

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Setiap manusia memiliki tokoh idola, mulai dari selebritis, pahlawan, tokoh agama, pemerintah, bahkan orang yang ada disekitarnya. Aktifitas mengidolakan sering berkaitan dengan perilaku remaja pada masa kini, dimana setiap remaja merasa perlu memperoleh informasi dari idola yang diidolakannya. Mereka juga mencari informasi tentang idolanya untuk kebutuhan mereka, seperti memberikan motivasi, di mana mereka berkeinginan untuk bisa menjadi seperti idola mereka, hal ini menjadi bagian dari perilaku sehari-hari yang mereka lakukan dengan mengikuti apapun yang dilakukan idolanya, yang lama kelamaan perilaku ini menjadi budaya bagi komunitas mereka, Syakhrani, A. W., & Kamil, M. L. dalam *jurnal Cross Border*, Vol. 5 No. 1 Januari-Juni 2022 menjelaskan bahwa budaya didefenisikan sebagai cara hidup orang yang dipindahkan dari generasi ke generasi melalui berbagai proses pembelajaran untuk menciptakan cara hidup tertentu yang paling cocok dengan lingkungannya.

Budaya tidak hanya dilakukan secara terus-menerus dan tidak tercipta secara alami namun budaya juga merupakan adanya interaksi diantara mereka sesama mereka atau masyarakat sekitar yang kemudian bercampur dari pengaruh budaya luar. Kurniawan dalam *jurnal Bhineka Tunggal Ika*, Vol.6 No. 1, Mei 2019 menjelaskan perubahan mungkin saja terjadi karena ada faktor baru yang lebih memuaskan sebagai pengganti faktor lama untuk menyesuaikan faktor-faktor lain yang sudah mengalami perubahan terlebih dahulu. Oleh karena budaya yang

berubah sangatlah berpengaruh dari budaya luar, hal ini juga terjadi pada kesenian yang mempengaruhi kesenian disuatu tempat. Dalam hal ini budaya dari negara luar yang mempengaruhi kehidupan masyarakat atau remaja dikota Rantauprapat, budaya tersebut adalah budaya korea atau *Korean wave*¹.

Budaya korea menyebar luas dan berkembang pesat beberapa tahun belakangan ini, kehadirannya diterima oleh publik sehingga menghadirkan *Korean wave* atau budaya korea. Kejadian ini sering di jumpain di Indonesia dan dampak yang terjadi bisa dirasakan di kehidupan sehari-hari khususnya pada *generasi milenial*². Awal mula *Korean wave* memasuki Indonesia yaitu pada tahun 2002 dimana muncul drama korea yang cukup populer pada masa itu, hal ini dibuktikan ‘dasarkan penjelasan Putri Idola Perdini dalam *jurnal Prodi TVF Fikom Unpad*, Vol 3, No 1, 2019, hal 68-80 yang menjelaskan bahwa di Indonesia sendiri, penyebaran budaya pop dari korea dimulai sejak tahun 2002 setelah Piala Dunia Korea Selatan dan Jepang, momen tersebut yang diselenggarakan si stasiun televisi Indonesia, kemudian digunakan untuk memperkenalkan drama seri Korea Selatan atau K-Drama. Akibat kesuksesan drama tersebut muncullah drama-drama lainnya yang tak kalah sukses di Indonesia, dan mulailah musik korea memasuki pasar Indonesia, diikuti dengan kemunculan idol *kpop* yang membuat publik semakin menggemari budaya korea atau *korean wave*. Pada tahun 2013 para remaja yang ada di Indonesia menggemari musik korea (Kpop). Dari melihat idolanya dan

¹ Dari beberapa website menjelaskan korean wave adalah istilah yang menggambarkan penyebaran budaya pop korea di berbagai negara sejak tahun 1990-an. Secara umum, Korean Wave mendorong banyak orang asing untuk mempelajari budaya dan Bahasa korea.

