

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Salah satu hal yang bisa kita alami kini ialah kemajuan globalisasi. Alasannya diakibatkan oleh kemajuan teknologi informasi beserta komunikasi. Kemajuan di bidang globalisasi bisa menghadirkan pengaruh di bidang keuangan, politik, sosial, beserta budaya. Akibatnya, individu tersebut bisa berinteraksi secara sosial sekaligus memperoleh informasi dengan lebih efisien.

Di era digital saat ini, kemajuan teknologi berkembang sangat pesat, segala jenis informasi maupun berita yang hangat diperbincangkan dapat diakses melalui berbagai media teknologi bukan hanya itu dengan adanya teknologi mempermudah dalam urusan sehari-hari seperti adanya jasa ojek online, layanan pesan antar makanan maupun barang (Salma, Wahidah, and Yeni 2022). Semuanya itu dapat diakses melalui internet yang dapat mempermudah seseorang untuk melihat informasi, serta kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain dan berkomunikasi dengan mereka seperti, dapat terhubung dengan teman dan keluarga yang jauh, memperluas jaringan sosial dengan adanya media sosial yang merupakan wadah platform digital yang populer termasuk *Facebook*, *Twitter*, *Instagram*, *Tik Tok*, *YouTube*, *Snapchat*, dan masih banyak lainnya Hariyanto (2020, dikutip dalam detik.com). Yang memiliki fokus dalam berbagi informasi, gambar, video, serta pemikiran mengenai orang lain diseluruh dunia, dengan adanya internet kita dapat dengan leluasa mencari tahu apa yang sedang mereka lakukan. Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII) 2023, penggunaan media sosial semakin meningkat setiap tahunnya di Indonesia

mencatat pada tahun 2023, penetrasi internet di Indonesia akan mencapai 78,19 % atau 215 juta dari 275 juta penduduk negara itu, hal ini mengindikasikan kenaikan 1,17% dibanding tahun 2022 sebanyak 210 juta jiwa dengan pengguna internet terbanyak sebesar 98,20 % di umur 13-18 tahun yang termasuk masa remaja yang tertarik pada internet khususnya media sosial, sehingga tidak jarang remaja untuk memantau media sosialnya dari bangun tidur hingga tidur lagi (Kurniasih 2017)

Masa remaja merupakan transisi dari kanak-kanak ke dewasa. Hurlock (2006) mengklasifikasikan fase remaja mencakup masa remaja awal dengan rentang usia 13-17 tahun beserta masa remaja akhir dengan rentang 17-18 tahun, keduanya mempunyai beragam karakteristik. istilah *adolescence* atau remaja asalnya dari kata latin (*adolescere*) artinya “tumbuh” ataupun “tumbuh menjadi dewasa”. Desmita (2011) mengungkapkan, masa remaja ditandai melalui sejumlah ciri krusial mencakup menerima keadaan fisik yang mampu digunakan secara efektif, menerima peran sebagai pria dan wanita didalam masyarakat, dan pencapaian hubungan antar teman sebaya, memperoleh ilmu pengetahuan beserta keterampilan yang dibutuhkan dalam rangka keterlibatan masyarakat, menumbuhkan perilaku bertanggung jawab secara sosial, sekaligus memahami moral beserta asas etika yang dijadikan aturan berperilaku. Istilah *adolescence* mempunyai arti yang sangat luas, dimasa remaja ini mengalami perkembangan dan pertumbuhan yang terjadi pada fisik dan psikis mencakup kematangan mental, sosial, emosional akibat dari masa ini menimbulkan rasa cemas dan ketidaknyamanan karena pada masa remaja termasuk masa krusial dalam siklus hidup seseorang ketika mereka bersiap menjadi dewasa. Remaja haruslah belajar beradaptasi sekaligus mulai mengeksplorasi nilai, keyakinan, beserta tujuan

pribadi mereka guna menemukan perasaan beserta jati diri. Remaja bisa mengalami pergolakan emosional diakibatkan tekanan beserta ketegangan ketika mewujudkan kedewasaan fisik beserta sosial (Slavin 2000). Remaja haruslah mengevaluasi kembali identitas mereka sekaligus mencoba menemukan jati diri mereka di fase ini (Mcleod, 2018).

