

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era modern seperti sekarang ini, masyarakat dimudahkan dengan berbagai macam cara dalam memperoleh informasi. Baik memperoleh informasi seputar kegiatan sehari-hari maupun mengakses hiburan untuk mengisi waktu senggang. Informasi yang diperoleh bisa melalui tayangan televisi, media cetak maupun media daring. Tayangan daring dapat berupa sinetron, film, acara musik, acara *talk show*, maupun acara komedi. Menonton film secara daring menjadi hiburan tersendiri untuk masyarakat. Kemudahan dalam mengakses film inilah yang membuat masyarakat tertarik dengan tayangan-tayangan daring.

Adanya era globalisasi saat ini membuat berbagai hal masuk dengan mudah ke Indonesia. Bukan hanya tentang perdagangan bebas saja, namun juga berbagai macam budaya luar mudah diterima di Indonesia. Salah satu dampak adanya globalisasi ini adalah terciptanya budaya populer baru di mana kebudayaan tersebut muncul hingga digemari oleh masyarakat luas yang berada di berbagai belahan dunia, salah satunya Indonesia. Adanya budaya baru yang masuk ke pasar Indonesia ini membawa hal baru pula yang menarik minat berbagai kalangan masyarakat.

Korea Selatan menjadi salah satu negara dengan beragam budaya yang mampu menarik minat penggemarnya, seperti adanya *K-pop* yang menampilkan banyak *Boy Band* dan *Girls Band*. Beragamnya budaya yang dimiliki oleh negara Korea Selatan inilah yang dimanfaatkan untuk mengenalkannya ke seluruh dunia termasuk melalui *series* drama yang mereka produksi. Hal tersebut menyebabkan *Hallyu* (gelombang Korea) yaitu semakin meningkatnya minat publik terhadap budaya pop dan tradisional Korea di Asia. Indonesia pun tidak ketinggalan untuk mengalami *Hallyu*, hal ini dimulai sejak kemunculan beberapa *series* drama yang menyebar.

Drama selalu berhubungan dengan sebuah cerita, tema, setting, karakter dan juga suasana yang menggambarkan kehidupan. Kisah sebuah drama sering

kali menguras emosi dan juga menguras air mata penontonnya. Tema yang umum adalah mengangkat tema sosial baik skala besar (masyarakat) maupun skala kecil (keluarga). Drama sendiri merupakan sebuah tiruan dari kehidupan manusia yang diproyeksikan dan dipentaskan di berbagai tempat dan media. Drama sendiri merupakan sebuah potret dari kehidupan manusia, baik suka duka, pahit manis dan hitam putih kehidupan manusia (Himawan,2008).

Diantara berbagai produk budaya yang masuk ke Indonesia, drama Korea menjadi budaya yang memiliki pengaruh paling besar, hal ini tidak lepas dari para pelaku pertelevisian yang saling berlomba-lomba menayangkan program-program yang berbau Korea, khususnya drama Korea. Tayangan drama yang berasal dari Korea Selatan ini semakin hari semakin populer di berbagai kalangan. Demam drama Korea seolah sudah menyerang ke berbagai elemen masyarakat, mulai dari anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa di berbagai negara, termasuk di Indonesia.

Awal mula kemunculan drama Korea di Indonesia sehingga dapat dikenal oleh masyarakat luas adalah melalui tayangan televisi. Semakin canggihnya teknologi, masyarakat dimudahkan dengan adanya aplikasi-aplikasi yang mudah diakses untuk menonton drama korea. Diantaranya adalah Netflix, Viu, Viki, iQIYI, Iflix, WeTV, dan aplikasi Video. Aplikasi-aplikasi tersebut ada yang berbayar yang umumnya memiliki fitur *streaming* dan juga *download*. Untuk yang tidak bisa mengakses aplikasi pun tetap bisa menonton drama korea melalui internet. Diantaranya adalah Drakorindo, Dramaencode, Drakor123, Dramaqu dan Dramacut. Situs-situs ini juga memiliki fitur *streaming* dan juga *download*, akan tetapi sifatnya tidak resmi atau ilegal, yang suatu saat bisa saja diblokir.

