

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan abad 21 ditandai oleh suatu lingkungan budaya baru yang secara dramatis ditransformasikan melalui media global dan teknologi mutakhir komputer dan internet yang mengakibatkan menipisnya batas-batas geopolitik, ekonomi dan juga budaya berbagai masyarakat di dunia. *Cultural studies* atau yang sering diistilahkan sebagai kajian budaya kontemporer merupakan suatu pendekatan yang mengemukakan saat ini, muncul sebagai suatu respon intelektual dalam menganalisis perubahan politik, ekonomi, dari budaya global, transformasi kebudayaan di berbagai tempat di dunia yang mempengaruhi identitas suatu masyarakat, klaim atas politik etnisitas dan tuntutan bagi pluralisme kebudayaan yang semuanya mengarah pada wujud-wujud toleransi baru dan negosiasi baru (Setyaningrum, 2002: 229)

Globalisasi terjadi dari hal yang kecil hingga hal besar, termasuk didalamnya teknologi yang merupakan salah satu dari unsur kebudayaan yang dipengaruhi oleh globalisasi. Dengan adanya teknologi jarak tak lagi menjadi hambatan dan segala informasi yang terjadi di belahan dunia lain dapat dengan cepat diketahui tanpa harus mendatangi tempat tersebut (Pradini, 2015: 1)

Situasi kehidupan dewasa ini sangat ditunjang oleh laju perkembangan teknologi dan arus kehidupan global, penemuan teknologi informasi berkembang dalam skala massal dan teknologi telah mengubah bentuk masyarakat serta memudahkan berbagi informasi tidak hanya dalam negeri tetapi juga diluar negeri. Media massa mempunyai

peran penting dalam menyebarkan dan menyampaikan informasi kepada masyarakat, dan mampu mempengaruhi bahkan mengubah pandangan dari masyarakat termasuk perihal budaya.

Pada dasarnya media massa merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk berkomunikasi baik komunikasi secara personal maupun komunikasi secara kelompok (massa). Pada saat ini media massa telah menjadi suatu kebutuhan hampir di seluruh masyarakat berbagai lapisan. Kebutuhan ini bertambah seiring dengan perkembangan informasi yang sedang berkembang pada saat ini (Dewi, 2013 : 7).

Tidak bisa dipungkiri pada masa kini budaya populer telah merambah keseluruhan belahan dunia tidak terkecuali Indonesia. Meskipun senang atau tidak senang, meskipun berdampak buruk atau baik, meskipun produk budaya berkualitas atau tidak, budaya populer merefleksikan kebutuhan dan keinginan masyarakat sehari-hari (Adi, 2011:1).

Budaya populer berkaitan dengan budaya massa. Budaya massa adalah budaya populer yang dihasilkan melalui teknik-teknik industrial produksi massa dan dipasarkan untuk mendapatkan keuntungan dari khalayak konsumen massa. Budaya massa ini berkembang sebagai akibat dari kemudahan-kemudahan reproduksi yang diberikan oleh teknologi seperti percetakan, fotografi, perekaman suara, dan sebagainya (Malthy dalam Tressia, 2012:37).

Menurut John Storey, konsumsi atas suatu budaya populer akan selalu memunculkan adanya kelompok penggemar, bahwa “penggemar adalah bagian paling tampak dari khalayak teks dan praktik budaya pop” (Jhon Storey, 2006 :157).

Konsumsi budaya berkaitan dengan pemaknaan individu akan pola yang ingin dibentuk sebagai identitas diri dan ditengah padatnya lalu lintas budaya saat ini yang beredar yang dipakai sebagai gaya hidup mampu memberikan suatu identitas diri tertentu.

Konsumsi atas budaya populer Korea (K-Pop) yang berupa *music* juga telah melahirkan penggemar-penggemarnya di seluruh dunia tak terkecuali di Indonesia. Di Indonesia ada banyak perkumpulan pencinta K-Pop yang hadir di kota-kota besar di Indonesia. Kumpulan penggemar ini membentuk komunitas-komunitas kecil sebagai tempat mereka berbagi informasi serta perkumpulan sesama pencinta K-Pop, salah satunya komunitas *dance cover*.

Komunitas *Dance* modern mulai berkembang di Kota Padang sejak tahun 2009 hingga sekarang. Diantaranya Komunitas *Break Dance*, Komunitas *J-Pop Dance*, Komunitas *Shuffle Dance* serta Komunitas *K-Pop Dance*. Muncul dan berkembangnya Komunitas-komunitas tersebut banyak dipengaruhi oleh Budaya Populer yang disebarluaskan oleh media massa serta globalisasi. Terbentuknya Komunitas-komunitas ini dilatabelakangi oleh kegemaran mereka terhadap musik yang mereka sukai sehingga mereka membuat komunitas tersebut sebagai penyalur dan tempat berbagi, berkumpul bagi sesama penyuka musik tertentu.

Salah satu jenis musik yang masuk ke Indonesia adalah musik dari Korea Selatan, yang pada kurun waktu singkat telah berhasil menyebarkan produk budaya ke dunia International yang dikenal dengan “Korean Wave”. Penyajian bentuk budaya populer Korea ini pun amat sangat beragam mulai dari drama, *Fashion*, *Film* maupun musik.

Fenomena menyebarluasnya budaya Populer Korea ini secara global ini disebut sebagai K-Pop (*Korean Pop*) atau dalam bahasa Korea disebut dengan *Hallyu*. Penyebaran K-Pop ini juga didukung oleh media massa, elektronik dan teknologi yang sangat memudahkan penyebaran K-Pop ini sampai ke Indonesia seperti Internet yang telah mempercepat proses untuk mendapatkan informasi dan dengan sangat cepat tanpa keterbatasan geografis. Dan juga kehadiran *boy band* dan *girl band* yang mengusung genre musik Hip Hop dan ditambah dengan Koreografi yang rapi menjadi ciri khas baru dari Korea yang berhasil membius masyarakat di seluruh dunia dan menjadi salah satu yang saat ini sangat digandrungi oleh remaja

Demam Korea menyebabkan adanya budaya baru dan pedoman untuk berperilaku bagi remaja sebagai generasi muda yang menggunakan budaya Pop Korea dengan meniru cara berperilaku idola mereka. Hal ini terlihat dari cara berpakaian dan pembelian barang-barang dari aktor/aktris maupun penyanyi Korea, dan lambat laun remaja akan semakin tertarik dengan Korea sampai mempelajari dan memperdalam budaya Pop Korea.

Salah satu dampak dari budaya Pop Korea yaitu banyak berdirinya komunitas-komunitas penggemar ataupun *dance cover* di Kota Padang. Komunitas-komunitas *dance* K-Pop ini mulai berdiri di Kota Padang mulai tahun 2012 sampai sekarang. Beberapa dari komunitas tersebut ada yang sudah tidak berkegiatan dan beberapa komunitas masih tetap ada sampai sekarang. Diantara komunitas-komunitas tersebut yaitu DE.One Family Academy, Young Perfection, DXT ( Different x Together), Glassia Ent, Glory Days Community, Keido , S2J dan lain sebagainya.