Menurut (Hurlock 2006) Didalam pencarian jati diri, remaja terusik oleh idealisme yang berlebih yakni bisa membuat mereka melepaskan kehidupan mereka segera sesudah mereka menjadi dewasa. Mereka kerap merasa tak yakin sekaligus ragu tentang peran yang perlu dimainkan. Remaja yang masih membentuk identitas mereka kerap memberontak terhadap standar sosial, tak ingin terlihat sama layaknya orang lain, sekaligus memperlihatkan diri mereka selaku individu unik yang membedakan mereka dari orang lainnya (Hurlock, 2004). Remaja pun dipengaruhi oleh ketidakstabilan emosional sehingga membuat mereka rentan terhadap tekanan teman sekaligus memprioritaskan kelompok sebaya mereka. Ningrum (2013) mengungkapkan, remaja mungkin merasa sulit mengelola permasalahan pribadi mereka sebab emosi yang tak menentu. Dikarenakan tekanan beserta tuntutan yang mereka hadapi dari keluarga beserta dunia luar, remaja kerap merasa sulit menghadapi permasalahan mereka sendiri. Pengembangan identitas diri terhambat oleh tuntutan beserta tekanan ini.

Tahap transisi antara masa kanak-kanak ke dewasa ialah masa remaja. Perubahan fisik beserta psikologis berlangsung selama masa ini, yang memengaruhi emosi, proses berpikir, beserta pola perilaku. Di masa remaja, koneksi beserta kolaborasi sosial bersama teman sebaya menjadi lebih menyeluruh sekaligus membingungkan dibanding masa sebelumnya, yang

menggabungkan komunikasi bersama gender lain. Konformitas, atau keinginan terus-menerus untuk menyesuaikan diri dengan anggota kelompok lainnya, merupakan salah satu sikap yang kerap ditunjukkan remaja di kelompok (Izzaty, 2013).

Globalisasi dapat berdampak pada kehidupan sosial seseorang di bidang budaya dengan mengubah perilaku, cara hidup, atau kehidupan pribadinya. Banyak negara lain akan mengikuti negara-negara yang menonjol. Karena bangsa ini bisa menjadi sebuah pola karena penyebarannya melalui media, web atau yang lainnya. Kebudayaan Korea merupakan salah satu budaya yang mulai berdampak pada dunia.

Kini, data terkait budaya Korea lebih mudah diperoleh, sehingga masyarakat berminat untuk mempelajari bahasa Korea dan mulai meniru gaya pakaian dan tata rias masyarakat Korea. Ketertarikan remaja terhadap drama Korea, artis ataupun penyanyi Korea, ataupun yang kerap disebut *Hallyu* atau *Korean wave*, menjadi salah satu faktornya. Hal ini menyebabkan mereka merasa senang dan minat mereka terhadap budaya Korea meningkat. Berbagai media yang aktif mempromosikan budaya Korea juga membantu penyebaran budaya tersebut ke seluruh Indonesia. Minat terhadap budaya ini kerap melonjak, khususnya di golongan anak muda. Banyak sekali remaja di Indonesia yang mengutarakan menjadi peminat selebriti asal negeri ginseng tersebut (Kaparang 2013)

Penggemar Korea kerap disebut sebagai penggemar *K-Pop* (Pop Korea) ataupun penggemar *Hallyu*. Penggemar umumnya bergabung dengan dengan penggemar lain yang berminat serupa (*fandom*). Selain berfungsi selaku *platform* media sosial bagi para penggemar supaya terhubung beserta memperoleh

informasi terkait idola mereka, *fandom* pun berperan dalam ekonomi lokal melalui penjualan produk, tiket konser, beserta koleksi *K-Pop*. Dikarenakan mereka meniru gaya berpakaian bintang *K-Pop*, mereka pun cenderung terlihat lebih bergaya.

Karena lebih suka bermain game di smartphone sekaligus memperoleh informasi terkait idolanya atau berita *K-Pop* terkini, para penggemar *K-Pop* biasanya lebih memilih berdiam diri di rumah dibandingkan menghabiskan waktu bersama teman. Dari penelitian tersebut, 56% penggemar *K-Pop* bertahan 1-5 jam mencari data melalui hiburan *online* untuk mengetahui semua data terkait idola mereka. Selama > 6 jam sehari dihabiskan oleh sejumlah 28% penggemar guna menonton beragam latihan idola mereka secara daring.

