**BAB 1**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang Masalah**

Hubungan Internasional pasca perang dingin diwarnai oleh pergeseran isu yang mempengaruhi kehidupan sistem internasional salah satunya adalah Isu Globalisasi. Dalam Hubungan Internasional, negara (*state actor*) adalah salah satu aktor tradisional, dan hal ini sudah terjadi selama ratusan tahun, khususnya sejak studi HI modern lahir pada dekade 1920-an. Meski demikian, di era modern ini aktor dalam studi HI telah mempertimbangkan pula aktor-aktor non-negara (*non-state actors*), sehingga di era modern ini studi HI mempelajari interaksi ganda antara berbagai macam aktor.

Konsep *borderless world* semakin terbukti dengan munculnya globalisasi, yang menekankan berbegai aspek dalam kehidupan negara, baik aspek politik, ekonomi, keamanan, dan sosial budaya. Salah satu ciri utama globalisasi adalah kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang melintas batas negara, sehingga dampaknya dapat dirasakan tidak hanya di negara bersangkutan, tetapi juga didalam dunia internasional.

Globalisasi membawa pengaruh westernisasi ke berbagai negara, termasuk negara-negara di belahan timur yang menyebabkan terjadinya akulturasi budaya antara budaya timur dan budaya barat. Dampak westernisasi terutama dapat dilihat dari cara-cara berpakaian setiap orang dihampir sebagaian besar negara di dunia sama seperti cara berpakaian orang-orang barat. Di banyak komunitas negara, pakaian barat digunakan untuk dipakai sehari-hari dan keperluan bisnis, sedangkan pakaian tradisional disediakan untuk acara-acara khusus, seperti hari besar keagamaan, pernikahan, dan lainnya.[[1]](#footnote-2)

Sejak kemunjulan arus globalisasi, budaya sebagai bentuk komunikasi yang universal, dengan dukungan teknologi serta arus informasi yang maju, menjadikan pertukaran budaya baik secara langsung taupun tidak langsung semakin tering terjadi dan menyebabkan difukasi budaya dari suatu negara ke negara lain.

Gerakan westernisasi telah mempengaruhi hampir di setiap negara di dunia khususnya di negara-negara Timur. Dengan diam-diam masyarakatnya terseret ke dalam peradaban Barat yang materialistik dan modern. Akibatnya mereka terikat oleh roda peradaban Barat. Dampak westernisasi yang masuk akibat era globalisasi ke Indonesia turut mengubah perilaku dan perubahan kebudayaan Indonesia, hal tersebut bisa dilihat terutama dikalangan kaum muda Indonesia yang mulai mengikuti budaya-budaya asing. Contohnya dari gaya*fashion* kebarat-baratan dan mulailebih menyukai musik asing seperti *Pop, rock, jazz, hip-hop, Electronic Dance Music* dan sebagainya dibandingkan dengan musik tradisional Indonesia, seperti Dangdut.[[2]](#footnote-3)

Amerika Serikat adalah negara yang menjadi produsen terbesar dalam hal yang bersangkutan dengan budaya-budaya populer. Budaya pop dimanifestasikan ke seluruh dunia melalui musik, film, acara-acara televisi, surat kabar, siaran satelit, makanan cepat saji, pakaian dan barang-barang konsumsi dan produk hiburan lainnya.[[3]](#footnote-4) Beragam aliran musik telah lahir dan berkembang subur di negara ini dan membuatnya terpandang sebagai salah satu gudang produk dari budaya populer. Amerika Serikat telah menjadi tolak ukur para musisi dunia dengan berbagai aliran bagi perkembangan musik dunia dan juga perkembangan industrinya. Hal ini dikarenakan pasar musik Amerika merupakan pasar musik yang paling sulit ditembus di dunia. Tidak mengherankan jika pada akhirnya yang berhasil dijual di negara ini menjadi tren dan fenomenal di dunia.

Hal ini bisa dibuktikan dengan adanya perkembangan musik di Amerika yang menjadi tren musik di dunia. Pada akhir abad ke 19, musik *blues* (akar dari semua musik modern) muncul sebagai jenis musik yang begitu digemari, diciptakan dan dimainkan pertama kali oleh budak etnis Afrika-Amerika yang merupakan ekspresi kesedihan mereka sebagai akibat dari segala jenis penindasan yang mereka alami. Seiring berjalannya waktu, musik *blues* kemudian berkembang menjadi musik *jazz, rock n roll, rock, metal, RnB*, *EDM* dan lainnya. Sekitar tahun 1970-an, musik di Amerika dan Eropa mengalami kemajuan pesat, yang membuatnya meluas dan digemari di seluruh dunia.[[4]](#footnote-5)

*Popular Culture* sering disebut budaya populer, dan mulai berkembang sejak daswarsa 1920-an ke depan. Dasawarsa 1920-an dan 1930-an merupakan titik balik penting dalam kajian dan evaluasi budaya populer. Budaya populer dimulai dari munculnya sinema dan radio, konsumsi kebudayaan, bangkitnya fasisme, dan kematangan demokrasi liberal di sejumlah negara barat.Teori *Populer Culture*, dimana kepopuleran adalah hal yang utama. Kepopuleran dapat dibentuk melalui media yang terus menerus mengangkat dan memuja seseorang ataupun suatu produk tertentu sehingga menciptakan doktrinisasi dibawah sadar. Popular culture merupakan salah satu studi disiplin ilmu yang melihat dari keadaan sosial dan budaya. Teori ini pertama muncul ketika perang dunia ke-2 berakhir dan berkembang pesat dinegara bagian Amerika serikat.

Melalui berbagai pengaruh media, baik media massa, televisi, radio, film, iklan maupun jejaring sosial, internet, media mencoba mengangkat suatu hiburan seperti film, music, drama atau produk yang simple dan disuka oleh masyarakat umum sehingga mencapai ketenaran dan diidolakan oleh masyarakat umum di penjuru negri tanpa melihat apakah pengaruh dari yang ditawarkan itu baik atau buruk.

*Popular culture*masuk ke Indonesia disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya adalah karena adanya krisis globalisasi yang telah meracuni sebagian besar masyarakat Indonesia. Pengaruh kebudayaan barat berjalan sangat cepat dan menyeluruh. Tentunya hal itu akan menimbulkan pengaruh yang sangat luas pada sistem sosial dan budaya masyarakat Indonesia.

Pengaruh yang berjalan begitu cepat tersebut menimbulkan terjadinya goncangan social atau *culture shock* yaitu suatu keadaan dimana masyarakat tidak mampu menahan berbagai pengaruh kebudayaan yang datang dari luar sehingga terjadi ketidakseimbangan di dalam kehidupan masyarakat yang bersangkutan.Adanya akulturasi unsur budaya luar yang di lakukan secara cepat dan tidak melalui suatu proses internalisasi yang mendalam dapat menyebabkan terjadinya ketimpangan antara wujud yang di tampilkan dan nilai-nilai yang menjadi landasannya atau yang biasa disebut ketimpangan budaya.[[5]](#footnote-6)

Musik merupakan sebuah budaya yang sudah ada dan terus diciptakan dari zaman pra sejarah sampai sekarang. Budaya berupa musik ini adalah budaya yang sangat sering kita jumpai pada kehidupan kita sehari-hari. Bahkan ada pula individu yang tidak dapat lepas dari musik dalam kehidupan sehari-harinya. Musik merupakan salah satu bahasa universal dan merupakan cara untuk berkomunikasi dengan orang lain yang digunakan untuk mengungkapkan maksud, gagasan atau pikiran dan perasaaan.[[6]](#footnote-7)

Musik sebagai bagian dari budaya pop merupakan alat komunikasi yang universal dimana musik adalah budaya yang paling mudah meresap dan menyebar ke seluruh dunia. Musik pop dipandang sebagai suatu budaya populer dan seni pop yang dihasilkan oleh industri budaya dengan proses standarisasi dan individualisasi semu.[[7]](#footnote-8)

Musik merupakan seni yang sangat pesat perkembangannya di Indonesia bahkan di seluruh penjuru dunia banyak diminati baik kalangan muda maupun kalangan tua. Musik dalam perkembangannya disesuaikan dengan selera masyarakat agar musik berbeda dengan seni lainnya sehingga memiliki daya tarik tersendiri dan memberikan nuansa baru bagi perkembangan seni di Indonesia.

Perkembangan musik di Indonesia sangat pesat di era globalisasi, akan tetapi budaya barat dapat masuk dengan mudah di kehidupan sehari-hari. Pengaruh budaya barat yang masuk ke Indonesia salah satunya adalah genre musik *house* yang hadir pada *club-club* malam atau biasa disebut dengan tempat hiburan malam (dunia gemerlap).

Berawal dari *Rave party* atau pesta *Rave* adalah kebudayaan baru yang pertama kali muncul pada pertengahan 1980-an di Amerika Serikat, tepatnya Chicago. Ternyata, istilah *‘Rave’* merupakan singkatan dari *Radical Audio Visual Experience.*[[8]](#footnote-9) Rave adalah pesta semalam suntuk yang biasanya diiringi musik berirama cepat (*house music*) dan pertunjukan lampu. Pesta ini digolongkan sebagai pesta liar yang orang-orangnya disebut dengan *Raver*. Orang-orang yang terlibat dalam pesta ini adalah anak-anak muda kalangan atas.

