainya. Hal ini menjadikan Indonesia sebagai ‘pasar’ yang sangat potensial untuk perekonomian Korea Selatan dengan adanya *Korean Wave*. Menjadi K-popers terkadang membutuhkan biaya yang tidak sedikit, Kpopers sering kali mengeluarkan banyak uang untuk membeli tiket konser, album, *merchandise*, *vote*, dan produk yang diiklankan oleh artis kesukaan mereka. Selain itu, mengunjungi Korea Selatan adalah impian bagi para K-popers, di mana hal ini tentu berdampak besar bagi sektor pariwisata Korea Selatan.

Keberadaan artis K-pop saat ini banyak memengaruhi preferensi para warga negara muda dalam beberapa hal. Misalnya semakin maraknya penggunaan produk-produk *skincare* dan *make up* Korea, *style* Korea, konsumsi makanan Korea, dan lainnya. Cara pandang warga negara muda pun juga berubah menjadi lebih terbuka terhadap berbagai aspek kehidupan, menjadi lebih bahagia dan bahkan banyak yang bangkit dari depresi. Generasi sekarang menjadi sering menyelipkan kata-kata dengan bahasa Korea dalam kehidupan sehari-hari seperti *annyeong*, *saranghae*, *hyung*, dan *hwaiting*. Selain itu, para fans dari artis-artis Korea biasanya mendirikan *fanbase* atau komunitas yang tersebar di berbagai wilayah di Indonesia. Contohnya, Komunitas Treasure Maker Lampung yang merupakan tempat berkumpulnya para fans Treasure (*idol* grup) di Lampung dan mereka aktif mengadakan kegiatan-kegiatan untuk fans Treasure. Semakin banyaknya penggemar *idol* Korea di kalangan anak muda seperti Komunitas Treasure Maker Lampung, banyak pula stereotip yang berkembang di masyarakat seperti terlalu berlebihan, histeris, dan sangat konsumtif.

Gaya hidup konsumtif fans k-pop biasanya ditunjukkan dengan banyak membeli *merchandise* kpop, album dan sebagainya dengan harga yang dapat dikatakan cukup mahal. Gaya hidup konsumtif mereka yang lebih menyukai produk Korea daripada produk lokal merupakan sikap yang tidak mencerminkan kepribadian bangsa Indonesia. Sebuah survei dari *e-commerce iPrice* mengemukakan bahwa seorang penggemar K-Pop dapat menghabiskan Rp.9 juta - Rp.20 juta per tahun untuk idolanya. Data tersebut diambil dari para penggemar Blackpink, BTS, dan Twice. Ada beberapa faktor yang dapat memengaruhi pengeluaran tersebut, Pertama, idola K-Pop bisa lebih dari sekali merilis album dalam satu tahun dengan kisaran Rp 350 ribu per album. Selain itu, terdapat sejumlah *merchandise* pelengkap yang musiman seperti *lightstick*, kaus, *photocard*, sampai *fan kit* awal tahun yakni *season greeting*. Untuk *merchandisenya* saja, fans Twice dilaporkan dapat menghabiskan Rp 2,4 juta, sementara penggemar Blackpink Rp 4,9 juta, dan para ARMY BTS dapat mengeluarkan uang

hingga Rp 7,6 juta. Selain album dan *merchandise*, tiket konser K-Pop juga tidak dapat dibidang murah. Rata-rata per tahunnya, fans bisa menghabiskan Rp 7,6 juta untuk tiket konser BTS, Rp 6,2 juta untuk Twice, dan Rp 2,1 untuk Blackpink.

Semakin populernya k-pop di Indonesia seperti telah hadirnya komunitas-komunitas yang mewadahi fans yang menyukai *idol*, drama dan produk-produk Korea, tentu dapat memungkinkan terjadinya krisis kebudayaan nasional yang dimiliki oleh warga negara muda saat ini. K-popers berpotensi kehilangan jati dirinya sebagai bangsa Indonesia, mengingat kebiasaan atau perilaku yang mereka lakukan sebagai penggemar *idol* Korea. Apabila generasi muda lebih tertarik belajar bahasa Korea mungkin saja mereka juga menggunakannya untuk berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari sehingga hal tersebut dalam mengurangi eksistensi bahasa Indonesia dan menyebabkan pudarnya nilai-nilai budaya lokal yang ditandai dengan rasa bangga menggunakan bahasa asing oleh hampir seluruh masyarakat Indonesia dan melupakan bahasa daerah.

Perkembangan *korean wave* turut membawa dampak baik bagi penggemarnya, yaitu adalah memperluas wawasan mengenai Korea Selatan. Menggemari K-pop maupun K-drama dapat menambah wawasan mereka terkait Korea, dan jika digunakan dan dipelajari dengan baik maka dapat sangat berguna di masa depan. Selain itu dampak yang kerap dirasakan oleh penggemar *K-wave* Indonesia adalah menambah ruang lingkup pertemanan, mereka mudah mendapat teman dan keluarga baru dari dalam hingga luar negeri. Saat ini banyak sekali pertemanan yang dimulai hanya karena mereka berasal dari satu sebuah grup *idol*, pertemanan itu yang tadinya hanya berasal dari dunia maya pun kemudian beralih ke dunia nyata. Meskipun banyak dampak baik dari kegemaran terhadap *K-wave*, akan tetapi banyak pula dampak buruk nya terutama terkait dengan kebudayaan nasional.

Ada beberapa dampak negatif dari masuknya *Korean Wave* di Indonesia yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa, yaitu; *pertama*, munculnya perilaku hidup boros. Para remaja yang begitu terobsesi kepada produk-budaya Korea, membuat mereka mengeluarkan banyak uang hanya untuk sekedar membeli DVD, menonton konser, dan pergi ke Korea hanya untuk berburu barang-barang asli Korea. *Kedua*, Munculnya *Fanwar*. Perbedaan selera musik membuat masing-masing *fandom* pasti juga mempunyai artis atau orang yang tidak menyukai suatu *boyband* atau *girlband* tersebut itulah yang memicu suatu *fanwar* atau peperangan antar fans. *Ketiga*, Munculnya unsur pornografi dan pornoaksi. Pornografi dan pornoaksi banyak termuat dalam fiksi penggemar atau yang sering disebut sebagai *Fanfiction* (FF). Banyak diantara para penggemar K-pop yang gemar sekali membaca ataupun menulis FF, mulai mengembangkan gaya *fanfic* yang awalnya hanya cerita fiksi biasa menjadi *fanfic* yang ceritanya mengandung unsur pornoaksi. *Fanfiction* ini dinamakan FF NC atau *Fanfiction No Child*, biasanya FF NC diberikan rating sesuai dengan batas usia yang boleh membacanya, mulai dari rating 17+, 21+ sampai 25+. Selain FF NC, para pecinta Korea juga gemar membuat FF Yuri dan FF Yaoi, *fanfic* ini berisi cerita fiksi yang mengisahkan tentang percintaan sesama jenis yang dapat berdampak pada rusaknya mental dan moral para remaja Indonesia yang akhirnya dapat berakibat ke dalam kehidupan mereka sehari-hari, mereka bisa menganggap percintaan sesama jenis adalah hal yang biasa.

Peneliti telah melakukan penelitian pendahuluan kepada responden yang tergabung dalam komunitas Treasure Maker Lampung, dengan hasil yaitu sebagai berikut:

**Tabel 1.1** Hasil Penelitian Pendahuluan

No	Hasil Penelitian Pendahuluan	Ya	Tidak
1.	Memiliki ketertarikan dengan budaya Korea	✓	
2.	Sering menggunakan pakaian dengan konsep <i>Korean style</i>	✓	
3.	Sering menggunakan kata-kata berbahasa Korea seperti <i>annyeong, saranghae, hyung, dan hwaiting</i> dalam berinteraksi	✓	
4.	Mampu berkomunikasi menggunakan bahasa daerah	✓	
5.	Sering membeli <i>merchandise</i> kpop dari <i>idol</i> favoritnya	✓	
6.	Lebih tertarik menonton konten <i>entertainment</i> Korea dari pada <i>entertainment</i> Indonesia	✓	

**Sumber:** *Penelitian Pendahuluan*

Berdasarkan tabel penelitian pendahuluan diatas, dapat diketahui bahwa warga negara muda muda saat ini khususnya komunitas Treasure Maker Lampung memiliki ketertarikan yang cukup tinggi terhadap budaya Korea. Komunitas Treasure Maker Lampung merupakan wadah bagi fans k-pop *idol* yaitu Treasure. Anggota komunitas ini rata-rata berusia 17 hingga 22 tahun, yang artinya mereka memenuhi kriteria sebagai warga negara muda. Berdasar pada pengamatan pendahuluan dalam Komunitas Treasure Maker Lampung, dapat diidentifikasi bahwa mereka telah mengkonsumsi nilai-nilai *modern contemporary korean wave*. Nilai *modern contemporary* merupakan nilai-nilai dalam budaya populer pada masanya dan dapat berubah sesuai dengan perkembangan era. Nilai budaya kontemporer ini sangat tergantung dengan teknologi seperti pada masa modern ini. Jadi Nilai *Modern Contemporary Korean wave* ini merupakan nilai-nilai budaya populer Korea yang berkembang saat ini melalui teknologi modern. Selain nilai-nilai tersebut, berbagai produk Korea juga banyak yang dikonsumsi seperti sering menggunakan beberapa bahasa korea, makanan Korea, menggunakan pakaian dengan konsep *Korean Style*, menonton konten *entertainment* Korea dan membeli beberapa *merchandise idol* kesayangannya.

Kebudayaan kontemporer adalah budaya ketika orang-orang terpengaruh dengan modernisme dalam kehidupannya. Kontemporerisme dalam keberadaan perkembangan budaya bisa dilihat dari adanya pergeseran kebudayaan lokal yang dimiliki sebuah negara, khususnya di Indonesia yang banyak sekali terpengaruh oleh kebudayaan modern dari luar. Hal ini seperti terlihat dalam Komunitas Trasure Maker Lampung yang saat ini lebih memilih menikmati hiburan kebudayaan dari Korea Selatan daripada kebudayaan asli Indonesia sendiri. Kondisi ini sangat memprihatinkan dan berakibat pada lunturnya kebudayaan asli dari Indonesia itu sendiri.

Pengaruh budaya yang sedang dialami masyarakat Indonesia akibat masuknya budaya luar, khususnya nilai-nilai *modern contemporary* budaya Korea yang masuk ke negara kita melalui musik dan drama film Korea, mengakibatkan generasi muda mulai terpengaruh dan meniru gaya, nilai-nilai, serta norma yang terdapat di dalam budaya Korea tersebut. Budaya korea yang masuk ke Indonesia mengakibatkan warga negara muda mulai lebih intens dalam menyukai dan mempelajari kebudayaan Korea, sehingga dikhawatirkan budaya dalam negeri akan kehilangan minatnya dari generasi muda.

Peneliti telah melakukan pengamatan pada penelitian pendahuluan, bahwa dapat ditemukan fenomena dimana anggota komunitas Trasure Maker Lampung sering kali begitu terobsesi dengan hal-hal yang berbau Korea. Sehingga anggota komunitas Trasure Maker Lampung jarang mengikuti perkembangan dunia *entertainment* Indonesia dan lebih mengikuti serta antusias dengan perkembangan dunia *entertainment* Korea, banyak dari mereka memilih gaya *fashion* ala Korea, mempelajari tulisan dan bahasa Korea tetapi jarang mempelajari bahasa daerahnya sendiri. Hasil penelitian pendahuluan juga ditemukan bahwa anggota komunitas sering menyelipkan kata-kata dengan bahasa Korea dalam kehidupan sehari-hari seperti *annyeong*, *saranghae*, *hyung*, dan *hwaiting*. Penggunaan bahasa Indonesia sebagai identitas nasional mulai tergerus perkembangan zaman. Penggunaan bahasa Indonesia saat ini banyak dimodifikasi menjadi bahasa

gaul serta berasimilasi dengan bahasa-bahasa asing seperti bahasa Inggris, Korea, Arab dan sebagainya.

Pada fenomena ini, para penggemar *korean wave* mengonsumsi sebuah produk budaya. Refleksi dari interpretasi penggemar tersebut terhadap nilai-nilai yang dikonsumsi akan menciptakan gaya hidup. Gaya hidup yang terbentuk akan memberikan identitas tertentu bagi diri mereka. Dengan kata lain, pemilihan konsumsi nilai budaya akan termanifestasi ke dalam gaya hidup. Berkembangnya budaya asing jika tidak dilakukan dengan adanya penyaringan budaya akan menyebabkan hilangnya kebudayaan nasional Indonesia sedikit demi sedikit.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk meneliti dan mengetahui secara mendalam mengenai “Pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka didapatkan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Nilai-nilai *modern contemporary* budaya korea mengakibatkan Komunitas Treasure Maker mulai terpengaruh dan meniru gaya, nilai-nilai, serta norma yang terdapat di dalam budaya korea tersebut.
2. Komunitas Treasure Maker sangat mudah terpengaruh nilai-nilai *modern contemporary* budaya Korea.
3. Gaya hidup konsumtif yang ditunjukkan dengan banyak membeli *merchandise* kpop, album dan sebagainya dengan harga yang dapat dikatakan cukup mahal
4. Komunitas Treasure Maker lebih memilih menikmati hiburan kebudayaan dari Korea Selatan daripada kebudayaan asli Indonesia.
5. Komunitas Treasure Maker begitu terobsesi dengan hal-hal yang berbau Korea.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Mengingat keterbatasan penulis baik dari segi waktu, kemampuan, tenaga, teori-teori, biaya dan supaya penelitian dapat dilakukan secara lebih mendalam maka batasan masalah penelitian ini adalah Pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah yang ada maka dapat dirumuskan suatu masalah sebagai berikut :

“Bagaimana Pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda?”.

### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan dan mengetahui Pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat.

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah:

#### A. Manfaat Teoritis

Dari segi ilmiah, penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan tentang Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* dan Kebudayaan Nasional serta sebagai bahan kepustakaan peneliti lain yang bermaksud mengadakan penelitian yang sama atau berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

#### B. Manfaat Praktis

1. Manfaat praktis bagi peneliti, yaitu menambah pengetahuan dan pengalaman tentang pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* di Indonesia dan pengaruh budaya Korea pada Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda.

2. Bagi masyarakat, yaitu agar mengetahui pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda, terdapat pengaruh positif dan pengaruh negatif, sehingga diharapkan masyarakat dapat memilah dan mengambil dampak positifnya dan menghindari dampak negatif yang ditimbulkannya.
3. Bagi Pemerintah, yaitu dapat lebih meningkatkan upaya penguatan terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda agar tidak melupakan budaya aslinya.

## **1.7 Ruang Lingkup Penelitian**

### **A. Ruang Lingkup Ilmu Penelitian**

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah Kajian Pendidikan Politik dan Kenegaraan, karena secara kajian penelitian ini berkaitan bagaimana seharusnya warga negara berpartisipasi secara bertanggungjawab memecahkan masalah sosial dan politik, sejalan dengan peraturan hukum dan norma moral yang berlaku dalam masyarakat. Hal ini sesuai dengan judul penelitian ini yang akan membahas mengenai adanya masalah sosial yaitu terpaan gelombang budaya Korea atau *korean wave* yang dapat berdampak pada kehidupan bernegara dalam konteks kebudayaan nasional warga negara muda.

### **B. Ruang Lingkup Objek Penelitian**

Ruang Lingkup objek dalam penelitian ini adalah membahas mengenai Pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda.

### **C. Ruang Lingkup Subjek Penelitian**

Ruang lingkup subjek dalam penelitian ini adalah anggota Komunitas Treasure Maker Bandar Lampung.

