

PENGARUH BUDAYA K-POP TERHADAP KEHIDUPAN MAHASISWA UNIVERSITAS DIPONEGORO

Arisya Sally Maghfirah¹, Vega Anggrainika² dan Yesi Dian Sari Br Sinaga³

Bahasa Asing Terapan, Sekolah Vokasi, Universitas Diponegoro, Indonesia

Email : arisyasally@gmail.com¹, anggrainikav10@gmail.com² dan

yesidians@gmail.com³

Abstrak

Salah satu budaya yang sangat populer pada zaman ini adalah *Korean Populer* atau sering disebut dengan *K-Pop*. Budaya saat ini sangat digemari oleh banyak kalangan, terutama dari kalangan anak kecil, remaja dan dewasa termasuk mahasiswa Universitas Diponegoro. Berdasarkan fenomena tersebut, kami melakukan penelitian dengan beberapa tujuan yaitu untuk mengetahui sejauh apa pengaruh yang ditimbulkan budaya *K-Pop* terhadap perilaku sosial mahasiswa Jurusan Bahasa Asing Terapan Universitas Diponegoro. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif yang didukung oleh sumber data primer yaitu wawancara kepada tujuh partisipan dan disertai dokumentasi kegiatan-kegiatan mereka seputar *K-Pop*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa budaya *K-Pop* dapat memengaruhi gaya hidup mahasiswa melalui cara berpakaian, cara ber *make-up* dan budaya *K-Pop* juga memengaruhi Mahasiswa Universitas Diponegoro untuk belajar bahasa Korea. Budaya *K-pop* juga membuat Mahasiswa Universitas Diponegoro membuat mahasiswa lebih boros dalam menggunakan uang, contohnya membeli album.

Kata kunci: K-Pop; Budaya Korea; Mahasiswa; Universitas Diponegoro

Abstract

One of the most popular cultures at this time is Popular Korean or often referred to as K-Pop. Today's culture is very popular with many people, especially children, teenagers and adults, including Diponegoro University students. Based on this phenomenon, we conducted research with several objectives, namely to find out how far the influence of K-Pop culture on the social behavior of students of the Department of Applied Foreign Languages, Diponegoro University. This study uses descriptive qualitative research methods that are supported by primary data sources, namely interviews with seven participants and accompanied by documentation of their activities around K-Pop. The results showed that K-Pop culture can influence students' lifestyles through how to dress, how to make-up and K-Pop culture also affects Diponegoro University students to learn Korean. K-pop culture also makes Diponegoro University students make students more wasteful in spending money, for example buying albums.

Keyword : K-Pop; Culture Korea; Students; Diponegoro University

Pendahuluan

Saat ini hampir semua mahasiswa menggunakan sosial media dan pada era yang serba digital ini, mahasiswa sudah bergantung dengan media (Gifary, 2015). Salah satunya adalah media sosial. Masyarakat yang aktif menggunakan media ini disebut khalayak (Prihatiningsih, 2017). Menurut (Barthelemy, 2019) khalayak dapat didefinisikan sebagai pihak yang menjadi sasaran pesan yang dikirim oleh sumber (yang dapat berupa satu orang atau lebih, baik kelompok, partai, atau negara). Salah satu imbas dari perkembangan teknologi komunikasi yaitu munculnya *pop culture* (budaya populer) (Putri, Liany, & Nuraeni, 2019). Budaya populer sendiri didefinisikan sebagai “*culture of the people*” atau budaya orang-orang (Primadesi, 2015). Hal ini dikarenakan budaya populer tidak hanya dijadikan sebagai konsumsi saja, namun dapat dijadikan sebagai produk industri, bahkan komoditas (Ardia, 2014).

Adanya media sosial dapat memengaruhi budaya yang ada di masyarakat, karena media dapat memproduksi sebuah bentuk budaya (Sampurno, Kusumandyoko, & Islam, 2020) kemudian menyebarkan informasi tersebut agar suatu produk budaya dapat menjadi populer (Simbar, 2016). Sehingga apa yang diproduksi oleh media akan diterima oleh publik sebagai suatu nilai (budaya) yang bahkan bisa menjadi panutan masyarakat (Yuliantini, 2021). Selain itu, dengan kemudahan memakai media sosial, informasi dalam bentuk apapun bisa kita dapatkan meskipun berasal dari belahan dunia lain (Febriana, 2018).