Komunitas-komunitas *dance cover* ini banyak berlokasi di daerah pusat keramaian seperti di dekat Plaza Andalas atau Transmart Padang. Hal ini karena komunitas tersebut menampilkan *dance cover* sehingga dapat dilihat oleh orang banyak. Selain itu, komunitas-komunitas *dance cover* bisa dengan mudah dalam memperkenalkan komunitas mereka serta dapat menarik orang untuk bergabung dalam komunitas-komunitas *dance cover* tersebut, berikut tabel persebaran komunitas-komunitas *dance cover* K-Pop di Kota Padang



Tabel. 1  
Persebaran Komunitas *Dance Cover* di Kota Padang

No	Nama Komunitas	Kecamatan
1.	S2J	Padang Utara
2.	Young Perfection (YP)	Padang Utara
3.	De.One Family	Pauh
4.	Glassia Ent.	Kuranji
5.	Keido	Padang Utara
6.	Glory Days Club	Padang Barat
7.	Global Ent. Club	Padang Barat

Sumber : Data Primer, 2019

Awal mula didirikannya komunitas-komunitas *dance cover* ini karena kesukaan mereka akan menari dan menyukai tarian dari *boy group* ataupun *girl group* dari Korea tersebut. Salah satu yang akan peneliti teliti yaitu komunitas *Young Perfection* (YP) yang berdiri tahun 2016 yang didirikan oleh Tegar dan sekarang ini memiliki jumlah anggota kurang lebih 25 orang lebih. Saat ini komunitas ini aktif dalam meng-



*cover dance* dari lagu-lagu Korea. Komunitas S2J mulai berdiri tahun 2016 yang didirikan oleh Ria dan memiliki kurang lebih 35 anggota.

Peneliti menganggap bahwa fenomena tersebut menarik untuk diteliti lebih lanjut karena mulai banyak munculnya Komunitas di Kota Padang yang menyukai K-Pop tersebut dan menimbulkan sikap fanatik dan salah satu sikap fanatik nya yaitu terbentuknya komunitas pecinta K-Pop di Kota Padang. Dalam komunitas pecinta Korea ini terdapat berbagai macam kegiatan, seperti belajar bahasa dan tulisan Korea atau meng-*cover dance* K-Pop dan berbagai macam kegiatan lainnya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat diketahui bahwa remaja di Kota Padang yang menyukai Budaya Pop Korea membentuk perkumpulan untuk mereka agar dapat berbagi dan berkumpul sebagai sesama penyuka K-Pop terlebih lagi bagi mereka yang menyukai *dance group* dari Korea ini . Perubahan perilaku seperti gaya bicara, gaya bertingkah laku, cara berpakaian dan bahkan cara makan menggunakan sumpit seperti orang Korea. Bahkan remaja rela berpakaian layaknya artis atau benda-benda yang sama seperti idolanya.

Bagaimana aktivitas remaja dalam memaknai budaya K-Pop terhadap anggota dari Komunitas-komunitas penggemar yang menyukai *Dance Cover* serta melihat apa saja aktivitas dari Komunitas-komunitas tersebut dalam menyerap Budaya Pop Korea. Berdasarkan hal tersebut, maka penulis ingin melakukan penelitian dengan judul **Aktivitas Remaja Komunitas *Dance Cover* K-Pop (Studi Kasus: 2 Komunitas *Dance Cover* Korean Pop (K-Pop) Di Kota Padang)**

## 1.2 Rumusan Masalah

Munculnya budaya populer yang kemudian memiliki potensi untuk mengubah sikap dan gaya hidup dari penggemarnya yang mulai untuk membentuk komunitas-komunitas penggemar. Pengaruh yang besar dari K-Pop juga memberikan dampak pada pemahaman dan pandangan anggota komunitas terhadap Budaya K-Pop itu sendiri

Munculnya Komunitas di Kota Padang yang menyukai K-Pop tersebut dan menimbulkan sikap fanatik dan salah satu sikap fanatik nya yaitu terbentuknya komunitas pecinta K-Pop di Kota Padang seperti Komunitas *dance cover*. Kehadiran komunitas *dance cover* sebagai bentuk dari menyebarnya budaya populer Korea hingga ke Kota Padang yang sebagai ibukota dari Provinsi Sumatera Barat. Pengaruh dari budaya K-Pop ini tentunya sangat menarik untuk dilihat secara menyeluruh serta aktivitas dari komunitas dalam menerapkan dan memahami budaya K-Pop itu dan bagaimana komunitas tersebut menggambarkan budaya K-Pop itu sendiri.

Berdasarkan uraian fenomena latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Apa saja yang melatarbelakangi remaja untuk masuk dalam komunitas *dance cover* ?
2. Bagaimana aktivitas remaja Komunitas *Dance Cover* ?

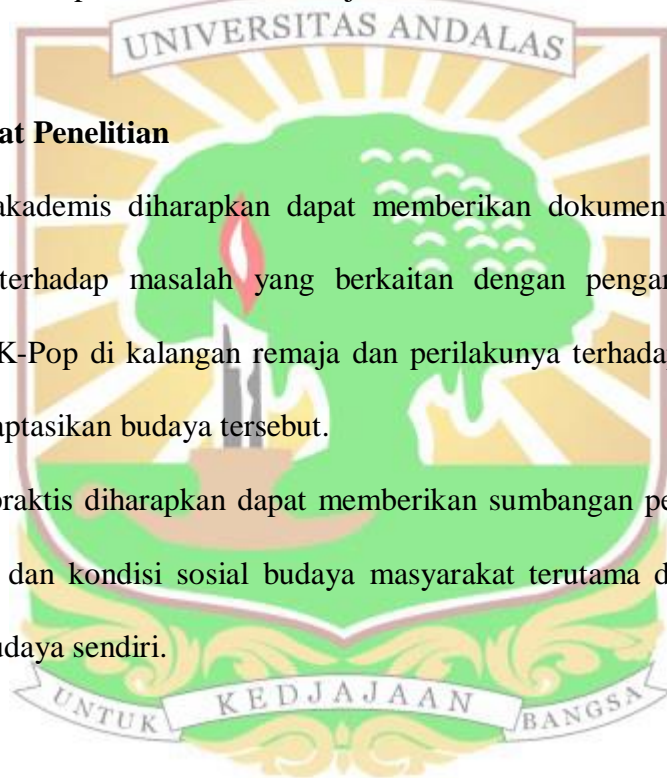
### 1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan latar belakang remaja yang ikut dalam Komunitas *Dance Cover*
2. Mendeskripsikan aktivitas remaja dalam Komunitas *Dance cover*

### 1.4 Manfaat Penelitian

1. Secara akademis diharapkan dapat memberikan dokumentasi Antropologis tertulis terhadap masalah yang berkaitan dengan pengaruh dari dampak budaya K-Pop di kalangan remaja dan perilakunya terhadap mengambil dan mengadaptasikan budaya tersebut.
2. Secara praktis diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran terhadap masalah dan kondisi sosial budaya masyarakat terutama dalam penerimaan diluar budaya sendiri.