**D. Ruang Lingkup Tempat Penelitian**

Ruang lingkup tempat dalam penelitian ini dilakukan di Komunitas *Treasure Maker* yang berlokasi di Bandar Lampung.

**E. Ruang Lingkup Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan setelah dikeluarkannya surat izin penelitian Nomor 2223/UN26.13/PN.01.00/2023 oleh Dekan FKIP Universitas Lampung, terhitung pada tanggal 09 Maret 2023 hingga tanggal 08 April 2023.

## II. TINJAUAN PUSTAKA

### 2.1 Deskripsi Teori

#### A. Tinjauan *Korean Wave*

##### 1. Definisi *Korean Wave*

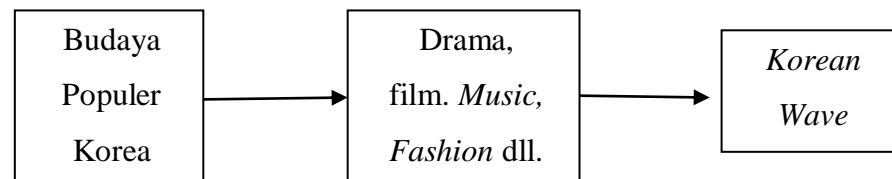
Menurut Ariffin (2013), *Korean Wave* adalah :

*“The term ‘Korean Wave’, also known as Hallyu or Hanryu, refers to the popularity of South Korean popular culture in other Asian countries. Korean popular culture such as movies, TV dramas, and pop music is overwhelmingly powerful and TV dramas are one of the most remarkable popular cultures of these.”* (*Korean Wave*, dikenal juga dengan *Hallyu* atau *Hanryu*, adalah popularitas sebuah budaya populer dari Korea Selatan di negara-negara Asia lainnya. Budaya populer Korea seperti film, drama televisi, dan musik pop sangat kuat dan drama-drama televisi adalah salah satu yang menjadi ikon budaya populer dalam *Korean Wave* ini).

Menurut Hyejung (2010), *Korean Wave* adalah *“a sudden upsurge of Korean popular culture, including television dramas, films, pop-music (hereafter, K-pop) and online games”*. Definisi lain menurut Febrina (2017), *Korean Wave* adalah fenomena dari persebaran cepat budaya pop Korea melalui media massa. Budaya populer Korea merupakan merupakan produk inti dari *Korean Wave*. Budaya populer Korea yang dimaksud adalah budaya yang dibuat untuk dinikmati banyak orang (massa) dan dipasarkan untuk mendapatkan keuntungan yaitu *fashion, life style, makanan, kosmetik, Korean drama (K-Drama), Korean pop (K-Pop), dan Korean film (K-Movie)* (Kim, 2013). Budaya populer Korea tersebut kemudian dikemas dalam bentuk drama, musik dan film lalu diekspor ke luar negeri dan juga disebarakan melalui berbagai media seperti tayangan TV, youtube dan media lainnya.

Dari beberapa definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa *Korean Wave* adalah persebaran secara cepat budaya pop Korea yaitu drama, film, dan lagu ke negara Asia melalui media massa. Untuk lebih memudahkan dalam memahami arti dari *Korean Wave*, *Korean Wave* dapat dijelaskan melalui gambar di bawah ini (Hong, 2014).

**Gambar 2.1** *Korean Wave*



Gambar diatas menunjukkan skema dari *Korean Wave*.

## 2. Sejarah *Korean Wave*

Istilah “*Hallyu*” pertama kali digunakan oleh Kementerian Kebudayaan dan Pariwisata di Korea ketika merencanakan, memproduksi, dan mendistribusikan CD musik secara berurutan untuk mempublikasikan K-pop ke negara-negara tetangga pada tahun 1999. Judulnya dalam bahasa Inggris adalah *Korean Pop Music*, sedangkan versi China-nya adalah *Hallyu* atau Lagu dari Korea. Istilah ini telah mendapatkan popularitas yang luas sejak surat kabar Cina mewakili keberhasilan penyanyi Korea di Cina sebagai *Hallyu*. Meskipun istilah tidak menunjukkan apa pun selain popularitas K-pop di China pada tahap awal, istilah segera mulai diterapkan pada genre lain, terutama serial televisi, dan ke negara-negara lain di luar China (Kang, 2017). Memasuki tahun 2011, k-pop mulai merambah ke sejumlah negara Asia bahkan Eropa, tidak terkecuali Indonesia.

Mulanya, tahun 2002 drama korea diperkenalkan di Indonesia lewat televisi-televisi swasta. Keberhasilan drama Korea mengambil hati masyarakat Indonesia terbukti dengan tingginya minat penonton terhadap drama Korea yang pertama kali ditayangkan saat itu, yaitu *Endless love*. Drama Korea datang membawa tontonan ringan yang

bertemakan keluarga dan berbagai konflik di dalamnya, yang dibungkus sedemikian rupa sehingga menarik untuk ditonton. Drama Korea *Endless Love* yang ditayangkan pada tahun 2002 menjadi awal penyebaran *Korean Wave*, setelah itu tak kurang dari 50 judul drama korea memenuhi industri hiburan di tanah air. Populernya drama korea tersebut membuat segala sesuatu yang berhubungan dengan Korea diminati di Indonesia, salah satunya dalam bidang musik, tidak sedikit juga artis drama Korea yang turut berprofesi sebagai penyanyi, karena pada umumnya drama-drama Korea menghadirkan *original soundtrack* (ost), bahkan dinyanyikan oleh si aktor ataupun aktrisnya sendiri (Putri et al., 2019).

Berangkat dari sinilah musik k-pop juga ikut merambah di Indonesia, kemudian ditambah dengan artis-artis Korea yang memiliki fisik istimewa, tentu saja menambah *hysteria* penggemarnya. *Boyband* dan *girlband* Korea umumnya memiliki sejumlah personil yang banyak sehingga penggemar lebih variatif memilih idolanya, *dance* yang kompak dipadu dengan busana yang berkonsep pun menjadikan K-pop suatu suguhan musik yang tidak pernah membosankan. Dalam waktu singkat nama-nama *boyband* maupun *girlband* Korea sudah tidak asing lagi terdengar di telinga, seperti Super Junior, Girls Generation, Exo, BTS, Treasure, Blackpink dan masih banyak lainnya.

*Hallyu wave* juga dapat dilihat dari jumlah fans K-pop di Indonesia yang sangat banyak, dimana hal ini bisa dilihat dari kemunculan beberapa kelompok penggemar yang tumbuh, terutama di dunia maya. Sejak tahun 2010, fans K-pop di tanah air mulai terlihat aktif dalam berbagai kegiatan-kegiatan fans, baik dunia maya yang dapat dilihat dari bermunculannya banyak forum atau komunitas fans grup Indonesia dan juga dunia nyata dilihat dari banyaknya kegiatan-kegiatan yang dilakukan dari para *fandom* idolanya, seperti mengadakan forum diskusi sesama anggota *fandom* ataupun sekedar

berkumpul untuk mengadakan suatu acara yang berhubungan dengan idolanya.

Selain fans dari para idola Korea yang semakin berkembang, *korean wave* ini juga pernah membuat perubahan minat aliran musik di tanah air dari genre melayu pada tahun 2010 hingga 2012, mulai digantikan dengan *boyband* dan *girlband* asal Indonesia yang mulai mewarnai musik di Indonesia antara lain SMASH, 7icon, Princess, XO-XI dan masih banyak lagi. Pada akhirnya, perlahan namun pasti, “musik melayu” (ST 12, Wali, Kangen Band, Hijau Daun, D’Bagindas, Armada, dan sebagainya) mulai tergerus oleh kehadiran *boyband* dan *girlband* yang mulai menjamur sejak pertengahan 2012 lalu.

Sebuah genre musik akan terus mengalami siklus seperti roda berputar. Akan ada masa-masa di mana sebuah genre musik akan muncul lagi dan digemari kembali, seperti saat ini musik korea masih menjadi salah satu genre musik yang digemari oleh sebagian masyarakat di Indonesia khususnya para remaja. Merebaknya *korean wave* di Indonesia ini disambut baik oleh para artis idola Korea Selatan tersebut. Hal ini dapat dilihat dari semakin banyaknya para *idol* asal negeri gingseng yang mengadakan konser musik atau *fanmeeting* di Indonesia dari tahun ke tahun.

### **3. Dampak Korean Wave di Indonesia**

Budaya korea juga memiliki dampak negatif dan positif bagi para remaja Indonesia (Zakiah et al., 2019). Salah satu dampak positif dari budaya korea adalah para remaja Indonesia dapat mengetahui kebudayaan dari negara lain. Adapun dampak negatif dari masuknya budaya korea ke Indonesia adalah adanya beberapa kebiasaan dari Korea yang tidak bisa diterapkan di Indonesia, ditiru oleh para remaja Indonesia. Beberapa dampak positif yang dapat kita lihat adalah:

*Pertama*, belajar menabung. Para remaja Indonesia yang begitu mencintai kebudayaan Korea pasti akan senang berburu segala hal yang berbau Korea, bahkan tak jarang mereka rela pergi ke Korea hanya sekadar untuk membeli barang asli dari negara tersebut. Untuk itu mereka harus menabung agar dapat pergi dan membeli segala hal yang berhubungan dengan Korea. Selain itu, bagi para penggemar *boyband* dan *girlband* Korea, tentu mereka sangatlah ingin menonton konser para *boyband* atau *girlband* idola mereka secara langsung, hal ini juga mendorong mereka untuk belajar menabung dan menghemat uang jajan mereka sendiri.

*Kedua*, belajar berbisnis. Bagi para remaja yang pandai berbisnis, pasti mereka tidaklah menyalakan demam Korea ini. Mereka menyediakan barang-barang yang biasanya berhubungan dengan para penyanyi, *boyband* dan *girlband* dari Korea, seperti mug bergambar, tas lukis, sepatu lukis, jaket dan bahkan *T-shirt by request*. Selain bisa mendapatkan informasi tentang Korea, mereka juga bisa belajar berbisnis.

*Ketiga*, menambah teman dan pengalaman. Para remaja yang mencintai musik Korea akan membentuk komunitas yang bernama Kpopers. Biasanya mereka akan membentuk beberapa kelompok sesuai dengan nama *boyband* atau *girlband* yang mereka sukai, kelompok ini dinamakan *fandom*. Mereka bisa saling bertukar informasi, membuat suatu acara pertemuan sesama para Kpopers (*fanmeeting*), mereka bisa belajar bahasa Korea bersama-sama dan bahkan belajar *dance* dalam acara *fanmeeting* tersebut (Ulhaq, 2018).

Adapun dampak negatif munculnya demam Korea di Indonesia adalah sebagai berikut:

*Pertama*, perilaku hidup boros. Para remaja yang begitu terobsesi kepada musik K-pop, drama Korea, bahkan produk-produk yang berasal dari Korea, membuat mereka mengeluarkan banyak uang hanya untuk sekadar membeli DVD, menonton konser, dan pergi ke

Korea hanya untuk berburu barang-barang asli Korea. Meskipun mereka menabung untuk mendapatkan barang-barang tersebut, namun hal itu juga bukanlah hal yang baik karena uang yang dikumpulkan terbuang sia-sia hanya untuk sesuatu yang tidak perlu.

*Kedua*, munculnya *Fanwar*. Perbedaan selera musik membuat masing-masing *fandom* pasti juga mempunyai antis atau orang yang tidak menyukai suatu *boyband* atau *girlband* tersebut itulah yang memicu suatu *fanwar* atau peperangan antar fans. Biasanya hal ini banyak terjadi di dunia maya. Terlebih lagi, akibat kemunculan para *boyband* dan *girlband* Indonesia yang mengikuti gaya Korea, membuat para Kpopers kurang menyukai Ipopers (pecinta *boyband* dan *girlband* Indonesia). Selain itu banyak terjadi peperangan antar *fandom* untuk membela idolanya masing-masing, bahkan penggemar akan melontarkan kata-kata kasar untuk membela idolanya. Tentulah hal ini bukan hal yang baik bagi para remaja karena mereka menjadi terbiasa untuk berkelahi dan merasa paling hebat dalam suatu hal.

*Ketiga*, munculnya unsur pornografi dan pornoaksi. Pornografi dan pornoaksi banyak termuat dalam fiksi penggemar atau yang sering disebut sebagai *Fanfiction* (FF). Para pecinta Korea banyak gemar sekali membaca maupun menulis *fanfiction*, mulai mengembangkan gaya *fanfic* yang awalnya hanya cerita fiksi biasa menjadi *fanfic* yang ceritanya mengandung unsur pornoaksi. *Fanfiction* ini dinamakan FF NC atau *fanfiction No Child*, biasanya FF NC ini diberikan rating sesuai dengan batas usia yang boleh membacanya, mulai dari rating 17+, 21+ sampai 25+. *Fanfiction* jenis ini dapat dengan mudah ditemukan di dalam blog atau bahkan di dalam situs jejaring sosial Facebook. Walaupun ada beberapa blog yang masih memperhatikan moral para remaja Indonesia dengan memberikan kata sandi untuk FF NC, namun tak jarang pula anak-anak yang masih di bawah umur memaksa untuk membacanya dan mengetahui kata sandinya.

Hal ini akan menjadi semakin buruk apabila yang membuat jenis cerita seperti itu adalah anak-anak di bawah usia 17 tahun. Selain *fanfiction* NC, para pecinta Korea juga gemar membuat *fanfiction* Yuri dan *fanfiction* Yaoi, *fanfiction* Yuri dan Yaoi adalah cerita fiksi yang mengisahkan tentang percintaan sesama jenis. Tentu hal ini sangat merusak mental dan moral para remaja Indonesia yang akhirnya dapat berakibat ke dalam kehidupan mereka sehari-hari, mereka bisa menganggap percintaan sesama jenis adalah hal yang biasa.

Bagi para Kpopers yang pandai mengedit foto, maka mereka akan mengedit foto (*fanmade*) yang mengandung unsur pornografi dan membagikan foto-foto tersebut ke dalam situs jejaring sosial. Akhirnya, moral para remaja pecinta Korea mulai diracuni dengan hal yang berbau pornoaksi dan pornografi, hal ini dapat berakibat fatal bagi para pecinta korea yang masih di bawah umur, mereka dengan cepat bisa mengerti dan belajar tentang hal-hal yang seharusnya belum perlu mereka ketahui. Sangatlah penting bagi kita untuk bisa memilah-milah apa saja yang menguntungkan dalam dunia perkpopers-an dan apa-apa saja yang harus kita hindari, apalagi dengan adanya jejaring sosial dan blog yang dapat memberikan segala sesuatu kepada para pecinta Korea menjadikan mereka semakin berhati-hati dalam memilih mana hal baik dan tidak baik.

*Keempat*, lebih mencintai budaya korea dibandingkan budaya negeri sendiri. Rasa fanatisme para remaja Indonesia terhadap budaya korea menyebabkan remaja indonesia lebih lebih tertarik untuk mempelajari kebudayaan korea seperti *dance*, bahasa korea, dan sebagainya dibandingkan mempelajari kebudayaan Indonesia seperti tari-tari tradisional Indonesia dan sebagainya. Masyarakat Indonesia cenderung lebih menyukai produk Korea dan mengurangi rasa cinta dan kebanggaan terhadap budaya Indonesia sendiri. Akibatnya hal

tersebut dapat terinternalisasi dalam kehidupan remaja yang sangat berhubungan dengan perkembangan identitas diri mereka.

