



KEJUTAN BUDAYA MASYARAKAT INDONESIA TERHADAP KOREA SELATAN

Akbar Abdullah, Rully Riono, Nentin Feriyanti, Manahan Budiarto Panjaitan
Sekolah Staf dan Komando Angkatan Laut, Indonesia

Abstrak

Bebasnya akses masuk budaya asing ke dalam Indonesia menyebabkan kejutan budaya yang dialami oleh warganya. Tingkah laku dan bahasa masyarakat terpengaruh oleh hal ini. Jika hal ini terus terjadi, maka generasi muda Indonesia perlahan dikhawatirkan dapat melupakan budaya mereka. Beberapa diantara mereka mengalami kecanduan sehingga menyebabkan waktu mereka terbuang dan tidak terpakai secara produktif. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dari hasil wawancara mendalam, observasi, dan pencarian dokumen dari internet sebagai metode pengumpulan data. Partisipan merupakan penikmat drama Korea yang tersebar di beberapa provinsi di Indonesia. Partisipan rata-rata berusia 25 hingga 30 tahun dan berprofesi sebagai mahasiswa aktif, dosen, pekerja kantoran dan ibu rumah tangga. Masuknya budaya asing ke Indonesia tidak mempengaruhi sistem keamanan nasional. Budaya yang masuk hanya sebatas hiburan dan kulinerasi. Namun perlu diwaspadai jika hal ini terjadi, maka generasi muda harus lebih bijak dalam memilih budaya asing yang perlu mereka pelajari dan tidak sepenuhnya melupakan budaya asli mereka. Untuk menanggulangi hal itu, televisi Indonesia dapat menayangkan tayangan tentang budaya asli negara Indonesia dan memperkenalkan hal tersebut kepada anak-anak yang masih berusia dini. Para partisipan bersepakat peran orang tua dalam menuntun anak-anak mereka agar lebih bijak dalam memilih hiburan yang membawa dampak positif dalam hidup mereka.

Kata Kunci: Kejutan budaya, Korea Selatan, masyarakat Indonesia.

PENDAHULUAN

Fenomena kejutan budaya yang terjadi di Indonesia telah menjadi bahasan pada masa kini. Kejutan budaya sendiri didefinisikan sebagai respon seorang individu yang berpindah, mengalami perpindahan, atau dipindahkan terhadap negara baru. Seseorang akan mengalami kebingungan dan disorientasi di dalam segala aspek kehidupan yang sulit (Levine & Adelman 1993). Pendapat ini juga dibenarkan oleh Guanipa (1998) yang menyatakan bahwa kejutan budaya dijelaskan sebagai bentuk kekhawatiran yang terbentuk ketika seseorang berpindah di lingkungan hidup baru. Individu ini akan merasakan kurangnya tujuan hidup, pengetahuan tentang lingkungan baru tersebut apakah Tindakan itu bermoral ataupun tidak.

Sebagian besar masyarakat terpengaruh dengan budaya asing melalui pengunjung dari luar negeri, perdagangan, dan produk yang dengan bebasnya masuk ke dalam negeri. Kunjungan dari luar negeri bisa menjadi dua hal yang berbeda, yakni kedatangan yang disambut baik oleh masyarakat atau bentuk perlawanan jika kedatangan tersebut bersifat untuk menyerang, menjarah, dan mengeksploitasi. Umumnya hal tersebut dapat terlihat dari sikap, persepsi, perasaan, kepercayaan, tingkah laku, dan referensi diri (Ward, Bochner, & Furnham, 2001).

Kejutan budaya disebabkan oleh kecemasan yang ditandai dengan hilangnya semua tanda dan simbol hubungan sosial yang dikenal oleh masyarakat. Perilaku tersebut terlihat dari cara manusia dalam mengorientasikan diri pada kehidupan sehari-hari. Masa kini, isyarat seperti kata-kata, gerak tubuh, ekspresi wajah, kebiasaan, dan norma yang telah diajarkan kepada kita sejak sekolah dasar merupakan bagian dari budaya masyarakat. Adapun bahasa dan kepercayaan merupakan tambahan dari

budaya tersebut (Bochner & Furnham 1986).

Sebagian besar penelitian tentang kejutan budaya akan terfokus pada kategori kontak antara masyarakat. Namun, fenomena yang terjadi pada masyarakat seringkali terfokus pada kontak antar budaya. Hal ini terjadi pada beberapa tahun terakhir, bahkan pada aspek sosial dan aksi politik (Ward, Bochner, & Furnham, 2001). Hal ini juga dibahas oleh Taft (1977) yang mengidentifikasi enam aspek kejutan budaya diantaranya adalah (i) ketegangan karena usaha seseorang untuk melakukan adaptasi psikologis jika diperlukan, (ii) rasa kehilangan dan perasaan kekurangan dalam hal pertemanan, status, profesi, dan harta benda, (iii) ditolak oleh anggota baru dalam perhal kebudayaan tersebut, (iv) kebingungan dalam peran, harapan peran, nilai norma, perasaan dan harga diri, (v) perasaan terkejut, cemas, bahkan jijik dan marah setelah menyadari adanya perbedaan budaya, dan (vi) perasaan tidak berdaya karena tidak mampu beradaptasi dengan lingkungan baru.