Salah satu contoh budaya populer yang sedang terkenal Mahasiswa Universitas Diponegoro, Indonesia dan bahkan di seluruh dunia yaitu budaya *Korean Popular* atau yang disebut sebagai *K-Pop*. Di Indonesia sendiri *K-Pop* biasanya lebih dikenal melalui dunia hiburan yang berupa musik (*K-Pop*), drama (*K-Drama*) dan juga variety shows mereka yang memiliki konsep menarik. Dampak dari *K-Pop* ini dapat dilihat dari kalangan generasi milenial (Nisrina, Widodo, Larassari, & Rahmaji, 2020). Salah satu produk dari budaya Korea yang paling diminati yaitu *K-Pop* (Puspitasari, 2013), yang dibuktikan dengan tingginya angka streaming *MV (Music Video) K-Pop* yang berasal dari Indonesia dan juga banyaknya grup *dance cover* khusus lagu Korea yang bermunculan.

Budaya *K-Pop* sendiri mulai merambah ke Indonesia sekitar tahun 2012, dimana pada saat itu *K-Pop* sedang berada pada masa kejayaan. Hal ini berawal dari lagu milik *PSY* dengan judul “Gangnam Style” sedang booming dimana-mana. Kemudian dari situ orang-orang banyak yang mulai mencari mengenai Korea dan *K-Pop* melalui berbagai macam media, seperti *YouTube* atau Instagram. Pada tahun ini tingkat ketertarikan orang-orang pada budaya Korea semakin meningkat (al Amroshy, 2014), karena disaat pandemi seperti ini orang-orang sulit untuk melepaskan penatnya, sehingga banyak yang memilih untuk menghibur diri dengan cara menonton drama Korea atau melihat *variety shows* mengenai *K-Pop* idol yang sedang “naik daun”.

Disini media sosial seperti *YouTube* dan *Twitter* sangat mempermudah orang-orang untuk mencari informasi mengenai apa saja drama, *MV K-Pop* atau acara yang sedang nge-trend, karena mereka mempunyai fitur yang sama, yaitu fitur “Trending”. Dengan fitur ini kita dapat melihat apa saja yang sedang nge-trend. Di *Twitter* sendiri biasanya orang-orang penasaran dengan banyaknya hashtag dengan topik *K-Pop* yang sedang trending, kemudian dari situ mereka dapat memperluas mengenai apa yang dicari.

Munculnya budaya populer dapat memberikan beberapa perubahan terhadap gaya hidup yang dapat berupa seperti hedonisme dan materialism (Dewi, Gama, & Astiti, 2021), yang dikarenakan budaya populer ini lebih fokus kepada emosi dan kepuasan

(Sugihartati, 2017). Salah satu contoh dari hedonisme ini dapat dilihat dari pembelian *merchandise K-Pop*. Dalam album *K-Pop* terdapat *merchandise* yang berupa *PC (Photo Card)*, *Post Card*, *Sticker* dan lain sebagainya. Biasanya saat *idol* favorit mereka merilis album baru, para fans *K-Pop* akan membeli album dengan harapan akan mendapatkan *PC* bias-nya (seorang *idol* yang sangat digemari), jika nanti tidak mendapatkan *PC* bias-nya maka mereka akan mencoba mencari sampai dapat kemudian membelinya, atau bisa juga dengan cara trading. Adapun perubahan terhadap tingkah laku yang dapat berupa seperti imitasi. Imitasi sendiri merupakan teknik pengembangan tingkah laku yang dimana seorang individu akan meniru sesuatu dari apa yang ia observasi dan ia jadikan sebagai *role model*, mulai dari penampilan hingga kebiasaan. Banyak remaja yang sedang mencari jati dirinya, sehingga di masa-masa tersebut remaja banyak mencoba hal-hal baru. Remaja yang merupakan seorang *K-Poppers* dapat mengalami perubahan gaya pakaian, yang perlahan tapi pasti akan berubah menjadi "*Korean style*". Dengan memanfaatkan media sosial yang ada (seperti akun khusus untuk *Korean style*) mempermudah untuk merubah gaya pakaian.

