

Dampak Demam K-Pop Terhadap Gaya Hidup Dan Konsumsi Remaja Di SMA Swasta Primbana Medan

Irmawaty Tambunan¹, Naia Rencani Suci², Enggis Br Siagian³, Elfretty Br Sitanggang⁴, Yuni Melati Simare-mare⁵

Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Medan

Irmatambunan.2222432001@mhs.unimed.ac.id, naiarencani.2223132001@mhs.unimed.ac.id
enggisigian.2222132001@mhs.unimed.ac.id, Elfrettystg.2223132010@mhs.unimed.ac.id,
Yunimelati.2223132041@mhs.unimed.ac.id

Alamat: Jl. William Iskandar Ps. V, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara 20221

Korespondensi Penulis : Irmatambunan.2222432001@mhs.unimed.ac.id

Abstract

K-POP (Korean K-POP) is a southern popular music Korea that is very popular around the world, including Indonesia. Its fans come from all walks of life, including high school students such as those at SMA Swasta Primbana Medan. Usually, K-pop fans, especially teenagers, tend to be fanatical fans who imitate the behaviour of their idols. This study aims to examine the influence of K-Pop South Korea behaviour of its fans, especially students of SMA Swasta Primbana Medan. This study uses a qualitative approach method that focuses on observations, questionnaires, and documented descriptive data. According to the results of this study, the influence of K-POP fever on student behavior can be divided into two types: positive and negative. Positive advantages include a wide range of knowledge, a strong desire to learn, mastering foreign languages, a wide network of friends, high creativity, good cooperation with others fans, and saving habits. The negative impact is that teenagers tend to buy K-Pop idol merchandise, such as albums, posters, and clothes. They often spend time in fantasies, lose concentration on education, often stay up late, prefer to interact in cyberspace, have many enemies, and are very obsessed with their idols. This research shows that K-Pop fever has a significant influence on teenagers' lifestyle and consumption. Education and assistance from parents and teachers are needed so that teenagers can enjoy K-Pop wisely and responsibly.

Keywords: *K-pop fever, music, Korea, students, behaviour, lifestyle*

Abstrak

K-POP (K-POP Korea) adalah musik populer yang berasal dari Korea Selatan yang sangat digemari di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Penggemarnya datang dari berbagai kalangan, termasuk siswa Sekolah Menengah Atas seperti di SMA Swasta Primbana Medan. Biasanya, penggemar K-pop, terutama remaja, cenderung menjadi penggemar fanatik yang meniru perilaku idola mereka. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak K-POP terhadap perilaku penggemar khususnya siswa SMA Swasta Primbana Medan. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan kualitatif dengan berfokus pada deskripsi analisis, dengan siswa dan guru sebagai sumber data. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa efek demam K-pop terhadap tingkah laku murid dapat dibagi menjadi dua bidang; dampak positif dan dampak negatif. Manfaat positifnya meliputi pengetahuan yang luas, semangat belajar yang tinggi, penguasaan bahasa asing, jaringan pertemanan yang luas, kreativitas yang tinggi, kerjasama yang baik dengan sesama penggemar, dan kebiasaan menabung. Dampak negatifnya remaja cenderung membeli merchandise idola K-Pop, seperti album, poster, dan pakaian. Mereka sering mengahabiskan waktu dalam berkhayal, kehilangan konsentrasi pada pendidikan, sering begadang, lebih suka berinteraksi di dunia maya, memiliki banyak musuh, dan sangat obsesi terhadap idola mereka. Penelitian ini menunjukkan bahwa demam K-POP mempunyai dampak yang signifikan terhadap gaya hidup dan konsumsi remaja. Diperlukan edukasi dan pendampingan dari orang tua dan guru agar remaja dapat menikmati K-Pop dengan bijak dan bertanggung jawab.

