

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fenomena *Korean Wave (K-wave)* atau yang dikenal dengan nama *Hallyu* yang jika diartikan Gelombang Korea, mulai masuk ke berbagai negara di dunia salah satunya adalah Indonesia. Fenomena ini diikuti dengan meningkatkan minat terhadap produk Korea Selatan seperti film atau drama, makanan, fashion dan juga musik. Seiring berkembangnya zaman dan kecanggihan teknologi yang semakin mudah di era digital ini. Hal ini membuat persebaran budaya semakin mudah dengan adanya *platform* seperti *Youtube*, *Spotify*, *Instagram*, dan masih banyak lainnya. Dengan begitu fenomena *Hallyu* ini melanda generasi z Indonesia menggemarnya. Salah satunya adalah K-Pop (*Korean Pop*) jenis musik populer yang berasal dari Negeri Ginseng, Korea Selatan. Ada banyak pilihan *genre* musik yang bisa didengar setiap orang dengan selera musiknya masing – masing.

Menurut hasil penelitian yang dilakukan oleh *Korean Culture and Information Service (KOCIS)* tahun 2011 pada penggemar K-Pop menyatakan bahwa sekitar 66% penggemar *K-Pop* berada di usia remaja dan dewasa awal usia 20 tahunan, 18% penggemar berusia 30 tahunan, 8% berusia 40 tahunan, 6% berusia 50 tahunan dan 2 % berusia di atas 60 tahunan (Juwita, 2018). Berdasarkan hasil survei Katadata Insight Center (KIC) dan zigi.id, sebanyak 24,7% responden mengakses konten Korea.

Selatan rata – rata kurang dari 1 jam per hari. Lalu, sebanyak 18,9% responden yang mendengarkan musik Korea Selatan rata – rata 3 hingga 6 jam per hari. Adapun survei ini dilakukan pada 20-29 Juni 2022 secara online terhadap 1.609 responden warga Indonesia penyuka musik

Korea. Mayoritas responden berasal dari kelompok Gen Z dan Milenial. Responden tersebar di seluruh Indonesia, dengan populasi terbanyak berada di Pulau Jawa.

Secara umum budaya K-Pop memiliki berbagai unsur yang membuat remaja masa kini kecanduan mulai dari paras kecantikan/ketampanan, skill yang dimiliki, hingga makna lagunya yang memotivasi pendengarnya untuk melakukan sesuatu. Segala sesuatu tentang K-Pop menyampaikan semangat untuk berkarir, mencapai impian, dan banyak penggemar K-Pop yang terinspirasi oleh semangat juang idola mereka untuk mencapai impian. Cara pandang penggemar K-Pop juga dapat berubah dengan menjadi lebih terbuka terhadap kehidupan, lebih bahagia, dan bahkan mereka mampu keluar dari depresi (Octavia, 2019).

Kehadiran idola K-Pop dapat memberikan memberikan pengaruh terhadap preferensi generasi milenial. Pengaruh ini seringkali diwujudkan dalam gaya hidup, namun ternyata K-Pop juga mempengaruhi motivasi belajar. Motivasi yang ditimbulkan oleh para idola K-Pop mungkin menyebabkan para penggemar K-Pop harus bekerja lebih keras untuk melanjutkan pendidikannya. Motivasi yang didapat para idola K-Pop dapat meningkatkan tingkat keberhasilannya karena menimbulkan semangat untuk belajar.

Hal menarik lainnya yang menjadi daya tarik penggemar K-Pop adalah musik K-Pop yang mereka mainkan. Musik yang dibawakan oleh grup idola K-Pop biasanya menyertakan lirik motivasi di dalam lagunya. Seperti lagu *Stray Kids* dengan judul lagu yaitu *Grow Up* lagu ini memberikan pesan kepada para remaja jangan menyerah meski berat dan melelahkan, tak apa jika ingin istirahat, tapi kemudian bangkit kembali dan terus

berjuang, nanti akan terlihat perjuangan seperti apa yang telah kamu jalani. Kamu akan melihat perjuangan yang sudah kamu lakukan dan dapat berkata “kamu sudah melakukannya dengan baik”.