Kemudian cara berbicara dapat berubah menjadi sedikit ke-Koreaan seperti pemakaian kata jinjja (yang berarti serius) saat memberikan reaksi ketidakpercayaan, atau pemakaian kata daebak saat melihat sesuatu yang "wah". Di Indonesia, kedua hal tersebut dapat dilihat dari banyaknya influencers yang menyukai *K-Pop* mengadakan *unboxing* album atau membeli *merchandise official* milik grup *K-Pop* tersebut, menonton konser, dan berpakaian dengan *style* ala Korea, mulai dari warna rambut, *make up*, aksesoris dan juga outfit yang mereka pakai. Berdasarkan fenomena tersebut, kami melakukan penelitian dengan beberapa tujuan yaitu untuk mengetahui sejauh apa pengaruh yang ditimbulkan budaya *K-Pop* terhadap perilaku sosial mahasiswa Jurusan Bahasa Asing Terapan Universitas Diponegoro.

Metode Penelitian

Metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskripsi berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif. Karena subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah Mahasiswa. Penelitian ini berlokasi di Universitas Diponegoro. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang bersumber dari jawaban langsung para narasumber. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepada subjek penelitian.

Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian bab ini diperoleh dengan melakukan wawancara. Seperti yang dijelaskan pada bab III wawancara dilakukan kepada 7 orang Mahasiswa Universitas Diponegoro Jurusan Bahasa Asing Terapan 2019. Bab ini juga berisi mengenai informasi partisipan, paparan data hasil penelitian. Penyusunan hasil penelitian ini bertujuan untuk menjawab rumusan masalah tentang pengaruh budaya *K-Pop* terhadap Mahasiswa Universitas Diponegoro yang berfokus pada bagaimana budaya *K-Pop* dapat memengaruhi kehidupan sosial mahasiswa. Dalam penelitian ini dipilih informan berusia 20-21 tahun, yang merupakan Mahasiswa Universitas Diponegoro Di Kota Semarang, penggemar budaya *K-Pop* dan mengikuti perkembangan *K-Pop* di Indonesia. Hampir seluruh remaja mengetahui apa itu *K-Pop* karena artisnya dan film yang sangat menarik di kalangan remaja khususnya remaja wanita.

Tabel 1. Pertanyaan Diskusi

No.	Pertanyaan
1	Apakah anda suka dengan budaya <i>K-Pop</i> ?
2	Hal apa yang membuat anda menjadi peminat budaya <i>K-Pop</i> ?
3	Adakah pengaruh budaya <i>K-Pop</i> di dalam kehidupan keseharian anda?
4	Apa dampak positif yang anda dapatkan setelah menjadi peminat <i>K-Pop</i> ?
5	Adakah dampak negatif yang anda dapat setelah menjadi peminat <i>K-Pop</i> ?
6	Apakah anda sering menggunakan kata-kata dalam bahasa Korea pada kehidupan sehari-hari?
7	Apakah budaya <i>K-Pop</i> merubah pandangan hidup anda?
8	Mengapa anda lebih memilih entertainment korea dibandingkan Indonesia?
9	Apakah anda sering membeli merchandise <i>K-Pop</i> ?
10	Jenis budaya <i>K-Pop</i> apakah yang anda minati? (Contoh k-drama dll)

Berdasarkan beberapa pertanyaan tabel diatas, penulis mewawancarai beberapa Mahasiswa Universitas Diponegoro Angkatan 2019.

A. Informasi Partisipan

Seperti yang telah diketahui bahwa partisipan dalam penelitian ini berjumlah 7 orang yang terdiri dari 7 orang mahasiswi. Informasi partisipan diperoleh dengan tujuan untuk memudahkan dalam memahami keadaan dan hasil penelitian. Selain itu penelitian kualitatif juga membutuhkan kecermatan peneliti dalam menggali jawaban. Oleh karenanya, penting untuk mengetahui kepada siapa dan kapan wawancara dilakukan sebab setiap partisipan pasti akan memberikan respon dan kesimpulan yang berbeda-beda. Berikut penjabaran informasi partisipan yang telah diwawancarai:

Partisipan CM adalah mahasiswa Universitas Diponegoro Semarang saat ini berusia 20 tahun dan berkuliah di Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Jurusan Bahasa Asing Terapan Konsentrasi Bahasa Inggris, dan saat ini berada di semester V.