### 1.5 Tinjauan Pustaka

Penelitian tentang Budaya K-Pop di Indonesia bukanlah penelitian yang pertama kali dilakukan namun sudah banyak dan juga beragam. Mulai dari pengaruh nya terhadap Nasionalisme seseorang beserta identitas diri dan ada juga dilihat dari sisi Konsumsi atau pembelian barang-barang yang berkaitan dengan Korea. Budaya K-Pop saat ini memang sangat disenangi dan diminati oleh remaja di seluruh belahan



dunia termasuk Indonesia. Para remaja rela menghabiskan waktu, uang dan tenaga mereka untuk sekedar mengetahui atau mengikuti perkembangan terbaru dari Negeri Ginseng tersebut.

**Pertama**, penelitian yang ditulis Oleh Miftahul Jannah dalam Jurnal eJournal Universitas Mulawarman (2014) yang berjudul “Gambaran Identitas Diri Remaja Akhir Wanita yang memiliki Fanatisme K-Pop di Samarinda”. Fokus dari penelitian ini yaitu tingkat fanatisme seorang remaja dan terdapat pembentukan Identitas setelah remaja tersebut Fanatisme terhadap K-Pop. Identitas yang terbentuk adalah Identitas sosial, budaya dan gender yang merujuk pada pola perilaku yang berhubungan dengan K-Pop serta pengaruh dari media massa yang menyediakan beberapa gambaran atau figure dari suatu idola yang dapat mengubah opini remaja yang menyebabkan perubahan terjadi dalam diri remaja.

Di dalam penelitian ini, Miftahul Jannah menggambarkan identitas diri dari remaja terbentuk karena adanya fanatisme dari penggemar K-Pop serta pengaruh dari media massa yang memberikan gambaran dari artis Korea dan mengubah perilaku remaja.

**Kedua**, penelitian yang ditulis oleh Laila Achmada dan FX.Sri Sadewo dalam Jurnal Paradigma Universitas Negeri Surabaya (2014) dengan judul “Pola Perilaku Konsumtif Pencinta Korea Lovers Surabaya Community (KLOSS Community)”. Fokus dari penelitian ini yaitu perilaku konsumtif dari pencinta K-Pop yang lebih cenderung dalam menggunakan uang mereka untuk membeli barang-barang yang berkaitan dengan K-Pop seperti album original majalah, aksesoris, poster bahkan

membeli tiket konser yang digelar di Indonesia dan mereka juga tidak memperhatikan berapa jumlah yang harus mereka keluarkan demi menunjukkan rasa suka dan kecintaan mereka terhadap artis idola mereka sebagai bentuk dari Identitas diri mereka pencinta K-Pop. Mereka mencoba untuk menunjukkan perbedaan dirinya dengan orang lain sebagai pecinta Korea dengan mengkonsumsi produk Korea dan berpenampilan layaknya artis idolanya.

Dalam penelitian ini, Laila Achmada dan FX.Sri Sadewo menggambarkan bahwa remaja yang menyukai budaya Korea akan menunjukkan rasa suka mereka dengan membeli aksesoris dan menjadikan hal tersebut sebagai identitas yang membedakan mereka dengan penggemar lain.

**Ketiga**, penelitian yang ditulis oleh Melly Ridhayarti dalam Jurnal Komunikasi (2014) dengan judul “Bentuk Budaya Populer dan Kontruksi Perilaku Konsumen Studi terhadap Remaja”. Fokus penelitiannya yaitu dengan adanya minat mengkonsumsi produk-produk Korea dalam bentuk (re)kontruksi preferensi pembelian produk dan temuan dari penelitian ini menunjukkan adanya minat dan faktor penariknya adalah terpaan media dan informasi yang bersumber dari pertemanan dan membangkitkan ketertarikan karena dikemas dengan apik. Oleh karena itu, timbul keinginan informan untuk mencari tahu dan menceburkan diri menikmati produk itu secara langsung dengan menonton drama, mendengarkan musik dan mencari informasi dengan lebih rinci. Faktor pendorong dari diri sendiri berasal dari seringnya media menayangkan produk tersebut dan perbincangan diantara teman yang senantiasa menimbulkan rasa ingin tahu.

Dalam penelitian ini, Melly mengungkapkan telah terjadi pergeseran jati diri dan terkonstruksinya remaja akibat konsumsi budaya Korean Wave melalui media massa. Remaja menjadikan media massa sebagai pemuas rasa ingin tahu secara terus menerus dan telah membentuk suatu kegiatan konsumsi tertentu dan telah terkontruksi perilaku terhadap pengaruh Budaya Korea.

**Keempat,** penelitian yang ditulis oleh Lambok Hermanto Sihombing dalam Jurnal Makna (2018) dengan judul “Pengaruh K-Pop bagi Penggemarnya : Sebuah Analisis Kajian Blog”. Membahas tentang Kontruksi identitas penggemar K-Pop dalam dua blog penggemar K-Pop yaitu *Korean Chingu* dan *Yeppopo*. Lebih dalam lagi membahas tentang penaruh konsumsi K-Pop terhadap penggemarnya dengan melakukan analisis terhadap elemen-elemen yang ada pada blog serta analisis tekstual terhadap komentar-komentar para anggota blog. Dan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa K-Pop dalam kedua blog ini merupakan kontruksi ‘Kekoreaan’ yang dibentuk oleh para penggemarnya di Indoensia. Kontruksi identitas Korea dalam kedua blog juga tidak ditampilkan mendominasi identitas Indonesia para anggota blog tetapi identitas Korea tersebut telah menjadi bagian dari identitas para blogger. Selain itu, K-Pop dalam konteks blog *Korean Chingu* dan *Yeppopo* juga tidak dapat dilepaskan dari konteks produksi dan konsumsi budaya yang dilakukan para *Fandom* (pencinta) K-Pop dalam komunitas blog tersebut.

Dalam penelitian ini, Lambok Hermanto Sihombing menjelaskan bahwa penggemar yang menyukai Korea sangat jelas menunjukkan dirinya dengan membuat

komentar dan menghias blognya dengan gambar-gambar serta kalimat yang bertuliskan tulisan Korea atau *hangul*.