Permasalahan yang sering terjadi di beberapa negara yang mengalami kejutan budaya diantaranya adanya tekanan diantara jenis pasukan yang berbeda-beda. Permasalahan ini diperjelas dengan tiga aspek penting yaitu akar dari permasalahan itu sendiri, sebab-akibat dari permasalahan itu terjadi, dan bagaimana cara permasalahan tersebut dapat diselesaikan. Penyebab permasalahan yang sering terjadi adalah percampuran politik, ekonomi, sosial, psikologikal, dan elemen lingkungan yang biasanya akan terjadi dalam satu waktu. Neo-medievalisme, faktor psikologikal, dan setiap individu yang terlibat juga merupakan akan dari permasalahan tersebut terjadi (Arnas 2009).

Istilah kejutan budaya atau Culture shock pertama kali

diperkenalkan pada tahun 1958 untuk menggambarkan kecemasan yang dihasilkan ketika seseorang berpindah ke lingkungan yang baru (Oberg 1960). Umumnya, kejutan budaya merupakan istilah yang mencakup berbagai fenomena meliputi dampak antar individu dari latar belakang budaya tertentu dan budaya yang cenderung baru atau aneh (Garza-Guerrero 1974). Menurut kajian yang dilakukan oleh Dale (1996), kejutan budaya ditandai oleh ketidaknyamanan dan kecemasan akibat kesulitan dalam berinteraksi dalam konteks sosial dan komunikatif yang tidak dikenal. Kesulitan yang muncul bukan dari aturan perilaku, melainkan dari ketidakwujudan perbedaan nilai budaya, harapan, dan peran. Beberapa peneliti juga mengaitkan hal ini dengan pembelajaran bahasa yang merupakan langkah untuk memperoleh kompetensi komunikatif dalam bahasa negara yang secara tidak langsung tersebar budayanya (Dale 1996).

Keterlibatan dalam globalisasi dan menikmati berbagai budaya yang berbeda menjadi lebih muda pada masa kini. Berkat perkembangan baru industri hiburan, penikmat drama Korea di seluruh penjuru dunia kini dapat merasakan kehidupan sehari-hari Korea dan suasananya dihadirkan ke dalam gadget mereka. Fenomena ini diungkapkan oleh beberapa penikmat drama

Korea dalam pengalaman cyber travelling yang dialaminya. Keberhasilan pengalaman perjalanan dunia maya ini dihadirkan secara realitas sinematik. Pengalaman lain diungkapkan saat penikmat drama Korea tidak bisa membedakan antara visualisasi drama Korea dan kehidupan sehari-hari. Pengalaman pada penikmat drama Korea dapat mengubah persepsi individu yang bukan merupakan penikmat drama Korea tentang perbandingan antara perjalanan dunia nyata dan maya. Perjalanan dunia maya telah menjadi

alternatif dalam perkembangan lebih lanjut bahkan sebagai pengganti perjalanan nyata (Safira & Badaruddin 2021).

Pendidikan keras dan penderitaan masa lalu yang dimiliki orang Korea membuat mereka percaya untuk keluar dan bangkit untuk masa depan mereka. Hal yang pernah mereka lalui dan sejarah kelam merupakan latar belakang untuk membuka mata dan memperbaharui kekuatan mereka untuk bertekad dan berjuang untuk rakyat mereka dalam membangun kembali tanah air mereka. Di dalam situasi ini, mereka secara tidak langsung berhadapan dengan konflik ekonomi. Konflik ini muncul ketika semua orang melihat dan mencari cara untuk mendapatkan keuntungan dan memperluas bisnis mereka ke pasar luar negeri. Hal ini disebabkan pasar lokal mereka tidak dianggap cukup untuk mempertahankan keuntungan. Oleh karena itu pemerintah mereka gencar memajukan hiburan tanah air dengan menunjukkan banyak potensi pertumbuhan seperti film, drama, permainan, dan musik (MCST 2009, KOCCA 2012) (Ariffin, Abu Bakar, Yusof 2018).

Pemerintah menyediakan komprehensif untuk sektor teknologi, pengembangan tenaga kerja, pembangunan infrastruktur dan program bantuan ekspor. Kondisi ekonomi dan geografi Korea juga merupakan faktor pendorong agar negara bereka berprestasi. Mobilisasi kekuatan ke Korea terfokus kepada rumusan tujuan dan sasaran keberhasilan media mereka di pasar internasional. Negara Korea juga menggunakan situasi ekonomi yang merugikan negara mereka untuk membuka peluang lain dan kemampuan mereka dalam industri yang kreatif (Ariffin, Abu Bakar, Yusof 2018).

Pasar Cina dan Indonesia merupakan pasar lokal yang sangat

kompetitif dalam menerima kemasukan produk Korea. Lotte Mart merupakan salah satu pasar yang dikembangkan oleh negara Korea dalam mendistribusikan produknya. Sasaran terbesar merupakan negara Cina dan Indonesia. Selain jumlah populasi yang banyak, kebutuhan dan produk yang ditawarkan juga memadai dan beragam, sehingga Lotte Mart terfokus untuk memaksimalkan profitabilitas di dalam kedua negara tersebut daripada membuka toko baru dan mencari investor besar (Kang dan Kim 2014).