Internalisasi ini terlihat dari bagaimana mereka meniru gaya busana (*fashion*), potongan rambut, lagu favorit bahkan logat bicara. Mereka juga terlalu mendewa-dewakan produk Korea tersebut dan menganggap bahwa produk Indonesia tidak ada apa-apanya. Masyarakat menyita waktu mereka untuk menonton drama korea yang dapat mereka tonton di televisi atau DVD.

*Kelima*, jadi malas belajar dan nilai/ prestasi menurun. Para pelajar Indonesia terkadang lebih mementingkan untuk menonton drama-drama korea atau mendengarkan lagu-lagu korea dibandingkan belajar. Mereka juga lebih suka mencari informasi tentang korea melalui internet dari pada mencari tentang pelajaran.

Fanatik adalah suatu istilah yang digunakan untuk menyebut suatu keyakinan atau suatu pandangan tentang sesuatu yang positif atau yang negatif. Secara psikologis, seseorang yang fanatik biasanya tidak mampu memahami apaapa yang ada di luar dirinya, tidak faham terhadap masalah orang atau kelompok lain, tidak mengerti faham atau filsafat selain yang mereka yakini. Tanda-tanda yang jelas dari sifat fanatik adalah ketidak mampuan memahami karakteristik individual orang lain yang berada diluar kelompoknya benar atau salah.

Fanatisme dapat dijumpai di setiap lapisan masyarakat, di negara maju maupun di negara terbelakang, pada kelompok intelektual maupun pada kelompok awam, pada masyarakat beragama maupun pada masyarakat atheis. Bentuk-bentuk fanatisme buta ini sudah mengarah kepada perilaku yang membahayakan sehingga perlu dikaji secara seksama. Salah satunya adalah fanatisme terhadap *korean wave*. Akibat dari adanya fenomena *korean wave* menimbulkan efek luar biasa yang kian menjalar dan secara

berkelanjutan akan mengikis minat untuk mempelajari kultur budaya di negeri sendiri. Jika hal ini berlangsung secara terus-menerus, tentunya akan dapat menimbulkan kebingungan identitas diri pada remaja Indonesia. Tindakan-tindakan yang berlebihan dan sangat diluar batas tersebut merupakan dampak dari kefanatikan mereka pada *Korean Idol* akibat menjamurnya *korean wave* secara global, khususnya di Indonesia. Oleh karena itu, hal ini memerlukan penanganan yang lebih pada para *Korean Fanatik*.

#### 4. Produk-Produk *Korean Wave*

Berikut ini adalah bentuk Produk-Produk *Korean* yang bertransformasi di Indonesia :

##### a. K-Drama (*Korean Drama*)

Drama Korea merupakan penyebab dari mulainya *Hallyu* di berbagai negara. Warga Korea Selatan suka menonton drama dan film dan mendengarkan musik. Perusahaan TV Korea mengeluarkan biaya besar untuk memproduksi drama dan beberapa diantaranya mencetak kesuksesan dan diekspor ke luar negeri. Fenomena ini turut mempromosikan bahasa Korea dan budaya Korea ke berbagai negara. Alur ceritanya yang kuat, genre yang bervariasi dan juga *acting* dari para pemain yang dapat dengan mudah menangis secara natural menyebabkan banyak negara-negara Asia menjadi semakin tertarik untuk melihat drama Korea. Drama korea juga tidak hanya menyajikan satu genre saja, tetapi berbagai macam genre yang menjadikannya menarik untuk ditonton. Adapun pengertian genre dapat dipahami sebagai tipe atau kategori pengelompokan karya sastra yang biasanya berdasarkan bentuk atau isi (Nurgyantoro, 2004). Berbagai genre yang disajikan seperti *action*, misteri, horror, romansa, sekolah, politik, komedi, *slice of life*, *sains fiction*, medis, keluarga. Beberapa drama korea yang berhasil menyebarkan budaya *hallyu* di Indonesia antara lain *Boys Before Flowers* (2009), *Winter*

*Sonata (2002), Full House (2004), The Heirs (2013), Descendants of the Sun (2016), Goblin (2017), The World of the Married (2020) (Angelicha, 2020).*

b. K-Pop (*Korean Pop*)

K-pop adalah jenis musik populer yang berasal dari Korea Selatan. Banyak artis dan kelompok musik pop Korea sudah menembus batas dalam negeri dan populer di mancanegara. Kegandrungan akan musik K-Pop merupakan bagian yang tak terpisahkan daripada demam Korea (*korean wave*) di berbagai negara. Musik pop Korea pra-modern pertama kali muncul pada tahun 1930-an akibat masuknya musik pop Jepang yang juga turut memengaruhi unsur-unsur awal musik pop di Korea. Penjajahan Jepang atas Korea juga membuat genre musik Korea tidak bisa berkembang hanya mengikuti perkembangan 11 budaya pop Jepang pada saat itu. Pada tahun 1950-an dan 1960-an, pengaruh musik pop barat mulai masuk dengan banyaknya pertunjukan musik yang diadakan oleh pangkalan militer Amerika Serikat di Korea Selatan.

c. K-Movie (*Korean Movie*)

K-Movie atau Film Korea, bersama drama TV dan musik pop, merupakan produk utama *hallyu* yang dinikmati tidak hanya di dalam negeri, namun juga di berbagai Negara. Pada awalnya, film Jepang dan film Hongkong serta film-film Taiwan mendominasi bioskop di Asia, namun dengan kehadiran *hallyu*, mulai tersaingi oleh film Korea. Film produksi Korea Selatan dikenal karena alur ceritanya yang kuat dan genre yang bervariasi sehingga menarik banyak penonton. Beberapa film Korea terbaik sepanjang masa menurut CNN Indonesia (2021), yaitu *Parasite (2019)* yang memboyong empat Piala Oscar dalam ajang *Academy Awards 2020*, *Train To Busan (2016)* dan *Miracle in Cell Number 7 (2013)*.

#### d. *Reality Show*

Konsep baru, kreatif dan fresh membuat *reality show* Korea memiliki penggemar tersendiri yang tak kalah fanatiknya dengan fans *boyband* dan *girlband*. Bahkan saking serunya, beberapa negara berlomba-lomba untuk mendapat lisensi tayang dan membuat duplikatnya. Berikut merupakan beberapa *reality show* Korea yang banyak diminati oleh penggemarnya:

##### 1). *Running Man*

*Running Man* menjadi satusatunya *reality show* Korea yang berhasil menarik fans Internasional. Terlihat dari beberapa episode luar negeri yang selalu dipadati ribuan fans. *Running Man* tayang setiap Minggu sore dan dipandu 7 member tetap yakni Yoo Jaesuk, Kim Jong Kook, Lee Kwangsoo, Ha Ha, Ji Suk Jin, Gary dan Song Ji Hyo. *Running Man* perdana tayang pada tahun 2010 dan masih terus mengudara sampai sekarang. Konsepnya sendiri adalah menjalankan berbagai misi kocak dengan slogan "Jangan berjalan tapi lari!".

##### 2). *Knowing Brother*

Program TV "*Knowing Brother*" disiarkan di stasiun TV JTBC setiap hari sabtu waktu Korea Selatan. Sejak diproduksi pada tahun 2015, program ini sudah ditayangkan hingga 348 episode pada September 2022. Sejak kemunculannya, *variety show* ini sudah mencuri perhatian publik, program ini dianggap "menyegarkan" padahal dikerjakan dalam luar ruangan (*indoor*), dimana pengambilan gambarnya lebih terbatas. *Setting* ruang kelas dan dibawakan oleh pengisi acara yang memiliki karakter khas, juga menjadi kekuatan dalam program ini. Selain bincang-bincang dengan tamu, para tamu yang hadir di program ini akan diajak bermain. Permainan setiap episode akan berganti-ganti. Allkpop.com, sebuah halaman berita Kpop menyebutkan "*Knowing Brother*" sebagai

salah satu *variety show* terbaik yang harus ditonton pada peringkat 8 (2015-sekarang). Program paling baru diantara program lain yang direkomendasikan, seperti *Running Man* (2010- sekarang), *Law Of The Jungle* (2011-sekarang), *Weekly Idol* (2010-sekarang) dan lain-lain. ( Le Julie. 2017. <https://www.allkpop.com/article/2017/09/the-best-korean-variety-shows-ever>, diakses 07 September 2022).

e. Kuliner asal Korea Selatan

Kuliner asal Korea Selatan semakin dikenal dunia melalui tayangan serial drama Korea yang tak diragukan lagi kepopulerannya. Mulai dari makanan khas hingga makanan instan yang selalu saja muncul dimanapun dan apapun genre drama 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 kita temui 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 banyak makanan khas yang amat populer hingga di Indonesia pun banyak sekali bermunculan produk-produk instan dari kuliner satu ini yaitu *Kimchi*, *Toppoki*, *Samyang*, *Corn Dog* dan lain sebagainya.

f. *Fashion* Korea

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 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 semakin tahun semakin populer. Perkembangan *fashion* dari tahun ketahun pun terus-terusan diikuti oleh kalangan remaja diberbagai belahan dunia, salah satunya Indonesia.

g. Bahasa dan Simbol Populer dari Korea

Saat ini pun ketika seseorang ingin mengungkapkan perasaan kasih sayangnya, tak tidak setuju mereka menggunakan kata “*sarangheyo*” yang artinya “aku cinta kamu” dalam bahasa Indonesia, ataupun “*annyeong haseyo*” sebagai kata untuk mengucapkan salam kepada seseorang. Kata-kata yang terdengar ringan inilah yang membuat bahasa Korea semakin mudah di serap oleh kaum anak muda di dunia juga bahkan di Indonesia. Selain bahasa, anak-anak muda saat ini tak tidak setuju juga ikut menirukan simbol-simbol gerakan yang setuju di saksikan dalam serial drama Korea ataupun yang dipertontonkan oleh para idola dan selebriti asal Korea Selatan. Salah satunya yaitu simbol *finger heart* atau jari cinta yaitu gerakan membetuk simbol *love* antara jari telunjuk dan jempol, simbol ini telah merambah keseluruhan lapisan masyarakat.

## 5. Nilai *Modern Contemporary Korean Populer*

Nilai *modern contemporary* merupakan nilai-nilai dalam budaya populer pada masanya dan dapat berubah sesuai dengan perkembangan era. Nilai budaya kontemporer ini sangat tergantung dengan teknologi seperti pada masa modern ini. Piliang menyebutkan budaya kontemporer ini sebagai budaya global, menurut Piliang (2011), budaya global adalah konsep yang menjelaskan tentang mendunianya berbagai aspek kebudayaan, yang di dalam ruang global tersebut terjadi proses penyatuan, kesalingberkaitan dan kesalingberhubungan. Pernyataan tersebut semakin menguatkan bahwa posisi budaya Indonesia pada saat ini ada dalam posisi yang sangat rentan. Hal ini berkaitan dengan adanya imperialisme budaya

dalam berbagai bidang dan menyebabkan tergerusnya budaya lokal yang dimiliki negara ini. Jadi dapat disimpulkan bahwa nilai *modern contemporary korean wave* ini merupakan nilai-nilai budaya populer Korea yang berkembang saat ini melalui teknologi modern.

Budaya Korea sangat unik dan penuh dengan tradisi yang menarik. Bahasa Korea menggunakan karakter *hangul* bukan karakter Cina. Korea adalah negara yang terbagi, bagian utara adalah negara komunis yang dikenal sebagai Korea Utara, sedangkan sebelah selatan ada Korea Selatan yang merupakan negara demokrasi. Korea Utara dan Korea Selatan menggunakan bahasa yang sama. Bahasa *hangul* dianggap sebagai bahasa yang direncanakan dengan sangat baik. Sangat mudah untuk menulis dalam bahasa Korea karena strukturnya yang terencana dengan baik.

Nilai *Modern Contemporary Korean Populer* antara lain:

**a. Nilai dan Norma**

Korea terutama terdiri dari satu ras yaitu Asia (Timur Laut). Ini memiliki satu budaya, karakter, pakaian, dan makanan unik yang terpisah dari negara-negara terdekat Korea. Rajin dan kerja keras, berbakti, dan rendah hati adalah karakteristik yang dihormati oleh orang Korea. Mereka bangga dengan budaya tradisional mereka yang unik dan keberhasilan ekonomi mereka dalam waktu singkat. (Ma, 2012)

1. Kebanggaan nasional

Orang Korea sangat bangga dengan kebangsaan mereka, karena mereka menghargai prestasi yang kaya serta sangat menghargai kerja keras yang telah dilakukan. Kebanggaan ini memberi orang Korea identitas yang kuat dan positif. Masyarakat Korea hanya menerima kritik yang disampaikan oleh orang Korea juga dan enggan untuk menerima kritik dari masyarakat asing yang bukan orang Korea.

## 2. *Gibun*

*Gibun* merupakan sesuatu yang berkaitan dengan perasaan, emosi, dan keadaan pikiran. Sulit untuk menggambarkan *gibun* dalam bahasa Inggris karena sangat rumit. Orang Korea tidak akan mengatakan kebenaran mutlak apabila kebenaran tersebut akan menyakiti *gibun* seseorang. Orang Korea berpikir bahwa suatu pencapaian yang dilakukan tanpa menyakiti *gibun* seseorang adalah pencapaian yang sebenarnya. Itulah mengapa sangat penting bagi orang Korea untuk mengembangkan keterampilan interpersonal yang dapat menghindari menyakiti *gibun* seseorang, dan menjaga *gibun* mereka tetap menyenangkan.

## 3. *Nunchi*

*Nunchi* adalah cara pandang seseorang terhadap *gibun* seseorang. *Nunchi* dapat dilakukan dengan mengamati bahasa tubuh, penglihatan, mendengarkan nada bicara, dan konotasi. Biasanya orang Korea tidak mengungkapkan kondisi *gibun* secara langsung, sehingga dibutuhkan *nunchi* agar dapat mengerti kondisi sebenarnya.

## 4. Peran gender

Pekerjaan rumah tangga kebanyakan dilakukan oleh wanita di Korea. Namun, hal tersebut mulai berubah karena wanita Korea juga dapat bekerja sekarang ini, akan tetapi pekerjaan rumah masih dianggap sebagai pekerjaan wanita di Korea. Industrialisasi dan demokratisasi modern memberikan kesempatan kepada perempuan di Korea untuk bekerja di luar rumah. Namun, peran gender untuk mengerjakan pekerjaan rumah tetap harus dilakukan (Soh, 1993).

### **b. Tradisi, Keyakinan dan Sikap**

Di Korea, banyak sekali pelukis, pematung, musisi, aktor, arsitek, penari, dan seniman jalanan. Ibukota menawarkan sejumlah museum yang sangat bagus . Kompleks Seni Seoul berisi teater , studio, ruang kelas untuk studi lanjutan dalam seni, dan ruang pameran untuk pertunjukan. Beberapa distrik teater terpisah menawarkan drama asli dan produksi drama dari seluruh dunia. Beberapa universitas berspesialisasi dalam seni rupa dan ada sekolah dan kelas khusus untuk melatih seniman. Anak-anak di sekolah menghabiskan sebagian besar waktunya untuk mempelajari seni tradisional, seperti kaligrafi dan gaya lukis klasik serta seni lukis Barat, yang memiliki cara pandang dan teknik yang berbeda. Dengan cara ini kancah seni Korea benar-benar berskala internasional dan tradisional sekaligus modern pada saat yang bersamaan (Clark, 2000).