**Kelima**, penelitian yang ditullis oleh Hamdani M.Syam dalam Jurnal Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Syiah Kuala (2015) yang berjudul “Globalisasi Media dan Penyebaran Budaya Asing, Analisis pada Pengaruh Budaya Populer Korea di Kalangan Remaja Kota Banda Aceh”. Penelitian ini bertujuan untuk melihat dampak media globalisasi terhadap identitas budaya anak muda di Banda Aceh dan hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa media globalisasi telah mampu mempengaruhi kehidupan orang-orang muda di Banda Aceh untuk meninggalkan budaya mereka sendiri dan kemudian melaksanakan budaya lainnya. Nilai Korea yang telah disampaikan melalui media di Aceh telah mampu menyerap bagi kaum muda di Banda Aceh. Diantaranya ada perubahan perilaku dari remaja di Aceh yaitu kegemaran mengikuti gaya busana yang diperlihatkan pada setiap drama atau tayangan Korea, mulai menggunakan kosakata Korea seperti *annyeong* (hallo) dan *gumawo* (terimakasih), mengaplikasikan gaya hidup seperti hangout di tempat-tempat gaul seperti cafe-cafe yang di seputaran Kota Banda Aceh, dan selain perilaku mengimitasi juga muncul sifat komsumtif di kalangan remaja dengan membeli produk terbaru Korea seperti smartphone Samsung atau LG.

Dalam penelitian ini, Hamdani M.Syam menjelaskan bahwa salah satu faktor utama yang menyebabkan perubahan perilaku remaja budaya mereka yaitu televisi, DVD, internet maupun *social media* yang merupakan media yang efektif dalam



penyebaran budaya. Penelitian ini menjelaskan bahwa pengaruh televisi sangat kuat terhadap remaja.

Dilihat pada jenis kelamin yang meminati tayangan Korea secara umum adalah perempuan karena siaran Korea lebih menyentuh pada unsur perempuan seperti kisah cinta, kasih sayang dan kesedihan serta melibatkan konflik dan emosi dalam Drama Korea.

**Keenam**, penelitian skripsi Jurusan Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Andalas, yang ditulis oleh Gabby Agne Gunawan pada tahun 2018 yang berjudul “Pengaruh Terpaan Tayangan Drama Korea terhadap Fashion pada Remaja di Kota Padang” studi komparatif pada komunitas dan non-komunitas penggemar Korea di Kota Padang. Tujuan utama dalam penelitian ini adalah untuk menjelaskan sejauh mana terpaan tayangan drama Korea mempengaruhi *fashion* pada remaja yang tergabung dalam komunitas dan non-komunitas penggemar Korea di Kota Padang. Dan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pengaruh terpaan tayangan drama Korea berpengaruh pada *fashion* remaja di Kota Padang, dan tidak memiliki perbedaan perilaku imitasi pada *fashion* yang ditimbulkan oleh tayangan drama Korea pada remaja yang tergabung dalam komunitas dan non-komunitas penggemar di Kota Padang.

Dari keenam *literature review* yang telah dijelaskan diatas dapat diketahui bahwa penelitian-penelitian sebelumnya memfokuskan Budaya Korea atau K-Pop adalah Globalisasi modern dan adanya perubahan perilaku dari remaja dan menjadikan Budaya Korea tersebut menjadi Identitas diri mereka. Budaya Korea menjadi



globalisasi modern yang paling disukai dan digemari oleh setiap kalangan khususnya remaja.

Dengan mudahnya media massa untuk diakses oleh remaja yang kemudian mulai menyukai Budaya Korea dan menjadikannya sebagai kiblat baru mereka yang kemudian sedikit demi sedikit merubah perilaku dan gaya hidup para remaja.

Dari keenam *review* diatas, juga terdapat kemiripan dengan penelitian yang akan peneliti teliti tetapi tentu terdapat beberapa perbedaan. Penelitian yang akan dilakukan ini akan lebih spesifik yaitu mengenai pengaruh budaya Korea terhadap perilaku remaja yang mengikuti komunitas *cover dance*, yang dalam batasan perubahan perilaku hingga *fashion* dari remaja yang mengikuti komunitas serta pengaruh timbal balik untuk remaja yang mengikuti komunitas dan komunitas sebagai wadah untuk remaja tersebut menyalurkan kesukaan mereka terhadap K-Pop.

## 1.6 Kerangka Pemikiran

Clifford Geertz beranggapan bahwa **kebudayaan** sebagai jaringan-jaringan dan analisis atasnya lantas tidak merupakan sebuah ilmu eksperimental untuk mencari hukum melainkan sebuah ilmu yang bersifat interpretatif untuk mencari makna (Geertz dalam Budi Susanto, 1992:5). Clifford Geertz mencoba membuat konsep kebudayaan yang bersifat interpretatif, dimana melihat kebudayaan sebagai suatu teks yang perlu diinterpretasikan maknanya. Menurut Geertz defenisi kebudayaan sebagai (1) suatu sistem keteraturan dari makna dan simbol-simbol yang dengan makna dan

simbol tersebut individu-individu mendefinisikan dunia mereka, mengekspresikan perasaan-perasaan mereka dan membuat penilaian mereka (2) suatu pola makna-makna yang ditranmisikan secara historis yang terkandung dalam bentuk-bentuk simbolik yang melalui bentuk simbolik tersebut manusia berkomunikasi dan mengembangkan pengetahuan mereka (3) suatu peralatan simbolik bagi mengontrol perilaku, sumber-sumber ekstrasomatik dari informasi dan (4) karena kebudayaan adalah sistem simbol maka proses kebudayaan harus dipahami, diterjemahkan dan diinterpretasikan (Saifuddin, 2005 : 288). Melalui dari simbol-simbol yang digunakan pada suatu kelompok atau orang dapat dilihat makna dari simbol-simbol tersebut.

Dalam kehidupan sehari-hari melakukan banyak aktivitas, kegiatan, atau kesibukan yang dilakukan oleh manusia. Namun, memiliki arti atau tidaknya kegiatan tersebut bergantung pada individu tersebut. Karena, menurut Samuel soeioe sebenarnya, **Aktivitas** bukan hanya sekedar kegiatan, Samuel mengatakan bahwa aktivitas, dipandang sebagai usaha mencapai atau memenuhi kebutuhan. (Soeioe, 1982 :52)

**Budaya Populer** merujuk pada berbagai ragam tindakan komunikatif yang beredar luas yang disajikan untuk sebagian besar rakyat 'biasa' atau oleh rakyat, atau kombinasi keduanya. Kategori pertama (untuk rakyat) merujuk pada pesan-pesan yang dikomodifikasi dan diproduksi massal termasuk music, film, dan televise serta aktivitas pemaknaan terkait. Sementara kategori kedua meliputi tindakan komunikatif non-industrial yang relatif mandiri, menyebar lewat banyak cara (acara publik, parade, festival). Kelompok yang disebut belakangan ini sering tapi tidak selalu,

bertolak-belakang atau menjadi alternatif atas komoditas hiburan dan gaya hidup yang diproduksi secara massal. (Heryanto, 2012: 10)