Drama Korea atau yang biasa disingkat dengan K-Drama ini adalah sebuah miniseri yang diproduksi di negara Korea Selatan. Umumnya memiliki 16 episode dengan durasi sekitar 1 jam untuk setiap episodenya. Bahkan kadang ada judul-judul yang memiliki lebih dari 16 episode dengan latar belakang genre yang berbeda-beda. Drama Korea seolah memiliki daya tarik tersendiri di mata penggemarnya. Hal ini didukung oleh kualitas acting yang tidak diragukan lagi, visual yang memukau dari aktor dan aktrisnya serta cerita yang alurnya kadang

diluar nalar penontonnya, yang membuat penasaran untuk ditonton. Selain itu para aktor dan aktris yang juga menjadi daya tarik tersendiri khususnya untuk kaum hawa. Para aktor seperti Lee Min Ho, Park Seo Jun, Lee Jong Suk, Ji Chang Wook dan Song Jong Ki sukses menarik perhatian kaum hawa dengan drama-drama yang mereka mainkan. Para penggemar seolah betah menghabiskan waktu berjam-jam demi menonton idola mereka, yang kadang membuat mereka menjadi fanatik.

Cerita yang ditampilkan pada drama Korea umumnya memiliki konsep perjalanan cinta sejati dan sebuah pengorbanan. Drama korea dibuat bukan hanya sebagai hiburan melainkan memiliki maksud dan tujuan yang ingin disampaikan, baik sebuah informasi, pelajaran hidup, maupun pengetahuan baru bagi masyarakat. Sebagai contoh beberapa drama korea dengan tema kedokteran yang memberikan banyak informasi seputar dunia medis yang tentu saja tidak banyak diketahui oleh masyarakat biasa.

Hiperrealitas merupakan sebuah gejala maupun keadaan di mana banyak bertebaran realitas-realitas buatan yang nampak nyata dibandingkan dengan realitas yang sebenarnya. Hiperrealitas pada akhirnya menciptakan sebuah keadaan ketika sesuatu yang nyata bercampur dengan sesuatu yang tidak nyata atau abstrak ataupun sebuah keadaan dimana sudah tidak ada lagi perbedaan antara nyata dan tidak nyata (Hidayat, 2021).

Hiperrealitas dapat menyebabkan seseorang terperangkap dalam keadaan tidak nyata maupun semu dan menganggap kondisi tersebut adalah kondisi sebenarnya dalam dunia nyata. Dampak lainnya adalah membuat masyarakat percaya terhadap kenyataan yang sebenarnya bukan kenyataan. Hal tersebut menimbulkan sebuah pola budaya mudah meniru sesuatu (imitasi) yang dilihatnya dalam media yang kemudian diterapkan dalam kehidupan nyata serta hiperealitas yang membuat masyarakatnya menjadi berlebihan dalam mengkonsumsi sesuatu bukan karena kebutuhan melainkan adanya pengaruh dari model yang menciptakan gaya hidup yang berbeda (Kushendrawati, 2011).

Industri menjadi aspek yang mendominasi kehidupan, hal ini karena industri banyak sekali menghasilkan produk-produk kebutuhan primer, kebutuhan sekunder, dan kebutuhan tersier. Semakin meningkatnya teknologi informasi membuat penyebaran produk-produk iklan menjadi semakin gencar yang memungkinkan pihak-pihak pengusaha mendapatkan informasi tentang masyarakat seperti apa yang mereka hadapi, dan para konsumen mendapatkan informasi tentang kebutuhan apa yang tidak mereka butuhkan tetapi mereka inginkan. Asumsi-asumsi dan keinginan yang terbentuk dalam pemikiran masyarakat inilah membuat masyarakat tidak bisa lepas dari keadaan hiperrealitas.

Berawal dari drama Korea membuat masyarakat perlahan mulai belajar mengenai unsur-unsur budaya dan semakin berminat dengan segala sesuatu yang berbau Korea. Salah satu akibat yang ditimbulkan dari paparan drama Korea adalah munculnya sifat centil dan frontal yang diikuti respon seperti karakter-karakter dalam drama, yaitu berbahasa dengan gaya yang kasar. Selain itu adanya keunikan dan originalitas budaya pop Korea terutama dalam hal fashion membuat masyarakat terutama para remaja tertarik mengimitasi budaya ini. Kebiasaan yang awalnya hanya sekedar hobi pada akhirnya mengakar kuat pada diri remaja dan menjadi identitas budaya yang diakuinya.