Kekuatan siber merupakan fakta fundamental di dalam kehidupan. Ditinjau dari aspek politik, ekonomi, dan urusan militer, teknologi informasi yang mencakup secara keseluruhan serta mendukung setiap elemen penting pada aktivitas operasional. Contohnya carta strategi yang memiliki struktur dan elemen geopolitikal. Aktivitas terstruktur biasanya akan terfokus pada bagian dalam siber tersebut untuk meningkatkan kapabilitas penggunaanya secara umum.

Bagian ini juga memiliki tingkat keamanan yang cukup tinggi, dikembangkan oleh riset dan manusia sendiri, tata kelola yang lebih baik, dan organisasi yang lebih efektif. Aktivitas geopolitikal akan terfokus pada keamanan nasional yang bersifat tradisional dan usaha dalam mempertahankan diri. Keduanya bergabung untuk mengembangkan operasi pusat antar jaringan, perencanaan terpadu yang tepat ketika menghadapi kemampuan serangan jaringan komputer, pembentukan pencegahan doktrin yang menghubungkan dunia maya, kemampuan pengembangan yang sangat efektif di dunia maya, perencanaan terstruktur yang berhubungan dengan perencanaan militer, dan segala jenis pelatihan yang dilaksanakan oleh gerakan militer (Kramer, Starr & Wentz 2009).

Etos pengorganisasian para pendiri internet adalah penyediaan ruang tanpa batas yang memungkinkan setiap orang terhubung dengan segalanya. Prinsip ini tidak mencerminkan hukum dan batas negara. Dunia baru yang berani muncul secara perlahan menjadi cukup kuat untuk ditandingi, seperti halnya internet. Visi anarkis yang diromantisasi oleh internet kemudian dituliskan secara jelas. Dinamika pendukung kepentingan kemudian terlibat dalam masukan dan proses dalam mengatur eksperimen telekomunikasi global yang tidak diperhitungkan. Para rezim akses dan aliran informasi secara rasional mengakui bahwa jaringan bukan merupakan sumber daya alam yang dapat diperbaharui melainkan struktur buatan manusia hanya untuk pembangunan infrastruktur selama beberapa dekade (Yannakogeorgos 2012).

Tujuan dari penulisan ini dibuat diantaranya menentukan masalah yang dialami oleh negara ini mengenai masuknya budaya asing yang mempengaruhi tingkah laku dan kebiasaan masyarakat dalam menanggapi hal tersebut, menentukan dampak yang disebabkan oleh masuknya budaya asing tersebut secara tidak terkendali, menentukan dampak masuknya budaya asing terhadap keamanan nasional yang akan terjadi pada suatu negara apabila hal ini terus dibiarkan secara terus-menerus, dan menentukan cara untuk mengurangi dampak budaya asing tersebut dalam mempengaruhi pola hidup masyarakat.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan untuk menjawab semua tujuan dari penulisan yang telah dipaparkan diatas dengan menggunakan metode kualitatif, Metode kualitatif merupakan metode yang fokus pada pengamatan yang mendalam. Penggunaan metode kualitatif dalam

penelitian dapat menghasilkan kajian atas suatu fenomena yang lebih komprehensif. Pemilihan metode ini juga tergantung pada fenomena yang ingin diteliti. Penelitian ini memperhatikan perilaku individu manusia atas kesadaran bahwa semua akibat dari perbuatan mereka terpengaruh pada aspek internal individu. Aspek internal tersebut diantaranya kepercayaan, pandangan politik, dan latar belakang sosial dari individu bersangkutan (Ardianto 1999).

Keunggulan dari metode ini diantaranya (1) tidak memerlukan sampel yang banyak, tidak mewakili populasi melainkan bersifat unik dan individual, (2) biasanya digunakan untuk kajian Pustaka akhir studi, (3) lebih terfokus pada organisasi, koordinasi, dan mewakili jumlah data yang banyak, (4) bersifat subjektif berdasarkan data individu dan muatan nilai, (5) berifat induktif, (6) berfungsi untuk mengembangkan teori, (7) mengembangkan nilai dan pengambilan kesimpulan berdasarkan data, dengan orientasi berupa proses, (8) kompleks akan pengalaman yang banyak, terlepas dari data numerik, (9) data didapat langsung dari keterlibatan partisipan, (10) data naratif, berupa kata-kata yang menggambarkan kompleksitas, (11) prinsipnya menggunakan observasi dan interview, (12) menggunakan observasi holistik dari total konteks yang terjadi di kejadian-kejadian sosial, (13) menggunakan analisis induksi untuk menganalisis data, dan (14) berorientasi pada penemuan (Ardianto 1999).

Tata cara pengerjaan data ini dilakukan dengan cara setidaknya melibatkan enam orang partisipan yang bersedia untuk diwawancara mengenai budaya asing yang berpengaruh dalam kehidupan. Setiap partisipan akan ditanyakan dengan beberapa pertanyaan yang berhubungan dengan kajian ini. Berikut merupakan pertanyaan yang

akan ditanyakan kepada setiap partisipan:

1. Seberapa-tahu partisipan tentang budaya asing yang masuk secara bebasnya di Indonesia.
2. Apakah budaya asing tersebut mempengaruhi gaya hidup dari partisipan?
3. Apakah perubahan yang dirasakan oleh partisipan setelah menyadari bahwa budaya asing tersebut telah mempengaruhi hidup partisipan?
4. Seberapa sering partisipan dihadapkan oleh budaya asing tersebut?
5. Apakah budaya asing itu telah menyebabkan kecanduan bagi para partisipan?
6. Apakah menurut partisipan ada hubungannya dengan sistem keamanan nasional terhadap budaya asing tersebut?
7. Bagaimana cara partisipan menanggapi (sekiranya ada) dampak negatif yang disebabkan oleh kemasukan budaya asing tersebut?