Popular Culture atau sering disebut budaya pop mulai mendapat tempat dalam kehidupan masyarakat di Indonesia. Dominic Strinati mendefinisikan budaya pop sebagai lokasi pertarungan dimana banyak dari makna ini (pertarungan kekuasaan atas makna yang terbentuk dari beredar di masyarakat) ditentukan dan diperdebatkan. Tidak cukup untuk mengecilkan budaya pop sebagai hanya melayani sistem pelengkap bagi kapitalisme dan patriarki, membiarkan kesadaran palsu membius masyarakat. (Budaya Pop) juga bisa dilihat sebagai lokasi dimana makna-makna dipertandingkan dan ideologi yang dominan nisa saja diusik. Antara pasar dan berbagai ideologi, antara pemodal dan produser, antara sutradara dan aktor, antara penerbit dan penulis, antara kaum kapitalis dan kaum pekerja, antara perempuan dan laki-laki, antara apa makna segala sesuatunya dan bagaimana artinya merupakan pertarungan atas kontrol (terhadap makna) yang berlangsung terus-menerus (Strinati dalam Tanudjaja, 2007:96).

Kebudayaan populer berkaitan dengan masalah keseharian yang dapat dinikmati oleh semua orang. Menurut Ben Agger, sebuah budaya yang akan masuk dunia hiburan maka budaya itu umumnya menempatkan unsur populer sebagai unsur utamanya. Budaya itu akan memperoleh kekuatannya manakala media massa digunakan sebagai penyebaran pengaruh di masyarakat (Bungin, 2006:100).

Sebagaimana yang dijelaskan bahwa budaya populer lebih banyak mempertontonkan sisi hiburan yang kemudian mengesankan lebih konsumtif.

Richard Dyer mengatakan hiburan merupakan kebutuhan pribadi masyarakat yang telah dipengaruhi oleh struktur kapitalis. Hiburan menyatu dengan makna-makna hiburan dan saat ini didominasi oleh musik. Saat ini musik merupakan perangkat hiburan yang lengkap yang dipadukan dengan berbagai seni lainnya. Hampir tidak dapat ditemui sebuah hiburan tanpa mengabaikan peran musik, sebaliknya musik menjadi sebuah bangunan hiburan yang besar dan paling lengkap. Sehingga komposit dunia musik menjadi sebuah seni pertunjukkan profesional yang menghasilkan uang dan menciptakan lapangan kerja yang luas (Bungin, 2006:102).

**Sistem pengetahuan**, uraian mengenai pokok-pokok khusus yang merupakan isi dari sistem pengetahuan dalam suatu kebudayaan akan merupakan suatu uraian tentang cabang-cabang pengetahuan. Dalam tiap masyarakat, manusia tidak dapat mengabaikan pengetahuan tentang sesama manusianya. Dalam golongan ini dapat juga dimasukkan pengetahuan tentang sopan santun pergaulan, adat istiadat, sistem norma, hukum adat dan sebagainya, kemudian juga pengetahuan tentang silsilah dan tentang sejarah (Koentjaraningrat, 2009:291&293)

**K-Pop** yang merupakan kependekan dari Korean Pop (Musik Korea Pop) yang merupakan jenis musik populer dari Negara Korea Selatan. K-Pop khas dengan lagu-lagunya yang ceria dengan tempo yang cepat dan lirik bahasa Korea yang dicampur dengan bahasa Inggris yang diiringi dengan modern dance. Para anggota dari groupnya memiliki wajah yang cantik dan tampan, modis dan tampil maksimal. Hal inilah yang membuat banyak remaja dari belahan Negara lain menyukai dan meniru K-Pop (Yuanita, 2012: 4).



Hallyu atau gelombang kebudayaan Korea merupakan sebuah fenomena tersebarnya budaya populer Korea Selatan secara global di seluruh dunia. Gelombang kebudayaan Korea termasuk drama televisi, film, musik pop, bintang film, animasi dan komik. Banyak juga yang berpendapat konten mobile (handphone dan iPod), game video atau komputer, tren fashion, makanan, peralatan rumah dan kosmetik juga bagian dari gelombang kebudayaan Korea. Budaya pop Korea pertama kali menjadi sensasi di China dan Taiwan yang kemudian menyebar ke Asia Tenggara dan Jepang, dan bergerak ke Amerika, Asia Tengah dan Selatan, Eropa dan Afrika<sup>1</sup>

Proses penyebaran budaya K-Pop di dunia dikenal dengan istilah *Hallyu* atau *Korean Wave*. *Hallyu* atau *Korean Wave* (Gelombang Korea) adalah istilah yang diberikan untuk tersebarnya budaya pop Korea secara global di berbagai Negara di dunia. Pada umumnya *Hallyu* mendorong masyarakat penerima untuk mempelajari bahasa Korea dan Kebudayaan Korea. Dengan demikian budaya pop Korea merupakan budaya massa yang dapat diterima oleh semua kalangan dan berkembang melampaui batas Negara. Budaya pop Korea ini bukanlah budaya asli Korea yang bersifat tradisional, melainkan budaya yang diciptakan sesuai dengan arah selera pasar (*market-driven*)

Menurut Ritzer, Globalisasi didefinisikan sebagai penyebaran kebiasaan-kebiasaan yang mendunia, ekspansi hubungan yang melintasi benua, organisasi kehidupan sosial pada skala global dan pertumbuhan sebuah kesadaran global

---

<sup>1</sup> Connor Mary E. 2009. *The Koreas (Asia in Focus)* ; ABC-CLIO. Hlm.342 mengutip J.S.Park (2007) hlm.272



bersama. Gagasan mengenai globalisasi mencakup sejumlah proses transnasional yang dipisahkan satu sama lain walaupun mereka dapat dilihat sebagai sebuah hal yang mengglobal dalam capaian mereka. Globalisasi telah menjadi perhatian besar bagi kalangan pebisnis, khususnya dengan kemunculan pasar-pasar global dan berbagai teknologi yang menyertai (Martono, 2012 : 96-97)

Menurut Plummer (2010) kita dapat menyaksikan berjalannya globalisasi di setiap tempat. Dari Bank Dunia dan PBB hingga *Greenpeace* dan *Disneyworld*, dari marathon internasional dan konser global hingga wisata umum dan internet, kita dapat menjumpai orang-orang bergerak dalam jaringan tanpa dibatasi oleh ruang komunitas. Manusia membentuk jaringan ke seluruh dunia dan membuat wilayah lokal menjadi global dan wilayah global menjadi lokal (Martono, 2012:97).