Partisipan NP adalah mahasiswa Universitas Diponegoro Semarang saat ini berusia 20 tahun dan berkuliah di Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Jurusan Bahasa Asing Terapan Konsentrasi Bahasa Jepang, dan saat ini berada di semester V.

Partisipan KH adalah mahasiswa Universitas Diponegoro Semarang saat ini berusia 20 tahun dan berkuliah di Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Jurusan Bahasa Asing Terapan Konsentrasi Bahasa Jepang, dan saat ini berada di semester V.

Partisipan RA adalah mahasiswa Universitas Diponegoro Semarang saat ini berusia 20 tahun dan berkuliah di Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Jurusan Bahasa Asing Terapan Konsentrasi Bahasa Inggris, dan saat ini berada di semester V.

Partisipan NT adalah mahasiswa Universitas Diponegoro Semarang saat ini berusia 20 tahun dan berkuliah di Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Jurusan Bahasa Asing Terapan Konsentrasi Bahasa Jepang, dan saat ini berada di semester V.

Partisipan DS adalah mahasiswa Universitas Diponegoro Semarang saat ini berusia 20 tahun dan berkuliah di Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Jurusan Bahasa Asing Terapan Konsentrasi Bahasa Jepang, dan saat ini berada di semester V.

Partisipan YM adalah mahasiswa Universitas Diponegoro Semarang saat ini berusia 20 tahun dan berkuliah di Sekolah Vokasi Universitas Diponegoro Jurusan Bahasa Asing Terapan Konsentrasi Bahasa Inggris, dan saat ini berada di semester V.

B. Paparan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti akan memaparkan data dan hasil penelitian terkait dengan permasalahan yang telah dirumuskan, yaitu mendeskripsikan bagaimana budaya *K-Pop* dapat memengaruhi kehidupan mahasiswa Universitas Diponegoro. Pada bagian ini penulis akan memaparkan hasil yang didapat melalui wawancara dari 7 partisipan. Penelitian dengan menyertakan pedoman wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditujukan pada saat wawancara. Pedoman wawancara tersebut terdiri dari 10 pertanyaan, pertanyaan tersebut tentunya terkait dengan bagaimana budaya *K-Pop* mempengaruhi kehidupan Mahasiswa Universitas Diponegoro. Data yang disajikan dibuat dalam bentuk-bentuk poin, berdasarkan pertanyaan wawancara. Baru setelah itu peneliti dapat menyimpulkan secara deskriptif.

Jika ingin membuat paparan hasil penelitian lebih mudah dibaca dan dimengerti, maka peneliti membagi pembahasan menjadi empat bagian, sesuai dengan tema yang dibahas oleh partisipan, yaitu:

- (1) Hal yang membuat mahasiswa tertarik dengan Budaya *K-Pop*
- (2) Budaya *K-pop* membuat adanya ketertarikan belajar bahasa Korea
- (3) Dampak Positif dan Negatif Budaya *K-Pop*
- (4) Mengapa lebih memilih Budaya *K-Pop* dibandingkan entertainment Indonesia.

Berikut penjelasan dari bagian-bagian tersebut:

Hal yang membuat mahasiswa tertarik dengan Budaya *K-Pop*

Budaya *K-Pop* menjadikan mereka lebih mau belajar bagaimana cara bergaul, cara berfashion, atau cara menjalin pertemanan. mereka melihat dari menonton drama korea atau kehidupan sehari-hari idola mereka selain itu mereka juga kagum dengan kerja keras seorang idol yang saat tekun, mulai dari trainee yang ketat dan disiplin.

Seperti yang dikatakan langsung oleh partisipan DS dan CM pada saat di wawancarai, berikut pemaparannya:

“Karena saat mereka menjadi seorang idol banyak yang mereka lakukan, mulai dari *trainee* yang ketat, disiplin dan bekerja keras”.