Kata kunci: demam K-pop, musik, Korea, siswa, perilaku, Gaya hidup

PENDAHULUAN

Saat ini, kemajuan zaman sudah semakin modern dan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Media sosial dan internet pun sudah semakin maju sehingga dapat diakses oleh semua kalangan, termasuk orang tua, ana-anak, dan remaja, sehingga semakin mudah dalam mengakses, berkomunikasi, dan memahami informasi. Tidak jarang anak usia dini juga sudah mahir menggunakan media internet. Saat ini penyebaran informasi melalui media massa juga berkaitan dengan budaya populer, dan secara bertahap mulai menyebar di Indonesia. Dari sudut pandang sosiologi, budaya pop saat ini merupakan budaya yang sedang tren, laris, dan berubah dengan cepat. Budaya pop biasanya mengacu pada topik sehari-hari seperti musik, film, dan fashion yang dapat dinikmati oleh semua orang atau sekelompok orang tertentu (Bungin, 2006:100 dalam Riauzie Poetri, 2014). Salah satu negara yang sukses mempopulerkan budaya pop saat ini adalah Korea Selatan. Negara yang disebut juga dengan negeri ginseng ini mampu membuat Aktor, aktris, boyband serta girlgroup mereka berhasil "mempengaruhi " ragam kelompok masyarakat, serta popularitas budaya K-pop yang meluas secara global dan menjadi tren terkini. Tidak hanya aktor dan aktris nya saja yang populer dikalangan remaja fashion,kuliner, dan budayanya juga semakin populer dan mendunia .

K-POP merupakan singkatan dari Korean POP (“Musik popKorea”, genre musik yang berasal dari Korea Selatan). Banyak artis dan grup musik K-pop yang telah sukses melakukan hal ini. Popularitas Korea Sekatan tidak hanya terbatas pada musiknya saja, tetapi juga pada berbagai aspek seperti drama Korea, gaya Korea, dan fashion, makanan dan budaya menjadikannya populer tidak hanya di Jepang tetapi juga di negara-negara di dunia.

Banyak remaja seringkali sangat tertarik denganbudaya Korea, terutama dalam hal hiburan, fashion, dan bahasa, namun mereka kadang-kadang kurang memperhatikan dan menghargai budaya dan bahasa daerah mereka sendiri. Membeli barang barang yang digunakan aktor dan aktris favorit mereka. Banyak orang mencantumkan beberapa kota di Korea Selatan sebagai kota asal mereka sebagai tempat lahir mereka di media sosial, dan banyak juga orang yang menggunakan nama korea mereka di media sosial. Tentu saja hal ini berdampak pada perkembangan mental remaja Indonesia. Remaja seakan-akan sudah kehilangan jati diri dan melupakan budayanya sendiri. Menganggumi budaya Korea (K-POP), yang menyebabkan deman Korea dan sindrom Korea (dikenal sebagai Korean Wave).

Penyebaran budaya fenomena globalisasi telah membawa Korea untuk menjadi bagian dari arus tersebut. Hal ini tidak hanya mengakibatkan berkurangnya keunikan budaya lokal

(dikenal sebagai globalisasi), tetapi juga menegaskan keberadaannya (glokalisasi). Namun, ironisnya minat yang besar terhadap budaya K-pop Korea terlihat jelas, terutama di kalangan remaja yang gemar mengonsumsi berbagai produk seperti tiket konser, album musik, poster, photocard, dan merchandise lainnya, serta beberapa acara K-POP untuk merayakan idola. Oleh karena itu, fenomena ini penting untuk dikaji karena konsumsi budaya asing tidak hanya mendorong gaya hidup konsumsi remaja, namun juga berpotensi mengubah gaya hidup dan membingungkan identitas konsumen.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang berfokus pada data verbal dan mengutamakan narasi dalam pengumpulan dan analisis data. Teknik analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan peristiwa yang diteliti. Penelitian ini dilakukan di SMA Swasta Primbana Medan di kecamatan Medan Johor. Lokasi ini dipilih karena banyak siswa yang menyukai musik K-Pop dan mengikuti kegiatan ekstrakurikuler yang berhubungan dengan musik K-Pop, seperti dance. Dalam penelitian ini sumber data utamanya adalah primer (hasil observasi dan angket) dan sekunder (literatur seperti buku dan jurnal). Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dan dokumentasi, sedangkan teknik analisis data meliputi; reduksi (proses transkripsi data angket ke dalam bentuk tulisan), tahap penyajian (data yang telah diklasifikasikan dan dianalisis), dan tahap penarikan kesimpulan (proses verifikasi terhadap data awal yang telah dikumpulkan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Remaja Dan Dunia K-POP

Masa remaja merupakan masa dimana anak masih mudah terpengaruh oleh lingkungannya dan kepribadiannya cenderung tidak stabil. Pada usia ini, mereka mencari identitas diri. Menurut WHO, remaja adalah individu berusia 10 hingga 19 tahun, sementara PBB mendefinisikan kaum muda sebagai mereka yang berusia 15 hingga 24 tahun. Secara psikologis, remaja mengalami berbagai perubahan kognitif, emosi, sosial, dan moral yang memerlukan bimbingan agar berkembang dengan baik.