Awalnya, pesta *Rave* digambarkan sebagai suasana pesta di Ibiza, sebuah pulau di Laut Tengah, Spanyol. Pesta dansa ini dicitrakan identik dengan unsur seks dan kriminal. Sebab itu, penyelenggara pesta Rave selalu sembunyi-sembunyi sebelum menggelar acara. Hal ini dilakukan dengan tujuan menghindari polisi agar kegiatan kriminal dan seks mereka tidak tercium polisi atau laporan tetangga yang merasa terganggu.

Layaknya sebuah konser, ***Rave party* kini tengah menjadi tren seiring perkembangan industri musik *EDM(Electronic Dance Music*) yang sedang populer**. Sekarang, pesta musik ini tidak hanya hiburan *outdoor* yang diiringi hentakan musik oleh DJ atau *Disc Jockey* ternama. *Rave party* telah menjadi dari bagian budaya, tempat di mana semua orang bisa berkumpul dan merasakan keceriaan bersama-sama. Pesta ini tak lagi dicap negatif, namun sudah menjadi bagian dari budaya musik. Pengunjung pesta ini pun semakin ramai. Hal ini sudah mewabah di Indonesia.

Musik EDM bukan jenis baru di dalam aliran musik. Awal mula EDM di Indonesia dimulai dari kultur*mobile disco*pada era 1970-an.[[9]](#footnote-10)Genre ini merupakan evolusi dari musik elektronik di era 1990-an. EDM adalah satu set genre musik yang mengandalkan perkusi elektronik. Awalnya, EDM diproduksi terutama untuk lingkungan hiburan berbasis dansa atau dance seperti di klub malam. Tak heran bila banyak musisi yang mengusung EDM memiliki latar belakang sebagai DJ (*disc jockey*) yang memang lekat dengan dunia tersebut.

Awalnya, EDM tidak begitu mendapat sorotan, baik oleh pers maupun penggemar musik di Amerika. Ketika itu, EDM dipasarkan dengan istilah *electronica* selama pertengahan hingga akhir 1990-an. Baru pada pertengahan 1990- an, beberapa musisi seperti *Prodigy* dan *The Chemical Brothers* mulai mendapatkan perhatian dari pendengar, kritikus musik, dan produser musik mainstream. Hal ini membuka peluang bagi pemain besar di industri musik untuk bekerja sama dengan artis EDM, dan produser musik mainstream untuk bereksperimen dengan sound elektronik.

Perkembangan kota yang cukup pesat sebagai pusat Bisnis dan Pariwisata berimbas pada meningkatnya kebutuhan masyarakat terutama generasi muda akan hiburan, dan tempat untuk bersosialisasi, melepas penat, refreshing dan Hang out. Pada kenyataannya, fase perkembangan tempat hiburan yang ada di kota Jakarta dan kota-kota besar lainnya sudah menganggap “*clubbing*” adalah *life-style* tersendiri.Adanya sebuah konser musik yang dapat menarik minat masyarakat yang memiliki aliran musik yang sama akan memberi suatu ruang bagi kelompok tersebut dalam membentuk sosialisasi lebih lanjut yang berhubungan dengan musik yang mereka nikmati pada konser atau pada suatu *event.*

Salah satu konser yang dapat menarik animo beberapa kelompok masyarakat dari kalangan remaja sampai dewasa pada lima tahun terakhir ini adalah konser beraliran musik *Electronic Dance Music* atau biasa disingkat EDM. konser EDM sangat menarik banyak pengunjung dan bahkan beberapa *event*EDM ini tidak jarang kehabisan tiket karena antusiasnya masyarakat untuk menikmati musik berinstrumen elektronik ini.

*Djakarta Warehouse Project* atau biasa dikenal dengan singkatannya DWP merupakan salah satu konser musik EDM yang paling terkenal di Indonesia bahkan di Asia Tenggara. Konser ini selalu di adakan setahun sekali dan merupakan festival music terbesar akhir tahun sejak tahun 2010 dan bagi pecinta musik EDM di ibukota konser ini sangat rugi jika dilewatkan. Djakarta Warehouse Project menampilkan banyak sekali penampilan yang mengundang *DJ* mancanegara dengan beberapa *genre* musik seperti *electronic, house, progressive, techno, drum, bass,* dan *dubstep.* Selain itu, DWP juga mengundang artis-artis EDM (*Electronic Dance Music*) seperti *Avicii, Calvin Harris, Martin Garrix, Hardwell, Afrojack, Yellow claw, Paul Van Dyk, Markus Schulz, Bob Sinclair, Roger Sanchez, Kaskade, Ferry Corsten* dan lain-lain. DWP yang bermula pada tahun 2010 selalu ada peningkatan pada jumlah artisnya, hal ini dapat memperlihatkan bahwa terjadi peningkatan pada setiap tahunnya.[[10]](#footnote-11) Peningkatan ini dapat dilihat dari sisi kualitas maupun penontonnya meningkat akibat sedang trendnya musik EDM di kalangan masyarakat kota.

Akibat musik EDM yang sedang trend (atau sedang *hits* dan *booming*) saat ini, masyarakat mulai menimbulkan suatu anggapan kepada kelompok tertentu yang menikmati dan memiliki selera pada *genre* musik EDM ini, apalagi kelompok-kelompok tertentu yang menikmatinya langsung dengan cara mengunjungi konser-konser aliran musik elektronik seperti DWP.

Seiring berkembangnya music EDM di Indonesia tentunya memberi dampak positif dan negatif terhadap budaya bangsa ini. *Festival* Djakarta *Warehouse Project*selain menciptakan benturan budaya juga dapat menghasilkan sesuatu yang menakjubkan karena adanya kolaborasi dua budaya.

Dengan semakin kuatnya globalisasi melalui arus teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang begitu pesat, membuat subkultur musik EDM masuk ke Indonesia sehingga mengalami akulturasi budaya tradisionalnya. Jika tidak disikapi dengan benar, maka akan mengikis sampai menghilangkan nilai-nilai budaya lokal yang ada.

Berdasarkan latar belakang diatas, oleh karena poin-poin yang telah dijabarkan diatas itulah, penulis tertarik untuk mencoba melakukan penelitian lebih mendalam dan komprehensif dengan judul:**“PENGARUH AKULTURASI *GLOBALPOPULAR CULTURE*TERHADAP PERKEMBANGAN *ELECTRONIC DANCE MUSIK (EDM)* DI INDONESIA”**

1. **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diidentifikasikan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses akulturasi *global popular culture* di Indonesia ?
2. Bagaimana proses perkembangan *Electronic Dance Music (EDM)* di Indonesia ?
3. **Pembatasan Masalah**

Dalam menulis penelitian ini, penulis memandang perlunya untuk membatasi ruang lingkup penelitian. Keterkaitan objek penelitian ini sangatlah kompleks, maka penulis membatasi masalah yang akan dibahas menitikberatkan kepada pengaruh serta dampak akulturasi *Global Popular Culture* terhadap perkembangan *Electronic dance music* di Indonesia, yaitu pengaruh positif dan negatif.

1. **Perumusan Masalah**

Perumusan masalah ini diajukan untuk memudahkan penganalisaan berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah, maka dengan itu penulis akan mencoba mengamati dan merumuskan permasalahan dalam bentuk *research problem*, yaitu sebagai berikut :

**“SEJAUHMANA PENGARUH AKULTURASI *GLOBAL POPULAR CULTURE*TERHADAP PERKEMBANGAN *ELECTRONIC DANCE MUSIC* (EDM) DI INDONESIA?”.**

1. **Tujuan dan Kegunaan Penelitian**
2. **Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui pengaruh globalisasi budaya akibat kemajuan teknologi informasi dan komunikasi terhadap ekspansi akulturasi *global pop culture*di Indonesia;
2. Untuk mengetahui proses perkembangan*Electronic dance music (EDM)* di Indonesia;
3. Untuk mengetahui dampak dari terjadinya *global popular culture* terhadap perkembangan *Electronic dance music (EDM)* di Indonesia
4. **Kegunaan Penelitian**

Adapun kegunaan penelitian ini adalah :

1. Untuk memperoleh dan menambah ilmu pengetahuan serta wawasan teoritis maupun praktis bagi penulis, khususnya yang berkaitan dengan ilmu Hubungan Internasional.
2. Untuk memberikan penjelasan kepada pihak lain yang tertarik dan berminat untuk meneliti masalah diatas, menjadikan tulisan yang bersifat komperatif, bagi tulisan yang serupa dan menjadi referensi tambahan bagi pengembangan serta memberikan ilustrasi pada yang berminat untuk mengetahui, mempelajari dan meneliti lebih lanjut mengenai globalisasi popular culture dan perkembangan electronic dance music (EDM) dan bagaimana pengaruh yang ditimbulkan atas penyebarannya terhadap generasi muda di Indonesia.
3. Sebagai dedikasi penulis dalam memberikan sumbangsih pemikiran bagi masyarakat dunia juga bagi bangsa dan negara tercinta, sehingga dapat dijadikan bahan referensi dan bahan rujukan bagi mereka yang membutuhkan, khususnya untuk pengembangan studi Hubungan Internasional itu sendiri.
4. Untuk memenuhi salah satu syarat akademik dalam menempuh ujian strata 1 (S-I) pada jurusan Hubungan Internasional Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan Bandung.
5. **Kerangka Teoritis dan Hipotesis**
6. **Kerangka Teoritis**

Sebelum penulis mengemukakan kerangka teoritis yang fungsinya untuk menjelaskan teori-teori yang mendukung penelitian ini, terlebih dahulu dikemukakan pendapat yang berfungsi untuk menjelaskan atau memahami fenomena yang berhubungan dengan penelitian yang penulis lakukan. Konsep-konsep tersebut diambil penulis dari para ahli studi hubungan internasional dan aktor-aktor politik internasional yang berkaitan dengan masalah yang dijadikan objek penelitian.