Status sangat penting bagi orang Korea, hal ini didasari oleh adanya ajaran Konfusianisme. Setelah diperkenalkan ke Korea, Konfusianisme mengalami reinterpretasi dan adaptasi yang cukup besar, terutama di Yi Choson (Song, 2005). Setelah menggantikan Buddhisme, dengan cepat menjadi kredo atau ideologi negara dari Dinasti Yi Choson. Konfusianisme tercermin tidak hanya dalam cara berpikir dan berperilaku orang Korea, tetapi juga dalam cara kerja bahasa Korea baik dari segi kosa kata maupun tata bahasa (bagaimana sosial hubungan berdasarkan usia dan status sosial masih tercermin dalam kosa kata dan aturan tata bahasa dalam bahasa Korea saat ini).

Salah satu ajaran Konfusius yang paling penting dalam hubungan sosial adalah usia atau senioritas. Yang muda selalu diharapkan untuk menghormati yang tua sebagaimana mereka menghormati orang tuanya sendiri. Orang-orang yang menunjukkan rasa tidak hormat kepada orang tua umumnya dipandang rendah karena

memiliki pola asuh yang buruk. Misalnya, orang Korea tidak memanggil orang lain dengan nama individu kecuali mereka memanggil adik, teman, atau orang yang lebih muda yang mereka kenal. Jika tidak, mereka akan dianggap kasar atau kurang dalam 'budaya' atau 'pendidikan yang layak'.

Penggunaan gelar, terkadang bersamaan dengan nama belakang, akan diperlukan sebagai tanda penghormatan atau rasa hormat kepada orang-orang dengan posisi sosial yang lebih tinggi, oleh karena itu, sangat penting agar urutan senioritas ditetapkan secepat mungkin di antara orang asing. Di Korea, menantang otoritas diartikan sebagai indikasi didikan yang buruk, bukan kemandirian dan penerimaan otoritas harus didorong dalam masyarakat Konfusianisme yang ideal.

Sama seperti benda memiliki tempatnya di alam, manusia juga memiliki tempatnya di masyarakat. Dalam masyarakat yang sangat terorganisir atau hierarkis seperti Korea, setiap orang termasuk dalam sejumlah kelompok sosial; keluarga, sekolah, pekerjaan, kampung halaman, dan sejenisnya. Setelah *chwulsin* mereka, baik itu berdasarkan sekolah, universitas atau tempat lahir, telah diidentifikasi, orang Korea tahu apakah mereka memiliki kesamaan satu sama lain atau tidak. Semakin banyak kesamaan yang mereka miliki, semakin besar kemungkinan mereka untuk bersahabat satu sama lain. Ini mungkin tidak terlihat terlalu buruk. Ini bisa menjadi cara yang sangat efektif bagi orang asing untuk mencairkan suasana atau bekerja. Persepsi orang tentang posisi mereka dalam kelompok semacam itu pada akhirnya adalah identitas kelompok mereka. Orang Korea memiliki rasa identitas kelompok yang sangat kuat (Song, 2005).

### c. Rasa Diri dan Ruang

Ruang pribadi dianggap sangat penting dalam budaya Korea, dan orang Korea tidak merusak ruang pribadi satu sama lain kecuali mereka sangat intim. Panjang sekitar 1 meter dianggap normal. Jarak bisa lebih besar ketika interaksi antara orang asing. Percakapan bisnis dapat membuat jarak lebih jauh daripada percakapan biasa (Soh, 1993).

Tidak pantas untuk menyentuh selama percakapan kecuali di antara teman dekat. Disarankan untuk tidak menyentuh selama percakapan. Juga merupakan norma untuk tidak berpelukan saat menyapa orang. Orang Korea hanya berjabat tangan atau membungkuk. Sebagian besar waktu, salam melibatkan pelukan hanya diperbolehkan antara keluarga, pasangan, pasangan dalam suatu hubungan, atau teman yang sangat dekat.

Cara menyapa orang Korea memiliki beberapa aturan. Sebagian besar orang Korea berjabat tangan setelah mereka saling membungkuk. Penting juga untuk berjabat tangan dengan kedua tangan dan biasanya orang dengan status rendah membungkuk. Sebuah norma juga bahwa orang dengan status rendah menunggu sampai orang yang berstatus lebih tinggi untuk memulai percakapan. Secara tradisional, kontak mata langsung dianggap sangat tidak pantas. Tidak sopan melakukan kontak mata dengan atasan sosial. Namun, saat ini kontak mata langsung adalah hal yang biasa di Korea, generasi muda merasa nyaman dengannya. Akan tetapi, menatap bukanlah hal yang wajar untuk dilakukan ditempat-tempat umum karena dianggap tidak sopan.

#### d. Gaya dan Bahasa Komunikasi

Hampir 70 juta orang berbicara bahasa Korea. Kebanyakan orang yang berbicara bahasa Korea tinggal di Korea, akan tetapi ada lima juta orang lain di seluruh dunia yang juga berbicara bahasa Korea. Bahasa Korea dianggap sebagai bagian dari cabang Tungusic dari kelompok Altaic dari keluarga bahasa Ural-Altaic. Bahasa Korea sangat erat kaitannya dengan bahasa Jepang. Bentuk standar bahasa Korea dituturkan di sekitar Seoul, tetapi ada dialek lain yang terutama berbeda dalam aksen dan intonasinya. Bahasa Korea memiliki perbedaan dialek regional. Namun, penutur dari berbagai daerah dapat saling memahami tanpa banyak kesulitan. standar Korea Selatan (berdasarkan dialek Seoul) dan standar Korea Utara (berdasarkan dialek Pyongyang), misalnya tidak dapat dipahami satu sama lain (Song, 2005).

Huruf korea atau *hangul* begitu mudah dipelajari karena setiap huruf sesuai dengan fonem (salah satu unit suara yang berbeda secara persepsi dalam bahasa tertentu yang membedakan satu kata dari kata lain, misalnya p, b, d, dan t dalam bahasa Inggris kata pad, pat, bad, dan bat). Orang Korea memiliki sistem penulisan sendiri yang disebut *hangul* (disebut sebagai Cosenkul di Korea Utara). Nama *hangul* dibuat pada tahun 1912 untuk menggantikan nama asli sistem penulisan, Enmun '*Vulgar Writing*'. Bagian pertama dari nama baru, han, adalah kata kuno yang berarti 'hebat' dan bagian kedua, gul, kata asli Korea yang berarti 'tulisan'. Jadi arti asli Hangul adalah 'Tulisan Hebat'. Sekarang Korea memiliki salah satu tingkat melek huruf tertinggi di dunia. Pada tahun 1988, UNESCO merancang hadiah keaksaraan yang dinamai untuk menghormati Raja Sejong bagi orang-orang yang membantu menyingkirkan buta huruf di seluruh dunia (Ma, 2012).

#### e. Makanan dan Kebiasaan Makan

Beras sangat penting dalam diet Korea. Meskipun banyak orang Korea lebih menyukai diet ala barat, nasi masih menjadi hidangan utama dalam makanan Korea. Nasi biasanya disertai dengan banyak lauk pauk, kebanyakan *kimchi*, sayur, dan sup adalah lauk pauknya.

*Kimchi* adalah makanan terpenting di Korea. *Kimchi* adalah kubis yang difermentasi dengan campuran berbagai sayuran dan bubuk lada pedas itu sebabnya sebagian besar *kimchi* sangat pedas. Pada bulan november atau desember, sebagian besar orang Korea membuat *kimchi* untuk beberapa bulan terakhir. Mereka biasa menyimpan *kimchi* di bawah tanah untuk menjaga suhu dan rasanya. Saat ini, orang Korea memiliki lemari es *kimchi* yang dikhususkan untuk menyimpan *kimchi* dalam jangka waktu yang lama.

Selain *kimchi* dan nasi, *doenjang* dan *gochujang* adalah bagian yang sangat penting dari diet Korea dan terbuat dari pasta kedelai. Dibutuhkan waktu untuk membuat saus ini karena mereka perlu difermentasi selama beberapa bulan atau tahun. Biasanya membutuhkan waktu enam bulan hingga satu tahun.

Harga daging sapi dan babi tergolong cukup mahal di Korea. Makanan Korea biasanya terbuat dari sayuran. Ikan adalah bagian besar dari makanan Korea karena Korea dikelilingi oleh lautan. Orang Korea suka minum alkohol. Sangat umum untuk minum alkohol ketika mereka makan. Nama alkohol '*Soju*' adalah alkohol favorit orang Korea untuk diminum.

Masyarakat Korea Selatan juga sangat memperhatikan etika dan tata krama meja makan, etika makan mereka terkenal ketat. Beberapa etika yang paling umum adalah Mereka berpakaian dengan benar dan harus memiliki postur yang baik saat makan.

Mereka tidak mengangkat sendok atau sumpit sampai orang tua mereka melakukannya. Saat makan, mereka berusaha untuk tidak menunjukkan makanan di mulut mereka, dan mencoba mengunyah makanan dengan tenang dan perlahan. Tidak memegang sendok dan sumpit bersamaan atau mengangkat mangkuk nasi dari meja. Yang umurnya lebih muda tidak bisa meninggalkan meja makan sampai orang tua mereka melakukannya.

#### **f. Hubungan Korea Selatan**

Keluarga adalah bagian yang sangat penting dalam kehidupan orang Korea. Kebutuhan keluarga lebih penting daripada kebutuhan individu. Budaya Korea sangat patriarki, ayah bertanggung jawab atas keluarganya dan harus dihormati dan dipatuhi. Ayah harus merestui ketika akan dilakukan pernikahan oleh anggota keluarga. Bahkan ayah leluhur dihormati, kebiasaan ini disebut *filiopietiy* dan bahkan hingga saat ini unsur-unsurnya tetap ada di kalangan orang Korea. Laki-laki tertua duduk dan makan dan minum sebelum orang lain mulai. Anak laki-laki tertua memiliki tugas khusus: pertama kepada orang tuanya, kemudian kepada saudara laki-lakinya dari yang lebih tua ke yang lebih muda, kemudian kepada putra-putranya, lalu kepada istrinya, dan terakhir kepada putrinya.

Peran tradisional perempuan mengharuskan mereka untuk tinggal di rumah, menyiapkan makanan, membesarkan anak, dan mengurus rumah. Sekarang, perempuan ditemukan dalam angkatan kerja yang memegang posisi pemerintah, kantor profesional dan bahkan profesor. Ketika wanita menikah, mereka pindah ke rumah suaminya tetapi selalu menyimpan nama keluarga mereka sendiri. Para wanita mematuhi pria tertua di rumah dan juga mengikuti petunjuk dari wanita tertua. Nenek memiliki kekuatan paling besar di sebelah kakek.

Adat melarang kawin campur dalam klan mereka sendiri, tidak peduli seberapa jauh sepupu mereka. Silsilah keluarga dan klan dicatat kembali selama ratusan tahun. Bahkan keluarga Korea yang kebarat-baratan bangga menceritakan sejarah keluarga mereka dengan bangga. Nilai-nilai Korea termasuk kepatuhan terhadap keluarga, kerja keras, perlindungan keluarga, dan tata krama yang layak di antara anggota keluarga dan masih penting, bahkan di dunia modern.

#### **g. Organisasi sosial**

Penting untuk menunggu diperkenalkan pada pertemuan sosial. Membungkuk adalah cara tradisional untuk menyapa. Orang yang berstatus lebih rendah membungkuk kepada orang yang berstatus lebih tinggi, namun orang yang paling seniorlah yang memulai jabat tangan. Orang yang memulai busur berkata, "*man-na-suh pan-gop-sumnida*", yang berarti "senang bertemu denganmu."

Tidaklah bijaksana untuk memberi seseorang hadiah yang mahal jika Anda tahu bahwa mereka tidak mampu untuk membalasnya. Orang Korea Selatan lebih suka berbisnis dengan orang-orang yang memiliki hubungan pribadi dengan mereka.

Tips bersantap di luar:

- 1) Jangan pernah mengarahkan sumpit Anda.
- 2) Jangan menusuk makanan Anda dengan sumpit.
- 3) Sumpit harus dikembalikan ke meja setelah setiap beberapa suapan dan ketika Anda minum atau berhenti untuk berbicara.
- 4) Jangan menyilangkan sumpit Anda saat meletakkannya di atas sandaran sumpit.
- 5) Jangan mengambil makanan dengan tangan Anda. Buah harus ditusuk dengan tusuk gigi.
- 6) Tulang dan cangkang harus diletakkan di atas meja atau piring tambahan.

- 7) Cobalah sedikit dari segalanya. Dapat diterima untuk bertanya apa itu sesuatu.
- 8) Menolak tawaran pertama dari bantuan kedua.
- 9) Selesaikan semua yang ada di piring Anda.
- 10) Tunjukkan bahwa Anda telah selesai makan dengan meletakkan sumpit Anda di atas sandaran sumpit atau di atas meja. Jangan pernah meletakkannya sejajar di atas mangkuk nasi Anda.

Saat Anda meninggalkan pertemuan sosial, ucapkan selamat tinggal dan sujud kepada setiap orang satu per satu. Mereka mengadakan upacara leluhur untuk tiga generasi sebelumnya (orang tua, kakek-nenek, dan kakek buyut) beberapa kali dalam setahun, terutama pada hari *Chusok* dan Tahun Baru.

#### **h. Pendidikan dan Pembelajaran**

Orang tua bekerja sangat keras untuk memberikan pendidikan terbaik bagi anak-anak mereka. Salah satu alasannya adalah karena orang tua biasanya mengandalkan anak-anak mereka untuk mendapatkan dukungan setelah pensiun. Di Korea, peran gender tradisional disosialisasikan kepada anak-anak sejak usia dini. Oleh karena itu, orang tua merasa bahwa lebih penting untuk melihat bahwa putra mereka mendapatkan pendidikan terbaik sebelum putri mereka. Orang tua biasanya memiliki anak laki-laki lebih bergantung pada mereka selama masa remaja dan kadang-kadang bahkan setelah dia menikah. Dalam masyarakat Korea, perbedaan gender ini biasanya membuat perempuan lebih berjiwa bebas daripada laki-laki.

Pendidikan tinggi dipandang sebagai cara untuk meningkatkan status sosial ekonomi seseorang di Korea. Untuk masuk ke salah satu dari lebih dari sembilan ratus lima puluh institusi pendidikan tinggi, calon siswa harus mengikuti salah satu ujian masuk perguruan tinggi tahunan. Ujian masuk tahunan sangat kompetitif

dan beberapa calon siswa mengambilnya beberapa kali untuk masuk ke universitas paling bergengsi di Korea. Lebih dari dua puluh lima persen pria mendapatkan pendidikan tinggi dan lebih dari sepuluh persen wanita mendapatkan pendidikan tinggi (Setiap Budaya).

Orang Korea menghabiskan hari-hari yang panjang di sekolah. Banyak siswa yang bangun pada pukul 06:30 untuk berada di sekolah pada pukul 8 pagi. Sekolah diliburkan pada jam 4 sore atau lebih jika mereka memiliki kegiatan ekstrakurikuler. Siswa akan pulang untuk makan malam kemudian ke guru privat selama tiga jam. Kemudian mereka menghabiskan beberapa jam lagi untuk belajar mandiri hingga akhirnya tidur di mana saja dari jam 11 pagi sampai jam 2 siang tergantung pada tugas sekolah dan ujian yang akan datang. Kemudian mereka memulai hari mereka lagi pada pukul 6:30 pagi. Ini berlangsung hari demi hari. Adalah tugas siswa untuk mengatasi kurang tidur ini dan mempersiapkan ujian masuk perguruan tinggi mereka. Orang tua dan kakek-nenek berdoa untuk anak-anak mereka saat mereka mengikuti ujian masuk perguruan tinggi. Siswa yang berprestasi baik akan membawa kehormatan bagi keluarganya sedangkan siswa yang tidak berprestasi akan mempermalukan keluarganya.