Drama Korea lebih banyak diminati karena cenderung menonjolkan kisah romantis yang berbeda dari drama romantis negara lain. Media Korea cenderung menampilkan cinta sebagai sebuah identitas budaya Korea Selatan. Film maupun drama yang berasal dari Korea Selatan memiliki plot atau alur cerita yang tidak monoton tetapi tetap berorientasi pada hubungan, dan kisah cinta yang setia pada pasangannya (Kim,2015). Dampak terbesar dari adanya serial drama romantis Korea ini terlihat nyata pada kaum perempuan, hal ini karena kaum perempuan lebih menggunakan perasaan dibandingkan dengan logika. Perasaan yang dimiliki perempuan jauh lebih peka dibandingkan dengan laki-laki. Beberapa penonton membentuk sebuah nilai ataupun sebuah pandangan baru terutama dalam hal percintaan, pertemanan maupun keluarga mereka, ada pula penonton yang hanya sekedar menonton tanpa terpengaruh hingga ke kehidupannya (Kedi, 2013).

Mayoritas penggemar drama Korea adalah kaum perempuan, akan tetapi tidak sedikit pula kaum laki-laki yang juga menyukai drama Korea. Hal ini karena pengaruh drama Korea yang mampu menembus semua lapisan masyarakat. Laki-laki dan perempuan memiliki preferensi selera yang berbeda hal ini selaras dengan survey yang dilakukan oleh *Direct Line*. Sebuah studi terhadap 2.000 orang yang menunjukkan bahwa wanita penggemar drama Korea lebih menyukai drama dengan *ending* yang bahagia, sedangkan laki-laki penggemar drama Korea lebih menyukai drama dengan genre yang dapat memacu adrenalin, seperti *thriller* dan horor (Fimela, 2013).

Drama Korea sering dianggap sebagai pelarian sementara dari realitas kehidupan. Di desa Nglames, Kecamatan Madiun, Kabupaten Madiun sebagian remajanya menyukai drama Korea. Para remaja menjadikan drama Korea sebagai hiburan melepas penat dari kesehariannya belajar dan bekerja. Tidak jarang, para remaja sampai kecanduan menonton drama Korea hingga larut malam hanya untuk melihat *ending* dari drama yang mereka tonton. Adanya drama Korea membuat mereka seakan tidak bisa lepas dari drama Korea. Menonton drama Korea terlalu sering dengan durasi waktu yang lama membuat sebagian dari mereka terkadang lupa dengan waktu dan kehidupannya. Para remaja seolah terjebak dalam dunia hiperrealitas karena terlalu masuk kedalam drama Korea, membuat mereka kecanduan dengan hal-hal yang berkaitan dengan drama Korea, tidak jarang dari mereka bahkan meniru gaya hidup aktor dan aktris yang ada pada drama Korea.

Topik mengenai drama Korea ini belum banyak diteliti oleh mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura khususnya pada program studi Sosiologi. Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul Dunia Hiperrealitas Penggemar Drama Korea (Studi Fenomenologi Remaja Desa Nglames, Kecamatan Madiun, Kabupaten Madiun).

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah dunia hiperrealitas yang dibangun oleh remaja penggemar drama Korea di Desa Nglames, Kecamatan Madiun, Kabupaten Madiun?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penelitian, tujuan yang akan dicapai penulis adalah untuk mengetahui dunia hiperrealitas yang dibangun oleh remaja penggemar drama Korea di Desa Nglames, Kecamatan Madiun, Kabupaten Madiun.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Penelitian ini dapat memperkaya khasanah keilmuan peneliti.
2. Menambah wawasan pengetahuan tentang dunia hiperrealitas yang dibangun oleh penggemar Korea.
3. Menambah pengetahuan baru kepada mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura.
4. Menambah penelitian baru dibidang penelitian masyarakat.
5. Memberikan pemahaman baru untuk mahasiswa Universitas Trunojoyo Madura.