Sedangkan dalam ilmu kedokteran dan ilmu-ilmu yang terkait, remaja dikenal sebagai suatu tahap perkembangan fisik, yaitu masa alat-alat kelamin manusia mencapai kematangannya. Secara anatomis berarti alat-alat kelamin khususnya dan keadaan tubuh pada umumnya memperoleh bentuknya yang sempurna dan berfungsi secara sempurna pula. Remaja dalam arti *adolescence* (Inggris) berasal dari kata latin *adolescere* yang artinya tumbuh ke arah kematangan. Kematangan disini tidak hanya berarti kematangan fisik, tetapi terutama kematangan sosial-psikologis. Remaja dalam arti psikologis sangat berkaitan dengan kehidupan dan keadaan masyarakat dimana masa remajanya sangat panjang (Sarlito, 2013:8-11).

Definisi **Komunitas** menurut Soenarno (2002) adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional.

Sedangkan menurut Soerjono Soekanto, istilah *community* dapat diterjemahkan sebagai masyarakat. Istilah yang menunjuk pada warga sebuah desa, sebuah kota, suku, atau suatu bangsa. Apabila anggota sesuatu kelompok baik kelompok besar maupun kelompok kecil hidup bersama sedemikian rupa sehingga merasakan bahwa kelompok tersebut memenuhi kepentingan hidup yang utama, kelompok tadi disebut masyarakat setempat (Santosa, 2009:83)

**Imitasi** adalah proses sosial atau tindakan dari seseorang untuk meniru orang lain melalui penampilan, sikap, tingkah laku, gaya hidup bahkan apa saja yang dimiliki oleh orang yang ditiru. Proses imitasi juga dapat mengarah ke arah positif ataupun negatif (dalam Dyah Ayu M, 2012 : 15). Sedangkan dalam ilmu jiwa, imitasi diartikan sebagai bentuk gejala pada seseorang yang melakukan sesuatu karena pengaruh dari orang lain.

**Atribut** adalah segala sesuatu yang terseleksi baik yang disengaja maupun yang tidak dikaitkan dengan dan untuk kegunaannya bagi mengenali identitas atau jati diri seseorang atau segala gejala. Atribut ini bisa berupa cirri-ciri yang mencolok dari benda atau tubuh orang, sifat-sifat seseorang, pola-pola tindakan, atau bahasa yang digunakan. Corak dari jati diri seseorang ini ditentukan oleh atribut-atribut yang digunakan yaitu agar dilihat dan diakui ciri-cirinya oleh pelaku yang dihadapi dalam suatu interaksi, agar jati diri dan peranan seseorang tersebut diakui dan masuk akal bagi pelaku yang terlibat dalam interaksi tersebut. Atribut-atribut yang digunakan sebagai acuan bagi ciri-ciri seseorang sebagai tergolong dalam sesuatu suku bangsa tertentu berasal dari ciri-ciri fisik, kebudayaan material, atau benda-benda

kebudayaan, bahasa dan ungkapan-ungkapannya, mimik muka dan gerakan-gerakan tubuh, dan nilai-nilai budaya. Berdasarkan atribut-atribut tersebut maka dua orang pelaku dapat menentukan bahwa suku bangsa mereka saling berbeda satu sama lain yaitu keduanya saling mengakui bahwa mereka itu berbeda suku bangsanya (Suparlan, 2004:25)

Menurut Mappiare (1982), usia **remaja** yaitu berlangsung antara umur 12 tahun sampai 21 tahun bagi wanita dan 13 tahun sampai 22 tahun bagi pria (dalam Ali dan Asrori, 2012 : 9). Usia yang dikategorikan oleh Mappiare merupakan usia yang kondisi fisiknya baik dan mereka menyadari hal tersebut. Pada tahun 1974, WHO memberikan defenisi tentang remaja yang lebih bersifat konseptual. Dalam defenisi tersebut dikemukakan tiga kriteria yaitu biologis, psikologis dan sosial ekonomi, sehingga secara lengkap defenisi tersebut berbunyi sebagai berikut menurut Muangman (Sarlito, 2013: 8-11) Remaja adalah suatu masa dimana individu berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual, individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa dan terjadi peralihan dari ketergantungan sosial ekonomi yang penuh kepada keadaan yang relatif lebih mandiri.

## 1.7 Metodologi

### 1.7.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini fokus pada pemahaman budaya dari remaja khususnya komunitas *dance* yang ada di kota Padang , Provinsi Sumatera Barat. Pemilihan lokasi ini diambil dari tempat dimana komunitas itu berada yaitu di Kota Padang dengan mengambil komunitas yang masih bertahan sampai sekarang diantaranya, *Young Perfection* dan S2J. Adapun alasan peneliti dalam memilih lokasi tersebut adalah komunitas tersebut masih bertahan dan eksis sampai sekarang dan berdasarkan hasil survey ada sekitar 7 komunitas yang salah satunya *Young Perfection* dan S2J yang sudah berdiri sejak tahun 2016. Komunitas tersebut masih aktif mengikuti *event* dan lomba *dance cover* yang diadakan di Kota Padang.

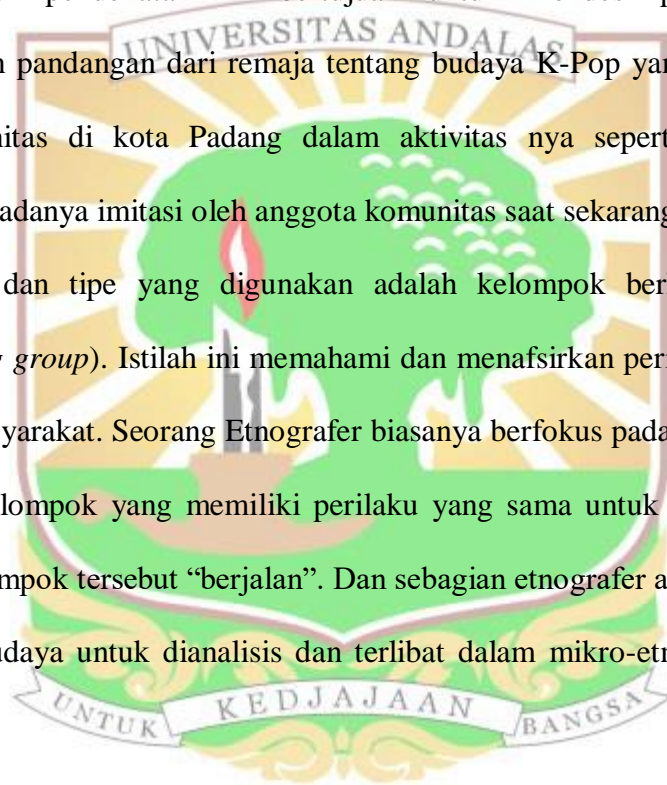
### 1.7.2 Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan Kualitatif yang merupakan proses penelitian berdasarkan pada pendekatan penelitian metodologis yang khas yang meneliti permasalahan sosial atau kemanusiaan. Peneliti membangun gambaran holistik yang kompleks, menganalisis kata-kata, melaporkan pandangan detail dari para partisipan dan melaksanakan studi tersebut dalam setting atau lingkungan yang alami (Creswell, 2015:415). Pendekatan ini diharapkan mampu menghasilkan dan memberikan uraian mendalam mengenai perilaku, organisasi dan masyarakat tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif dan holistik.