#### **i. Kesehatan**

Perawatan kesehatan Korea dinilai tinggi pada kepuasan pasien untuk akses ke tes diagnostik, rumah sakit, obat-obatan dan spesialis dan pengalaman pasien. Mayoritas dokter menerima pelatihan mereka di dalam dan luar negeri. Rumah sakit umumnya dilengkapi dengan teknologi terkini, meskipun sanitasi dan pengendalian infeksi tidak selalu memenuhi standar internasional. Keluarga diharapkan dapat memperhatikan kebutuhan non medis pasien. Pasien diharapkan untuk membayar uang jaminan saat

pertama kali masuk dan sisanya harus dibayar sebelum dipulangkan.

Kebanyakan lansia Korea lebih menyukai pengobatan Oriental. Praktisi pengobatan oriental tradisional disebut Hanui. Hanbang berasal dari pengobatan Cina dan didasarkan pada keseimbangan antara *um* (sama dengan *yin*) dan yang, dan keseimbangan api, tanah, logam, air, dan kayu. Metode diagnostik yang digunakan dalam hanbang adalah mengamati pasien, memperoleh riwayat penyakit, mendengarkan suara pasien, dan mengukur denyut nadinya. Empat metode pengobatan yang paling umum adalah akupunktur, herbal, moksibusi, dan bekam. Pasien Korea dapat bergantian antara praktisi pengobatan Barat dan tradisional Korea.

Karena tradisi keluarga yang kuat, panti jompo jarang ada di Korea. Kebanyakan orang Korea percaya pada cara alami untuk meningkatkan kesehatan termasuk makan makanan mentah atau alami, berjalan-jalan di sekitar rumah mereka dan di udara segar. Sauna dan pemandian formasi dianjurkan karena diyakini dapat meningkatkan sirkulasi. Kebanyakan orang Korea lebih suka mati di rumah. Putra tertua kemungkinan akan hadir. Pemakaman lebih disukai daripada kremasi karena sering mengunjungi situs kuburan dianggap sebagai tanda penghormatan.

## **6. Indikator Korean Wave**

Menurut Ariffin (2013) indikator dari Korean Wave yaitu:

### **1. Role Model (Panutan)**

Sesuatu/seseorang/tokoh yang dijadikan panutan, yang lalu di ikuti dan di contoh. Teladan sejati adalah mereka yang memiliki kualitas yang ingin kita miliki dan mereka yang telah memengaruhi kita dengan cara yang membuat kita ingin menjadi orang yang lebih baik (Nor Hashimah Jalaluddin dan Zaharani Ahmad, 2011).

## 2. *Expression of Idolization* (Ekspresi dari Pemujaan)

Ekspresi atau bisa disebut perilaku seseorang yang sangat memuja idolanya. Terbagi atas 2 sub, yang pertama adalah Imitation (Peniruan), seseorang meniru segala hal yang dijadikan inspirasinya. Kedua, *Knowledge and Consumerism* (Pengetahuan dan Pola Konsumsi), perilaku seseorang yang mencari tahu tentang sesuatu yang menurut mereka sedang tren dan hal-hal yang patut dikonsumsi. Ini dapat diekspresikan dalam perilaku seperti mengumpulkan secara aktif informasi yang berkaitan dengan idola atau mencoba untuk bertemu dengannya secara pribadi. Pemodelan mengacu pada keinginan untuk menjadi seperti idola, yang mungkin melibatkan peniruan terhadap tokoh yang diidolakan oleh, misalnya meniru pakaian, gaya rambut, ucapan, aktivitas, dan sosial lainnya pola perilaku yang berkaitan dengan pemodelan. Dengan demikian, secara umum pemodelan dapat mengambil bentuk yang berbeda, dan ekspresinya tergantung pada budaya, usia, jenis kelamin dan kondisi lingkungan.

## B. Tinjauan Kebudayaan Nasional

### 1. 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. Pengertian kebudayaan menurut Koentjaraningrat (2015), adalah "Keseluruhan sistem gagasan, tindakan, dan hasil karya manusia dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia dengan belajar". Kebudayaan sangat erat hubungannya

dengan masyarakat, beberapa definisi tentang budaya yang dikemukakan oleh beberapa ahli yaitu menurut

- a. Melville J. Herskovits dan Bronislaw Malinowski mengemukakan bahwa segala sesuatu yang terdapat dalam masyarakat ditentukan oleh kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat itu sendiri. Istilah untuk pendapat itu adalah Cultural-Determinism.
- b. Herskovits memandang kebudayaan sebagai sesuatu yang turun temurun dari satu generasi ke generasi yang lain, yang kemudian disebut sebagai *superorganic*.
- c. Andreas Eppink, kebudayaan mengandung keseluruhan pengertian, nilai, norma, ilmu pengetahuan serta keseluruhan struktur-struktur sosial, religius, dan lain-lain, tambahan lagi segala pernyataan intelektual dan artistik yang menjadi ciri khas suatu masyarakat.
- d. Edward B. Tylor, kebudayaan merupakan keseluruhan yang kompleks, yang di dalamnya terkandung pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, dan kemampuan-kemampuan lain yang didapat seseorang sebagai anggota masyarakat.
- e. Selo Soemardjan dan Soelaiman Soemardi, kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat.

Dari berbagai definisi tersebut, dapat diperoleh pengertian mengenai kebudayaan yaitu sistem pengetahuan yang meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

## 2. Pengertian Kebudayaan Nasional

Konsep kebudayaan Indonesia sebenarnya dimulai dan dibangun oleh para pendahulu kita, yang mengacu pada nilai-nilai yang dipahami, dianut, dan dipedomani oleh bangsa Indonesia itu sendiri. Nilai-nilai tersebut ada dan terkandung dalam sistem budaya etnik yang ada di Indonesia ini. Nilai-nilai tersebut telah dianggap sebagai puncak dari kebudayaan daerah, sebagaimana ciri khas kebudayaan bangsa Indonesia itu sendiri.

Kebudayaan nasional adalah kebudayaan yang diakui sebagai identitas nasional. Menurut TAP MPR No. II tahun 1998, definisi kebudayaan nasional yang berlandaskan Pancasila adalah perwujudan cipta, karya dan karsa bangsa Indonesia dan merupakan keseluruhan daya upaya manusia Indonesia untuk mengembangkan harkat dan martabat sebagai bangsa, serta diarahkan untuk memberikan wawasan dan makna pada pembangunan nasional dalam segenap bidang kehidupan bangsa.

Ada beberapa konsep kebudayaan nasional menurut Koentjaraningrat diantaranya yaitu:

*Pertama*, kebudayaan nasional merupakan karya warga negara Indonesia, termasuk juga karya-karya zaman dahulu di berbagai wilayah tanah air.

*Kedua*, kebudayaan nasional merupakan hasil karya warga negara Indonesia yang tema pikiran dan wujudnya mengandung ciri-ciri khas Indonesia.

*Ketiga*, kebudayaan nasional merupakan hasil karya warga Indonesia dan umumnya dirasakan memiliki nilai yang tinggi sehingga menjadi kebanggaan orang Indonesia.

Dapat disimpulkan bahwa kebudayaan Nasional adalah kebudayaan yang menjadi identitas nasional bangsa Indonesia yang seharusnya didukung penuh dan dibanggakan oleh sebagian besar warga negara Indonesia. Kebudayaan Nasional sebagai identitas bangsa memiliki

karakter dan jati diri yang membedakan bangsa Indonesia dengan bangsa lain.

### **3. Unsur-Unsur Kebudayaan**

Sebagai sebuah bangunan atau struktur, kebudayaan memiliki unsur-unsur yang membangun di dalamnya. Koentjaraningrat (2015), menjelaskan bahwa kebudayaan sebagai sebuah bangunan, atau struktur terdiri atas tujuh unsur yakni: bahasa, sistem pengetahuan, organisasi sosial, sistem peralatan hidup dan teknologi, sistem mata pencaharian hidup, sistem religi, dan kesenian. Unsur kebudayaan tersebut terwujud dalam bentuk sistem budaya/adat istiadat (kompleks budaya, tema budaya, gagasan), sistem sosial (aktivitas sosial, kompleks sosial, pola sosial, tindakan), dan unsur-unsur kebudayaan fisik (benda kebudayaan). Secara detail, Koentjaraningrat menjelaskan unsur-unsur kebudayaan sebagai berikut:

#### **a. Sistem Bahasa**

Bahasa merupakan sarana bagi manusia untuk memenuhi kebutuhan sosialnya untuk berinteraksi atau berhubungan dengan sesamanya. Kemampuan manusia dalam membangun tradisi budaya, menciptakan pemahaman tentang fenomena sosial yang diungkapkan secara simbolik, dan mewariskannya kepada generasi penerusnya sangat bergantung pada bahasa. Dengan demikian, bahasa menduduki porsi yang penting dalam analisis kebudayaan manusia. Hal ini juga yang menjadi faktor yang mendorong Geertz untuk menyatakan bahwa dalam melakukan penelitian budaya, penelitian mengenai bahasa tidak dapat dilepaskan.

#### **b. Sistem Pengetahuan**

Sistem pengetahuan dalam kultural universal berkaitan dengan sistem peralatan hidup dan teknologi karena sistem pengetahuan bersifat abstrak dan berwujud di dalam ide manusia. Sistem pengetahuan sangat luas batasannya karena mencakup

pengetahuan manusia tentang berbagai unsur yang digunakan dalam kehidupannya. Banyak suku bangsa yang tidak dapat bertahan hidup apabila mereka tidak mengetahui dengan teliti pada musim-musim apa berbagai jenis ikan pindah ke hulu sungai. Selain itu, manusia tidak dapat membuat alat-alat apabila tidak mengetahui dengan teliti ciri ciri bahan mentah yang mereka pakai untuk membuat alat-alat tersebut. Tiap kebudayaan selalu mempunyai suatu himpunan pengetahuan tentang alam, tumbuh-tumbuhan, binatang, benda, dan manusia yang ada di sekitarnya.

#### c. Sistem Sosial

Unsur budaya berupa sistem kekerabatan dan organisasi sosial merupakan usaha antropologi untuk memahami bagaimana manusia membentuk masyarakat melalui berbagai kelompok sosial. Setiap kelompok masyarakat kehidupannya diatur oleh adat-istiadat dan aturan-aturan mengenai berbagai macam kesatuan di dalam lingkungan di mana dia hidup dan bergaul dari hari ke hari. Kesatuan sosial yang paling dekat dan dasar adalah kerabatnya, yaitu keluarga inti yang dekat dan kerabat yang lain. Selanjutnya, manusia akan digolongkan ke dalam tingkat-tingkatan lokalitas geografis untuk membentuk organisasi sosial dalam kehidupannya.

#### d. Sistem Peralatan Hidup dan Teknologi

Manusia selalu berusaha untuk mempertahankan hidupnya sehingga mereka akan selalu membuat peralatan atau benda-benda tersebut. Perhatian awal para antropolog dalam memahami kebudayaan manusia berdasarkan unsur teknologi yang dipakai suatu masyarakat berupa bendabenda yang dijadikan sebagai peralatan hidup dengan bentuk dan teknologi yang masih sederhana. Dengan demikian, bahasan tentang unsur kebudayaan yang termasuk dalam peralatan hidup dan teknologi merupakan bahasan kebudayaan fisik.

e. Sistem Mata Pencaharian Hidup

Mata pencaharian atau aktivitas ekonomi suatu masyarakat menjadi fokus kajian penting etnografi. Penelitian etnografi mengenai sistem mata pencaharian mengkaji bagaimana cara mata pencaharian suatu kelompok masyarakat atau sistem perekonomian mereka untuk mencukupi kebutuhan hidupnya.

f. Sistem Religi

Asal mula permasalahan fungsi religi dalam masyarakat adalah adanya pertanyaan mengapa manusia percaya kepada adanya suatu kekuatan gaib atau supranatural yang dianggap lebih tinggi daripada manusia dan mengapa manusia itu melakukan berbagai cara untuk berkomunikasi dan mencari hubungan-hubungan dengan kekuatan-kekuatan supranatural tersebut. Dalam usaha untuk memecahkan pertanyaan mendasar yang menjadi penyebab lahirnya asal mula religi tersebut, para ilmuwan sosial berasumsi bahwa religi suku-suku bangsa di luar Eropa adalah sisa dari bentuk-bentuk religi kuno yang dianut oleh seluruh umat manusia pada zaman dahulu ketika kebudayaan mereka masih primitif.

g. Kesenian

Perhatian ahli antropologi mengenai seni bermula dari penelitian etnografi mengenai aktivitas kesenian suatu masyarakat tradisional. Deskripsi yang dikumpulkan dalam penelitian tersebut berisi mengenai benda-benda atau artefak yang memuat unsur seni, seperti patung, ukiran, dan hiasan. Penulisan etnografi awal tentang unsure seni pada kebudayaan manusia lebih mengarah pada teknik-teknik dan proses pembuatan benda seni tersebut. Selain itu, deskripsi etnografi awal tersebut juga meneliti perkembangan seni musik, seni tari, dan seni drama dalam suatu masyarakat. Berdasarkan jenisnya, seni rupa terdiri atas seni patung, seni relief, seni ukir, seni lukis, dan seni rias. Seni musik terdiri atas seni vokal dan instrumental, sedangkan seni sastra terdiri atas prosa dan puisi. Selain itu, terdapat seni gerak dan seni

tari, yakni seni yang dapat ditangkap melalui indera pendengaran maupun penglihatan. Jenis seni tradisional adalah wayang, ketoprak, tari, ludruk, dan lenong. Sedangkan seni modern adalah film, lagu, dan koreografi.

#### **4. Fungsi Kebudayaan**

Dalam keberadaannya, kebudayaan memiliki fungsi dalam kehidupan manusia. Menurut Rafiek (2012), fungsi kebudayaan adalah untuk meningkatkan hidup manusia agar kehidupan manusia manusia menjadi lebih baik, lebih nyaman, lebih bahagia, lebih aman, lebih sejahtera, dan lebih sentosa. Itu berarti kebudayaan memiliki fungsi untuk menjaga kelangsungan hidup manusia.

Fungsi budaya juga tampak pada keberadaan budaya sebagai sistem. Sistem budaya merupakan wujud yang abstrak dari kebudayaan. Sistem budaya berwujud ide-ide dan gagasan manusia yang hidup bersama dalam suatu masyarakat. Gagasan tersebut tidak dalam keadaan berdiri sendiri, tetapi berkaitan dan menjadi suatu sistem. budaya adalah bagian dari kebudayaan yang diartikan pula adat istiadat.

Adat-istiadat mencakup sistem nilai budaya, sistem norma, norma-norma menurut pranata-pranata yang ada di dalam masyarakat yang bersangkutan, termasuk norma agama. Fungsi sistem budaya adalah menata dan memantapkan tindakan-tindakan serta tingkah laku manusia. Proses belajar dari sistem budaya ini dilakukan melalui proses pembudayaan atau institutionalization (pelembagaan). Dalam proses ini, individu mempelajari dan menyesuaikan alam pikiran serta sikapnya dengan adat istiadat, sistem norma, dan peraturan yang hidup dalam kebudayaannya.

## 5. Wujud Budaya

Menurut J.J. Hoenigman dalam Koentjaraningrat, 2015. wujud kebudayaan dibedakan menjadi tiga: gagasan, aktivitas, dan artefak.