Studi Hubungan Internasional adalah studi hubungan yang melintasi batas wilayah internasionalnya, sejalan dengan penelitian yang penulis lakukan adalah penelitian di bidang hubungan internasional, yang merupakan disiplin ilmu yang berkembang pada awal abad ke-20. Pada dasarnya, studi Hubungan Internasional mempelajari ruang lingkup yang cukup luas, dimana meliputi berbagai macam aspek yang melampaui batas kenegaraan dalam aktifitasnya, sehingga untuk memahami Ilmu Hubungan Internasional, memerlukan cara atau metode pendekatannya. Dewasa ini, HI merupakan suatu studi tentang sistem negara global dari berbagai macam perspektif ilmiah bahwa Hubungan Internasional semakin luas mencakup aspek kehidupan bermasyarakat, yang beriringan melaju melalui kehidupan bernegara ataupun melewati aktifitas diluar jalur negara.

Setelah berakhirnya perang dingin, kajian Hubungan Internasional tidak lagi hanya terpaku dalam membahas mengenai hubungan antar Negara saja tetapi juga telah berkembang dan luas cakupannya. Sebagaimana dikatakan ,**KJ. Holsti**dalam buku *Hubungan Internasional : suatu kerangka analisa* terjemahan **Djuanda** :

**“Hubungan Internasional berkaitan dengan segala bentuk interaksi diantara masyarakat Negara-negara, baik yang dilakukan oleh pemerintah atau warga Negara. Pengkajian terhadap politik luar negeri**

**dan meliputi segala hubungan internasional berbagai Negara.”[[11]](#footnote-12)**

Istilah Hubungan Internasional dari **Trygive Matthisen** yang dikutip oleh **Soewardi Wiriaatmadja** dalam bukunya Pengantar Hubungan Internasional, yaitu bahwa hubungan mencakup segala aspek internasional dalam kehidupan manusia (*all international aspect of human social life*) adalah:

**“Hubungan Internasional lebih sesuai untuk mencakup segala macam hubungan antar bangsa dan kelompok bangsa dalam masyarakat dunia dan kekuatan-kekuatan serta tekanan-tekanan dalam proses menentukan cara hidup, cara bertindak dan cara berfikir manusia dalam masyarakat dunia”.**

Dalam studi Hubungan Internasional, hal-hal yang dipelajari bukan hanya hal-hal yang bersifat politik, hukum atau ekonomi, tetapi juga komunikasi internasional dan ‘media, budaya dan masyarakat’. Media komunikasi seperti radio, televisi, koran, majalah dan internet sangat berperan aktif, khusunya dalam mendorong tersebarnya unsur-unsur budaya dari suatu tempat ke tempat lain. Begitu juga dari suatu negara ke negara lain. Khususnya unsur-unsur budaya Barat ke daerah-daerah di bagian belahan bumi Timur. Hal tersebut merupakan salah satu pengaruh dari globalisasi.

Menurut **Anthony Giddens** mengartikan globalisasi:

**“Globalisasi dapat diartikan sebagai intensifikasi hubungan sosial dunia yang menghubungkan tempat-tempat jauh sehingga peristiwa di suatu tempat dapat dipengaruhi oleh peristiwa yang terjadi di tempat lain sekian kilometer jauhnya dan sebaliknya”.[[12]](#footnote-13)**

Secara garis besar bahwa Hubungan Internasional memiliki ruang lingkup yang besar yakni mencakup segala bentuk interaksi menyangkut persoalan-persoalan atau kepentingan-kepentingan yang melintasi batas negara. Hal ini tidak dilakukan oleh *state actor* saja, tetapi ada *non-state actor* juga yang memiliki kontribusi dalam Hubungan Internasional.

Satu kebudayaan dapat terbentuk karena lingkungan manusia dan perbuatan-perbuatan manusia, dan kebudayaan dapat menentukan perubahan sosial. Perubahan sosial dapat terjadi dimana saja seiring dengan perkembangan zaman. Perubahan sosial memiliki beberapa jenis, diantaranya adalah:

* **Difusi** adalah proses penyebaran unsur-unsur kebudayaan, yang dapat berupa ide, keyakinan, hasil-hasil kebudayaan dan lainnya, baik dari satu individu ke individu lain ataupun dari satu golongan ke golongan lain maupun dari suatu masyarakat ke masyarakat lain. Difusi memiliki 2 tipe, yaitu difusi intra-masyarakat, yang merupakan difusi unsur kebudayaan antar individu dalam suatu masyarakat, dan difusi antar-masyarakat, yang merupakan difusi unsur kebudayaan dari suatu masyarakat ke masyarakat lain.
* **Akulturasi** adalah konsep mengenai proses penerimaan oleh suatu kebudayaan lokal terhadap unsur-unsur kebudayaan asing yang masuk kedalam kebudayaan lokal tersebut dengan terjadinya pengolahan unsur-unsur kebudayaan asing yang masuk tanpa hilangnya kepribadian kebudayaan lokal tersebut.

**Asimilasi** adalah proses sosial dimana terjadi pembauran dalam suatu masyarakat di suatu daerah yang terdiri dari pergaulan intensif antar individu atau golongan dengan latar belakang atau kebudayaan yang berbeda yang menunjukkan adanya kaum mayoritas dan minoritas. Dimana kaum minoritas akhirnya harus menyesuaikan diri pada unsur-unsur budaya kaun mayoritas, sehingga terjadilah percampuran kebudayaan.[[13]](#footnote-14)

Kebudayaan popular seperti bersifat komersial, diperjual-belikan untuk memenuhi kebutuhan selera pasar akan hiburan. Televisi dan internet sangat erat kaitannya dengan budaya popular. Contoh hasil-hasil kebudayaan popular adalah film televisi, sinetron, *reality show*, konser musik, *talkshow*, youtube dan banyak lagi. Melalui tayangan yang disajikan, penonton mendapat banyak manfaat diantaranya menambah ilmu pengetahuan, memperluas wawasan, serta sebagai hiburan sehari-hari.

Mendefinisikan "budaya" dan "populer", yang pada dasarnya adalah konsep yang masih diperdebatkan, sangat rumit. Definisi itu bersaing dengan berbagai definisi budaya populer itu sendiri. John Storey, dalam *Cultural Theory and Popular Culture*, membahas enam definisi. Definisi kuantitatif, suatu budaya yang dibandingkan dengan budaya "luhur" (Misalnya: festival-festival kesenian daerah) jauh lebih disukai.[[14]](#footnote-15) "

Definisi ketiga menyamakan budaya pop dengan Budaya Massa. Hal ini terlihat sebagai budaya komersial, diproduksi massal untuk konsumsi massa. Istilah budaya popular mengacu pada kepercayaan, praktik, atau objek yang tersebar luar dimasyarakat seperti yang dikatakan oleh **Mukerji**bahwa :

***“Popular culture refers to the beliefs and practices and objects through which they are organized, that are widely shared among a population. The includes folk beliefs, practices, and object generated and political and commercial centers”***.

Dari perspektif Eropa Barat, budaya pop dapat dianggap sebagai budaya Amerika. Atau, "budaya pop" dapat didefinisikan sebagai budaya "autentik" masyarakat. Namun, definisi ini bermasalah karena banyak cara untuk mendefinisikan "masyarakat". Storey berpendapat bahwa ada dimensi politik pada budaya populer; teori neo-Gramscian "… melihat budaya pop sebagai tempat perjuangan antara 'resistansi' dari kelompok subordinat dalam masyarakat dan kekuatan 'persatuan' yang beroperasi dalam kepentingan kelompok-kelompok dominan dalam masyarakat." Suatu pendekatan postmodernism pada budaya populer "tidak lagi mengenali perbedaan antara budaya luhur dan budaya populer."