Penelitian ini menggunakan fenomenologi sebagai metode utama, disertai oleh data dari hasil wawancara mandalam, observasi, dan pencarian dokumen di dalam internet sebagai metode pengumpulan data (Ezzy 2013). Data diambil secara kolektif dan dirangkum di dalam hasil dan diskusi dalam penelitian ini. Partisipan merupakan penikmat drama Korea yang berusia sekitar 25 hingga 30 tahun yang berdomisili di Riau, DKI Jakarta, Jawa Barat, Jawa Tengah, dan Jawa Timur. Partisipan berprofesi sebagai mahasiswa aktif, dosen, pekerja kantor, dan ibu rumah tangga.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Hasil Wawancara Partisipan 1

No.	Jawaban
1.	Tidak terlalu banyak, melalui jenis film yang ditayangkan di Indonesia, kumpulan musik, dan hal-hal yang berbau budaya asing tersebut.
2.	Sedikit terpengaruh terutama dalam konteks berbicara
3.	Ada perubahan meskipun tidak signifikan
4.	Tiga sampai lima kali dalam seminggu, terutama saat kondisi badan sedang baik.
5.	Kecanduan, namun masih dalam kategori terkontrol.
6.	Sepertinya tidak ada, namun harus diwaspadai hanya generasi muda yang cenderung tidak mau mengenal dan menerima budaya lokal.
7.	Mengingatkan kepada para generasi muda agar tidak melupakan asal muasal mereka, karena budaya asing pada umumnya hanya merupakan hiburan semata. Umumnya warga lokal dari negara asing itu sendiri bahkan mencintai budaya mereka dan merupakan identitas negara mereka.

Tabel 2. Hasil Wawancara Partisipan 2

No.	Jawaban
1.	Mengetahui budaya asing tersebut melalui teknologi, yaitu internet. Umumnya karena film yang ditayangkan terlihat menarik dan memiliki sudut pandang yang berbeda.
2.	Tidak terlalu berpengaruh pada kehidupan partisipan
3.	Tidak ada perubahan yang signifikan
4.	Satu kali dalam seminggu.
5.	Tidak mengalami kecanduan, namun terkadang sering lupa akan waktu ketika menonton tayangan budaya asing tersebut.
6.	Partisipan tidak merasa adanya hubungan dengan keamanan nasional..
7.	Dampak negatifnya terhadap orang-orang yang fanatik, terutama budaya Korea (dalam hal ini, partisipan menyebutkan secara jelas negeri mana yang menurutnya lebih berpengaruh di Indonesia), dengan demikian mungkin perlu diingatkan untuk lebih berhati-hati dalam menyukai suatu budaya asing.

Tabel 3. Hasil Wawancara Partisipan 3

No.	Jawaban
1.	Budaya asing dengan mudahnya masuk ke Indonesia melalui berbagai cara. Secara historis, bangsa Indonesia telah banyak memiliki interaksi dengan budaya asing seperti India, Cina, Eropa, Jepang, dan belakangan ini dengan Korea. Oleh karena itu, budaya asing tersebut sudah terkulturasi dengan budaya kita.
2.	Bukan hanya di dalam kehidupan partisipan, namun di dalam hidup masyarakat lain. Seperti contoh bahwa waktu makan pagi yang telah ditetapkan sejak pukul 6 – 8 pagi. Hal ini sudah diterapkan di Jepang sejak dahulu. Demikian halnya dengan upacara dan senam kesegaran jasmani yang dilakukan pada pagi hari. Penggunaan sendok dan garpu di dalam kehidupan sehari-hari merupakan budaya yang diterapkan oleh orang Portugis.
3.	Tidak ada perubahan yang signifikan, karena sebagian besar telah terserap ke dalam budaya kita.
4.	Tidak tentu. Ketika ada waktu luang, partisipan akan meluangkan waktunya dengan menonton atau membaca sesuatu yang berbau budaya asing tersebut.
5.	Tidak mengalami kecanduan.
6.	Tidak ada, karena sebagian budaya asing yang masuk hanya berupa hiburan semata.
7.	Perbanyak membaca dan mempelajari budaya Indonesia sendiri.

Tabel 4. Hasil Wawancara Partisipan 4

No.	Jawaban
1.	Budaya asing yang diketahui oleh partisipan cukup banyak diantaranya Korea Selatan, Jepang, dan budaya yang berbau religious seperti dari Timur Tengah. Budaya asing ini diketahui oleh partisipan melalui media sosial.
2.	Tidak mempengaruhi kehidupan partisipan, fokus partisipan mengenai budaya asing ini terdapat di dalam aspek kuliner.
3.	Tidak ada perubahan yang dirasakan oleh partisipan, namun yang terlihat jelas justru pada masyarakat disekitar atau masyarakat yang terpengaruh dengan budaya asing tersebut, mulai dari cara berpakaian, mengenakan <i>make-up</i> , makanan, dan bahasa yang baru diserap.