Musik adalah karya seni berupa lagu atau komposisi musik yang dapat mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik yaitu irama melodi, harmoni, bentuk dan struktur lagu dari ekpresi sebagai satu kesatuan (Khoiriyah & Sinaga, 2018). Berbagai genre jenis musik yang bisa didengar, ternyata ada jenis musik yang ternyata bisa meningkatkan motivasi dan semangat. Selain itu, musik dapat mempengaruhi *mood* atau emosi seseorang seperti sedang mengerjakan tugas, belajar, atau seperti hilangnya harapan untuk bangkit dari kepurukan problem yang dialami individu. Maka dari itu, motivasi sangat dibutuhkan sebagai pendorong atau daya tarik seseorang untuk melakukan segala sesuatu dengan tingkat antusiasme yang tinggi. Tinggi atau rendahnya motivasi memiliki faktor yang sama, hanya saja personal memiliki alasan yang berbeda untuk mendapatkan motivasi tersebut.

Labbé, Schmidt, Babin, & Pharr dalam (Shaleha, 2019) menjelaskan bahwa mendengarkan musik klasik setelah terpapar stressor, secara signifikan menurunkan emosi negatif jika dibandingkan dengan mendengarkan musik *heavy metal* ataupun hanya duduk dalam keheningan. Berdasarkan penelitian tersebut, musik dapat memberikan pengaruh kuat bagi kondisi psikologis individu. Seseorang yang sedang merasa sedih dan patah semangat kemudian ia menghibur dirinya dengan mendengarkan musik ia akan terbawa suasana sehingga emosi yang dialami seseorang tersebut dapat meningkatkan semangatnya lagi sesuai dengan alunan lagu dan akhirnya dapat termotivasi untuk bangkit kembali dan tidak terlarut dalam emosinya. Salah

satunya yang bisa meningkatkan motivasi pada individu adalah minat pada musik. Musik tidak hanya sebagai memberikan hiburan terhadap pendengarnya, namun musik bisa menjadi sarana untuk menyampaikan pesan moral, mengungkapkan perasaan dan termotivasinya seseorang dari rangkaian lirik lagunya.

Menurut Rianto dalam (Mendelson et al., 2020) Motivasi adalah sebagai penggerak atau pendorong seseorang atau kelompok untuk melakukan sesuatu atau tidak melakukan sesuatu. Santrock dalam (Mendelson et al., 2020) motivasi dapat berasal dari diri sendiri maupun disekitar kita. Menurut Winkel dalam (Mulyana, 2018) motivasi belajar adalah usaha yang digerakkan dalam diri sendiri dapat menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar sehingga tujuannya dapat tercapai. Menurut Abraham Maslow motivasi merupakan kebutuhan. Menurut Maslow dalam (Utami, 2017) motivasi adalah suatu pendorong dari diri manusia yang bisa menimbulkan sesuatu yang baik dan berusaha untuk dapat memenuhi kebutuhannya. Motivasi ini adalah keinginan untuk menggerakkan atau mendorong seseorang atau diri kita untuk berbuat sesuatu untuk memenuhi kebutuhan yang diinginkan. Jadi, berdasarkan teori motivasi ini bahwa perilaku tidak akan bisa terjadi dengan sendirinya. Tetapi, dengan adanya pendorong yang bisa mewujudkannya.

Pada kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri individu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, shinga dapat diharapkan tujuan bisa tercapai. Menurut Nana Syaodih Sukmadina (Masni, 2015). Proses motivasi belajar ini meliputi tiga langkah yaitu: 1) Adanya kondisi tertentu yang terbentuk dari tenaga – tenaga pendorong belajar yang menimbulkan

suatu ketegangan dalam diri individu 2) Berlangsungnya kegiatan atau perilaku belajar yang diarahkan pada pencapaian tujuan belajar akan menghilangkan ketegangan 3) Pencapaian tujuan belajar dan berkurangnya atau hilangnya ketegangan di dalam diri individu. Makin tinggi tujuan belajar maka akan semakin besar pula motivasinya, dan semakin besar motivasi belajarnya akan semakin kuat pula kegiatan belajarnya. Perilaku belajar berkaitan erat dalam membentuk suatu kesatuan yang disebut sebagai proses motivasi belajar.