Setiap negara di dunia mempunyai budaya yang berbeda, termasuk Indonesia. Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki budaya yang sangat beragam dan hal itu membuat negara Indonesia dikenal oleh masyarakat internasional. Budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sanskerta yaitu buddhayah, yang merupakan bentuk jamak dari buddhi (budi atau akal) diartikan sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Menurut beberapa arti, budaya memiliki banyak definisi, seperti menurut **Selo Soemardjan** dan **Soelaiman Soemard**i, kebudayaan adalah sarana hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat.[[15]](#footnote-16)

Selanjutnya menurut **Kluckhohn**dalam sebuah karyanya yang berjudul *Universal Categories of culture* telah menguraikan unsur-unsur kebudayaan dari berbagai pendapat para sarjana ke dalam tujuh unsur kebudayaan yang dianggap sebagai *universal cultural* yaitu;

**(1) peralatan dan perlengkapan hidup manusia (pakaian, perumahan, alatalat rumah tangga, senjata, alat-alat produksi transpor dan sebagainya), (2) mata pencaharian hidup dan sistem-sistem ekonomi (pertanian, peternakan, sistem produksi, sistem distribusi dan sebagainya), (3) sistem kemasyarakatan (sistem kekerabatan, organisasi politik, sistem hukum, sistem perkawinan), (4) bahasa (lisan maupun tertulis), (5) kesenian (seni rupa, seni suara, seni gerak dan sebagainya), (6) sistem pengetahuan, dan (7) religi (sistem kepercayaan)[[16]](#footnote-17)**

Derasnya arus globalisasi telah memberikan sedikit banyak pengaruh pada masyarakat diseluruh dunia. Dengan menyempitnya ruang jarak dan waktu, pengaruh globalisasi juga terlihat di bidang budaya. Dalam konteks globalisasi budaya, penyebaran suatu kebudayaan lokal masyarakat tertentu dsapat mendunia. Hal tersebut tidak terlepas dari peran teknologi dan interaksi sosial di lingkungan dunia. Dimensi ruang dan waktu tidak lagi menjadi kendala bagi penyebaran suatu budaya dengan adanya teknologi yang dapat mempersempit jarak dan mempersingkat waktu yang dibutuhkan untuk berinteraksi.

Budaya merupakan sesuatu yang dihasilkan oleh akal budi, juga dapat berarti adat istiadat, atau suatu kebiasaan. Konsep kebudayaan merupakan kompleks keseluruhan yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, hukum, moral kebiasaan dan lainnya.[[17]](#footnote-18)

Menurut Foucault, Imperialisme budaya adalah :

**“Interpretasi filosofis tentang**[**kekuasaan**](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=id&prev=/search%3Fq%3Dteori%2Bimperialisme%2Bkultural%2Bherbert%2Bschiller%26start%3D10%26sa%3DN%26biw%3D1366%26bih%3D639&rurl=translate.google.com&sl=en&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Power_%28philosophy%29&usg=ALkJrhhL5azXZZQFH58QU-Ygnkj4L9IA6w)**dan konsepnya tentang**[**kepemerintahan**](http://translate.googleusercontent.com/translate_c?depth=1&hl=id&prev=/search%3Fq%3Dteori%2Bimperialisme%2Bkultural%2Bherbert%2Bschiller%26start%3D10%26sa%3DN%26biw%3D1366%26bih%3D639&rurl=translate.google.com&sl=en&u=http://en.wikipedia.org/wiki/Governmentality&usg=ALkJrhi3V80XfMHfVCuaAdpYpKPClvcKzg)**.Foucault mendefinisikan kekuasaan sebagai immaterial, sebagai jenis hubungan tertentu antara individu-individu yang ada hubungannya dengan posisi sosial secara strategis yang kompleks berhubungan dengan kemampuan subjek untuk mengontrol lingkungan dan mempengaruhi orang di sekitar itu sendiri.”**

Menurut **Schiller**Teori imperialisme budaya sebagai negara Barat mendominasi media di seluruh dunia ini. Ini berarti pula, media massa negara Barat juga mendominasi media massa di dunia ketiga. Alasannya, media Barat mempunyai efek yang kuat untuk mempengaruhi media dunia ketiga. Media Barat sangat mengesankan bagi media di dunia ketiga. Sehingga mereka ingin meniru budaya yang muncul lewat media tersebut.

Dalam perspektif teori ini, ketika terjadi proses peniruan media negara berkembang dari negara maju, saat itulah terjadi penghancuran budaya asli di negara ketigakonsep imperialisme kultural adalah keseluruhan proses dimana sebuah masyarakat dibawa ke dalam sistem dunia modern dan strata yang mendominasi (maksudnya elit) diiming-imingi, ditekan, dipaksa, dan kadang-kadang disuap untuk menjadikan pranata-pranata sosial serasi dengan atau bahkan mendukung nilai dan struktur pusat sistem yang mendominasi.Dalam perkembangan nya, teori imperialism budaya memiliki beberapa transformasi. Dalam hal ini akan membahas beberapa istilah-istilah yang muncul dalam perkembangan teori imperialisme budaya.

*Electronic Colonialism* yang didefinisikan oleh **Tom McPhail**sebagai :

**“Hubungan suatu ketergantungan yang telah ditetapkan atas aspek impor perangkat keras komunikasi, program software asing (barat) yang dihasilkan, beserta dengan insinyur, teknisi, dan protocol informasi yang terkait,  menetapkan seperangkat norma-norma asing, nilai-nilai, dan harapan yang, berbagai tingkat, dapat mengubah budaya dalam negeri dan proses sosialisasi."**

Fanatisme didefinisikan sebagai pengabdian yang luar biasa untuk sebuah objek, di mana "pengabdian" terdiri dari gairah, keintiman, dan dedikasi, dan "luar biasa" berarti melampaui, rata-rata biasa yang biasa, atau tingkat. objek dapat mengacu pada sebuah merek, produk, orang (misalnya selebriti), acara televisi, atau kegiatan konsumsi lainnya. Fanatik cenderung bersikeras terhadap ide-ide mereka yang menganggap diri sendiri atau kelompok mereka benar dan mengabaikan semua fakta atau argumen yang mungkin bertentangan dengan pikiran atau keyakinan.

Fanatisme hampir selalu dilihat dan dipelajari sebagai fenomena komunal (bersama-sama), banyak penggemar menunjukkan hal yang sangat menarik pandangan yaitu mereka merasa bahwa memiliki komunitas fans akan mengikuti perubahan dan perkembangan obyek mereka.

Tema-tema komunalitas fanatisme ini dibahas lebih lanjut di bawah ini sebagai berikut:

1. Menjadi Penggemar untuk Orang Lain

Terlihat dan digambarkan oleh fans sebagai penggemar untuk orang lain, karena tujuan utama dalam situasi ini untuk masuk dan mendapatkan teman-teman, serta aktif mengkomunikasikan nilai-nilai dan identitas orang lain

1. Menjadi Fanatisme untuk Diri sendiri

Menjadi penggemar sendiri dan sebelum menjadi bagian dari komunitas merupakan keinginan individu sendiri, penggemar dapat dilihat dengan banyaknya membeli barang atribut atau koleksi yang dimiliki dan tanpa paksaan dari orang lain sebagai seorang penggemar untuk diri sendiri kepada fans, karena memiliki makna yang lebih pribadi yang dimasukkan ke dalam diri dan melekat.

Multikulturalisme menurut Caleb Rosado (1996: 2) adalah:

*“****Multiculturalism is a system of beliefs and behaviors that recognizes and respects the presence of all diverse groups in an organization or society, acknowledges and values their socio-cultural differences, and encourages and enables their continued contribution within an inclusive cultural context which empowers all within the organization or society.”***

Sedangkan menurut Will Kymlicka, multikulturalisme ialah:

***“Multiculturalism takes these familiar cultural markers of ethnic groups – clothing, cuisine, music – and treats them authentic practices to be preserved by their members and safely consumed by others. Under the banners of multicuturalism they are taught in school, performed in festivals, displayed in media and museums, and so on.[[18]](#footnote-19)”***

Tidak jauh berbeda, Lubis pun menyatakan dalam bukunya yang berjudul “Deskontruksi Epistemologi Modern” bahwa multikulturalisme mencakup suatu pemahaman, penghargaan serta penilaian atas budaya seseorang, serta suatu penghormatan dan keingintahuan tentang budaya etnis orang lain.

Serta pengertian dari materialisme, menurut **B.N Marbun** dalam kamus politiknya:

**“Materialisme adalah pandangan yang mengakui bahwa material, yaitu bahan atau benda sebagai satu-satunya yang real. Materealisme itu buta terhadap segala yang bersifat rohani (spiritual) dan karena itu merusak kebudayaan dan kesusilaan sejati”.[[19]](#footnote-20)**

Derasnya arus globalisasi telah memberikan sedikit banyak pengaruh pada masyarakat diseluruh dunia. Dengan menyempitnya ruang jarak dan waktu, pengaruh globalisasi juga terlihat di bidang budaya. Dalam konteks globalisasi budaya, penyebaran suatu kebudayaan lokal masyarakat tertentu dsapat mendunia. Hal tersebut tidak terlepas dari peran teknologi dan interaksi sosial di lingkungan dunia. Dimensi ruang dan waktu tidak lagi menjadi kendala bagi penyebaran suatu budaya dengan adanya teknologi yang dapat mempersempit jarak dan mempersingkat waktu yang dibutuhkan untuk berinteraksi.

Selanjutnya, berakibat kepada globalisasi dan modernisasi membawa pengaruh westernisasi ke berbagai negara, termasuk negara-negara di belahan bumi timur yang menyebabkan terjadinya akulturasi budaya antara budaya timur dan budaya barat. Sub-kultur musik Metal pun mengalami ekspansi sampai di Indonesia. Menurut **J.W School**, modernisasi adalah:

**“Suatu transformasi, suatu perubahan masyarakat dalam segala aspek-aspeknya”.[[20]](#footnote-21)**

Electronic Dance Music adalah sebuah subkultur yang tumbuh dan berkembang sekitar tahun 1960an. Secara umum, musik EDM adalah:

***“The sound is the force that drives people to dance –indeed, causes them to feel that they have to dance. The sound motivates DJs to play this particular record at particular moment. Most EDM tracks are made with expectation that, in live performance, they will be combined with other tracks and danced to; as a result, several key potentials of the music are only realized fully within a live dance context”.***[[21]](#footnote-22)

Menurut penjelasan sebelumnya, bahwa EDM adalah suatu suara yang membuat manusia menari karena adanya *DJ* yang memainkan lagu-lagu tertentu dan pada waktu atau momen-momen tertentu yang dimana biasanya pada pertunjukkan langsung di dalam EDM terdapat kunci musik yang potensial.