4.	Dua sampai tiga kali dalam seminggu, atau mengikuti jadwal tayang film di televisi.
5.	Kecanduan, sebelum mengenal dunia pekerjaan. Setelah bekerja, partisipan dapat membagi waktu diantara pekerjaan dan hiburan.
6.	Partisipan tidak melihat adanya hubungan antara hiburan semata dengan sistem keamanan nasional.
7.	Dampak negatif tidak dirasakan oleh partisipan, namun yang dirasakan oleh partisipan adalah terbuangnya waktu yang banyak dalam menonton film yang tersedia di tayangan televisi. Untuk mengatasinya, biasanya partisipan akan membatasi waktu dan mengubah prioritas dengan apa yang seharusnya dan tidak seharusnya dilakukan seperti contohnya mengatur waktu menonton dan menggunakan waktu tersebut secara produktif sehingga tidak berlebihan.

Tabel 5. Hasil Wawancara Partisipan 5

No.	Jawaban
1.	Partisipan sudah lama menyukai menyukai budaya dari Korea Selatan. Partisipan mengetahui budaya Korea dari tautan <i>Youtube</i> dan kerabat sekolah yang menyukai budaya Korea sejak lama.
2.	Partisipan pernah menjadi orang yang fanatik terhadap budaya Korea, berkeinginan untuk berkuliah disana, namun sekarang sudah tidak begitu lagi.
3.	Saat mengenal budaya Korea, partisipan menyukai dan berminat untuk belajar mengenai apapun tentang Korea, menonton tayangan dramanya di televisi, dan lain-lain.
4.	Sebelumnya partisipan menonton acara budaya Korea sebanyak dua kali dalam seminggu, namun sekarang hanya seminggu sekali.
5.	Partisipan pernah mengalami kecanduan, namun sekarang tidak lagi.
6.	Partisipan tidak yakin akan hal ini. Untuk sementara mungkin tidak.
7.	Menurut partisipan, peran orang tua harus aktif dalam mengambil tindakan, terutama jika anak mereka mengalami kecanduan yang berujung memperlihatkan dampak negatif.

Tabel 6. Hasil Wawancara Partisipan 6

No.	Jawaban
1.	Partisipan mengetahui masuknya budaya asing tersebut melalui film,

	sehingga membuat dirinya menyukai budaya asing tersebut.
2.	Sedikit mempengaruhi kehidupan partisipan walaupun tidak banyak.
3.	Terdapat perubahan signifikan terhadap partisipan.
4.	Sebanyak tiga atau empat kali dalam seminggu.
5.	Tidak terlalu mengalami kecanduan.
6.	Tidak ada, karena sebagian besar generasi muda hanya mengikuti hal yang dikenal oleh masyarakat kebanyakan, dan bukan termasuk ke dalam dunia politik maupun militer.
7.	Cukup menghimbau masyarakat agar tidak terlalu fanatik dalam hal yang disukai, dan tidak melupakan budaya negara sendiri.

Tabel 7. Data Tempat Tinggal Partisipan

Partisipan No.	Domisili
1.	Merjosari, Kecamatan Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur.
2.	Dusun Kedokan Jati, Kecamatan Petarukan, Kabupaten Pemalang, Jawa Tengah.
3.	Dungus Cariang, Kecamatan Andir, Kota Bandung, Jawa Barat.
4.	Cikarang, Desa Sukaraya, Kecamatan Karangbahagia, Bekasi, Jawa Barat.
5.	Kelurahan Sidomulyo, Kecamatan Bukit Raya, Pekanbaru, Riau.
6.	Kelurahan Pulogebang, Kecamatan Cakung, Jakarta Timur.

Sebanyak enam orang koresponden diambil datanya secara kualitatif, semuanya sepakat menjawab mengetahui budaya asing ini telah dikenal lama dan kebanyakannya dikenal melalui teknologi. Teknologi yang dimaksudkan dapat dikategorikan dari televisi, media sosial, dan internet. Satu orang koresponden menjawab berdasarkan historikal (buku). Ke-empat koresponden sepakat bahwa budaya asing tersebut masuk dengan bebas ke dalam Indonesia, karena selain mudah diakses, masyarakat tidak mengalami hambatan dalam mencari segala hal yang berkaitan dengan budaya asing tersebut.

Budaya asing yang dikenal oleh koresponden diantaranya dalam bentuk film yang ditayangkan di televisi Indonesia, kelompok musik, dan makanan yang dijual di pasar tradisional ataupun moderen. Makanan yang dijual telah mengikuti cita rasa bagi masyarakat Indonesia sendiri, sehingga dengan mudahnya masyarakat dapat mengganti beberapa bahan yang dapat disubstitusi dengan bahan yang ada di dalam negeri dan siapapun dapat menikmatinya.

Sebanyak dua orang koresponden merasa budaya asing tidak mempengaruhi gaya bahasa dan bicara mereka. Salah satu koresponden menyatakan agak sedikit terpengaruh, terutama pada sisi konteks bercakap dengan kerabatnya. Satu orang koresponden menyatakan sangat berpengaruh. Koresponden tersebut menyatakan bahwa banyaknya kegiatan sehari-hari yang telah dipengaruhi oleh budaya asing, penggunaan alat makan, rutinitas sehari-hari masyarakat Indonesia, serta kebiasaan yang sering dilakukan oleh masyarakat pada umumnya.