“Banyak lirik dari *K-pop* yang relate dengan kehidupan saya dan juga dengan adanya *dance* yang membuat lagu *K-pop* menjadi lebih menarik untuk visual”.

Adapun demikian juga yang dikemukakan oleh NP, KH, RA, YM dan NT yang membuat mereka tertarik dengan budaya *K-Pop* karena budaya *K-Pop* adalah suatu budaya yang baru dan menarik dan membuat mencoba banyak hal-hal baru, budaya *K-Pop* juga dapat membantu mereka mengisi waktu-waktu luang mereka.

“Karena budaya *K-Pop* menarik dan sesuatu yang baru buat saya”.

“Karena dari ingin mencoba hal baru”.

“Karena saya sering gabut”.

“Karena budaya *K-Pop* sangat menarik dan juga menyenangkan”.

“Karena *Variety show (Running man)*.”

Dari beberapa pemaparan di atas, menunjukkan bahwa budaya *K-Pop* membuat mahasiswa tertarik karena mereka ingin mencoba hal baru dan menarik, budaya *K-Pop* juga mengisi waktu luang mereka, budaya *K-Pop* selalu membuat mereka ingin belajar hal baru contohnya seperti belajar dari K-drama, atau lirik lagu seorang idol yang sangat menyentuh dan memotivasi mereka. selain itu budaya *K-Pop* mengisi waktu luang mereka contohnya dengan menonton *Variety Show*.

Budaya *K-Pop* membuat adanya ketertarikan belajar bahasa Korea.

Seringnya mengikuti budaya *K-Pop* membuat mereka mempunyai niat untuk mempelajari bahasa korea karena ingin mengerti apa yang dikatakan atau dibaca dalam bahasa korea agar mempermudah mereka. Dengan menonton K-drama dan mendengarkan musik mereka mempelajari sedikit bahasa Korea.

Seperti yang dikatakan langsung oleh ke-7 partisipan pada saat di wawancarai, berikut pemaparannya:

“Terkadang saya mengucapkan 1-2 patah kata dalam bahasa Korea di kehidupan sehari-hari (ne, gomawo, kiyowo, ottoke).”

“Iyaa, tetapi tidak secara langsung. Melainkan lebih secara tertulis”.

“Saya sering menggunakan bahasa Korea”.

“Iya. Contoh (KIYOWO, WAE, ANDWAE)”.

“Kadang-kadang. Seperti kosakata yang mudah”.

“Iya, tetapi jarang”.

“Sering menggunakan bahasa Korea”.

Berdasarkan beberapa pernyataan partisipan di atas menunjukkan bahwa pengaruh budaya *K-Pop* terhadap mahasiswa itu baik karena membuat mereka berkembang karena adanya niat untuk mau mempelajari hal yang baru, contohnya belajar Bahasa Korea dan memakai kosakata yang mudah di kehidupan sehari-hari mereka.

Dampak Positif dan Negatif Budaya *K-Pop*

Budaya *K-pop* memiliki dampak positif dan negatif bagi penyuka nya, berikut pemaparan dari ke-7 partisipan yang sudah diwawancarai:

Dampak Positif:

“Dapat mempelajari bahasa Korea melalui lirik lagu, mendapatkan banyak relasi baru dan menambah semangat saat mendengarkan lagu kpop.”

1. “Dampak positif setelah mengenal kpop adalah kpop dapat menjadi hiburan disaat saya dalam keadaan tidak baik”.

2. “Ada, jadi bisa bahasa korea”.

3. “Bisa ngomong korea, tau *skincare*”.

4. “Disiplin waktu, menambah wawasan, bekerja keras”.

5. “Saya jadi tau tentang budaya Korea, seperti bahasanya, makanannya dan juga saya jadi lebih mengetahui mengenai dunia musik”.

6. “Saya menjadi lebih semangat belajar agar saya mudah mencari uang karena saya ingin menonton konser semua K-Pop”.

7. “Saya jadi tau tentang budaya Korea, seperti bahasanya, makanannya dan juga saya jadi lebih mengetahui mengenai dunia musik”.