Sebelum penulis menjabarkan hubungan antara menikmati music EDM dengan pengaruhnya terhadap perubahan budaya ada baiknya untuk mengetahui terlebih dahulu konteks historis dari musik EDM itu sendiri. “*Electronic dance music was about to be born. Its origins can be traced back to 1960’s Jamaica. Using reel-to-reel tape players, artists would overlay multiple tracks, usually instrumentals of existing tracks, and hook it up to an amp to create a brand new dance track. This was the creation of the disk jockey, or the DJ. These DJs would play their tapes, grab a MC, and throw a party. This style eventually became known as Dub Music and led to the next form of electronic music known as House Music.*

*A man that went by the name of “Frankie Knuckles” can be accredited as the founder of house music. In 1970’s Detroit, the “Godfather of House” would play at clubs with a mixer and two turntables. Using this equipment he was able to reconstruct records by mixing them, adjusting tempos and adding percussive layers. These effects are the fundamental tools that DJs and producers use today when playing a live set or recording a track in a studio. House music is the premier dance music. Its penetrating beat in 4/4 time make for an irresistible groove”.*[[22]](#footnote-23)

Dapat diambil kesimpulan bahwa Electronic Dance Music sudah ada dari tahun 1960 dan berasal dari Jamaica. Awalnya menggunakan pemutar *tape*, beberapa lagu dan instrument yang telah ada sebelumnya untuk dijadikan lagu yang baru lagi. Lalu seiring waktu, tahun 1970 munculah DJ yang pada akhirnya menggunakan teknologi yang lebih maju berupa *mixer* dan dua *turntable* yang menjadikannya sebagai awal dari kemunculan musik *House* yang termasuk ke dalam musik EDM.

Jika berbicara tentang music EDM itu sendiri tidak terlepas dari pengaruh gaya hidup masyarakat perkotaan terutama di kalangan kaum muda. Gaya hidup berkembang karena ada kebutuhan, tuntutan dan penguatan, adalah mahzab behavioristik yang menyatakan bahwa suatu perilaku akan diulangi bila perilaku tersebut membawa kepuasan atau kenikmatan dan tidak ada hukuman yang menyertainya. Gaya hidup menurut **Kotler**adalah :

**“Pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan “keseluruhan diri seseorang” dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Menurut Assael (1984), gaya hidup adalah “A mode of living that is identified by how people spend their time (activities), what they consider important in their environment (interest), and what they think of themselvesand the world around them (opinions)”.**

Dalam konsep ‘media, budaya dan masyarakat, dijelaskan hubungan antara media, budaya dan masyarakat. Suatu saat media komunikasi seperti radio, koran, majalah, televisi dan internet dapat berperan menimbulkan dampak positif dan juga negatif terhadap budaya yang ada dalam kehidupan masyarakat. Masyarakat dapat membentuk budaya dan sebaliknya, budaya dapat membentuk masyarakat. Dengan adanya pengaruh yang baru terhadap budaya yang ada, budaya yang ada dapat luntur, dan muncullah budaya yang baru, maka terciptalah moderrnitas dalam budaya masyarakat tersebut. Kondisi ini dijelaskan oleh globalisasi dan juga westernisasi untuk negara-negara Timur. Globalisasi melahirkan westernisasi, lalu keduanya berperan besar dalam menjelaskan konsep ‘media, budaya dan masyarakat’[[23]](#footnote-24).

Dalam menjelaskan apa yang terjadi berkaitan dengan penyebaran budaya atau difusi sub-kultur *popular culture*music *Electronic Dance Music*di Indonesia, globalisasi, westernisasi dan modernitas sangat berperan. Globalisasimembawa budaya dari sub-kultur tersebut tersebar ke berbagai negara. Bagi negara-negara Timur, dalam hal ini Indonesia, keberadaan sub-kultur tersebut meupakan produk westernisasi yang menciptakan modernitas didalam kehidupan masyarakat. Dengan kata lain, dengan masuknya sub-kultur tersebut, ada unsur-unsur tertentu yang luntur dari budaya lama, dan terbentuklah budaya baru. Terbentuknya sub-kultur tersebut, di negara-negara selain Amerika Serikat dan Eropa, tentunya akibat dari proses akulturasi yang terjadi akibat majunya teknologi informasi dan komunikasi seperti internet yang menyebarkan budaya populer tersebut.

Dengan masuknya budaya populer dibidang musik, jenis music *Electronic Dance Music* mengalami perkembangan karna banyaknya peminat music tersebut di Indonesia, seperti di Jakarta yang ditandai dengan diselenggarakannya festival music EDM terbesar di Asia tenggara yaitu *Djakarta Warehouse Project* (DWP). Dibalik itu tentunya akan membawa pengaruh-pengaruh dalam berbagai aspek kehidupan, baik pengaruh positif maupun pengaruh negatif di Indonesia.

**2. Hipotesis**

Hipotesis adalah dugaan sementara terhadap suatu masalah yang akan kita teliti dimana merupakan penjelasan yang bersifat sementara yang perlu diteliti lagi kebenarannya secara empiris. Berdasarkan hal tersebut, peneliti membuat hipotesis: **“ Akulturasi*GlobalPopular Culture*Amerika melalui perkembangan *Electronic Dance Music*sehingga mempengaruhi perilaku gaya hidup masyarakat Indonesia”.**

1. **Operasionalisasi Variabel dan Indikator**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Variabel dalam Hipotesis (teoritik) | Indikator (empirik) | Verifikasi (analisis) |
| Variabel Bebas:  Akulturasi Global Popular culture | 1. Akulturasi popular culture amerika melalui musik | 1. Music pop menyebar luas dengan adanya tayangan televisi seperti Indonesian Idol, serta tayangan music barat |
|  | 1. Penyebaran Pop Culture didukung oleh kemajuan teknologi informasi | 2. media sosial menjadi wadah masuk dan berkembangnya popular culture ditandai dengan mudahnya mengakses youtube dan instagram. |
| Variabel Terikat:  Memberikan pengaruh terhadap perkembangan music EDM di Indonesia | 1. Masuknya music EDM di Indonesia | 1. Masuknya EDM melalui internet dan televisi |
|  | 1. Pengaruh citra EDM di Indonesia | 2. kaum muda bangga mendengarkan music EDM |
|  | Peningkatan masyarakat penggemar music EDM di Indonesia | 3.peningkatan penggemar music EDM dapat dilihat dari meningkatnya jumlah pengunjung DW dan Selera kaum muda mendengarkan music EDM di tempat hiburan malam (club) |

1. **Skema Kerangka Teoritis**

Akulturasi Global Popular culture

Perkembangan Electronic Dance Music

Indonesia

Amerika Serikat

Melalui Musik EDM

Perubahan gaya hidup masyarakat Indonesia

**E. Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data**

**1. Tingkat Analisis**

Untuk mendeskripsikan, menjelaskan dan menafsirkan perilaku dalam hubungan internasional secara meyakinkan, maka harus melakukan analisa. Analisa dapat juga diartikan sebagai kemampuan memecahkan atau menguraikan suatu materi atau informasi menjadi komponen-komponen yang lebih kecil sehingga lebih mudah dipahami. Dalam studi hubungan internasional perlu mengidentifikasi tingkat eksplanasi untuk memperjelas proses pembentukan teori. Adapun tingkat analisa yang penulis gunakan, yaitu analisa korelasionis dimana unit eksplanasi dan unit analisisnya pada tingkatan yang sama, dimana *popular culture*menjadi wadah atau sarana yang paling efektif untuk menimbulkan pengaruh akan berkembangnya music *Electronic Dance Music* di Indonesia.

* 1. **Metode penelitian**

Metode yang akan penulis gunakan dalam membahas fenomena dan menjawabpertanyaan riset adalah metode kualitatif yang diharapkan dapat mempelajari fenomena melalui tulisan para ahli serta teori yang ada untuk kemudian menganalisa fenomena sehingga terjadi proses pemahaman, karena penulis lebih mengutamakan proses yang terjadi, hingga akhirnya fenomena yang dibahas dapat dipahami baik melalui kata - kata atau gambar[[24]](#footnote-25).

Kemudian hal tersebut akan disajikan secara deskriptif agar penulis bisa menyampaikan analisa melalui tulisan yang kemudian dapat digunakan sebagai studi akan pembahasan fenomena yang sama atau mendekati. Pembahasan fenomena akan dibuat semakin jelas melalui penelitian objek, kondisi, sistem pemikiran, serta dihubungkan dengan peristiwa yang terjadi saat ini[[25]](#footnote-26).