### 1. Gagasan (Wujud ideal)

Wujud ideal kebudayaan adalah kebudayaan yang berbentuk kumpulan ide-ide, gagasan, nilai-nilai, norma-norma, peraturan, dan sebagainya yang sifatnya abstrak; tidak dapat diraba atau disentuh. Wujud kebudayaan ini terletak dalam kepala-kepala atau di alam pemikiran warga masyarakat. Jika masyarakat tersebut menyatakan gagasan mereka itu dalam bentuk tulisan, maka lokasi dari kebudayaan ideal itu berada dalam karangan dan buku-buku hasil karya para penulis warga masyarakat tersebut.

### 2. Aktivitas (tindakan)

Aktivitas adalah wujud kebudayaan sebagai suatu tindakan berpola dari manusia dalam masyarakat itu. Wujud ini sering pula disebut dengan sistem sosial. Sistem sosial ini terdiri dari aktivitas-aktivitas manusia yang saling berinteraksi, mengadakan kontak, serta bergaul dengan manusia lainnya menurut pola-pola tertentu yang berdasarkan adat tata kelakuan. Sifatnya konkret, terjadi dalam kehidupan sehari-hari, dan dapat diamati dan didokumentasikan.

### 3. Artefak (karya)

Artefak adalah wujud kebudayaan fisik yang berupa hasil dari aktivitas, perbuatan, dan karya semua manusia dalam masyarakat berupa benda-benda atau hal-hal yang dapat diraba, dilihat, dan didokumentasikan. Sifatnya paling konkret diantara ketiga wujud kebudayaan. Dalam kenyataan kehidupan bermasyarakat, antara wujud kebudayaan yang satu tidak bisa dipisahkan dari wujud kebudayaan yang lain. Sebagai contoh: wujud kebudayaan ideal mengatur dan memberi arah kepada tindakan (aktivitas) dan karya (artefak) manusia.

## 6. Komponen Budaya

Berdasarkan wujudnya tersebut, kebudayaan dapat digolongkan atas dua komponen utama:

### 1. Kebudayaan material

Kebudayaan material mengacu pada semua ciptaan masyarakat yang nyata, konkret. Termasuk dalam kebudayaan material ini adalah temuan-temuan yang dihasilkan dari suatu penggalian arkeologi: mangkuk tanah liat, perhiasan, senjata, dan seterusnya. Kebudayaan material juga mencakup barang-barang, seperti televisi, pesawat terbang, stadion olahraga, pakaian, gedung pencakar langit, dan mesin cuci.

### 2. Kebudayaan nonmaterial

Kebudayaan nonmaterial adalah ciptaan-ciptaan abstrak yang diwariskan dari generasi ke generasi, misalnya berupa dongeng, cerita rakyat, dan lagu atau tarian tradisional.

## 7. Warga Negara Muda

Warga negara muda, dalam kajian literatur dimengerti sebagai bagian dari negara yang berdaulat memiliki arti penting bagi kemajuan suatu bangsa. Warga negara muda tidak ada ahli yang memberikan pendapat tentang pengertian warga negara muda, namun kita dapat mendefinisikan warga negara muda menjadi dua kata yaitu warga negara dan kata muda yang sudah memiliki arti secara legal. Warga negara menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai penduduk sebuah negara atau bangsa berdasarkan keturunan, tempat kelahiran, dan sebagainya yang mempunyai kewajiban dan hak penuh sebagai seorang warga dari negara itu.

Tijan (2009), menjelaskan bahwa warga negara adalah anggota negara, yaitu anggota dari suatu organisasi kekuasaan yang dinamai negara. Beberapa istilah yang sering digunakan untuk menyebut

warga negara adalah *citizen, national, subject, onderdaan* atau kaula. Warga negara merupakan salah satu syarat mutlak dari suatu negara, disamping dua syarat lainnya yaitu wilayah dan pemerintahan yang berdaulat. Sebagai salah satu syarat berdirinya, warga negara memiliki posisi yang sangat urgent karena selain menjadi syarat juga menjadi promotor untuk menggerakkan arah kebijakan suatu negara. Ia dapat mengisi dalam suatu pemerintahan sekaligus mengatur bagaimana pemanfaatan wilayah yang dikuasai negara. Warga negara memiliki suatu hak dan kewajiban sebagai timbal balik kepedulian terhadap arah kebijakan suatu negara.

Pengertian lain tentang warga negara di definisikan oleh UU Nomor 12 Tahun 2006 mengartikan warga negara adalah warga suatu negara yang ditetapkan berdasarkan peraturan perundang-undangan. Warga negara dalam bahasa Inggris dikenal dengan *citizens*. Seseorang dapat menjadi warga negara setelah memenuhi persyaratan yang telah ditentukan oleh suatu negara. Warga Negara Muda selanjutnya adalah kata Muda atau Pemuda yang menurut UU Nomor 40 Tahun 2009 yang mengartikan Pemuda adalah warga negara Indonesia yang memasuki periode penting pertumbuhan dan perkembangan yang berusia 16 (enam belas) sampai 30 (tiga puluh) tahun. Sedangkan Menurut Abdullah (1974) pemuda adalah individu dengan karakter yang dinamis, bahkan bergejolak dan optimis namun belum memiliki pengendalian emosi yang stabil. Hal yang dapat ditarik kesimpulan Warga Negara Muda adalah Penduduk sebuah negara atau bangsa yang merujuk pada seseorang dengan usia antara 16 sampai 30 tahun yang mempunyai kewajiban dan hak penuh sebagai seorang warga negara yang ditetapkan menurut perundang-undangan.

Warga negara muda merupakan warga negara yang masih mengalami proses masa transisi dari anak-anak menuju warga negara dewasa. Dalam hal ini, Budimansyah (2002) menjelaskan bahwa

anak merupakan warga negara hipotetik. Penyebutan sebagai warga negara hipotetik dimaksudkan bahwa anak merupakan warga negara yang “belum jadi” karena masih harus dibina dan didik untuk menjadi warga negara yang dewasa, sadar akan hak dan kewajibannya baik dalam hubungannya dalam bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

Masyarakat masih mendambakan warga negara mudanya menjadi warga negara yang baik dan mampu berpartisipasi dalam kehidupan baik bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara. Keinginan tersebut, lebih tepat disebut sebagai perhatian dan kepedulian yang terus tumbuh terutama pada masyarakat yang demokratis. Berdasarkan uraian mengenai warga negara muda tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa warga negara muda merupakan warga negara yang belum dewasa, yang masih membutuhkan arahan, binaan, dan pendidikan untuk menjadi warga negara dewasa.

## **2.2 Penelitian Relevan**

Adapun yang menjadi studi relevan pada penelitian penulis yaitu, tentang Pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* Terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda. Dalam hal ini antara lain, seperti pada penelitian di bawa ini:

1. Sri Suneki, 2011 yang berjudul Dampak Globalisasi Terhadap Eksistensi Budaya Daerah. Hasil yang dapat disimpulkan dalam penelitian ini ialah penelitian ini menunjukkan bahwa Pengaruh globalisasi disatu sisi ternyata menimbulkan pengaruh yang negatif bagi kebudayaan bangsa Indonesia . Norma-norma yang terkandung dalam kebudayaan bangsa Indonesia perlahan-lahan mulai pudar. Gencarnya serbuan teknologi disertai nilai-nilai interinsik yang diberlakukan di dalamnya, telah menimbulkan isu mengenai globalisasi dan pada akhirnya menimbulkan nilai baru tentang kesatuan dunia. Persamaan penelitian yaitu mengenai pengaruh budaya asing terhadap kebudayaan

Indonesia, sedangkan perbedaannya terletak pada variable x yaitu pengaruh kebudayaan korea dan pengaruh globalisasi.

2. Sigit Surahman, 2013 yang berjudul Dampak Globalisasi Media Terhadap Seni Dan Budaya Indonesia. Adapun hasil Norma-norma yang terkandung dalam kebudayaan bangsa Indonesia perlahan-lahan mulai pudar. Gencarnya serbuan teknologi disertai nilai-nilai interinsik yang diberlakukan di dalamnya, telah menimbulkan isu mengenai globalisasi dan pada akhirnya menimbulkan nilai baru tentang kesatuan dunia. Persamaan penelitian yaitu mengenai pengaruh budaya asing terhadap kebudayaan Indonesia, sedangkan perbedaannya terletak pada variable x yaitu pengaruh kebudayaan korea dan pengaruh globalisasi.
3. Lutviah yang berjudul Pengaruh K-Pop Terhadap Identitas Budaya Remaja Perempuan Di Indonesia. Adapun hasil hasil wawancara yang dilakukan kepada dua narasumber dalam penelitian ini, terlihat bahwa konten-konten K-POP yang mereka dapatkan dari media massa sedikit banyak telah memengaruhi diri mereka mulai dari kebudayaan hingga psikologis mereka sendiri. Meskipun mereka tidak secara langsung mengatakan bahwa mereka ingin menjadi seperti orang Korea, namun apa yang mereka lakukan mencerminkan demikian. Adapun persamaan dari penelitian di atas dengan penelitian yang saya buat yaitu salah satu yaitu variable X sama yaitu membahas mengenai *Korean Wave* sedangkan perbedaannya terletak pada metode dan objek penelitiannya dimana penelitian ini menggunakan metode penelitian dengan pendekatan kualitatif.
4. Dwi Febrianti yang berjudul Pengaruh Budaya Populer Korea Terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Kota Palembang. Berdasarkan analisis data yang digunakan dan uji linear sederhana. Maka diperoleh kesimpulan bahwa Budaya Populer Korea berpengaruh sangat besar terhadap Perubahan Perilaku remaja di Kota Palembang. Dalam hal ini juga ditemukan bahwa Budaya Populer Korea berpengaruh positif

terhadap perubahan perilaku remaja di Kota Palembang. Adapun persamaan dan perbedaan dari penelitian di atas dengan penelitian yang saya buat yaitu yaitu variable X sama yaitu membahas mengenai *Korean Wave* sedangkan perbedaannya terletak pada metode dan objek penelitiannya.

### **2.3 Kerangka Berfikir**

Fenomena *Korean Wave* dan *K-popers* di Indonesia tidak terlepas dari dampak globalisasi sehingga mengakibatkan budaya lokal atau budaya asli Indonesia makin terkikis dan bahkan jika tidak diantisipasi atau dicarikan solusinya maka budaya lokal akan hilang sama sekali. Dari adanya perkembangan budaya Korea di Indonesia menyebabkan munculnya beberapa masalah bagi kebudayaan Nasional Indonesia. Masalah pertama adalah pudarnya nilai-nilai budaya lokal yang ditandai dengan rasa bangga menggunakan bahasa asing oleh hampir seluruh masyarakat Indonesia dan melupakan bahasa daerah. Hal ini dibuktikan oleh catatan Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa (Badan Bahasa) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) yang menyatakan bahwa sebanyak 11 bahasa daerah di Indonesia punah sejak tahun 2011-2019 (Prodjo, 2020).

Masalah selanjutnya adalah kesenian tradisional yang hampir punah. Hal ini terjadi karena masyarakat Indonesia lebih tertarik dengan budaya asing dan kehilangan minat terhadap budaya lokal, terutama kesenian tradisional. Prediksi berdasarkan statistik kebudayaan tahun 2017 menyatakan bahwa jumlah kesenian yang akan punah mencapai angka 143 terdiri atas seni rupa, seni musik, seni tari, seni teater, sastra serta kesenian lainnya (Bahari, 2019).

Warga negara muda menjadi salah satu unsur masyarakat diharapkan mampu mempertahankan budaya lokal di tengah perkembangan globalisasi. Sayangnya, warga negara muda kini kurang memahami pentingnya budaya lokal. Mereka kurang berminat untuk mempelajari

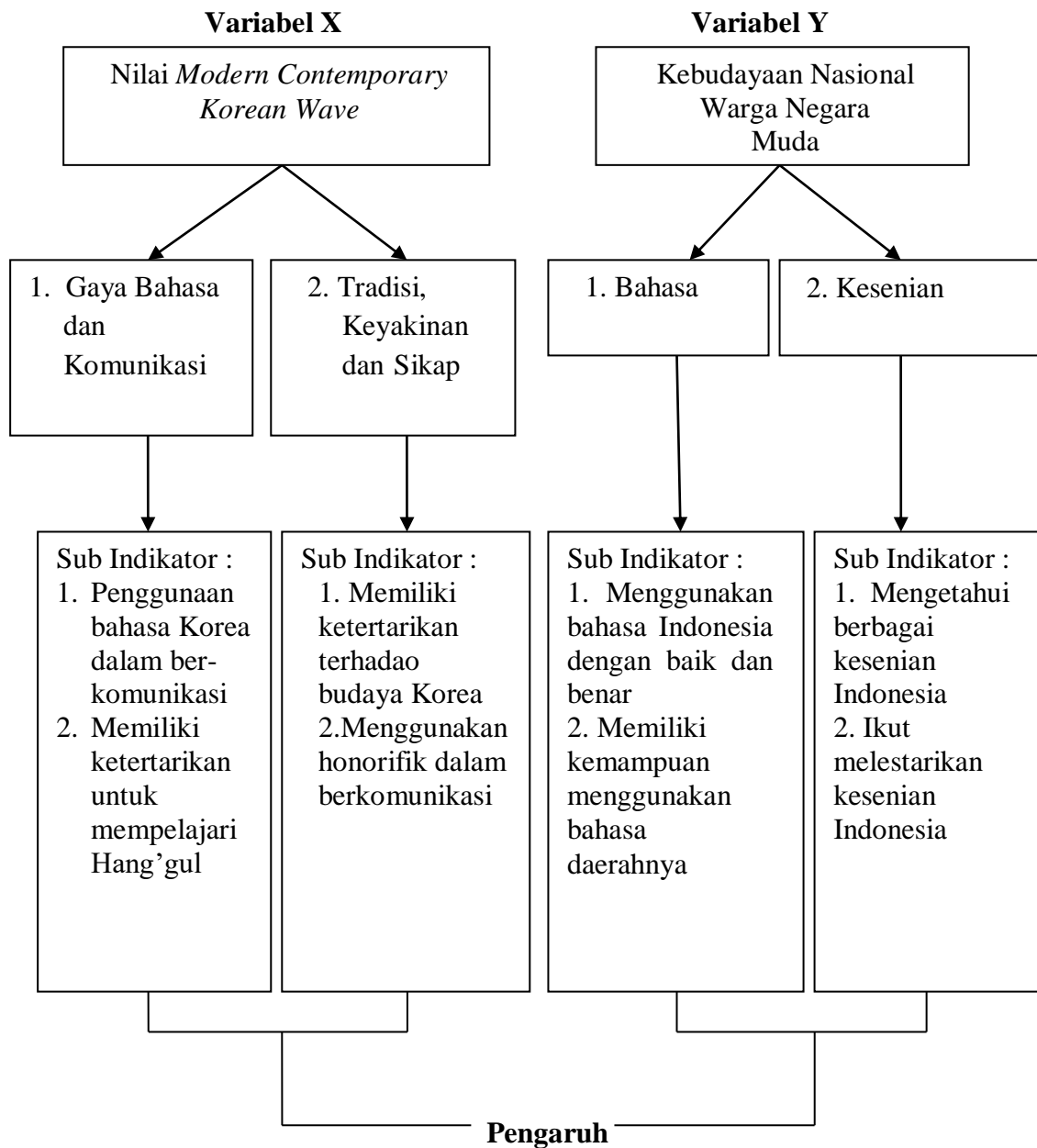
kebudayaan lokal. Selain itu, informasi mengenai kekayaan budaya yang dimiliki Indonesia masih kurang. Pola pikir generasi muda menganggap kebudayaan Indonesia kuno dan tidak mengikuti perkembangan zaman. Pemikiran ini menyebabkan hilangnya rasa cinta dan bangga terhadap kebudayaan lokal.