Sesuai dengan judul tersebut terdapat penelitian yang relevan digunakan sebagai acuan bagi peneliti dalam membuat penelitian yaitu penelitian yang dilakukan oleh (Rohaliya & Kuntari, 2023) yang berjudul "Pengaruh Idol K-Pop dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Anyer" bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh idol K-Pop dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik, faktor-faktor penyebab, serta dampak yang ditimbulkan, juga cara siswa mengatur waktu dalam belajar dan mendukung idolanya sampai bagaimana cara siswa mempertahankan motivasi melalui idol K-pop. Penelitian ini membahas terkait hubungan perilaku mendengarkan musik *Korean Pop* (K-Pop) yang terjadi pada penggemar atau fans K-Pop dalam meningkatkan motivasi. Dengan judul yang diajukan "**Hubungan Perilaku Mendengarkan Musik *Korean Pop* (K-Pop) dengan Motivasi Belajar pada Penggemar K-Pop**".

B. Ruang Lingkup dan Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian maka perlu adanya pembatasan masalah. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Ruang lingkup hanya meliputi seputar perilaku dalam mendengarkan musik K-Pop.

2. Penelitian ini subjek yang dibutuhkan adalah penggemar K-Pop yang berumur 18 – 25 tahun di berbagai kalangan penggemar K-Pop lainnya.
- C. Rumusan Masalah
- Berdasarkan yang diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah "Apakah ada hubungan perilaku mendengarkan musik *Korea Pop* (K-Pop) dengan motivasi belajar pada penggemar K-pop?"
- D. Tujuan Penelitian
- Tujuan dilakukannya ini adalah untuk mengetahui hubungan perilaku mendengarkan musik *Korea Pop* (K-Pop) terhadap motivasi belajar pada penggemar K-pop.

E. Definisi Operasional

a. Motivasi Belajar

Motivasi belajar adalah dorongan dari diri dan luar diri untuk melakukan proses pembelajaran (Kartono & Utami, 2014). Motivasi belajar terdapat indikator yang diklasifikasikan sebagai berikut: 1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil 2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar 3) Adanya penghargaan dalam belajar 4) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar 5) Adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan seorang pelajar dapat belajar dengan baik. 6) Adanya harapan untuk mewujudkan cita-cita masa depan (Uno, 2011)

b. Mendengarkan Musik K-Pop

Mendengarkan musik K-Pop adalah kemampuan menerima pesan atau lirik dari jenis musik K-Pop. Mendengarkan Musik K-Pop terdapat beberapa indikator diantaranya: 1) Kegemaran 2) Kepuasan hati 3) Kenikmatan 4) Motivasi. Terdapat dua faktor yang dapat mempengaruhi daya tahan (*endurance*) manusia, yaitu faktor fisiologis dan faktor psikologis. Suara menjadi salah satu yang dapat mempengaruhi faktor fisiologis seseorang. Frekuensi dan intensitas menjadi dua hal yang dapat mempengaruhi kualitas bunyi. Peneliti mengklafikasikan frekuensi seseorang dalam mendengarkan musik K-Pop rata – rata sebagai berikut:

- Tinggi: > 60 Menit/hari
- Sedang : > 45 Menit/hari
- Rendah : < 15 Menit/hari

F. Variabel Penelitian

a. Variabel Terikat

Variabel dependen (variabel terikat) adalah suatu variabel yang dapat dipengaruhi variabel bebas (X). Variabel terikat juga disebut dengan variabel terpengaruhi atau dependen, tergantung efek, tak bebas dan disingkat dengan nama variabel Y. Menurut Sugiyono (2019) variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat (Y) adalah Motivasi Belajar.

b. Variabel Bebas

Variabel independen (variabel bebas) adalah suatu variabel yang dapat mempengaruhi variabel terikat (Y). Variabel bebas ini bisa disebut dengan variabel pengaruh, perlakuan, kuasa, treatment, independen, dan disingkat dengan variabel (X). Yusuf (2014) memaparkan bahwa variabel bebas adalah variabel yang memengaruhi, menjelaskan, menerangkan variabel yang lain. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas (X) adalah perilaku mendengarkan musik K-Pop.

G. Manfaat Penelitian

Pada hasil penelitian ini bisa dijadikan referensi terkait faktor yang mempengaruhi motivasi belajar dan data dari penelitian ini bisa sebagai pengarah terkait perilaku mendengarkan musik K-Pop yang dipercayai bisa meningkatkan prestasi belajar.