Di era modern dengan pertumbuhan globalisasi yang cepat, budaya asing, termasuk budaya Korea, mudah masuk ke Indonesia. Hal ini menimbulkan kekhawatiran akan tergerusnya budaya asli. Saat ini, budaya Korea tengah populer di kalangan remaja Indonesia, mencakup

gaya berpakaian, musik, dan makanan. Remaja Indonesia mulai tertarik pada budaya Korea sejak usia sekolah dasar hingga perguruan tinggi, dipengaruhi oleh lingkungan, terutama oleh teman sebaya.

Dalam interaksi sosial, remaja dipengaruhi oleh keluarga, teman sebaya, dan masyarakat sekitar. Teman sebaya sering kali menjadi teman melalui permainan dan aktivitas sehari-hari serta memainkan peran penting. Minat remaja juga dipengaruhi oleh teman-temannya, termasuk ketertarikan pada K-POP, budaya pop Korea Selatan yang sedang booming saat ini. Kesamaan kepentingan mendorong generasi muda untuk membentuk komunitas dan fandom seperti Kpopers, dan kepentingan serupa memperkuat persatuan di antara negara.

Penyebaran *Korean Wave* sangat pesat didukung oleh berbagai platform media termasuk internet. Generasi milenial memiliki akses yang mudah terhadap informasi mengenai budaya Korea, termasuk siswa siswi SMA Swasta Primbana Medan yang merupakan penggemar K-Pop.

B. Dampak Ekonomi

Perkembangan K-POP dan Korean Wave mengalami kemajuan pesat di seluruh dunia, berdampak pada berbagai aspek seperti ekonomi, masyarakat, dan budaya. Di bidang ekonomi, perkembangan K-POP telah mendorong sikap, konsumernya di kalangan penggemar Korea di bawah pengaruh globalisasi yang pada gilirannya mengarah pada kapitalisme. Penggemar Kpop menunjukkan perilaku konsumtif dengan membeli berbagai produk Kpop seperti album, photocard, pakaian, aksesoris, dan *merchandise* lainnya yang terkait dengan idola mereka. Pembelian ini lebih didasarkan pada keinginan daripada kebutuhan. Menurut teori konsumerisme Baudrillard, rasionalitas dalam pemenuhan kebutuhan bergeser dari kebutuhan menjadi keinginan. Penelitian menunjukkan bahwa siswa siswi SMA Swasta Primbana Medan yang menggemari Kpop membeli produk Kpop sebagai hobi mengoleksi dan investasi untuk dijual kembali. Keinginan ini didorong oleh hasrat individu untuk memenuhi sesuatu yang berupa produk Kpop seperti album, photocard, pakaian, lighstick, dan merchandise lainnya.

C. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Remaja Dalam Menggemari Budaya K-Pop Korea

Budaya Pop Korea atau K-pop, yang berasal dari Korea Selatan, digemari dan diminati oleh banyak orang. Penyebaran budaya K-Pop Korea sudah sangat mendunia, termasuk di Indonesia dan khususnya di Kota Medan, hal ini dipengaruhi oleh beberapa faktor yang sudah ada sebelumnya. Beberapa faktor tersebut dapat dianalisis menggunakan teori yang dicetuskan oleh Arjun Appadurai yaitu teori globalisasi dan dijelaskan sebagai berikut:

a. Mobilitas Spasial Antarnegara Indonesia dan Korea Selatan

Fenomena yang sedang disukai oleh semua kalangan umur yaitu Korea Wave yang telah mendorong masyarakat seluruh dunia, salah satunya adalah warga Indonesia, untuk mengunjungi negara yang dikenal dengan sebutan negeri ginseng atau Korea Selatan. Mulai dari drama Korea, film, dan video-video musik K-Pop yang mengekspresikan keindahan Korea Selatan menarik perhatian para penggemar budaya K-POP Korea yang berkunjung ke negara tersebut. Menurut visitkorea.or.kr/ , Februari 2023, sebanyak 250 ribu wisatawan Indonesia telah mengunjungi Korea Selatan, wisata dan liburan menjadi alasan utama mobilitas ini, karena banyaknya tempat lokasi syuting drama, film, dan video musik K-Pop yang menjadi salah satu tempat wisata populer. Selain berwisata, tujuan lain seperti menempuh pendidikan ataupun melanjutkan pendidikan S2, bekerja, dan berbisnis juga menjadi salah satu penyebab terjadinya mobilitas spasial antarnegara Indonesia dan Korea, yang mempengaruhi remaja di SMA Swasta Primbana Medan dalam konsumsi budaya K-POP Korea.

b. Multimedia

Maraknya Korean Wave dan popularitas K-Pop tidak terlepas dari kemajuan multimedia khususnya internet. Pemerintah Korea Selatan, yang mengalami krisis keuangan, mendorong industri hiburannya untuk mengeksport film, acara televisi, dan musik ke seluruh Asia. Hal ini secara tidak sengaja menabur benih kecanduan budaya K-pop Korea di seluruh wilayah (Hong, 2020). Para remaja di SMA Swasta Primbana Medan mengakui bahwa mereka terpapar budaya K-pop Korea melalui siaran di stasiun televisi Indonesia. Beberapa keluarga sengaja memasang saluran televisi Korea selatan untuk menonton program-program dari negara tersebut. Teknologi ini telah mendorong ketertarikan generasi muda terhadap budaya K-pop Korea, seperti yang terlihat di antara para penggemar di SMA Swasta Primbana Medan yang secara aktif menggunakan platform media sosial seperti Instagram, Youtube, Twitter, dan Weverse untuk terus mengikuti perkembangan berita tentang idola mereka. Mereka juga sering mencari konten terkait budaya dan kehidupan di Korea Selatan, seperti berita terkini, makanan, make up ala Korea, dan kehidupan sehari-hari di negara tersebut.

c. Investasi Perusahaan Asing

Berdasarkan pemberitahuan <https://setkab.go.id> , Presiden Joko Widodo mengunjungi Korea selatan pada 28 Juli 2022 dan bertemu dengan Presiden Korea Selatan Yun Seok-yew di Istana Kepresidenan Yongsan. Nurul Iqwan, wakil direktur promosi penanaman Modal BKPM, mengatakan perusahaan Korea yang berminat berinvestasi di Indonesia antara lain POSCO,

Lotte Chemical, LG Group, CJ Group, KCC Glass, LS Group, LX Holdings Taekwang, dan Samsung Electronics. Selain berinvestasi di bidang manufaktur dan teknologi, Korea Selatan juga memanfaatkan popularitas Korean Wave untuk berinvestasi di industri hiburan. Salah satu contohnya adalah SM Entertainment, salah satu agensi hiburan terbesar di Korea Selatan yang telah membuka kantor di Indonesia. Didirikan pada tahun 1995 oleh Lee Soo Man, SM Entertainment adalah pionir dalam mempopulerkan K-pop di seluruh dunia. Kantor di Indonesia akan bertindak sebagai agen yang memfasilitasi kolaborasi antara perusahaan televisi Indonesia dan artis-artis di bawah naungan SM Entertainment. Keberadaan perusahaan agensi hiburan Korea cabang ini memicu minat banyak anak muda di Indonesia untuk menjadi idola K-Pop, termasuk para penggemar budaya K-pop Korea di Medan