² Beberapa website menjelaskan Generasi Y atau milenial adalah orang yang lahir setelah generasi X. Mereka lahir pada tahun 1980-an hingga 2000-an.

mendengarkan musik melalui media sosial. Keunikan musik dan gerakan yang rapi serta unik membuat para remaja tersebut tertarik dan semakin ingin mengetahui tentang Kpop terkhusus *dance korea*.

Dance Korea adalah salah satu bagian dari *Korean pop* atau *K-pop* yang berasal dari Korea Selatan dengan memasukkan beberapa unsur budaya dari korea itu sendiri, menurut Yuanita (2012: 3-4) K-Pop atau *Korean Pop* adalah jenis aliran atau tipe musik yang berasal dari Korea Selatan, *korean pop* berciri khas lagu-lagu ceria dengan tempo cepat dan lirik bahasa Korea dicampur sedikit bahasa Inggris dengan diiringi *modern dance*. Masyarakat atau remaja mendapatkan informasi tentang *dance Korea* dari adanya pengaruh teknologi, dimana era globalisasi saat ini kemudahan mengakses teknologi memberi kemudahan bagi masyarakat atau remaja memperoleh informasi dari luar, salah satunya adalah budaya korea yang sangat mudah untuk dicari para kaum remaja.

Dance Korea juga merupakan budaya baru atau *pop culture* yang dikatakan juga sebagai budaya yang lebih populer dibanding budaya-budaya yang dimiliki mereka sebelumnya. Annisa dalam *jurnal politik walisongo*, Vol 2, No 1, 2020, 47-54 menjelaskan budaya populer secara kasat mata dapat dikatakan sebagai sebuah arus massa yang kuat untuk mengikuti sebuah trend terkini secara konsesus dalam kehidupan bermasyarakat sudah diakui sebagai gaya hidup kekinian, modern dan tidak primitive. Hal ini tampak jelas dengan yang diminati remaja di kota Rantauprapat, adanya teknologi seperti yang dikemukakan sebelumnya bahwa pengaruh budaya luar yaitu *dance Korea* sangat merebak yang mudah didapatkan ketimbang seni-seni tradisi yang dimiliki daerah setempat, dimana kesenian daerah

setempat belum mampu mengimbangi budaya luar, sehingga kaum remaja lebih dominan menyenangi budaya korea, hal ini juga ditentukan dengan berdasarkan observasi dari berbagai dokumentasi seperti, youtube, film, tiktok, dan aplikasi lainnya, bahwa budaya korea dan budaya tradisi sama-sama tersebar di social media akan tetapi minat para remaja lebih mengarah ke budaya korea ketimbang budaya tradisi.

Dikota Rantauprapat Kecamatan Rantau Utara, sebagian besar anak remajanya sangat menggemari *dance korea*, bahkan mereka selalu *update* music atau *dance Korea* setiap hari melalui media social. Menurut Ri'aeni, I, Dkk dalam *jurnal Communications*, Vol 1, No 2, 2019 menjelaskan sering para remaja begitu terobsesi dengan hal-hal yang berbau *korea* sehingga mereka tidak mengetahui perkembangan dunia *entertainment* Indonesia. oleh karena itu, para remaja kurang mengetahui perkembangan seni tradisi Indonesia akan tetapi mereka lebih mengetahui perkembangan budaya populer (*pop culture*) atau lebih tepatnya *dance korea*, tidak hanya dari segi *dance Korea* yang memiliki pengaruh besar terhadap remaja di kota Rantauprapat, akan tetapi terdapat beberapa aspek yaitu gaya korea, drama film korea, dan terdapat banyak yang lainnya, yang bisa membuat remaja semakin tau perkembangan budaya korea atau *Korean wave*.