Penelitian deskriptif kualitatif menafsirkan dan menuturkan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi, sikap serta pandangan yang terjadi di dalam masyarakat, pertentangan 2 keadaan / lebih, hubungan antarvariabel, perbedaan antar fakta, pengaruh terhadap suatu kondisi, dan lain-lain.masalah yang diteliti dan diselidiki oleh penelitian deskriptif kualitatif mengacu pada studi kuantitatif, studi komparatif, serta dapat juga menjadi sebuah studi korelasional 1 unsur bersama unsur lainnya.

* 1. **Teknik Pengumpulan Data**

Penulis akan melakukan pengumpulan data dari media serta dokumen maupun literatur yang membahas hal - hal yang sangat berhubungan dengan fenomena sebagai dasar untuk kemudian menganalisa data yang akan diperoleh melalui wawancara dan penyebaran kuesioner yang akan penulis lakukan secara verbal terhadap objek penelitian agar mendapat jawaban yang konkrit melalui pertanyaan - pertanyaan yang akan dirancang agar dapat mencapai hal tersebut.

**F. Lokasi dan Lamanya Penelitian**

**1. Lokasi Penelitian**

1. **Lokasi penelitian**

Adapun lokasi yang di gunakan untuk melakukan penelitian ini adalah:

1. Perpustakaan Fakultas Ilmu Soial dan Ilmu Politik, Universitas Pasundan Bandung, Jl. Lengkong Besar No.68 Bandung, Jawa Barat 40261
2. CIRSAL Universitas Padjajaran, Jalan Dipati Ukur No. 46, Lebak Gede, Coblong, Lebakgede, Coblong, Kota Bandung, Jawa Barat 40132, Indonesia
3. Kantor Perpustakaan dan Arsip Kota Bandung, alan Caringin No.103, Babakan Ciparay, Bandung, Kota Bandung, Jawa Barat 40223, Indonesia
4. **Lama Penelitian**

Penelitian ini dilakukan selama 7 bulan terhitung pada bulan Februari 2017 sampai dengan bulan September 2017 dimulai dari persiapan judul proposal penelitian dan pengolahan data.

1. **Sistematika Penulisan**

Secara umum, penulisan penelitian ini terbagi dalam lima bab. Pembahasan yang terkandung dalam bab satu dengan bab-bab lainnya saling berhubungan erat satu sama lain. Sehingga pada akhirnya membentuk satu karya tulis yang runtut dan sistematis. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

**Bab I Pendahuluan**

Pada bab ini memuat tentang pendahuluan, dimana sub-subnya terdiri dari latarbelakang masalah, identifikasi masalah yang berupa pembatasan masalah dan perumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kerangka teoritis dan hipotesis, operasional variabel dan indikator, skema kerangka teoritis, tingkat analisis, metode penelitian dan teknik pengumpulan data, lokasi dan jadwal kegiatan penilitian serta diakhiri dengan sistematika penulisan

**Bab II Tinjauan Umum tentang *Popular Culture*Amerika hingga perkembangannya**

Membahas mengenai sejarah singkat awal mulanya Popular Culture Amerikasebagai variabel independen yang terus berkembang sehingga memberikan pengaruh yang cukup besar dalam menghilangkan batas-batas antar negara yang kemudian mempengaruhi berbagai bidang khususnya dalam penelitian ini mempengaruhi bidang musik, khusunya *music Electronic Dance Music*di Indonesia.

**Bab III Tinjauan Umum Tentang Perkembangan music *Electronic Dance Music*Di Indonesia**

Pada bab ini akan disampaikan uraian atau informasi umum mengenai masalah yang menjadi variabel terikat, yaitu konsep yang hendak dijelaskan peristiwanya dan terjadi akibat dari variabel lain.

Pembahasan yang akan disampaikan adalah terkait munculnya musik Electronic Dance Music di Indonesia serta perkembangannya yang sangat signifikan. Pada awalnya, Indonesia sangat banyak mempunyai peninggalan budaya dari nenek moyang terdahulu dan sangat dibanggakan tetapi sekarang ini budaya Indonesia banyak terpengaruh dengan budaya asing sehingga merubah pola kehidupan. Pada penelitian ini secara jelas akan diuraikan tentang budaya *music*Amerika yang memberikan pengaruh pada kehidupan kaum muda dalam *musicElectronic Dance Music*yang melewati batas-batas negara, *,*sehingga pada akhirnya memberikan pengaruh di seluruh dunia termasuk Indonesia.

**Bab IV Analisis deskriptif pengaruh Akulturasi *Global popular Culture*Terhadap Perkembangan *Electronic Dance Music* Di Indonesia**

Bab ini akan membahas mengenai pengaruh akulturasi *Popular Culture* terhadap perkembangan music *Electronic Dance Music*di Indonesia. Penggunaan Internet terutama media sosial memberikan pengaruh positif apabila digunakan untuk kepentingan yang positif juga, dengan media sosial setiap orang akan denganmudah mendapatakan pertemanan baru bahkan bagi para pengusaha dapat memperluas relasi bisnis mereka. Namun terdapat juga pengaruh negatif terhadap perkembangan music *Electronic Dance Music* yaitu perubahan gaya hidup *(Lifestyle*) masyarakat Indonesia.

**Bab V Kesimpulan**

Bab ini merupakan sebuah kesimpulan yang merupakan bab bagian akhir dari laporan penelitian ini sekaligus sikap akhir dari penulis mengenai permasalahan yang di dalamnya. Selain kesimpulan mengenaim hasil penelitian, penulis menyampaikan pula hasil pemikiran yang berupa rekomendasi yang diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak yang memerlukannya kelak.akan dibuat kesimpulan dari analisa yang telah dilakukan dari bagaimana variabel independen dalam Bab II mempengaruhi variabel dependen dalam Bab III, kemudian dibuktikan serta dijelaskan dalam Bab IV.

**BAB 2**

**TINJAUAN UMUM SEJARAH *POPULAR CULTURE* HINGGA PERKEMBANGAN *POPULAR CULTURE* AMERIKA**

1. **Definisi Umum Akulturasi dan Popular Culture**
2. **Pengertian Akulturasi**

Akulturasi dalam kamus ilmiah populer diartikan sebagai proses pencampuran dua kebudayaan atau lebih,[[26]](#footnote-27) dalam akulturasi atau *acculturation* atau *culture contact* diartikan oleh para sarjana antropologi mengenai proses sosial yang timbul bila suatu kelompok manusia dengan suatu kebudayaan tertentu dihadapkan dengan unsur-unsur dari suatu kebudayaan asing dengan kesedemikian rupa, sehingga unsur-unsur kebudayaan asing itu lambat laun diterima dan diolah kedalam kebudayaan sendiri tanpa menyebabkan hilangnya kepribadian kebudayaan itu sendiri**.**[[27]](#footnote-28)

Pengertian proses akulturasi dalam buku *Komunikasi Antarbudaya* merupakan suatu proses yang interaktif dan berkesinambungan yang berkembang dalam dan melalui komunikasi seorang imigran dengan lingkungan sosio-budaya yang baru.[[28]](#footnote-29) Potensi akulturasi seorang imigran sebelum berimigrasi dapat mempermudah akulturasi yang dialaminya dalam masyarakat pribumi. Potensi akulturasi ditentukan oleh faktor-faktor sebagai berikut[[29]](#footnote-30) :

1. Kemiripan antara budaya asli (imigran) dengan budaya pribumi.
2. Usia pada saat berimigrasi.
3. Latar belakang pendidikan.
4. Beberapa karakteristik kepribadian seperti sukan bersahabat dan toleransi.
5. Pengetahuan tentang budaya pribumi sebelum berimigrasi.

Akulturasi mengacu pada proses dimana kultur seseorang dimodifikasi melalui kontak atau pemaparan langsung dengan kultur lain (misalnya melalui media massa). Sebagai contoh, bila sekelompok imigran kemudian berdiam di Indonesia (kultur tuan rumah), kultur mereka sendiri akan dipengaruhi oleh kultur tuan rumah ini. Berangsur-angsur, nilai-nilai, cara berperilaku, serta kepercayaan dari kultur tuan rumah semakin menjadi bagian dari kultur kelompok imigran itu. Pada waktu yang sama, tentu saja kultur tuan rumah berubah juga. Tetapi, pada umumnya, kultur imigranlah yang lebih banyak berubah.[[30]](#footnote-31)

Menurut Young Yun Kim, seperti yang dikutip Joseph A. Devito, penerimaan kultur baru bergantung pada sejumlah faktor. Imigran yang dating dari kultur yang mirip dengan kultur tuan rumah akan terakulturasi lebih mudah. Demikian pula, mereka yang lebih muda dan terdidik lebih cepat terakulturasi ketimbang mereka yang lebih tua dan kurang berpendidikan. Faktor kepribadian juga berpengaruh. Orang yang senang mengambil resiko dan berpikiran terbuka, misalnya, lebih mudah terakulturasi. Akhirnya, orang yang terbiasa dengan kultur tuan rumah sebelum berimigrasi, apakah melalui kontak antar pribadi ataupun melalui media massa, akan tetapi lebih mudah terakulturasi.[[31]](#footnote-32)

1. **Pengertian *Popular Culture* Amerika**
2. **Definisi *Popular Culture* (Budaya Populer)**