d. Ideologi Konsumerisme

Menurut laporan dari cnbcindonesia.com/, Kim Kyoung-hwa, Peneliti Senior di Pusat Studi perdagangan dan kerjasama Asosiasi Perdagangan Internasional Korea (KITA), menyebutkan bahwa beberapa faktor membuat Korea Selatan memandang Indonesia sebagai investasi yang penting, salah satunya adalah pasar konsumen kosmetik yang besar. Dengan memanfaatkan popularitas budaya K-Pop Korea, Korea Selatan menyebarkan ideologi mereka secara global. Bagi Korea Selatan, budaya populer Amerika dianggap sebagai simbol kebebasan, yang diperkenalkan oleh angkatan bersenjata Amerika melalui rock'n'roll, spam, dan bisbol, yang dilihat sebagai lambang kebebasan dari sekarang. Terinspirasi oleh kesuksesan Amerika Serikat dalam menjual film dan Britania Raya dalam menjual konser musik, Korea Selatan menjadikan kedua negara tersebut sebagai model dalam membangun industri budaya K-Pop mereka. Melalui Korean Wave, Korea Selatan berhasil memperkenalkan produk budaya K-Pop mereka di kancah Internasional. Produk budaya Korea seperti drama, film, musik, fashion, makanan, kosmetik, dan gaya hidup mulai diminati banyak orang di seluruh dunia, terutama generasi muda. Popularitas musik K-Pop Korea adalah buktinya. Saat ini, banyak remaja, termasuk siswa SMA Swasta Primbana Medan, menikmati tarian dan musik K-Pop, menonton video musik, menirukan tarian K-Pop, dan mengunggahnya ke media. Mereka juga membeli berbagai barang seperti album mini, photocard, merchandise resmi, bahkan menabung untuk membeli tiket konser demi menonton idola mereka

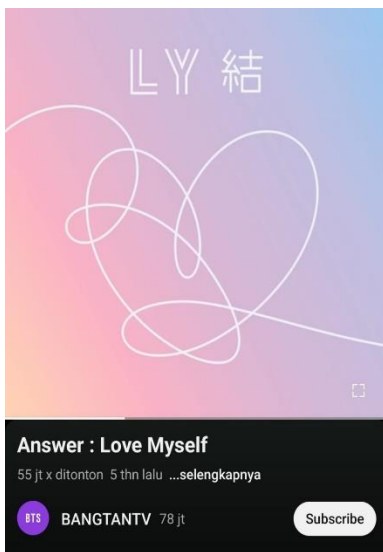
D. Gaya Hidup Remaja Penggemar Budaya K-POP Korea

Gaya hidup diartikan sebagai aktivitas, minat, dan pendapat seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Bagi remaja penggemar budaya K-pop Korea, gaya hidup mencakup berbagai

aktivitas, minta, dan pendapat mengenai konsumsi budaya K-Pop Korea. Kegiatan berikut ini biasa dilakukan oleh remaja penggemar budaya K-pop Korea di SMA Swasta Primbana Medan.

a. *Streaming Lagu dan Musik Vidio Idola*

Streaming adalah teknologi yang mentransmisikan data audio dan vidio dalam bentuk terkompresi melalui jaringan internet. Data ditampilkan di aplikasi pemutar atau player secara real time. Bagi remaja penggemar K-pop, streaming memberikan akses mudah ke musik dan konten favorit dari idolanya. Hal ini mencakup platform streaming seperti spotify, Youtub Music, dan Apple Music, yang memberikan remaja akses mudah dan nyaman ke lagu, album, dan vidio musik K-pop favorit mereka. Salah satu informan penelitian ini melakukan streaming di platform Youtube setiap hari selama sebulan untuk mendengarkan dan menonton lagu-lagu terbaru idolanya. Semakin banyak streaming, semakin besar kemungkinan sang idola mereka masuk nominasi Top Song.



Gambar 1. Streaming lagu BTS



Gambar 2. Spotify lagu Baby Monstrer

b. *Membeli dan Mengoleksi Merchandise*

Perkembangan budaya K-Pop Korea memberikan hobi baru bagi para penggemar K-Pop: membeli produk-produk yang berhubungan dengan idolanya. Jenis produk yang umum dibeli antara lain album, photocard, psyllium, poster, T-shirt, dan banyak lagi. Album adalah salah satu produk yang paling banyak dibeli oleh penggemar K-Pop. Album yang diproduksi oleh agensi yang melayani grup laki-laki atau perempuan tertentu biasanya mencakup photobook, photocard, lyruc book, postcard, sticker, dan DVD/CD yang memuat lagu dan wajah idola. Harga berkisar

dari Rp 350.000,00 hingga Rp 850.000,00. Meski harganya cukup mahal, para remaja penggemar budaya K-Pop Korea tetap membeli dan mengoleksi barang-barang koleksi tersebut karena membawa kegembiraan. Salah satu informan menjelaskan bahwa ia suka mengoleksi benda-benda dan menganggap koleksinya berharga.