Salah satu kota terbesar di Indonesia, Medan, tengah dilanda *Hallyu Wave*. Banyak anak muda di Medan yang mengidolakan penyanyi *boygroup* ataupun *girlgroup* Korea. Meningkatnya jumlah penggemar di Medan, termasuk *Army Medan*, *Blink Medan*, *EXO-L Medan*, beserta *NCTzen Medan*, menjadi salah satu indikasi perkembangan signifikan ini. Salah satu agensi di Medan yakni *SM Fanbase Medan* (SMFM), didedikasikan guna memantau industri musik *K-Pop*.

Kenyataannya saat ini, banyak penggemar yang obsesif mencintai idolanya yang berujung pada hal negatif. Pengaruh negatif ini menyebabkan para penggemar *K-Pop* sering terlibat pertengkaran dengan sesama penggemar, histeris di tempat hiburan korea, halusinasi mengenai idolanya, bahkan lupa pada pelajaran di sekolah.

Dilansir dari SINDONEWS.com (2014), sekitar 700 orang penonton menghadiri konser *4minute* di Korea Selatan tepatnya di Songnam, di tanggal 17

Oktober 2014. Antusias para penggemar saat menonton konser menyebabkan 16 orang meninggal dunia beserta 9 orang luka-luka. Insiden ini berlangsung Ketika 25 orang terjatuh dari ketinggian 10 meter. Mereka berdiri di atas kisi-kisi ventilasi bangunan parkir bawah tanah. Beban penggemar yang memanjat guna melihat idola mereka dengan jelas mengakibatkan besi ventilasi patah.

Kemudian di Indonesia pada tahun 2013, media online seperti, detiknews, kapanlagi.com, kompasiana, dan beberapa media online lainnya ramai membicarakan kasus penipuan yang dilakukan oleh seorang penggemar *K-Pop*. Kasus penipuan ini terjadi karena pelaku ingin menonton konser *Girls Generation* di Meis Ancol Jakarta. Seorang remaja umur 19 tahun memakai akun *Twitter* miliknya, @pejuang\_sedekah, guna melangsungkan penipuan melalui pengunggahan foto bayi yang sakit kritis beserta tengah dirawat di rumah bantuan dana. Pelaku berhasil memperoleh sekitar 10 juta kemudian dipakai guna membeli tiket pulang pergi seharga 1,7 juta beserta biaya lainnya.

Hal ini terjadi akibat pengaruh generasi muda terhadap kontrol diri. Kontrol diri dapat diartikan sebagai suatu gerakan mengendalikan cara berperilaku. Kapasitas untuk mengendalikan diri berkembang seiring bertambahnya umur. Salah satu upaya formatif yang hendaknya dilakukan kaum muda ialah belajar memahami harapan kelompok, kemudian menyesuaikan perilaku mereka dengan stereotip masyarakat tanpa dipandu, dibimbing, diawasi, diberdayakan, sekaligus diancam seperti hukuman yang dialami ketika masih anak-anak. (Ghufron dan Risnawati 2011)

Berdasarkan hasil wawancara dengan para penggemar *K-Pop*, penggemar pertama menceritakan latar belakangnya selaku penggemar *K-Pop* beserta koleksi

barang *K-Pop* terkait idolanya. Penggemar tersebut pun mengungkapkan ia lekas mengumpulkan uang guna membeli *merchandise K-Pop* yang menurutnya menarik. Selain itu, ia memiliki daftar keinginan *merchandise K-Pop* yang ingin ia beli. Ketika ditanya apakah dia berhenti membeli produk *K-Pop*, dia memahami bahwa itu akan merepotkan karena dia telah menjadi penggemar *K-Pop* selama bertahun-tahun dan itu telah menjadi kecenderungannya guna membeli *merchandise K-Pop*.

Penggemar kedua mengaku sebagai kolektor barang *K-Pop* dengan harga tiap pembelian berkisar Rp300.000-Rp500.000. Kegiatan tersebut merupakan hal yang menyenangkan baginya. Ketika mendapat informasi tentang apa yang dia rasakan ketika berbelanja, penggemar kedua menyadari ketika dia membeli barang itu, perasaannya yakni dia amatlah ceria dikarenakan dia punya pilihan untuk membeli barang yang di sukainya.