Riset studi kasus dimulai dengan mengidentifikasi satu kasus spesifik. Kasus ini dapat berupa entitas yang konkret, misalnya individu, kelompok kecil, organisasi, atau kemitraan. Kuncinya disini adalah untuk mendefenisikan kasus yang dapat dibatasi atau dideskripsikan dalam parameter tertentu, misalnya tempat dan waktu yang spesifik (Creswell, 2015:137).

Pemilihan pendekatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai pemahaman dan pandangan dari remaja tentang budaya K-Pop yang mempengaruhi anggota komunitas di kota Padang dalam aktivitas nya seperti bersikap, gaya berbahasa serta adanya imitasi oleh anggota komunitas saat sekarang ini.

Bentuk dan tipe yang digunakan adalah kelompok berkebudayaan-sama (*culture-sharing group*). Istilah ini memahami dan menafsirkan perilaku, bahasa, dan artefak dari masyarakat. Seorang Etnografer biasanya berfokus pada kelompok secara keseluruhan, kelompok yang memiliki perilaku yang sama untuk mengungkap dan bagaimana kelompok tersebut “berjalan”. Dan sebagian etnografer akan terfokus pada sistem sosial-budaya untuk dianalisis dan terlibat dalam mikro-etnografi (Creswell, 2015:405).





### 1.7.3 Teknik Penarikan Informan

Informan dalam penelitian ini adalah anggota-anggota di dalam komunitas *dance cover* K-Pop termasuk didalamnya Pendiri, pengurus dan juga anggota komunitas. Yang dalam penelitian ini lebih memfokuskan pada kedua komunitas *dance cover* K-Pop

Informan adalah individu atau orang yang dijadikan sebagai sumber untuk mendapatkan informasi atau data yang diperlukan dalam penelitian. Penentuan informan menggunakan teknik penarikan sampel secara sengaja (*purposive sampling*) dimana peneliti sudah memiliki kriteria tertentu tentang seorang yang dapat dijadikan informan kunci dan informan biasa karena terkait dengan topik dan tujuan penelitian. Penarikan sampel secara sengaja (*purposive sampling*) dilakukan dengan cara mengambil orang-orang terpilih betul oleh peneliti menurut ciri-ciri spesifik yang dimiliki oleh sampel itu ( Mantra, 2004:121).

Ciri-ciri yang dijadikan sebagai informan dalam penelitian ini adalah anggota yang ada di dalam Komunitas *dance cover*. Dalam penelitian ini, ada 2 macam informan yang akan dijadikan sumber informasi yaitu :

1. Informan kunci adalah orang yang benar-benar mengerti dan paham dengan masalah penelitian yang sedang peneliti laksanakan, serta dapat memberikan informasi dan penjelasan lebih lanjut tentang informasi yang diminta (Koentjaraningrat, 1990:164). Dari informan kunci peneliti akan mengambil informan dengan kriteria sebagai berikut : para anggota dari komunitas dalam

komunitas *dance* termasuk didalamnya pendiri komunitas serta pengurus dari komunitas *dance cover*

- Informan biasa adalah orang-orang yang mengetahui serta dapat memberikan informasi atau data yang bersifat umum dan diperlukan terkait dengan permasalahan penelitian (Koentjaraningrat, 1990:165). Orang-orang yang terlibat sebagai informan biasa yaitu remaja yang ikut serta dalam komunitas sebagai anggota dari komunitas *dance cover*



Tabel 2  
Daftar Informan Kunci dan Informan Biasa

Nama	P/L	Umur	Pendidikan	Komunitas	Keterangan
Tegar	L	24 tahun	DIII	YP	Informan Kunci
Feby	P	24 tahun	S1	YP	Informan Kunci
Ria	P	25 tahun	S1	S2J	Informan Kunci
Bunga	P	21 tahun	Mahasiswi	YP	Informan biasa
Ican	L	21 tahun	Mahasiswa	YP	Informan biasa
Ezi	P	21 tahun	Tamatan SMA	YP	Informan biasa
Salma	P	21 tahun	Mahasiswi	YP	Informan biasa
Ucu	P	17 tahun	Tamatan SMA	S2J	Informan biasa
Tika	P	21 tahun	Tamatan SMA	S2J	Informan biasa
Icha	P	20 tahun	Mahasiswi	S2J	Informan biasa
Yasmin	P	18 tahun	Tamatan SMA	S2J	Informan biasa

Sumber : Data Primer, 2020

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat pengklasifikasian terhadap informan kunci dan informan biasa yang telah dipilih melalui kriteria yang telah ditentukan. Yaitu 1). Para remaja yang berusia 17-22 tahun, 2). Aktif dalam kegiatan Komunitas, 3). Anggota yang tamatan SMA dan Mahasiswa. Adapun informan kunci dalam

penelitian ini yaitu orang yang membentuk komunitas dan mengembangkan komunitas tersebut dan yang membuat mereka ingin mendirikan komunitas. Berdasarkan kriteria tersebut informan kunci yang peneliti ambil yaitu owner/pediri dari komunitas serta pengurusnya. Sedangkan informan biasa dalam penelitian ini yaitu anggota-anggota dari komunitas yang masih aktif dan keikutsertaannya didalam komunitas.

#### **1.7.4 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam melakukan penelitian ini, ada dua teknik dalam pengumpulan data yaitu data primer dan sekunder. Data primer adalah data yang langsung dikumpulkan oleh peneliti bersumber dari lapangan, sedangkan data sekunder adalah data jadi yang sudah ada dan telah tersusun dalam bentuk dokumen-dokumen resmi. Dalam penelitian ini, ada 4 teknik pengumpulan data yang akan digunakan yaitu :

a. Observasi partisipatif

Pengamatan adalah salah satu alat penting untuk pengumpulan data dalam penelitian Kualitatif (Cresswel, 2015:231). Menurut Angrosino (dalam Cresswel, 2015:231) mengamati berarti memperlihatkan fenomena dilapangan melalui kelima panca indra peneliti, seringkali dengan instrument atau perangkat dan merekamnya untuk tujuan ilmiah. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan dua observasi (Cresswel, 2015:232) yaitu pengamat sebagai partisipan dan pengamat sempurna.

Dalam teknik pengambilan data ini data yang diambil yaitu mengilustrasikan remaja dalam memaknai budaya K-pop didalam komunitas *dance cover*, untuk memahami permasalahan tersebut dan membantu peneliti untuk memperoleh pandangan *insider* dan data subjektif.

b. Wawancara

Wawancara dalam suatu penelitian yang bertujuan mengumpulkan keterangan tentang kehidupan manusia dalam suatu masyarakat serta pendirian-pendirian mereka itu, merupakan suatu pembantu utama dari metode observasi (Koentjaraningrat, 1997:129).