Dampak Negatif :

1. "Terkadang saya lupa waktu jika sudah melihat *music video/dance practice*/tayangan ulang konser K-Pop".
2. "Saya menjadi boros dan terkadang lupa akan waktu".
3. "Ada, jadi konsumtif (beli album)".
4. "Kebanyakan hal".
5. "Menjadi boros karena suka beli *merchandise* K-Pop".
6. "Terlalu sering membuka hp dan terkadang boros. Tetapi saya pribadi masih bisa mengontrolnya".
7. "Saya jadi lebih sering membuang uang demi membeli merch".
8. Mengapa lebih memilih Budaya K-Pop dibandingkan *entertainment* Indonesia.

Alasan mengapa ketujuh partisipan memilih suka budaya *K-pop*, berikut pemaparan dari ke-7 partisipan yang sudah diwawancarai:

1. "*Variety Show* yang disuguhkan oleh Korea lebih menarik, mendidik dan menghibur jika dibandingkan dengan Indonesia".
2. "*Entertainment* Korea lebih mendidik dan banyak memberikan pelajaran yang sangat *relate* dengan kehidupan yang terjadi di sekitar kita. Sementara *entertainment* Indonesia lebih banyak menampilkan *content settingan* yang tidak mendidik".
3. "Lebih menghibur".
4. "Karena yang diberikan lebih baik dari beberapa faktor".
5. "Karena *entertainment* Korea beritanya lebih masuk akal dibandingkan indonesia yg banyak dramanya".
6. "Menurut saya ini kembali ke selera masing-masing. Bukan karena saya tidak suka *entertainment* Indonesia, tetapi *entertainment* Korea lebih menarik dan lebih *modern*. *Boy Group/Girl Group*nya sering sekali memiliki lagu serta makna yang bagus".
7. "Karena Korea lebih memfokuskan *entertainment* sebagai industri kreatif yang akan mengedukasi berbanding dengan indonesia yang *entertainmentnya update* mengenai gosip".

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, menunjukkan bahwa budaya *K-Pop* sangat berpengaruh terhadap Berdasarkan uraian wawancara tersebut menunjukkan bahwa budaya *K-Pop* memengaruhi gaya mereka yang memang sangat tertarik dengan *K-Pop*, karena dengan mereka menyukai budaya *K-Pop* dan memiliki idola membuat mereka bersemangat untuk belajar bahasa yang digunakan idola mereka agar mereka bisa mengerti apa yang idola mereka ucapkan dan tidak jarang mereka mengeluarkan uang lebih untuk belajar bahasa Korea dan menerapkannya di kehidupan sehari-hari mereka.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas menunjukkan bahwa budaya *K-Pop* memengaruhi mahasiswa dalam kehidupan sehari-hari dari apa yang mereka tonton yang dikemas secara ringan mudah diingat dan membuat mereka makin hari makin terobsesi dengan apa yang mereka lihat bahkan menjadikan mereka tergila-gila dengan idola mereka sampai segala macam hal dilakukan dari hal yang masih terbilang wajar

sampai hal yang tidak masuk akal mereka lakukan untuk menunjukkan kecintaan mereka terhadap idolanya bahkan sampai mempelajari bahasa Korea dan memakainya di kehidupannya. Seperti teori yang dikemukakan oleh Joli Jenson dalam buku *Cultural Studies* dan *Kajian Budaya Pop*, beliau berpendapat kelompok penggemar dihantui oleh citra penyimpangan yang bercirikan sebagai suatu kefanatikan yang potensial, yang berarti bahwa kelompok penggemar dilihat sebagai perilaku yang berlebihan dan berdekatan dengan kegilaan. Jenson juga menunjukkan dua tipe khas patologi penggemar yaitu individu yang terobsesi yang biasanya pelakunya adalah laki-laki dan kerumunan histeris yang biasanya perilaku tersebut adalah perempuan.



Gambar 1. Hasil Penelitian.