Penggemar ketiga mengatakan dia selalu menghabiskan waktu satu harian penuh di dalam kamar untuk menonton video-video *K-Pop*. Penggemar ketiga sangat senang Ketika menonton video – video *K-Pop*. Selain itu penggemar ketiga menyampaikan dia pernah membohongi orang tuanya. Ketika itu, dia mengatakan sedang banyak tugas sehingga tidak bisa membantu pekerjaan rumah, namun sebaliknya ia justru menghabiskan waktu untuk menonton berbagai video *K-Pop*. Sewaktu dia ditanya apakah dapat mengurangi waktu menonton video – video *K-Pop*, dia menyampaikan sangat sulit untuk mengurangi kegiatan tersebut, walaupun dia merasa bahwa dirinya sudah menghabiskan terlalu banyak waktu untuk hal yang tidak perlu dilakukan.

Melalui wawancara yang didapat, kesimpulannya jutaan rupiah bisa dihabiskan penggemar *K-Pop* guna membeli *merchandise* terkait idola mereka sekaligus menghabiskan waktu berjam-jam guna menyaksikan latihan idola mereka secara daring. Penggemar pun menyatakan bahwa mereka bahagia sebab mereka dapat membeli *merchandise* terkait idola mereka.

Penggemar *K-Pop* menganggap pembelian *merchandise K-Pop* sudah menjadi sebuah kecenderungan sekaligus sukar untuk dihentikan. Bagaimanapun, mereka dapat membelanjakan uang mereka guna membeli *merchandise* terkait Korea beserta idola mereka. Selain itu, mereka kerap menghabiskan waktu di media sosial untuk mengamati aktivitas idolanya dibanding berkegiatan lain ataupun berinteraksi dengan sesamanya.

Julia, dkk; (2017) menemukan bahwa semakin berpengalaman seseorang, semakin baik kemampuan mereka untuk mengendalikan diri. Namun menurut temuan, salah satu alasan penggemar *K-Pop* sering berbelanja dan menghabiskan waktu di media sosial adalah karena mereka kesusahan mengontrol idolanya, sesuai penelitian (Etikasari dan Yogyakarta 2013) yang menemukan bahwa penggemar *K-Pop* di kalangan remaja (*K-Popers*) kurang mempunyai pengendalian diri sekaligus melebih-lebihkan reaksi mereka terhadap apa pun yang mereka lihat ataupun dengar terkait idola mereka.

Kamus Psikologi APA membuat definisi *Self-Control* ialah kapabilitas mengatur tindakan seseorang guna menekan ataupun menahan kehendak ketika tengah menetapkan keuntungan jangka panjang ataupun jangka pendek yang lebih tinggi. Kapabilitas guna menunjang hasil jangka panjang termasuk tanda pengendalian diri (APA 2007).

Menurut Averill (1973), pengendalian diri ialah komponen psikologis mencakup tiga dimensi kapasitas pengendalian diri individu: modifikasi perilaku, pengelolaan informasi yang tak dikehendaki menurut interpretasi, beserta pemilihan tindakan menurut keyakinan.

Pengendalian diri ialah kapasitas seseorang guna mengelola dorongan internal ataupun eksternal. Orang yang mampu menangani dirinya sendiri akan memutuskan dan menetapkan tindakan yang ampuh guna memperoleh hal-hal yang dikehendaki sekaligus menjauhi hal yang merugikan diri sendiri (Talib 2010). Pengendalian diri berpusat pada upaya individu guna memperkuat reaksi yang dikehendaki beserta mengendalikan reaksi yang mengganggu sehingga ketenangan termasuk hal terpenting untuk bimbingan diri (Nura Natingkaseh dkk. 2022)

Kemampuan memanipulasi diri sendiri untuk mengubah atau mengurangi perilaku merupakan salah satu komponen pengendalian diri. Selain itu, menurut Julia dkk. (2017), keputusan individu menurut proses kognitif yang mengoordinasikan perilaku teratur guna menunjang tujuan beserta hasil spesifik disebut pengendalian diri. Individu dengan pengendalian diri yang rendah mengalami masalah dalam perilaku pembeliannya. Mereka tidak dapat melacak informasi produk yang didapat. Akibatnya, mereka melakukan pembelian secara emosional (Anggreini dan Mariyanti, 2014)

Meskipun banyak perihal positif yang dapat diambil dari keterlibatan aktif dalam budaya *K-Pop*, seperti rasa solidaritas dan kebahagiaan yang dirasakan ketika mendukung artis favorit, terdapat juga tantangan yang dapat muncul. Salah

satunya adalah kendala dalam mengontrol diri dan waktu ketika terlalu terlibat dalam dunia *K-Pop*.