Budaya pop merupakan sebuah kesatuan makna. Budaya pop itu sendiri memiliki (dua) suku kata yakni “budaya” dan “pop”. Sehingga dalam memahami makna budaya pop itu sendiri memerlukan pengertian dari kedua istilah tersebut. Adapun pengertiannya sebagai berikut :

1. Budaya

Budaya merupakan acuan pada suatu proses umum perkembangan intelektual, *spiritual*, dan estesis[[32]](#footnote-33) . Sebagai contoh, kita dapat mengetahui perkembangan budaya dari dengan mengacu pada faktor – faktor intelektual, spiritual, dan estetis yang dimiliki oleh filsuf – filsuf, seniman – seniman, dan penyair – penyair yang terdapat pada negara tersebut. Kedua, budaya merupakan pandangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu[[33]](#footnote-34) .Contohnya adalah ketika kita membicarakan masalah perkembangan budaya di suatu negara Amerika, maka kita bisa menggunakan pendekatan – pendekatan lain seperti olah raga, gaya hidup, atau hiburan dan tidak hanya melihat dari sisi intelektual dan estetisnya saja. Ketiga, budaya juga dapat merujuk kepada karya dan praktik – praktik intelektual, terutama aktifitas artistik[[34]](#footnote-35) . Hal ini dapat juga merujuk kepada karya – karya seperti puisi, lagu, lukisan, novel, buku, dan lain sebagainya. Sehingga dalam perkembanganya budaya sangat dipengaruhi oleh karya para seniman dan budayawan. Berdasarkan ketiga uraian diatas, maka dapat diketahui bahwa budaya merupakan proses perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis yang dapat membentuk sudut pandang tertentu dari sebuah masyarakat dalam periode dan kelompok tertentu yang diwujudkan dalam praktik -praktik intelektual terutama aktifitas artistik.

Sebagai contoh cerita-cerita dalam pewayangan menunjukkan kebudayaan yang dimiliki oleh masyarakat nusantara jaman dahulu yang diwujudkan dalam karakter atau penokohan – penokohan yang berada dalam kisah-kisah pewayangan. Tokoh – tokoh tersebut kemudian di pentaskan dalam sebuah pagelaran wayang yang mana di dalamnya terdapat filosofi-filosofi kehidupan orang jawa yang digambarkan di dalam setiap tokohnya.

1. Pop

Pop merupakan sebuah kata yang merujuk pada istilah ”populer”. Istilah populer menurut Raymond Williams dapat memiliki empat arti yang pertama banyak disukai orang, kedua jenis kerja rendahan, ketiga karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang dan yang terakhir budaya yang memang dibuat oleh orang untuk dirinya sendiri[[35]](#footnote-36) . Jika merujuk kepada Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), maka arti kata populer adalah yang pertama, dikenal atau disukai oleh orang banyak (umum). Kedua, sesuai dengan kebutuhan masyarakat pada umumnya atau mudah dipahami oleh khalayak umum. Terakhir, disukai dan dikagumi oleh orang banyak.

1. Budaya Pop

Menurut William, budaya pop itu memang budaya yang menyenangkan atau banyak disukai orang.[[36]](#footnote-37) Hal ini dapat dibuktikan bahwa tayangan TV, selalu menunjukkan hal – hal yang disukai oleh kebanyakan orang. Misalnya saja acara kartun di minggu pagi atau sebuah film ataupun mendengarkan musik melalui radio membaca komik melalui koran ataupun buku dan lain sebagainya. Hal tersebut kemudian dapat disimpulkan bahwa media yang digunakan untuk mempopulerkan budaya populer menggunakan alat – alat yang mudah dijangkau oleh masyarakat.

Munculnya budaya pop sendiri menimbulkan terdapat klasifikasi terhadap budaya karena menurut beberapa orang, terdapat kelas – kelas atau segmentasi terhadap budaya sesuai dengan penikmat budaya tersebut. Karena menurut William, jika arti kata populer adalah jenis karya rendahan, sehingga terdapat kelas antara budaya tinggi dan budaya rendah (budaya pop). Sehingga sangat sulit mengesampingkan ekslusivitas audiens suatu budaya tinggi[[37]](#footnote-38). Menurut Bourdieu, adanya konsumsi budaya yang dimiliki oleh seseorang. Menurutnya, konsumsi budaya seseorang sudah ditentukan, sadar, disengaja, dan tidak untuk tujuan memenuhi fungsi.[[38]](#footnote-39) Dapat diartikan menjadi Budaya Pop merupakan budaya yang dapat dinikmati oleh semua orang karena mudah dipahami dan dapat dikatakan sebagai karya yang murah serta menggunakan media-media yang mudah terjangkau oleh mmasyarakat umum. Sedangkan Budaya tinggi merupakan sebuah karya seni yang memiliki target *audience* tersendiri karena hanya beberapa orang yang memahami atau karya tersebut merupakan karya yang mahal dan tidak semua orang dapat menjangkaunya. Sebagai contoh musik Dangdut dapat dikatakan sebagai karya seni yang murah karena semua orang dapat menjangkau pentas tersebut pementasannya juga biasanya adalah *outdoor* sehingga mudah dinikmati oleh semua orang.

Sedangkan musik beraliran *Jazz* ataupun *EDM(Electronic Dance Music)* hanya beberapa kalangan yang dapat menikmatinya dan tidak semua orang dapat menjangkaunya dipentaskannya pun juga terdapat kriteria tersendiri bagi penikmatnya. Akan tetapi, terdapat juga hal lain yang dapat mempengaruhi sebuah karya seni dapat dinilai sebagai budaya pop ataupun budaya tinggi. Hal ini adalah waktu atau jaman. Hal ini dapat dilihat dari karya – karya Shakespheare. Pada jamannya, karyanya tidak lebih dari sebuah teater pop. Akan tetapi saat ini karyanya dianggap sebagai budaya tinggi karena memiliki eksklusifitas penikmat dalam setiap karyanya.[[39]](#footnote-40)

Perubahan budaya seiring perkembangan zaman membuat definisi budaya Populer semakin kompleks. Menurut Adomo dan Horkheimer menjelaskan bahwa budaya kini sepenuhnya saling berkaitan dengan ekonomi politik dan produksi budaya oleh kapitalis.

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.

Definisi budaya populer sangat bervariasi. Menurut Mukerji, istilah budaya populer mengacu pada kepercayaan, praktik, atau objek yang tersebar luas dimasyarakat seperti dikatakannya bahwa:

***Popular culture refers to the beliefs and practices and objects through which they are organized, that are widely shared among a population. This includes folk beliefs, practices and object generated and political and commercial centers*.**

Jadi kata populer yang sering disingkat “pop” mengandung arti “dikenal dan disukai banyak orang (umum), sesuai dengan kebutuhan pada masyarakat umumnya, mudah dipahami orang banyak, disukai, dan dikagumi orang banyak.

Popular culture atau sering disebut budaya pop mulai mendapat tempat dalam kehidupan manusia Indonesia. Budaya pop hanya sebagai pelengkap bagi kapitalisme dan pathiarkhi, membiarkan kesadaran palsu membius masyarakat.

Budaya pop juga bisa dilihat sebagai lokasi dimana makna-makna dipertandingkan dan ideology yang dominan bisa saja diusik. Antara pasar dan berbagai ideology, antara pemodal dan produser, antara sutradara dan aktor, antara penerbit dan penulis, antara kapitalis dan kaum pekerja, antara perempuan dan laki-laki, kelompok kulit hitam dan putih, muda dan tua, antara apa makna segala sesuatunya. Dan bagaimana artinya, merupakan pertarungan atas kontrol terhadap makna yang berlangsung secara terus-menerus.

Budaya pop adalah budaya pertarungan makna dimana segala macam makna bertarung memperebutkan hati masyarakat. Dan sekarang ini, model praktis dan pemikiran pragmantis mulai berkembang dalam pertempuran makna itu. Kepraktisan, pragmantisme, dan keinstanan dalam pola kehidupan menjadi salah satu ciri khasnya. Disini media baik cetak, atau elektronik, menjadi salah satu ujung tombak public relation untuk menerjemahkan budaya pop langsung ke jantung peradaban masyarakat.

Budaya populer saat ini sangat berkembang dengan pesat, mengembangkan juga determinasi popular budaya massa yang masih sulit dikontrol. Televisi misalnya, adalah media yang efisian dalam mengkomoditaskan segala sesuatu dan menjualnya dalam bentuk praktis agar dapat dengan mudah dicerna dan ditelan oleh masyarakat karena memiliki eksklusifitas penikmat dalam setiap karyanya.

1. **Karakteristik budaya populer**

Pada bagian ini penulis akan membahas beberapa ciri-ciri budaya populer. Adapun karakteristik Budaya populer adalah sebagai berikut :

1. Relativisme

Budaya populer merelatifkan segala sesuatu sehingga tidak ada yang mutlak benar maupun mutlak salah, termasuk juga tidak ada batasan apapun yang mutlak, misalnya ; batasan antara budaya tinggi dan budaya rendah (tidak ada standar mutlak dalam bidang seni dan moralitas).

1. Pragmatisme

Budaya populer menerima apa saja yang bermanfaat tanpa mempedulikan benar atau salah hal yang diterima tersebut. Semua hal diukur dari hasilnya atau manfaatnya, bukan dari benar atau salahnya. Hal ini sesuai dengan dampak budaya populer yang mendorong orang-orang untuk malas berfikir kritis sebagai dari dampak budaya hiburan yang ditawarkannya.