Sebanyak empat orang koresponden menyatakan tidak ada perubahan yang dirasakan secara signifikan ketika menyadari budaya asing tersebut dalam hidup partisipan. Sementara dua orang lainnya menyebutkan terdapat perubahan signifikan terhadap keduanya. Sebanyak dua orang koresponden menyatakan aktivitas menonton film budaya asing sebanyak dua hingga tiga kali dan tiga sampai lima kali dalam seminggu. Satu orang koresponden menyatakan tidak tentu. Koresponden lainnya menjawab hanya satu kali dalam seminggu. Satu orang koresponden mengaku menonton acara televisi budaya asing sebanyak dua kali dalam seminggu, namun saat ini sudah dikurangi menjadi sekali dalam seminggu. Seorang koresponden mengaku bahwa menonton acara televisi

budaya asing sebanyak tiga hingga empat kali dalam seminggu. Hal ini dapat disimpulkan berdasarkan dari status pekerjaan dari koresponden ataupun tingkat kesibukan yang berbeda.

Sebanyak tiga orang koresponden menyatakan kecanduan dalam menonton budaya asing tersebut. Diantaranya ada yang tidak bisa mengontrol waktu dalam menonton atau tidak bisa berhenti. Tiga orang koresponden lainnya tidak mengalami kecanduan, akan tetapi terkadang koresponden ini sering melupakan waktu apabila menonton film dengan budaya asing ini.

Sebanyak enam orang koresponden tidak melihat adanya ancaman terhadap sistem keamanan nasional di negara ini dengan beredar luasnya budaya asing yang marak dikenal oleh masyarakat. Akan tetapi, para koresponden sepakat untuk mewaspadaai hal yang tidak diharapkan, misalkan terjadi gencatan senjata, peperangan, dan lainnya. Sebanyak empat orang koresponden memiliki jawaban masing-masing dalam menghadapi dampak negatif yang kemungkinan besar terjadi jika budaya asing ini terus-menerus disebarkan.

Koresponden pertama menyatakan dengan mengingatkan generasi muda untuk tidak melupakan adat istiadat atau budaya yang berasal dari negara Indonesia. Orang lokal yang berasal dari budaya asing yang masuk ke Indonesia juga lebih mencintai budaya mereka. Koresponden kedua menyatakan dampak negatif ada pada orang yang fanatik terhadap suatu budaya asing. Hal ini yang perlu diambil berat untuk lebih berhati-hati dalam menyukai suatu budaya asing. Koresponden ketiga menjawab agar generasi muda sering membaca dan melestarikan budaya Indonesia sendiri. Koresponden ke-empat menyatakan tidak ada dampak negatif yang dirasakan oleh para penikmat budaya asing. Akan

tetapi akan lebih baik jika masyarakat lebih membatasi waktu dalam menonton budaya asing tersebut. Untuk mengatasinya, mengubah waktu tersebut menjadi produktif dan mengutamakan prioritas yang ada di dalam hidup masyarakat, sehingga tidak mengganggu waktu pekerjaan dan mendapat hiburan.

Hasil metode penelitian kualitatif menyatakan seluruh partisipan setuju bahwa budaya asing dapat diakses dengan mudahnya melalui internet (interconnected network). Menurut Puskominfo Universitas Dirgantara Marsekal Suryadarma (2014) internet adalah sebuah system komunikasi global yang menghubungkan komputer dengan jaringan komputer lainnya di seluruh dunia. Adapun internet muncul bersamaan dengan intranet. Intranet merupakan sebuah jaringan internal perusahaan yang dibangun menggunakan teknologi internet. Perbedaan antara keduanya adalah penggunaan firewall bagi jaringan intranet yang terkoneksi dengan internet, agar dapat melindungi aset sistem informasi yang dimiliki oleh perusahaan dari serangan pihak luar. Hal ini menjadikan intranet berfungsi dengan baik secara independent daripada internet, karena pada asalnya intranet tidak terhubung dengan jaringan luar.

Budaya asing yang saat ini beredar di kalangan masyarakat Indonesia khususnya yang berasal dari Korea Selatan setidaknya mempengaruhi kehidupan bagi para penikmatnya. Tambahan lagi untuk individu yang dengan sengaja mempelajari bahasa Korea dan menemukan komunitas orang Indonesia yang berbahasa Korea karena faktor kesengajaan. Studi yang dipelajari oleh Rajasekar dan Renand (2013) membuktikan kejutan budaya dapat terjadi karena adanya bentuk lain dari aspek komunikasi, cara berpakaian, agama, makanan, dan bahasa serta

mekanisme yang mengaturnya sehingga sedemikian rupa. Keduanya menyimpulkan kejutan budaya yang terjadi dapat disebabkan oleh agama dan isu tradisional.

Perubahan yang dialami oleh para koresponden dalam menanggapi budaya asing tidak terlalu dirasakan secara signifikan. Adapun beberapa aspek yang dirasakan oleh setiap masyarakat mengenai budaya asing tersebut diantaranya aspek kehidupan, sosial, dan ekonomi. Hal ini dikemukakan oleh Simanjuntak dan Fitriana (2020) yang menyatakan aspek kebudayaan dan sosial sangat mudah untuk ditanggulangi, akan tetapi untuk aspek ekonomi sebaliknya. Proses adaptasi yang dilakukan oleh masyarakat mengambil masa yang cukup lama, sehingga diperlukan ketahanan, kreatifitas, dan beberapa Tindakan untuk menghasilkan suatu pengaruh yang kuat dalam mewujudkannya.