Gambar 3. Album



Gambar 4. Photocard

c. Mengikuti Acara *Gathering* dan *Cup Sleeve Event*

Bagi penggemar K-Pop, *gathering* adalah cara bagi remaja penggemar K-Pop untuk menunjukkan kecintaan mereka terhadap musik, idola dan budaya Korea. Saat berkumpul, penggemar bisa bernyanyi, menari, dan bersenang-senang dengan penggemar lainnya. *Gathering* merupakan wadah bagi para penggemar K-Pop untuk bertemu dengan orang-orang yang memiliki minat yang sama, menjalin pertemanan baru, dan memperkuat rasa memiliki terhadap komunitas fandom. Pertemuan seringkali menjadi kesempatan bagi penggemar K-pop untuk melaksanakan proyek dan aktivitas bersama, seperti membuat nyanyian penggemar, membuat koreografi tarian, dan proyek amal untuk mendukung idola. Acara *cup sleeve* merupakan acara yang biasanya diadakan di kafe untuk merayakan ulang tahun, hari jadi, dan pencapaian grup dan anggota K-pop. Acara ini biasanya dimulai oleh para penggemar K-Pop dan berkolaborasi dengan kafe-kafe yang dipilih dengan cermat. Kafe ini mungkin juga menawarkan menu spesial yang terinspirasi oleh K-pop dan grup terkenal.

d. Menonton Konser dan Mengikuti *Fasign*

Popularitas musik K-Pop secara global telah meningkatkan jumlah penggemarnya tidak hanya di Korea tetapi juga di berbagai negara. Dalam hal ini, agensi idola K-pop kini juga memperhitungkan kehadiran penggemar di luar negeri, sehingga agensi mempromosikan idola di konser di seluruh dunia dengan sponsor penggemar. Negara-negara Asia Tenggara seperti

Indonesia juga menjadi sasaran agensi K-Pop dengan memasukkan boy band dan girl group. Menurut informasi penelitian mengatakan bahwa dia mempunyai impian yang harus terwujud dalam hidupnya yaitu menonton konser idola favoritnya. Informan dalam penelitian juga sedang berusaha mengumpulkan uang untuk menonton konser idola mereka yang akan di selenggarakan pada tahun 2025/2026 mendatang.

Selain konser, para penggemar K-Pop juga berusaha melihat idolanya secara langsung melalui acara *fansign*. acara fansign atau fansign merupakan acara dimana para penggemar K-pop dapat bertemu langsung dengan idolanya dan mendapatkan tanda tangan. Acara ini biasanya diadakan oleh agensi bakat dan promotor konser untuk mempromosikan album dan single baru grup K-pop. Acara fansign ini memberikan kesempatan kepada para penggemar untuk bertemu dan berinteraksi langsung dengan idolanya meski hanya dalam waktu singkat.



Gambar 5. Fanmeeting Idol K-Pop EXO di Jakarta

e. Menonton Film dan Drama Korea

Menonton film dan drama Korea adalah salah satu kegiatan yang digemari banyak orang di Indonesia. Hal ini dikarenakan film dan drama Korea memiliki banyak daya tarik. Film dan drama Korea terkenal dengan cerita yang menarik dan menyentuh hati. Ceritanya bisa tentang berbagai genre, seperti komedi, romantis, thriller, dan sejarah. Film dan drama Korea biasanya memiliki sinematografi yang indah. Hal ini membuat film dan drama Korea semakin menarik untuk ditonton.