Akhir-akhir ini *dance Korea* (Kpop) sangat populer teristimewa para remaja di Kota Rantauprapat Kecamatan Rantau Utara. Hal ini dibuktikan dari remaja menjadi aktif dalam mencari informasi tentang K-Pop di media sosial dan juga mengupload informasi tersebut kedalam sosial media mereka. Bisa dilihat dari jumlah *viewers* atau penonton di sosial media *youtube* yang menyuguhkan tentang

dance Korea atau para idola, memiliki jumlah penonton terbesar dari seluruh video yang ada, hal ini membuktikan bahwa *dance Korea* sangat populer di Indonesia yang menyebabkan mereka semakin mengenal *dance Korea* dari pada kesenian mereka sendiri.

Kemajuan pada zaman sekarang ini membuat remaja di Kota Rantau Prapat Kecamatan Rantau Utara mencontoh tingkah laku yang mengikuti zaman. Populernya (*korean wave*) budaya Korea bisa memberikan pengaruh pada penggemarnya, antara lain membuat para remaja lebih mengetahui perkembangan budaya korea daripada budaya yang ada di daerahnya sendiri. Budaya Korea (*Korean wave*) terus menerus hipnotis para remaja melalui film, *dance korea*, drama dan lainnya sehingga bisa membuat arah pandang remaja Kota Rantau Prapat Kecamatan Rantau Utara tentang budaya.

Para remaja yang menggemari *Dance Korea* mempunyai beberapa kebiasaan, yaitu ikut bergabung kedalam suatu komunitas penggemar *dance korea*, mulai dari kehidupan diluar jaringan (kehidupan nyata) atau melalui kehidupan dalam jaringan (sosial media) diantaranya Instagram dan Facebook. Mereka berkumpul dan membahas tentang *idol* atau penggemar mereka didalam komunitas tersebut, akibat dari perilaku ini membuat remaja semakin mengetahui tentang *dance Korea* lebih mendalam ketimbang mengetahui budaya daerahnya sendiri.

Remaja di kota Rantau Prapat Kecamatan Rantau Utara Sebagian besar lebih memilih *dance Korea* sebagai pengenalan seni mereka. Hal ini dapat dibuktikan dari banyaknya pengunjung pada acara pagelaran tari tradisi yang diadakan di Rantau Prapat dimana remaja yang hadir dapat dikatakan tidak begitu banyak dari

pada acara modern dance terutama *dance korea*. Kemudian ada faktor lain seperti acara pernikahan yang menyertakan *dance Korea* sebagai salah satu materi acara, kemudian pada acara pentas seni yang diadakan di beberapa sekolah yang pada umumnya *dance Korea* yang menjadi sajian utama dibanding seni etnis sumatera utara, hal ini menjadi ketertarikan penulis untuk menjadikannya sebagai sumber kajian.

Dari penguraian diatas bisa diketahui remaja di kota Rantauprapat Kecamatan Rantau Utara lebih menyukai budaya korea dari pada budaya yang sudah ada di Kota Rantauprapat. *Dance Korea* menjadi pilihan pengenalan seni yang menyebabkan seni tradisi tidak diminati, dalam hal itu penulis terdorong untuk meneliti masalah tersebut dengan mengangkat judul penelitian “**Keberadaan *Dance Korea* Pada Anak Remaja Komunitas *Cloudy Dancer* Di Kota Rantauprapat Kecamatan Rantau Utara**”.

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah merupakan langkah awal yang sangat penting dalam proses penelitian. Ketika penulis menjumpai fenomena yang berpotensi untuk diteliti, langkah selanjutnya adalah mengidentifikasi masalah dari fenomena yang diamati. Menurut Sugiyono (2016: 281) "untuk dapat mengidentifikasi masalah dengan baik, maka peneliti perlu melakukan studi pendahuluan ke obyek yang diteliti, melakukan observasi dan wawancara ke berbagai sumber sehingga semua permasalahan dapat diidentifikasi".