Oleh karena itu, perlu ada kesadaran tentang pentingnya meningkatkan kontrol diri dalam kalangan penggemar *K-Pop*. Ini akan membantu mereka menjaga keseimbangan antara hasrat mereka terhadap *K-Pop* dengan kehidupan sehari-hari mereka. Dengan demikian, diperlukan penelitian dan upaya untuk mengembangkan strategi dan program yang dapat membantu penggemar *K-Pop* meningkatkan kontrol diri.

Dari paparan latar belakang beserta pengamatan secara langsung, peneliti berminat melakukan penelitian tentang kontrol diri khususnya siswa di SMA Negeri 3 Medan yang berjudul **“Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Kontrol Diri Penggemar *K-Pop* Di SMA Negeri 3 Medan”**.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Dari paparan latar belakang masalah, peneliti dapat mengidentifikasi permasalahan mencakup:

1. Terdapat siswa penggemar *K-Pop* yang kesulitan mengontrol diri dalam segi waktu dan materi
2. Budaya *K-Pop* menimbulkan kekhawatiran berlebihan yang menyebabkan siswa kesulitan dalam mengontrol diri.
3. Adanya pengaruh negatif budaya *K-Pop* yang menyebabkan siswa kesulitan dalam memahami pelajaran di sekolah.

### 1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada fokus “Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Kontrol Diri Penggemar *K-Pop* Di SMA Negeri 3 Medan “

### 1.4 Rumusan Masalah

Peneliti merumuskan permasalahan penelitian menyesuaikan latar belakang, yakni: Apakah ada pengaruh bimbingan kelompok terhadap kontrol diri penggemar *K-Pop* di SMA Negeri 3 Medan?

### 1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang diharapkan dapat diwujudkan di penelitian ini untuk mengetahui Bagaimana Pengaruh Bimbingan Kelompok Terhadap Kontrol Diri Penggemar *K-Pop* Di SMA Negeri 3 Medan.

### 1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini antara lain :

#### 1. Manfaat Konseptual

Hasil penelitian ini bisa digunakan selaku sumber guna memperbanyak wawasan beserta pengetahuan penelitian di bidang bimbingan dan konseling yang terkhusus mengenai pengaruh bimbingan kelompok terhadap kontrol diri penggemar *K-Pop* pada remaja.

#### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis beserta peneliti berikutnya, diyakini penelitian ini bisa memperdalam pemahaman beserta pengetahuan penulis, sekaligus dijadikan referensi lanjutan bagi peneliti berikutnya ketika

melaksanakan penelitian lebih komprehensif sekaligus menyeluruh terkait pengendalian diri bagi mahasiswa selaku calon pendidik.

- b. Bagi guru BK, penelitian ini diyakini bisa dijadikan sumber penilaian beserta umpan terkait pengaruh budaya *K-Pop*, disertai tujuan meningkatkan pengendalian diri siswa.
- c. Bagi guru bidang studi, bisa memperoleh bahan pemikiran dari penelitian ini guna menunjang siswa memahami konsep pengendalian diri.
- d. Bagi orang tua, penelitian ini diyakini dapat memperbanyak wawasan guna menunjang anak terkhusus penggemar *K-Pop* untuk meningkatkan kontrol diri dengan memberikan motivasi kepada anak dalam mengontrol diri.
- e. Bagi sekolah, penelitian ini diyakini bisa dijadikan acuan guna membenahi permasalahan kontrol diri siswa penggemar *K-Pop*.
- f. Bagi siswa, penelitian ini diyakini bisa menjadi rekomendasi guna meningkatkan kontrol diri agar lebih bijak dalam menghadapi budaya *K-Pop* yang masuk ke Indonesia.