Gambar 6. Viu Drama Korea

f. Mengonsumsi Makanan dan Minuman Korea

Melalui siaran langsung Weverse di mana idola Korea berinteraksi dengan penggemar, banyak idola dan aktris yang mengonsumsi makanan Korea dari negeri ginseng. Banyak penggemar yang tertarik dengan apa yang dimakan para idolanya tersebut. Saat ini banyak sekali restoran dan kafe di Indonesia, termasuk di kota Medan yang menjual makanan dan minuman khas Korea. Penggemar budaya K-Pop pastinya pernah mencoba masakan khas Korea. Menurut informasi penelitian, bahwa mereka pernah mencoba makanan khas Korea tersebut karena ingin mengetahui rasanya, seperti yang sering mereka lihat dalam drama Korea atau saat idolanya melakukan live weverse.

g. Menggunakan Make Up dan Fashion Korea

Budaya Korea disebut “Korean Wave” dan orang-orang di seluruh dunia telah mengadopsi budaya ini sebagai bagian dari gaya hidup mereka sehari-hari. Bahkan di Indonesia, fashion dan make up Korea sedang trend di kalangan anak muda. Ini populer karena sederhana namun bergaya dan keren. Masuknya budaya Korea ke Indonesia sendiri diawali dari K-Pop dan K-drama yang umumnya mengedepankan kecantikan dan gaya hidup ala Barat. Fashion dan riasan Korea terlihat sangat sederhana dan elegan. Fashion Korea ditandai dengan pakaian kebesaran dan riasan natural. Selain itu, di Korea, pria juga memakai riasan. Karena pengaruh dari Korean Wave sendiri, generasi muda di Indonesia mulai menggunakan gaya Korea Wave. Dan sangat disayangkan kebudayaan Indonesia sendiri semakin hilang.

h. Mempelajari Bahasa dan Budaya Negara Korea

Drama Korea terus menggambarkan berbagai aspek budaya Korea, seperti makanan, kosmetik, penampilan aktor dan aktris yang menarik, seperti adat istiadat dan gaya hidup masyarakat Korea. Adat istiadat yang umum anatar lain membungkuk saat menyapa orang, mengikuti aturan, menjaga privasi dengan tidak mengambli foto dengan sembarangan, dan menggunakan tata

bahasa yang sesuai dengan usia dan status sosial. Sebagai penggemar budaya K-pop Korea yang sering mengonsumsi produk-produk tersebut, para informan mengaku sering terpengaruh oleh budaya Korea. Salah satu informan mengaku sering menggunakan bahasa Korea dalam percakapan sehari-hari dan terkadang membungkuk ketika menyapa orang seperti orang Korea.

E. Hasil Penyebaran angket

Angket ini dilakukan untuk mengetahui dampak demam K-Pop di kalangan remaja di SMA Swasta Primbana Medan. Penyebaran angket yang dilakukan oleh peneliti diberikan kepada siswa kelas 10 dengan satu kelas berjumlah 30 siswa. Dari jumlah siswa kelas X, 50% dari mereka banyak mengetahui tentang K-Pop, 30% dari siswa siswi SMA Swasta Primbana Medan menyukai K-Pop karena fashion, lagu, dan visual idola Korea nya. Menyukai terhadap K-Pop mempunyai dampak positif dan negatif bagi kalangan remaja di SMA Swasta Primbana Medan. Dampak positif menyukai K-pop menurut responden dari siswa siswi SMA Swasta Primbana Medan yaitu 65% siswa siswi SMA Primabana Medan merasa K-Pop meningkatkan semangat dan motivasi belajar, dan mendorong mereka menjadi lebih kreatif. Dampak negatif K-Pop bagi remaja siswa siswi SMA Swasta Primbana Medan yaitu 25% siswa merasa K-Pop dapat membuat mereka boros untuk membeli merchandise idola, siswa merasa K-Pop dapat membuat mereka terobsesi dan menghabiskan waktu berlebihan.

Dari hasil data menunjukkan bahwa 70% responden menyukai K-POP. Banyak dari responden yang menunjukkan bahwa dunia K-POP cukup berpengaruh dikalangan remaja khususnya anak sekolah de SMA Swasta Primbana Medan. Banyak dari mereka yang mengikuti gaya pakaian dan makanan khas korean.