Maka dalam hal ini peneliti menyebutkan Sebagian hal yang menimbulkan masalah dalam melakukan penelitian ini, yaitu:

1. Penyebaran *dance Korea* di Indonesia sudah ada sejak 2005 dan semakin populer hingga sekarang, sehingga membuat remaja lebih mengenal *Dance Korea* daripada budaya tradisi yang ada di Indonesia.
2. *Dance Korea* mempengaruhi gaya hidup anak remaja sehingga kesenian tradisi dilupakan.
3. *Dance Korea* mempengaruhi gaya hidup anak remaja sehingga kesenian tradisi dilupakan.
4. Informasi tentang budaya luar dan budaya dalam negeri sama-sama tersebar di media social akan tetapi para remaja lebih memilih mencari informasi budaya luar terkhusus *Korean wave* dari pada tari tradisi.
5. Keberadaan *dance Korea* lebih diminati remaja dikomunitas *Cloudy Dancer* dibanding budaya mereka sendiri.
6. Fenomena *dance Korea* semakin meluas dilihat dari event di kota Rantauprapat yang melibatkan pertunjukan *dance Korea* didalamnya ketimbang pertunjukkan tari tradisi yang dapat mengakibatkan komunitas pecinta *dance Korea* semakin banyak.

C. Pembatasan masalah

Karena banyak isu yang terkait dengan yang sedang diselidiki, penulis membatasi isu-isu untuk memfasilitasi penyelesaian masalah untuk memfokuskan

studi dan menghindari terlalu memperluas ruang lingkup isu yang dibahas. Adapun Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut yaitu:

1. Bagaimana keberadaan *dance Korea* pada anak remaja komunitas *Cloudy Dancer* Di Kota Rantau prapat Kecamatan Rantau Utara.

D. Rumusan Masalah

1. Berdasarkan Batasan masalah diatas maka rumusan masalah dalam riset ini adalah: Bagaimana keberadaan *dance Korea* pada anak remaja komunitas *Cloudy Dancer* Di Kota Rantau prapat Kecamatan Rantau Utara?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian melahirkan target yang akan diwujudkan dalam penelitian, penelitian yang ditargetkan tidak dengan tujuan yang jelas, oleh sebab itu kegiatan tersebut tidak terkelola karena mereka tidak mengetahui target apa yang akan dicapai oleh Tindakan tersebut. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan dengan tujuan yang pasti dan dapat memecahkan masalah yang muncul didalam suatu penelitian.

Berdasarkan uraian tujuan penelitian yang ingin diperoleh dalam penelitian ini yaitu:

1. Mendeskripsikan Bagaimana keberadaan *dance Korea* pada anak remaja komunitas *Cloudy Dancer* Di Kota Rantau prapat Kecamatan Rantau Utara.

F. Manfaat Penelitian

Jika seseorang melakukan sebuah penelitian semestinya mengharapkan nantinya penelitian ini dapat memberi keuntungan bagi pembacanya, dan jika penelitian yang sudah dikerjakan tidak dapat memberi manfaat maka hasil penelitian tersebut tentunya akan tidak berhasil, hal ini sesuai dengan pendapat sugiyono (2015:397) menyatakan bahwa “Setiap penelitian diharapkan memiliki manfaat. Manfaat tersebut bersifat teoritis dan praktis”

Sesuai penjelasan diatas, beberapa manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
 - a. Riset ini diinginkan bisa jadi landasan dalam menguasai keberadaan dance korea(Kpop) lewat media social.
 - b. Dapat menerangkan aspek yang akan pengaruhi anak muda dalam mencermati musik Korea.
 - c. Riset ini bermanfaat buat meningkatkan informasi tentang budaya spesialnya kejadian yang terjalin dalam area remaja di Kota Rantau prapat kecamatan Rantau Utara.

2. Manfaat praktis

Membantu memecahkan serta mengestimasi permasalahan yang terdapat pada objek yang diteliti. Hingga terdapat sebagian khasiat yang dapat jadi pedoman serta data untuk pembaca, antara lain:

- a. Selaku bahan rujukan Serta acuan untuk periset selanjutnya yang mempunyai hubungan dengan subjek ini .

- b. Menaikkan sumber telaah untuk perpustakaan jurusan sendratasik program studi Pendidikan tari Universitas Negeri Medan.