Dengan teknik wawancara, peneliti mendapatkan informasi dan data dengan cara bertanya secara langsung kepada informan. Teknik wawancara kepada informan bertujuan untuk memperoleh informasi yang lebih jelas dan detail mengenai pandangan dari anggota komunitas tentang Budaya K-Pop yang dapat mempengaruhi komunitas tersebut dalam aktivitasnya. Saat wawancara juga menggunakan alat perekam agar hasil wawancara yang telah diberikan dan bisa didengar kembali. Data yang diambil dengan teknik ini yaitu informasi mengenai alasan menyukai dan mengapa mengikuti komunitas serta cara mereka memaknai K-Pop tersebut serta pengetahuan mereka terhadap Budaya K-Pop dan juga aktivitas apa saja yang ada dalam komunitas.

c. Studi Kepustakaan

Teknik pengumpulan data dengan cara studi kepustakaan yang berhubungan dengan Budaya K-Pop dan aktivitas komunitas dalam memaknai Budaya K-Pop itu sendiri dan penelitian yang berkaitan dengan Budaya K-Pop yang mempengaruhi anggota-anggota komunitasnya, dan tambahan untuk penelitian ini, peneliti mencari sumber dari data tertulis seperti Jurnal, buku-buku dan Karya Ilmiah.

d. Dokumenter

Pada saat penelitian, peneliti menggunakan alat perekam suara, video dan foto. Alat perekam suara digunakan untuk merekam hasil wawancara yang telah diberikan informan. Video dan foto digunakan untuk mengambil gambar atau video yang terkait dengan penelitian yang dilakukan

### 1.7.5 Analisa data

Dalam proses penelitian dan setelah data dikumpulkan, proses penting selanjutnya adalah analisis data. Maka dari itu analisis data merupakan bagian yang penting dari penelitian ilmiah, dengan adanya analisa data maka data menjadi berguna untuk memecahkan masalah penelitian. Analisis data adalah proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan (Sofian Effendi & Tukiran, 2012 :250)

Data-data yang berhasil dikumpulkan selama dilapangan dianalisis sesuai dengan konsep yang telah disusun oleh peneliti sebelumnya dikerangka pemikiran.



Data-data tersebut dibutuhkan oleh peneliti guna menjawab pertanyaan peneliti yang ada dalam perumusan masalah.

### **1.8 Jalannya Penelitian**

Proses awal penelitian ini dilakukan dimulai sejak mengajukan judul proposal penelitian kepada pembimbing. Setelah itu peneliti berkonsultasi dengan 2 pembimbing mengenai proposal yang akan peneliti tulis. Peneliti tertarik meneliti tentang budaya K-Pop yang sekarang banyak disukai oleh semua kalangan, namun masih belum menemukan fokus kepada apa yang ingin diteliti. Pada saat pengajuan untuk SK pembimbing, peneliti mengajukan judul pengaruh budaya K-Pop terhadap perilaku remaja di Kota Padang. Pembimbing memberikan saran agar penelitian ini bisa difokuskan pada komunitas pencinta K-Pop agar lebih memudahkan penelitian yang akan dilakukan dan jika mengambil remaja di Kota Padang kajiannya terlalu luas.

Pada bulan Juli 2019, peneliti mulai melakukan observasi awal dengan melihat komunitas yang menyukai K-Pop serta dimana saja komunitas tersebut biasanya berkumpul dan melakukan kegiatan. Setelah mendapatkan gambaran mengenai fokus penelitian, peneliti mulai menulis rancangan penelitian (proposal penelitian). Setelah melalui beberapa kali bimbingan dalam merancang penyusunan proposal, maka judul yang penelitian peneliti adalah “Pengaruh Budaya Budaya K-Pop terhadap perilaku remaja di Kota Padang : Studi Kasus Komunitas Dance Cover K-Pop Young Perfection”.

Kemudian pada bulan November 2019 peneliti mengikuti ujian seminar proposal diruang *reading* jurusan Antropologi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Andalas. Setelah dinyatakan lulus, proposal penelitian mendapatkan saran-saran dari penguji dan pembimbing yang ingin mengambil komunitas *dance cover* tersebut lebih dari satu komunitas dan dilanjutkan menjadi pedoman bagi peneliti dalam penyusunan dan penulisan skripsi. Hal ini merupakan syarat untuk mendapatkan gelar sarjana pada jurusan Antropologi.

Tahapan berikutnya yaitu peneliti mulai menyiapkan segala urusan yang berkaitan dengan dokumen administrasi untuk penelitian. Dan setelah itu, pada awal bulan Desember 2019 peneliti mulai melakukan proses penelitian dengan turun ke lokasi penelitian yang telah ditentukan dan dilengkapi dengan dokumen penelitian. Penelitian dilakukan secara intensif dengan pengamatan dan wawancara mendalam kepada sejumlah informan penelitian. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan fakta dan data yang diperlukan dalam permasalahan dan tujuan dari penelitian.

Waktu yang dibutuhkan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan lebih kurang 2 bulan. Selama periode tersebut peneliti mengamati langsung bagaimana anggota yang ada dalam komunitas melakukan kegiatannya yang berhubungan dengan kesukaan mereka terhadap budaya K-Pop serta bagaimana mereka aktivitas dalam memaknai budaya K-Pop tersebut.

Pada awal penelitian, peneliti tidak menemukan kendala dalam mendapatkan informasi mengenai komunitas-komunitas *dance cover* K-pop, tetapi ketika penelitian ada satu komunitas yang tidak memberikan respon ataupun memberikan kesempatan

untuk peneliti dalam melakukan penelitian. Hal ini menjadikan peneliti hanya akan mengambil 2 komunitas *dance cover* K-Pop saja. Dalam melakukan penelitian di 2 komunitas *dance cover* K-Pop ini, para anggota komunitas tidak sungkan dalam memberikan informasi tentang kegiatan mereka, hal yang membuat mereka ikut masuk dalam komunitas tersebut dan pengalaman mereka selama berada di dalam komunitas *dance cover* tersebut.

Selain dari kendala diatas yang peneliti dapatkan dilapangan, tidak ada kendala yang peneliti temui selama penelitian dilapangan. Eksistensi dari komunitas sangat mempengaruhi apakah komunitas tersebut mampu bertahan dan berkembang hingga saat ini. Hal ini yang menyebabkan banyaknya komunitas *dance cover* yang sudah tidak aktif lagi dan ada yang bubar.

Setelah selesai melakukan penelitian dilapangan, peneliti mencoba untuk menulis-nulis data yang didapatkan dilapangan serta menganalisis data tersebut dengan konsep yang digunakan. Setelah semua data yang diinginkan telah didapat, maka peneliti pun akan mulai penulisan skripsi ini. Untuk menulisnya sampai bab lima, peneliti menghabiskan waktu kurang lebih 2 bulan ditambah dengan waktu penulisan dilapangan.