Kesimpulan

Berdasarkan beberapa pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa, *K-Pop* lebih dapat menarik generasi muda jaman sekarang. Hal ini dikarenakan didalam budaya *K-Pop* itu sendiri lebih banyak konten yang mengedukasi, kreatif dan menyenangkan. Jika dibandingkan dengan *entertainment* yang ada di Indonesia sekarang, jelas saja kebanyakan anak muda memilih budaya *K-Pop*. *Entertainment* di Indonesia tidak jauh dengan konten yang berisikan drama, gosip, dan berita-berita *hoax* dan lagi, ada banyak sekali lagu *K-Pop* yang memiliki lirik yang dalam dan membuat penggemar *relate* dengan lagu tersebut. Penggemar *K-Pop* bukan berarti mereka lupa akan budaya tanah airnya sendiri. Melainkan, *K-Pop* itu adalah hiburan disaat mereka lelah atau stres dengan kehidupan sekolah/pekerjaan.

Bibliografi

- al Amroshy, Afidatul Ulum. (2014). Hegemoni Budaya Pop Korea pada Komunitas Korea Lovers Surabaya (KLOSS). *Paradigma*, 2(3).
- Ardia, Velda. (2014). Drama Korea dan budaya populer. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(3).
- Barthelemy, Ferdiza. (2019). Strategi Komunikasi Crowdfunding melalui Media Sosial (Crowdfunding Communication Strategy through Social Media). *JURNAL IPTEKKOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan & Teknologi Informasi)*, 21(2), 155–168.
- Dewi, Ni Luh Putu Kristina, Gama, Agus Wahyudi Salasa, & Astiti, Ni Putu Yeni. (2021). Pengaruh Literasi Keuangan, Gaya Hidup Hedonisme, Dan Pendapatan Terhadap Pengelolaan Keuangan Mahasiswa UNMAS. *EMAS*, 2(3), 74–86.
- Febriana, Ajeng Iva Dwi. (2018). Determinasi Teknologi Komunikasi Dan Tutupnya Media Sosial Path. *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 86–95.
- Gifary, Sharen. (2015). Intensitas penggunaan smartphone dan perilaku komunikasi (Studi pada pengguna smartphone di kalangan mahasiswa program studi Ilmu Komunikasi Universitas Telkom). *Jurnal Sositologi*, 14(2), 41719.
- Nisrina, Dzakkiyah, Widodo, Incka Aprillia, Larassari, Indah Bunga, & Rahmaji, Fikri. (2020). Dampak konsumerisme budaya Korea (Kpop) di kalangan mahasiswa fakultas ilmu sosial universitas negeri Malang. *Jurnal Penelitian Humaniora*, 21(1), 78–88.
- Prihatiningsih, Witanti. (2017). Motif penggunaan media sosial instagram di kalangan remaja. *Communication*, 8(1), 51–65.
- Primadesi, Yona. (2015). Hegemony of Dutch Colonial Government Against The Existence of Minangkabau Ancient Manuscripts With Arabic-Malay. *Komposisi: Jurnal Pendidikan Bahasa, Sastra, Dan Seni*, 16(1), 91–104.
- Puspitasari, Wulan. (2013). *Gaya Hidup Penggemar K-Pop (Budaya Pop Korea) Dalam Mengekspresikan Kehidupannya (Studi Kasus K-Pop Lovers Di Surakarta)*.
- Putri, Idola Perdini, Liany, Farah Dhiba Putri, & Nuraeni, Reni. (2019). K-Drama dan Penyebaran Korean Wave di Indonesia. *ProTVF*, 3(1), 68–80.
- Sampurno, Muchammad Bayu Tejo, Kusumandyoko, Tri Cahyo, & Islam, Muh Ariffudin. (2020). Budaya media sosial, edukasi masyarakat, dan pandemi COVID-19. *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar-I*, 7(5), 529–542.
- Simbar, Frulyndese Karunia. (2016). Fenomena konsumsi budaya korea pada anak muda di kota Manado. *HOLISTIK, Journal Of Social and Culture*.
- Sugihartati, Rahma. (2017). *Budaya populer dan subkultur anak muda: Antara resistensi dan hegemoni kapitalisme di era digital*. Airlangga University Press.
- Yuliantini, Maghfira Fitra. (2021). Ketimpangan Gender di Layar Perak: Representasi Perempuan di Film Terlaris Indonesia. *Umbara*, 6(2), 78–93.