Penyebaran budaya asing di Indonesia juga ditinjau pertanyaan seberapa sering koresponden menonton acara televisi yang menayangkan perihal budaya asing di Indonesia. Sekitar sepuluh tahun terakhir ada banyak sekali representasi budaya lain dan 'eksotis' ditayangkan di televisi swasta, seringkali dalam bentuk pertemuan antarbudaya yang dikemas secara menarik (Kuppens & Mast 2012). Hubungan antara kejutan budaya dan eksotisme menjelaskan proliferasi realitas antarbudaya televisi sebagai kendaraan kontemporer untuk representasi eksotis. Salah satu aspek budaya yang dapat diterima dengan mudahnya oleh kalangan masyarakat adalah keberadaan televisi. Adanya televisi dapat membantu anak-anak dalam menyerap ilmu pengetahuan secara cepat, sehingga orang dewasa dengan mudahnya menjelaskan suatu teori. Keheranan anak dalam mempertimbangkan gagasan bahwa tidak selalu televisi menyediakan ilmu pengetahuan dan teori yang cukup untuk

memberikan pemahaman kepadanya. Namun ketika anak-anak tersebut dibesarkan di tempat yang tidak terdapat televisi disekitarnya, maka ia akan mengalami kejutan budaya seperti yang dirasakan orang dewasa ketika ia pergi dari tanah kelahirannya untuk mencoba hidup di negara asing dengan adat istiadat dan lingkungan yang berbeda (Morrisett 1973).

Kecanduan pada sesuatu meliputi faktor internal, situasional, sosial, dan eksternal. Dampak yang dihasilkan dari kecanduan tersebut dapat menjadi positif ataupun negatif. Dampak positifnya untuk memudahkan komunikasi terhadap sesama kerabat yang mengalami kecanduan serupa melalui fitur media sosial yang ada. Dampak negatifnya yaitu memperlihatkan perilaku buruk seperti menjadi lebih konsumtif, pada aspek psikologis, fisik, dan akademis atau pekerjaan (Irnawaty & Agustang 2019).

Menurut koresponden yang menjalani wawancara untuk memenuhi metode kualitatif dalam penelitian ini, kejutan budaya yang dihadapi oleh Indonesia tidak berpotensi dapat mempengaruhi sistem keamanan nasional. Akan tetapi sebagai langkah pencegahan, setiap generasi muda diharuskan untuk dapat menyaring informasi yang diberikan ketika mengakses setiap tautan yang mengenai budaya asing dari jejaring sosial. Adapun faktor budaya memungkinkan suatu negara (Korea Selatan) untuk membangun aparat intelijen yang lebih efisien daripada negara yang menjadi sasarannya (Indonesia). Hal ini terjadi selama Perang Dunia Kedua di teater Asia-Pasifik. Negara yang berkaitan dalam perang ini adalah Inggris dan Jepang. Hal yang terjadi didalam peperangan ini saat Inggris memandang intelijen sebagai instrumental vital untuk membantu upaya perang mereka, namun Jepang cenderung memandang remeh nilainya. Penggunaan intelijen yang baik

pada perannya memungkinkan Inggris menggunakan sumber daya mereka yang langka untuk mengalahkan lawan mereka, sedangkan kecerdasan yang buruk membuat Jepang menyalakan kekuatan mereka (Ford 2007).

Ciri dan indikator keberhasilan antarbudaya mengandalkan model kejutan budaya untuk mempengaruhi kognisi perilaku. Sifat antarbudaya dapat dibedakan menurut individu yang tidak sensitif terhadap ancaman atau tantangan. Sifat yang berhubungan dengan stres (stabilitas emosional dan fleksibilitas) terkait dengan kecenderungan yang lebih rendah untuk melihat situasi antarbudaya sebagai ancaman. Sifat-sifat persepsi sosial (inisiatif sosial dan pikiran terbuka) dapat mempengaruhi individu untuk memahami aspek yang menantang dan merespons dengan pengaruh positif (Van der Zee & Van Oudenhoven 2013).

SIMPULAN

Masalah yang dialami oleh negara Indonesia dalam menghadapi budaya asing seperti Korea selatan dipicu oleh bebasnya akses masuk budaya asing ke dalam negara ini, sehingga dengan mudahnya budaya tersebut dikenal oleh berbagai kalangan masyarakat. Tingkah laku dan bahasa telah berpengaruh karena banyaknya masyarakat yang mempelajari bahasa asing dan tertarik untuk bekerja atau bersekolah di negara asing yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Para penikmat drama Korea dalam penelitian ini mengaku mengalami kecanduan hingga bersikap fanatik terhadap idola yang sering mereka lihat di dalam tayangan televisi. Kecanduan juga ditandai dengan intensitas mereka dalam menonton tayangan drama Korea selama seminggu. Hal ini diungkapkan oleh beberapa partisipan yang mengaku menonton drama Korea melebihi dari dua kali dalam seminggu, tidak mengenal waktu, tidak dapat membedakan

prioritas dan menghasilkan waktu yang produktif. Jika budaya asing masuk ke dalam negara Indonesia secara tidak terkendali, dampak buruknya akan terlihat pada generasi muda yang mulai melupakan adat-istiadat yang telah diajarkan oleh orang tua mereka sejak dini.