SIMPULAN

Demam K-pop memiliki dampak signifikan terhadap gaya hidup dan konsumsi remaja di berbagai belahan dunia. Mulai dari Fashion dan kecantikan dimana mereka akan mengikuti gaya berbusana dari idol mereka dan popularitas kpop juga mendukung peningkatan produk kecantikan. Para fans mereka akan membeli produk kecantikan dan fashion jika bintang iklan nya adalah idol mereka. Mengikuti Konser dan Fan Meeting: Kehadiran konser dan acara fan meeting K-pop di berbagai negara meningkatkan antusiasme remaja untuk menghadiri acara tersebut, meskipun seringkali harus mengeluarkan biaya yang tidak sedikit. Pembelian Merchandise: Remaja cenderung mengeluarkan uang untuk membeli merchandise resmi seperti album, lightstick, poster, dan pernak-pernik lainnya. Secara keseluruhan, demam K-pop

telah menciptakan perubahan yang signifikan dalam gaya hidup dan pola konsumsi remaja, memperluas pengaruh budaya Korea ke berbagai aspek kehidupan sehari-hari.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terimakasih pada Universitas Negeri Medan yang memberikan dukungan untuk menyelesaikan artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

Al Hamid, R. (2022). *Buku Ajar Mata Kuliah Wajib Umum Pancasila Untuk Perguruan Tinggi*.

Djahir, Y. (2019). *Suplemen Bahan Ajar Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta. CV Budi Utama

Dwiyanti, N. M. F. S., Pujaastawa, I. B. G., & Laksmiwati, I. A. A. (2023). Pengaruh Budaya Pop Korea terhadap Gaya Hidup Remaja di Kota Denpasar, Bali. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 162-170.

Gulo, G., Dewi, A. A., Harahap, E. M., Febrian, F., Pasaribu, N., Sagala, W. P., ... & Rachman, F. (2024). Penetrasi Budaya Korea Selatan terhadap Nilai-Nilai Pancasila: Analisis dari Perspektif Media Sosial di Indonesia. *Jurnal Manajemen Kreatif dan Inovasi*, 2(2), 173-184.

Harefa, Darmawan, and M. M. Fatolosa Hulu. *Demokrasi Pancasila di era kemajemukan*. Pm Publisher, 2020.

Hasanah, R., & Dewantara, J. A. (2023). NASIONALISME MUDA PADA KOMUNITAS K-POPER MELALUI ANALISIS SIKAP DAN ETIKA MORAL WARGA NEGARA INDONESIA. *Academy of Education Journal*, 14(2), 267-276.

Isheq. H. (2021). *Pendidikan Pancasila*. Jakarta. Kencana

Istianah, A., Habibah, S. M., & Susanti, R. P. (2023). *Buku Ajar Pendidikan Pancasila. Tangguh Denara Jaya Publisher*.

Kapiarso.Yudea. (2019). *Tren K-Pop dan J-Pop di Indonesia*. Tempo Publishing

Muslinawati, M., & Desfandi, M. (2024). Fenomena Korean Wave Di kalangan Mahasiswa Universitas Syiah Kuala. *Jurnal Pendidikan Geosfer*, 9(1.1), 330-336.

Nisrina, D., Widodo, I. A., Larassari, I. B., & Rahmaji, F. (2020). Dampak konsumerisme budaya Korea (Kpop) di kalangan mahasiswa fakultas ilmu sosial universitas negeri Malang. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 21(1), 78-88.

Nisrina, D., Widodo, I. A., Larassari, I. B., & Rahmaji, F. (2020). Dampak konsumerisme budaya Korea (Kpop) di kalangan mahasiswa fakultas ilmu sosial universitas negeri Malang. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 21(1), 78-88.

- Perbawani, P. S., & Nuralin, A. J. (2021). Hubungan parasosial dan perilaku loyalitas fans dalam fandom kpop di Indonesia. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 9(1), 42-54.
- Sakinah, R. N., Hasna, S., & Wahyuningsih, Y. (2022). Pengaruh Positif Fenomena K-Pop Terhadap Karakter Generasi Muda di Indonesia. *Journal on Education*, 5(1), 735-745.
- Sam, Kang. (2022). *Culture Schock: 101 Korean Pop Culture*. Arruzz Media
- Sihotang. K, Mikhael, M, B, Molan, B, Kama, V, F, (2019). *Pendidikan Pancasila Upaya Internalisasi Nilai-Nilai Kebangsaan*. Jakarta. Universitas Katolik Indonesia Atma Jaya
- V3. (2019). *Fatal Morgana*. Guepedia