Ketika warga negara muda telah kehilangan rasa cinta dan bangga kepada kebudayaannya maka dapat menyebabkan kebudayaan tersebut mengalami penurunan eksistensi atau bahkan punah. Banyak generasi muda yang enggan menggunakan bahasa daerahnya karena membuat mereka merasa tidak keren atau tidak gaul. Berkurangnya kemampuan penggunaan bahasa daerah maka dapat memengaruhi kelestarian kesenian daerah, hal ini karena banyak kesenian daerah yang ditampilkan menggunakan bahasa daerah. Contohnya kesenian wayang yang dalam pertunjukannya menggunakan bahasa jawa kawi, ketika generasi muda tidak menguasai bahasa tersebut maka mereka tidak akan tertarik untuk melihat kesenian wayang tersebut.

Adanya penelitian ini diharapkan memberikan suatu pengetahuan baru mengenai pengaruh adanya Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* ini terhadap Kebudayaan nasional warga negara muda. Penulis berharap dengan hasil penelitian ini memberikan kesadaran bagi generasi muda mengenai dampak budaya korea yang mereka konsumsi terhadap budaya lokal yang kita miliki. Konsumsi budaya korea yang berlebihan dikhawatirkan dapat berdampak buruk bagi eksistensi budaya lokal Indonesia.

Berdasarkan pemaparan diatas, melalui penelitian ini penulis ingin mengetahui dan menganalisa secara mendalam mengenai pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Populer* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda. Apabila dirumuskan dalam skema dapat digambarkan sebagai berikut:

**Gambar 2.2** Kerangka Berfikir



## 2.4 Hipotesis

Berdasarkan uraian mengenai hubungan antar variabel, maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah :

$H_0$  = Tidak ada Pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda

$H_1$  = Ada Pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda

### **III. METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Sugiyono (2011) penelitian deskriptif adalah “metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan”. Sebagaimana penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan Pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda.

#### **3.2 Populasi dan Sampel Penelitian**

##### **a. Populasi penelitian**

Menurut Sugiyono (2011) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas, obyek/subjek yang mempunyai kuantitas & karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Berdasarkan pendapat tersebut dapat diambil batasan pengertian bahwa populasi adalah keseluruhan unsur obyek sebagai sumber data dengan karakteristik tertentu dalam sebuah penelitian, adapun populasi dalam penelitian ini adalah anggota Komunitas Treasure Maker Bandar Lampung yang keseluruhannya berjumlah 120 orang.

b. Sampel penelitian

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan *simple random sampling*, sehingga setiap unsur populasi dalam penelitian ini mempunyai kesempatan yang sama untuk bisa menjadi sampel. Penentuan sampel dalam penelitian ini mengacu pada penggunaan rumus *Taro Yamane*, yaitu sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

Keterangan

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

d = Presisi atau batas toleransi kesalahan pengambilan sampel

Dalam penelitian ini jumlah populasi sebanyak 120 orang dimasukan kedalam rumus diatas dengan tingkat presisi yang ditetapkan yaitu 10%.

Jadi dijabarkan sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{N \cdot d^2 + 1}$$

$$n = \frac{120}{120 (0.1^2) + 1} = \frac{120}{2,2} = 54,54$$

n = 54,54 dibulatkan menjadi 55 sampel.

### 3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Menurut Suryabrata (1998), variabel adalah segala sesuatu yang akan menjadi obyek pengamatan penelitian, sering pula dinyatakan variabel penelitian sebagai faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa yang akan diteliti.

Adapun yang menjadi variabel dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda”, dimana variabelnya dibagi menjadi dua, yaitu :

- a. Variabel bebas (*Independent Variable*) yaitu variabel prediktor, merupakan variabel yang dapat memengaruhi perubahan dalam variabel terikat dan mempunyai hubungan yang positif dan negatif. Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah Nilai *Modern Contemporary Korean Wave*.
- b. Variabel terikat (*Dependent Variable*) atau disebut variabel kriteria, menjadi perhatian utama (sebagai faktor yang berlaku dalam pengamatan) dan sekaligus menjadi sasaran dalam penelitian. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda.

### 3.4 Definisi Konsep dan Definisi Operasional Penelitian

#### 1. Definisi Konsep

- a. Nilai *modern contemporary* merupakan nilai-nilai dalam budaya populer pada masanya dan dapat berubah sesuai dengan perkembangan era. Nilai budaya kontemporer ini sangat tergantung dengan teknologi seperti pada masa modern ini. Jadi Nilai *modern contemporary korean wave* ini merupakan nilai-nilai budaya populer Korea yang berkembang saat ini melalui teknologi modern.
- b. Pengertian kebudayaan yaitu sistem pengetahuan yang meliputi sistem ide atau gagasan yang terdapat dalam pikiran manusia, sehingga dalam kehidupan sehari-hari, kebudayaan itu bersifat abstrak. Sedangkan perwujudan kebudayaan adalah benda-benda yang diciptakan oleh manusia sebagai makhluk yang berbudaya, berupa perilaku dan benda-benda yang bersifat nyata, misalnya pola-pola perilaku, bahasa, peralatan hidup, organisasi sosial, religi, seni, dan lain-lain, yang kesemuanya ditujukan untuk membantu manusia dalam melangsungkan kehidupan bermasyarakat.

## 2. Definisi Operasional

Agar konsep data diteliti secara empiris, maka konsep tersebut harus dioperasionalkan dengan cara mengubahnya menjadi variabel atau sesuatu yang mempunyai nilai. Penjelasan dari definisi operasional dari variabel-variabel penelitian ini sebagai berikut:

- a. Nilai *modern contemporary korean wave* merupakan persebaran nilai-nilai budaya Korea melalui drama, film, dan lagu ke seluruh dunia melalui media massa, indikator dari nilai *modern contemporary korean wave* yaitu:
  1. Gaya dan Bahasa Komunikasi
  2. Tradisi, Keyakinan dan Sikap
  
- b. Kebudayaan nasional adalah identifikasi individu kepada negaranya, dengan skala indikator yaitu
  1. Bahasa
  2. Kesenian

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

#### A. Teknik Pokok

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang digunakan adalah sebagai berikut:

##### 1. Teknik Angket (Kuesioner)

Teknik ini digunakan untuk memperoleh data tentang variabel Pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda. Teknik angket atau kuesioner merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara membuat pertanyaan yang diajukan kepada responden dengan maksud menjangkau data dan informasi langsung dari responden yang bersangkutan. Sasaran angket adalah anggota komunitas Treasure Maker Bandar Lampung. Angket yang akan digunakan adalah angket tertutup dengan item-item pertanyaan/ Pernyataan disertai alternatif jawaban sehingga membantu responden untuk menjawab

dengan cepat, dan juga memudahkan penulis dalam melakukan analisis data terhadap seluruh angket yang telah terkumpul. Penelitian ini bersifat tertutup dengan model skala *likert* dalam bentuk *checklist*, dan telah ditentukan bahwa responden akan menjawab pertanyaan dari tiga alternatif, yaitu: (a), (b) dan (c) yang setiap nilainya diberi nilai bervariasi. Variasi nilai atau skor dari masing-masing jawaban dengan criteria sebagai berikut:

- 1) Untuk alternative jawaban setuju diberi nilai atau skor satu (1).
- 2) Untuk alternative jawaban kurang setuju diberi nilai atau skor dua(2).
- 3) Untuk alternative jawaban tidak setuju diberi nilai atau skor tiga(3).

## **B. Teknik Penunjang**

### a. Dokumentasi

Dokumentasi adalah sebuah proses pengumpulan, mencari, menggunakan dan menyediakan sebuah data yang berupa keterangan, catatan-catatan dan laporan yang berkaitan dengan halhal yang diperlukan dalam penelitian. Dokumen dipilih dan disesuaikan dengan tujuan dan apa yang diinginkan.

### b. Wawancara

Teknik wawancara Merupakan teknik pengambilan data di mana peneliti langsung berdialog dengan responden untuk menggali informasi dari responden. Peneliti akan melakukan wawancara kepada 3 orang responden secara acak melalui perantara (media komunikasi) guna efisiensi waktu. Peneliti akan melakukan wawancara yang menjadi sampel penelitian untuk mendapatkan data tertentu, terutama apabila data yang diperoleh melalui metode dokumentasi ada yang belum jelas.

### 3.6 Uji Validitas dan Reliabilitas

#### a. Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau shahih mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Ikhwan, 2013).

Untuk menguji validitas dalam penelitian ini peneliti melakukan korelasi bivariat antar masing-masing indikator dengan total skor konstruk menggunakan *Person Correlation* yaitu pengujian validitas terhadap korelasi antara setiap item dengan skor total tes sebagai kriterinya yang dinyatakan dengan rumus

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi *pearson* validitas

$n$  = Jumlah sampel/responden

$\sum x$  = Jumlah seluruh skor X

$\sum y$  = Jumlah seluruh skor Y

$\sum XY$  = Jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

Setelah mengetahui hasil dari rumus *pearson Product Moment*, kemudian peneliti juga melakukan Pengujian kembali angket Menggunakan Uji dua sisi dengan taraf signifikansi 0,05 dengan kriteria pengambilan keputusan yaitu jika  $r$  hitung  $\geq r$  tabel maka Instrumen dinyatakan valid. Untuk memudahkan uji validitas dalam penelitian ini maka dilakukan dengan menggunakan bantuan program *Statistical Product and Service Solution* (SPSS) versi 25. Langkah-langkah menghitung validitas menggunakan SPSS versi 25 yaitu:

- (1) Masukkan dengan seluruh data dan skor total
- (2) *Analyze >> Correlate >> Bivariate*,
- (3) Masukkan seluruh item ke dalam kotak *Variabels*
- (4) Klik *Pearson >> OK*.

## b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas diperlukan karena merupakan komponen yang sangat penting dalam penelitian ini, karena menggunakan angket sebagai salah satu media pengumpulan datanya. Uji reliabilitas juga digunakan untuk mengetahui suatu instrumen itu valid atau tidak. Uji reliabilitas angket dapat dilakukan dengan cara, yakni:

- a. Uji coba angket kepada minimal 10 orang di luar responden
- b. Hasil uji coba dibedakan dalam kelompok ganjil dan genap
- c. Hasil item ganjil dan genap dikorelasikan dengan *product moment*
- d. Untuk mengetahui reliabilitas angket peneliti menggunakan formula *alpha cronbach's*, berikut rumus:

$$r_{11} = \frac{k}{k-1} \left[ 1 - \frac{\sum a^2 b}{a^2 t} \right]$$

Keterangan :

$r_{11}$  = Reliabilitas instrumen

$\sum a^2 b$  = Jumlah varian butir

$k$  = Jumlah item

$a^2 t$  = Varian total

(Riduwan, 2012).

- e. Hasil analisis kemudian dibandingkan dengan tingkat reliabilitas sebagai berikut:

0,90 – 1,00 = Reliabilitas tinggi

0,50 – 0,89 = Reliabilitas sedang

0,00 – 0,49 = Reliabilitas rendah

(Mallo, 1989).

Nilai reliabilitas dapat dicari dengan membandingkan nilai *cronbach's alpha* pada perhitungan SPSS dengan nilai  $r$  tabel menggunakan uji satu sisi pada taraf signifikansi 0,05 (SPSS secara *default* menggunakan nilai ini) dan  $df = N - k$ ,  $df = N - 2$ ,  $N$  adalah banyaknya sampel dan  $k$  adalah jumlah variabel yang diteliti, kriteria reliabilitasnya sebagai berikut:

1. Jika  $r$  hitung ( $r_{alpha}$ ) <  $r$  tabel, maka butir pertanyaan tidak reliabel

2. Jika  $r$  hitung ( $r_{alpha}$ ) >  $r$  tabel, maka butir pertanyaan reliabel Langkah-langkah analisis data untuk menguji reliabilitas juga dapat dilakukan pada program SPSS adalah sebagai berikut:

1. Menghitung jumlah skor jawaban responden tiap item pertanyaan, dalam hal ini skor total tidak disertakan
2. Melakukan analisis menggunakan perintah *analyze*, kemudian *scale reliability analysis*
3. Menggunakan *alpha cronbach's* dengan  $r$  tabel

### 3.7 Teknik Analisis Data

#### 1. Analisis Distribusi Data

Teknik analisis data bertujuan untuk menyederhanakan dalam bentuk yang lebih mudah dipahami dan diinterpretasikan. Penelitian ini menggunakan analisis data kuantitatif maka diarahkan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan. Analisis data dalam penelitian ini dilakukan setelah semua data terkumpul, yaitu dengan mengidentifikasi data selanjutnya mengolah data tersebut. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan rumus interval, yaitu:

$$I = \frac{NT - NR}{K}$$

Keterangan:

- I = Interval  
 NT = Nilai tertinggi  
 NR = Nilai terendah  
 K = Kategori

Penentuan tingkat persentase digunakan rumus yang dikemukakan oleh Mohammad Ali dalam (Silvia, 2013) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Besarnya persentase

F = Jumlah skor yang diperoleh seluruh item

N = Jumlah perkalian seluruh item dengan responden

Untuk menafsirkan banyaknya persentase yang diperoleh digunakan kriteria Suharsimi Arikunto dalam Mareta Rahma Silvia (2013:43) sebagai berikut:

76% - 100% = Baik

56% - 75% = Cukup Baik

40% - 55 % = Kurang Baik

0% - 39% = Tidak Baik

## 2. Uji Prasarat

### a. Uji Normalitas

Uji normalitas sebaran perlu dilakukan karena data yang diambil dalam penelitian ini adalah dari sampel, sehingga dari uji normalitas dapat diketahui normal atau tidaknya penyebaran variabel tersebut.

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *kolmogorov smirnov* dengan bantuan perangkat lunak IBM SPSS versi 25. Dasar pengambilan hasil uji normalitas adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai signifikansi  $< 0.05$ , maka data tidak terdistribusi normal
- 2) Jika nilai signifikansi  $> 0.05$ , maka data terdistribusi normal

### b. Uji Linieritas

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* (x) dan Kebudayaan Nasional (y) memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Uji linearitas dilakukan menggunakan IBM SPSS versi 25 untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji linearitas, yakni sebagai berikut:

- a. Jika nilai (sig.)  $< 0,05$ , maka tidak ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel (x) dan variabel (y)

b. Jika nilai (sig.) > 0,05, maka ada hubungan yang linear secara signifikan antara variabel (x) dan variabel (y)

### 3. Analisis Data

#### a. Uji Regresi Sederhana

Selanjutnya dalam penelitian ini akan diujikan menggunakan rumus regresi linier. Untuk mempermudah dalam uji linieritas maka pada penelitian ini menggunakan daftar analisis varian (anova) dengan ketentuan apabila  $F_{hitung} \leq F_{tabel}$  pada taraf 0,05 dengan dk pembilang (k-2) dan dk penyebut (n-k), maka regresi linier. Data hasil dari analisis regresi ini digunakan untuk melihat pengaruh antara pengaruh *Modern Contemporary Korean Wave* (X) terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda (Y), Adapun persamaan dari regresi linier adalah sebagai berikut :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :

Y = Subyek pada variabel dependent

X = Prediktor

a = alpha

X = 0 (Konstanta)

b = Koefisien regresi (Sugiyono, 2019).

Demi kemudahan dalam uji regresi linear sederhana, peneliti menggunakan program SPSS 25.0 for Windows. Regresi linier sederhana juga digunakan untuk melihat apakah variabel bebas (x) mampu secara menyeluruh (stimultan) menjelaskan tingkah laku variabel terikat (y) dengan kriteria:

a) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Artinya tidak ada hubungan linier secara signifikan antara variabel (x) dan (y).

b) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  di tolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat hubungan yang linier antar variabel (x) dan (y).