Masuknya budaya asing ke dalam Indonesia tidak mempengaruhi sistem keamanan nasional. Menurut partisipan yang bergabung dalam metode kualitatif penelitian ini, budaya asing yang masuk hanya sebatas hiburan semata dan kulinerasi. Namun perlu dihindari bahwa hal ini bisa saja terjadi, maka dari itu generasi muda seharusnya lebih bijak dalam memilih budaya asing yang perlu mereka pelajari ataupun tidak sepenuhnya melupakan adat-istiadat yang sudah ada di negara Indonesia sendiri. Cara mengurangi dampak budaya asing dalam mempengaruhi pola hidup masyarakat dapat dilakukan dengan mencintai budaya negara sendiri terlebih dahulu. Hal ini juga dapat dilakukan dengan cara menayangkan tayangan di dalam televisi tentang budaya yang sudah berada di dalam negara Indonesia sendiri, dan memperkenalkan hal tersebut kepada anak-anak yang masih berusia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto, Y. (1999). Memahami metode penelitian kualitatif. Diakses dari: <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/artikel/baca/12773/Memahami-Metode-Penelitian-Kualitatif.html> (diakses pada 24 Juni 2021).
- Ariffin JT, Abu Bakar H, Yusof NH. (2018). Korean media strategies in promoting Korean dramas in Malaysia. *International Journal of Innovative Research in Engineering & Management (IJIREM)* vol. 5 issue 1.
- Arnas, N. (2009). *Fighting Chance: Global Trends and Shocks in The National Security Environment*. National Defense University Press: Washington D.C. halaman 293.
- Bochner S, Furnham A. (1986). *Culture shock*. Methuen: London.
- Dale M. (1996). *The nature of culture shock: ideas for lower-level students*. Document Resume: Guides Classroom Use – Teaching Guides – Information Analyses. Mukogawa Ft. Wright Institute.
- Ezzy D. (2013). *Qualitative analysis*. Routledge. New Fetter Lane: London.
- Ford D. (2007). Strategic culture, intelligence assessment, and the conduct of the pacific war; The British-Indian and imperial Japanese armies in comparison, 1941-1945. *War in History* Vol.14. No. 1, 66-95.
- Garza-Guerrero, AC. (1974). *Culture shock: its mourning and the vicissitudes of identity*. *Journal of the American Psychoanalytic Association* 22(2), 408-429.
- Guanipa, Carmen. (1998). *Culture Shock: A fish Out of water*. Retrieved June 23, 2021 from <http://edweb.sdsu/people/Cguanipa/cultureshock.htm>.
- Irnawaty I, Agustang A. (2019). Smartphone addiction pada mahasiswa Pendidikan sosiologi fakultas ilmu sosial universitas negeri Makassar. *Jurnal Sosialisasi: Jurnal Hasil Pemikiran, Penelitian dan Pengembangan Keilmuan Sosiologi Pendidikan*, 41-46.
- Kang MJ, Kim SH. (2014). The entry modes strategy in FDI: expansion of Korean retailers into China and Indonesia. *The Journal of Distribution Science* 12(7), 45-51.
- Kramer FD, Starr SH, Wentz LK. (2009). *Cyberpower and national security*. Potomac Books, Inc. National Defense University Press: Washington D.C.
- Kuppens A, Mast J. (2012). Ticket to the Tribes: culture shock and the 'exotic' in intercultural reality television. *Media, Culture & Society* 34 (7), 799-814.
- Levine, DR & Adelman, MB. (1993). *Beyond Language*. New Jersey: Prentice Hall Regents. Morrisett LN. (1973). *Television technology and the culture of childhood*. *Educational Researcher* 2 (12), 3-5.

Oberg, K. (1960). Cultural shock: Adjustment to new cultural environments. *Missiology: an international review*.

Puskominfo Unsurya. (2014). Definisi dan perbedaan internet, intranet, dan extranet. <https://universitassuryadarma.ac.id/definisi-dan-perbedaan-internet-intranet-dan-extranet/>. Diakses pada 24 Juni 2021.

Rajasekar J, Renand F. (2013). Culture shock in a global world: Factors affecting culture shock experienced by expatriates in Oman and Omani expatriated abroad. *International Journal of Bussiness and Management* 8 (13), 144.

Safira BA, Badaruddin M. (2021). Cyber travelling and cinematic reality: experiences of the K-drama fans. *Journal Communication Spectrum* vol 11, No. 1

Simanjuntak D, Fitriana R. (2020). Culture shock, adaptation, and self-concept of tourism human resources in welcoming the new normal era. *Society* 8 (2), 403 – 418.

Taft, R. (1977) Diterjemahkan dari *The measurement of culture shock* (1998). *Soc Psychiatry Epidemiol* 33: 149 – 154.

Van der Zee K, Van Oudenhoven JP. (2013). Culture shock or challenge? The role of personality as a determinant of intercultural competence. *Journal of cross-cultural psychology* 44 (6), 928-940.

Ward C, Bochner S, Furnham A. (2001). *The Psychology of Culture Shock: Second Edition*. Routledge: USA.

Yannakogeorgos PA. (2012). Internet governance and national security. *Strategic Studies Quarterly* 6 (3), 102-125.