## b. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh positif yang signifikan dari Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* (X) sebagai variabel bebas terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda (Y) sebagai variabel terikat. Uji hipotesis dilakukan menggunakan SPSS versi 25 berdasarkan hasil uji analisis regresi linear sederhana untuk memperoleh koefisien signifikansinya. Dasar pengambilan keputusan hasil uji hipotesis adalah sebagai berikut:

- a) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih kecil < dari probabilitas 0,05, maka ada pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* (X) terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda (Y).
- b) Jika nilai signifikansi (Sig.) lebih besar > dari probabilitas 0,05, maka tidak ada pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* (X) terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda (Y).

Dalam pengujian hipotesis kali ini penelitian menggunakan uji t. Menurut Prayitno (2008) uji t digunakan untuk mengetahui suatu pengaruh pada variabel-variabel bebas (*independent*) secara individu atau parsial terhadap suatu variabel terikat (*dependent*). Adapun rumus t hitung pada analisis regresi adalah sebagai berikut:

$$t_{hitung} = \frac{b}{sb}$$

Keterangan:

b= Koefisien Regresi

sb= Standart Error

Atau dapat dicari dengan rumus berikut:

$$t_{hitung} = \frac{\sqrt{n}-1}{\sqrt{1-}}$$

Keterangan:

$r$  = Koefisien Regresi Sederhana

$n$  = Jumlah Data atau Kasus

Dalam pengujian hipotesis pada penelitian, ada beberapa kriteria yang harus dilakukan, diantaranya:

- a) Apabila nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan  $dk = n-2$  atau  $55-2$  dan  $\alpha 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan sebaliknya  $H_a$  diterima.
- b) Apabila probabilitas ( $sig$ )  $< 0,05$  maka  $H_0$  diterima dan sebaliknya  $H_a$  ditolak.

Menurut Sugiyono (2014) untuk menafsirkan hipotesis yang diperoleh digunakan pengkategorian atau klasifikasi sebagai berikut:

0,00 - 0,199 = kategori sangat rendah

0,20 – 0,300 = kategori rendah

0,40 – 0,599 = kategori sedang

0,60 – 0,799 = kategori kuat

0,80 – 1,000 = kategori sangat kuat.

## V. KESIMPULAN DAN SARAN

### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengujian hipotesis yang telah peneliti lakukan mengenai Pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda dapat disimpulkan bahwasannya Pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* berpengaruh negatif terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda. Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda berpengaruh negatif sebesar 42,9% dalam Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda dan sisanya sebesar 57,1% dipengaruhi faktor lain seperti adanya globalisasi.

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh sebesar 42,9% dari Nilai *Modern Contemporary Korean wave* Terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda. Nilai koefisien regresi yang bernilai negatif (-) menunjukkan bahwa adanya pengaruh negatif Nilai *Modern Contemporary Korean wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda. Koefisien regresi negatif menunjukkan bahwa ketika variable independen meningkat, variable dependen cenderung menurun. Hal ini berarti ketika Nilai *Modern Contemporary Korean wave* naik 1% maka Kebudayaan nasional warga Negara muda akan menurun sebesar 0,091%.

Hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh negatif dari Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda diharapkan dapat menjadi pengingat bahwa konsumsi budaya asing yang berlebih tanpa adanya filter dapat menghilangkan kebudayaan nasional kita. Menjaga dan melestarikan budaya Indonesia dapat dilakukan dengan berbagai cara. Ada dua cara yang dapat dilakukan masyarakat khususnya sebagai generasi muda dalam mendukung kelestarian budaya dan ikut menjaga budaya lokal, yaitu, *Culture Experience*, merupakan

pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara terjun langsung kedalam sebuah pengalaman kultural. Contohnya, jika kebudayaan tersebut berbentuk tarian, maka masyarakat dianjurkan untuk belajar dan berlatih dalam menguasai tarian tersebut, dan *Culture Knowledge* yaitu pelestarian budaya yang dilakukan dengan cara membuat suatu pusat informasi mengenai kebudayaan yang dapat difungsionalisasi ke dalam banyak bentuk. Tujuannya adalah untuk edukasi ataupun untuk kepentingan pengembangan kebudayaan itu sendiri dan potensi kepariwisataan daerah. Hasil penelitian yang menunjukkan adanya pengaruh negatif dari Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda diharapkan dapat menjadi pengingat bahwa konsumsi budaya asing yang berlebih tanpa adanya filter dapat menghilangkan kebudayaan nasional kita.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dijelaskan oleh peneliti diatas, maka saran yang dapat peneliti berikan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi Pemerintah  
Bagi pemerintah diharapkan untuk dapat lebih meningkatkan upaya penguatan terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda agar tidak melupakan budaya aslinya dan diharapkan adanya upaya untuk sosialisasi agar warga Negara muda dapat menyaring informasi dan nilai-nilai budaya yang tidak sesuai dengan kebudayaan asli Indonesia.
- b. Bagi Masyarakat  
Bagi masyarakat, yaitu setelah mengetahui pengaruh Nilai *Modern Contemporary Korean Wave* terhadap Kebudayaan Nasional Warga Negara Muda, diharapkan masyarakat dapat lebih bijak memilah dan mengambil dampak positifnya dan menghindari dampak negatif yang ditimbulkannya.

c. Bagi Warga Negara Muda

Bagi warga Negara muda diharapkan untuk berperan aktif dalam menjaga dan melestarikan kebudayaan Indonesia. meskipun menyukai budaya dari luar Negara akan tetapi diharapkan agar dapat tetap mencintai budaya asli Indonesia agar budaya-budaya asli Indonesia tidak hilang termakan zaman.

d. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengkaji penelitian lebih lanjut mengenai nilai *modern contemporary korean wave* atau nilai kebudayaan sejenis yang dapat memengaruhi kebudayaan nasional warga negara muda, serta mengkaji lebih banyak sumber referensi yang terkait dengan agar hasil penelitiannya agar dapat lebih baik lagi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, T. (1974). *Pemuda dan Perubahan Sosial*. PT Pustaka LP3ES Indonesia.
- Adha, M.M., dan Eska, P.U. 2020. "Energetic Young People: Kesadaran Tinggi Voluntary Action Warga Negara Muda Dengan Implementasi Kerja Efektif, Dinamis dan Harmonis". E Prosiding Seminar Nasional Virtual Pendidikan Kewarganegaraan 2020 (pp. 347-353). Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Adha, M. M., & Hidayah, Y. (2020). Jepang, Identitas Bangsa dan Agama: Manifestasi Nilai Tradisi Lokal dalam Kehidupan Masyarakat Global. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan*, 10(1), 16-28.
- Adha, M. M., Perdana, D. R., & Supriyono, S. (2021). Nilai pluralistik: Eksistensi jati diri bangsa indonesia dilandasi aktualisasi penguatan identitas nasional. *Jurnal Civic Hukum*, 6(1), 10-20.
- Adha, M. M. (2015). Pendidikan kewarganegaraan mengoptimalkan pemahaman perbedaan budaya warga masyarakat indonesia dalam kajian manifestasi pluralisme di era globalisasi. *Jurnal ilmiah mimbar demokrasi*, 14(2), 1-10.
- Adha, M. M. (2019). Warga Negara Muda Era Modern Pada Konteks Global\_National: Perbandingan Dua Negara Jepang Dan Inggris. *Jurnal Media Komunikasi Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan, Volume 1*.
- Angelicha, T. (2020). Dampak Kegemaran Menonton Tayangan Drama Korea Terhadap Perilaku Remaja. *EduPsyCouns, Volume 2*.
- Ariffin, Z. Z. (2013). Analyzing the Dimension of Korean Popular Culture Among Malaysian Adolescent. *Proceedings, Faculty of Liberal Arts, Prince of Songkla University*.
- Berry, J. W. (2005). Acculturation: Living successfully in two cultures. *International Journal Of Intercultural Relations*, 29.
- Budimansyah, D. (2002). *Model Pembelajaran dan Penilaian*. Remaja Rosda Jarya.
- Clark, D. N. (2000). *Culture and customs of Korea*. Westport, Connecticut.

- Febrina, M. (2017). Pengaruh Brand Ambassador dan Hallyu Terhadap Keputusan Konsumen Melakukan Brand Switching dan Implikasinya Terhadap Kepuasan Konsumen Kosmetik di Jakarta. *JURNAL EKONOMI*, Vol 19.
- Grimes, B. F. (1988). *Ethnologue: Languages of the World*. Summer Institute of Linguistics, Inc.
- Hahner, L. (2017). *Test linguistic relativity. Reinvention of controversial theory*. Grin Publishing.
- Hall, S. (1996). *Cultural Identity and Diaspora*. SAGE Publication.
- Hartino, A. T., & Adha, M. M. (2020). Optimalisasi pendidikan kewarganegaraan sebagai upaya meningkatkan civic knowledge peserta didik melalui media sosial. In *E Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Kewarganegaraan 2020* (pp. 169-176). Universitas Sebelas Maret Surakarta.
- Hong, E. (2014). *Korean Cool Strategi Inovatif di Balik Ledakan Budaya Pop Korea*. (Y. Saputri (ed.)). Bentang.
- Hyejung, J. (2010). Globalization OfThe Korean Popular in East Asia: Theorizing Of The Korean Wave. *Dissertation Publishing (UMI)*.
- Indonesia, CNN. (2021). *10 Film Korea yang Wajib Ditonton Sepanjang Masa*.
- Kang, T.-J. Y. and B. (2017). *Emergence, Evolution, and Extension of “Hallyu Studies”: What Have Scholars Found from Korean Pop Culture in the Last Twenty Years?* (T.-J. Y. and D. Y. Jin (ed.); The Korean). Lexington Books.
- Kim, Y. (2013). *The Korean Wave, Korean Media Go Global*. British Library.
- Koentjaraningrat. (2005). *Pengantar Antropologi II Pokok – Pokok Etnografi*. Rineka Cipta.
- Koentjaraningrat. (2015). *Pengantar Ilmu Antropologi*. Rineka Cipta.
- Kramsch, C. (1998). *Language and Culture*. Oxford University Press.
- Larasati, D. (2018). Globalization on Culture and Identity: Pengaruh dan Eksistensi Hallyu (Korean-Wave) Versus Westernisasi di Indonesia. *Jurnal Hubungan Internasional*, 11(1), 109. <https://doi.org/10.20473/jhi.v11i1.8749>
- Lutviah. (2012). Pengaruh K-Pop Terhadap Identitas Budaya Remaja Perempuan Di Indonesia. *Jurnal Komunika*, 1.

- Ma, J. (2012). *Every Culture website - Countries and Their Cultures*.  
<https://www.everyculture.com/Ja-Ma/South-Korea.html>
- Mentari, A. (2017). *Kajian Pemikiran Ki Hajar Dewantara Tentang Karakter Bangsa Dan Pendidikan Kebangsaan*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Mulyana, D. (2010). *Komunikasi Antar Budaya Panduan Berkomunikasi dengan Orang-Orang Berbeda Budaya*. PT Remaja Rosdakarya.
- Nor Hashimah Jalaluddin dan Zaharani Ahmad. (2011). Hallyu Di Malaysia: Kajian Sosiobudaya. *Jurnal Komunikasi Malaysian Journal of Communication*, vol 27(2).
- Nugroho, Raden Arief & Suryaningtyas, V. W. (2010). *Akulturasi Antara Etnis Cina dan Jawa: Konvergensi atau Divergensi Ujaran Penutur Bahasa Jawa?* Seminar Nasional Pemertahanan Bahasa Nusantara.
- Nurgyantoro, B. (2004). Sastra Anak: Persoalan Genre. *Humaniora*, 16.
- Piliang, Y. A. (2011). *Dunia yang Dilipat*. Penerbit Matahari.
- Pradanna, S. A., Safitri, S., Dewi, Y. P., Rahayu, S., & Adha, M. M. (2021). Implementasi Nilai Civic Virtue Dalam Pelestarian Budaya Lokal Bagi Pemuda Indonesia Dalam Konteks Era Society 5.0. *E Prosiding Seminar Nasional Virtual Pendidikan Kewarganegaraan 2021*.
- Purnama, Y. P., & Rachmadian, A. (2016). Pengaruh Masuknya Budaya Asing Terhadap Pelestarian Kebudayaan Tari Tradisional Wayang Topeng Malangan Di Malang Raya, Jawa Timur. *Pesona*, Vol. 2 No.
- Purnamasari, N., Suntoro, I., & Nurmalisa, Y. (2014). Pengaruh kebutuhan dan globalisasi terhadap minat remaja pada kesenian tradisional di desa Patoman kabupaten Pringsewu (Doctoral dissertation, Thesis). *Fakulty of Teacher Training and Education. Lampung: Universitas Lampung*.
- Putri, I. P., Liany, F. D. P., & Nuraeni, R. (2019). K-Drama dan Penyebaran Korean Wave di Indonesia. *ProTVF*, 3(1), 68.  
<https://doi.org/10.24198/ptvf.v3i1.20940>
- Rafiek. (2012). *Teori Sastra Kajian Teori dan Praktik*. PT. Rafika Aditama.
- Sedyawati, E. (2006). *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*. Raja Grafindo Persada Soekanto.
- Sedyawati, Edi. 2007. *Keindahan dalam Budaya Buku 1 Kebutuhan Membangun Bangsa Yang Kuat*. Jakarta: Wedatama Widya Sastra.
- Sendjaja, S. D. (1994). *Teori Komunikasi*. Universitas Terbuka.

- Shim, D. (2006). Hybridity and the rise of Korean popular culture in Asia. *Media, Culture & Society*, 28.
- Simbar, F. K. (2016). Fenomena Konsumsi Budaya Korea Pada Anak Muda di Kota Manado. *Jurnal Holistik*, 10(18), 1–12.
- Sobian, P. (2022). *PENGANTAR ANTROPOLOGI*. Lakeisha.
- Soh, C. S. (1993). Compartmentalized Gender Schema: A Model of Changing Male-Female Relations in Korean Society. *Korea Journal*, Vol 33.
- Song, J. J. (2005). *The Korean Language*. Taylor & Francis e-Library.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Afabeta.
- Suryabrata, S. (1998). *Metodologi penelitian*. PT Raja Grafindo persada.
- Tijan. (2009). *Kewarganegaraan Republik Indonesia*. Unnes.
- Tilaar, H. A. R. (2009). *Membenahi Pendidikan Nasional*. PT Rineka Cipta.
- Tilaar, H. A. R. (2012). *Kebijakan Pendidikan: Pengantar untuk Memahami Kebijakan Pendidikan dan Kebijakan Pendidikan sebagai Kebijakan Publik*. Pustaka Pelajar.
- Ting-Toomey, S. (1999). *Communicating Across Cultures*. The Guilford Press.
- Ulhaq, D. (2018). Pengaruh K-Pop di Indonesia. *Artikel Kompasiana: 7 Desember 2018*.
- Z, M. dan S. (2015). Kesetiaan Berbahasa Indonesia dipertanyakan di era Globalisasi. *Sosial Humaniora*, 8.
- Zakiah, K., Widya Putri, D., Nurlimah, N., Mulyana, D., & Nurhastuti. (2019). Menjadi Korean Di Indonesia: Mekanisme Perubahan Budaya Indonesia-Korea. *Media Tor*, 12(1), 90–101. <https://ejournal.unisba.ac.id/index.php/mediator/article/view/3979>
- Zalwia, Salsalman Moita, dan A. U. (2018). Modernisasi Dan Diskontinuitas Bahasa Daerah. *Neo Societa*, Vol. 3; No.