1. Sekulerisme

Budaya populer mendorong penyebarluasan sekularisme sehingga agama tidak lagi begitu dipentingkan karena agama tidak relevan dan tidak menjawab kebutuhan hidup manusia pada masa ini. Hal yang terutama adalah hidup hanya untuk saat ini *(here and now)*, tanpa harus memikirkan masa lalu dan masa depan.

1. Hedonisme

Budaya populer lebih banyak berfokus kepada emosi dan pemuasannya daripada intelek. Yang harus menjadi tujuan hidup adalah bersenang-senang dan menikmati hidup, sehingga memuaskan segala keinginan hati dan hawa nafsu. Hal seperti ini menyebabkan munculnya budaya hasrat yang mengikis budaya malu.

1. Materialisme

Budaya populer semakin mendorong paham materialisme yang sudah banyak Dipegang oleh orang-orang modern sehingga manusia semakin memuja kekayaan materi, dan segala sesuatu diukur berdasarkan hal itu. Budaya populer sebenarnya menawarkan budaya pemujaan uang. Hal ini bisa kita lihat dengan larisnya buku-buuku self-help yang membahas mengenai bagaimana menjadi orang sukses dan kaya.

1. Popularitas

Budaya populer mempengaruhi banyak orang dari setiap sub-budaya, tanpa

dibatasi latar belakang etnik, keagamaan, status sosial, usia, tingkat pendidikan, dan sebagainya. Budaya populer mempengaruhi hampir semua orang, khususnya orang-orang muda dan remaja, hampir di semua bagian dunia, khususnya di negara-negara yang berkembang dan negara-negara maju.

1. Kontemporer

Budaya populer merupakan sebuah kebudayaan yang menawarkan nilai-nilai yang bersifat sementara, kontemporer, tidak stabil, yang terus berubah dan berganti (sesuai tuntutan pasar dan arus zaman). Hal ini dapat dilihat dari lagu-lagu pop yang beredar.

1. Kedangkalan

Kedangkalan (disebut juga banalisme) ini dapat dilihat misalnya dengan muncul dan berkembangnya teknologi memberikan kemudahan hidup, tetapi manusia menjadi kehilangan makna hidup (karena kemudahan tersebut), pertemanan dalam Friendster maupun Facebook adalah pertemanan yang semu dan hanya sebatas ngobrol (chatting), tanpa dapat menangis dan berjuang bersama sebagaimana layaknya seorang sahabat yang sesungguhnya.

Kedangkalan atau banalisme ini juga terlihat dari semakin banyak orang yang tidak mau berpikir, merenung, berefleksi, dan bersikap kritis. Sifat-sifat seperti keseriusan, autentisitas, realisme, kedalaman intelektual, dan narasi yang kuat cenderung diabaikan. Hal ini menimbulkan kecenderungan bahan atau budaya yang buruk akan menyingkirkan bahan atau budaya yang baik, karena lebih mudah dipahami dan dinikmati. Akan muncul generasi yang ‘tidak mau pakai otak secara maksimal’.

Kedangkalan juga dapat dilihat dalam seni, misalnya: koor gereja yang suci yang dulu hanya diperdengarkan di katedral-katedral, sekarang dapat disimpan di dalam bentuk pita rekaman yang dibunyikan kembali di kamar tidur sebagai lagu pengantar tidur. Demikian juga lukisan unik yang dahulu direnungkan secara khimat dan devosional sekarang dapat diperbanyak secara mekanis menjadi foto-foto yang dapat digantung di dinding mana pun. Kita dapat melihat contoh-contoh lainnya seperti koran yang dulu penuh dengan berita luar negeri dan dunia, sekarang banyak diisi dengan gosip-gosip mengenai selebritis, mengenai tren pakaian wanita muda, dapat hal-hal dangkal lainnya. Televisi juga telah menggantikan drama-drama dan film-film yang berkualitas tinggi dengan acara masak-memasak, opera sabun dan program-program “gaya hidup” yang lain.

1. Hibrid

Sesuai dengan tujuan teknologi, yaitu mempermudah hidup, munculah sifat hybrid, yang memadukan semua kemudahan yang ada dalam sebuah produk, misalnya : telepon seluler yang sekaligus berfungsi sebagai media internet, alarm, jam kalkulator, video, dan kamera, demikian juga ada restoran yang sekaligus menjadi tempat baca dan perpustakaan bahkan outlet pakaian.

1. Penyeragaman Rasa

Hampir di setiap tempat di seluruh penjuru dunia, monokultur Amerika terlihat semakin mendominasi. Budaya tunggal semakin berkembang, keragaman bergeser ke keseragaman. Penyeragaman rasa ini baik mencakup konsumsi barang-barang fiskal, non-fiskal sampai dengan ilmu pengetahuan. Keseragaman ini dapat dilihat dari contoh seperti: makanan cepat saji (fast food), minuman ringan (soft drink), dan celana jeans yang dapat ditemukan di negera manapun. Keseragaman ini juga dapat dilihat dari hilangnya oleh-oleh khas dari suatu daerah, misalnya: empek-empek Palembang dapat ditemukan di daerah lain selain Palembang seperti Jakarta, Medan dan Lampung.

1. Budaya hiburan

Budaya hiburan merupakan ciri yang utama dari budaya populer di masa segala sesuatu harus bersifat menghibur. Pendidikan harus menghibur supaya tidak membosankan, maka munculah edutainment. Hal ini dapat dilihat sangat jelas pada informasi dan berita yang harus menghibur maka munculah infotainment. Bisnis hiburan merupakan bisnis yang menjanjikan pada masa seperti saat ini.

1. Budaya konsumerisme

Budaya populer juga berkaitan dengan budaya konsumerisme, yaitu sebuah masyarakat yang senantiasa merasa kurang dan tidak puas secara terus menerus, sebuah masyarakat konsumtif dan konsumeris, yang membeli bukan berdasarkan kebutuhan namun keinginan, gengsi.

Semua yang kita miliki hanya membuat kita semakin banyak “membutuhkan” dan semakin banyak yang kita miliki semakin banyak kebutuhan kita untuk melindungi apa yang kita sudah miiliki. Misalnya, komputer “membutuhkan” perangkat lunak, yang “membutuhkan” kapasitas memori yang lebih besar, yang “membutuhkan” flash disk dan hal-hal lain yang tidak berhenti berkembang. Ketika kita sudah memiliki memori yang besar, kita ingin memori yang lebih besar lagi supaya komputer kita dapat bekerja lebih cepat. Barang-barang tersebut memperbudak manusia sepanjang hidupnya agar mampu mendapatkannya.

Kemudian ada saatnya seseorang mengeluh kalau dia tidak lagi dapat menikmati “miliknya” yang dirasakannya malah memilikinya dan tidak lagi terasa sebagai miliknya. Industri budaya massa bersentuhan dengan kesalahan dan bukan dengan kebenaran, dengan kebutuhan-kebutuhan dan solusi-solusi palsu dan bukan dengan kebutuhan-kebutuhan dan solusi-solusi riil. Bahkan kedangkalan yang disebabkan budaya populer dan budaya massa membuat kita tidak dapat membedakan dengan jelas manakah kebutuhan semu dan kebutuhan asli. Misalnya: apakah mesin cuci merupakan kebutuhan semu atau kebutuhan asli?

Hal tersebut juga disebabkan oleh iklan yang semakin berkembang di zaman ini dengan tujuan menciptakan rasa ingin (want), walaupun sesuatu yang diiklankan itu mungkin tidak dibutuhkan (need). Misalnya: banyak orang muda yang membeli telepon seluler blackberry yang mahal harganya hanya karena trend, bukan karena kebutuhan yang mendesak karena pekerjaannya menuntut perlunya pemakaian telepon selular seperti itu. Hal yang serupa juga dapat dilihat dari maraknya penggunaan facebook di kalangan remaja dan orang muda saat ini.

Sebuah benda juga dibeli bukan lagi karena kegunaannya tetapi karena trend, bahkan gengsi (membelikan status sosial dan bahkan rasa penerimaan diantara teman-teman yang juga memakai benda yang sama). Maka semakin banyak iklan produk sebuah barang yang memakai ikon artis atau bintang terkenal, bukan penjelasan deskriptif persuasif mengenai kegunaan barang itu.

1. 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. Akibatnya music dan seni tidak lagi menjadi objek pengalaman estesis, melainkan menjadi barang dagangan yang wataknya ditentukan oleh kebutuhan pasar.

1. Budaya Instan

Segala sesuatu yang bersifat instan bermunculan, misalnya: mie instan, kopi instan, makanan cepat saji, sampai pendeta instan dan gelar sarjana theologis instan. Budaya ini juga dapat dilihat dari semakin banyak orang ingin menjadi kaya dan terkenal secara instan, sehingga banyak orang berlomba-lomba menjadi artis, dengan mengikuti audisi berbagai tawaran seperti Indonesian Idol, Indonesia Mencari Bakat, dan Kontes Dangdut Indonesia (KDI), bahkan audisi The Remix.

1. Budaya Visual

Budaya populer juga erat berkaitan dengan budaya visual yang juga sering disebut sebagai budaya gambar atau budaya figural. Oleh sebab itu, pada zaman sekarang kita melihat orang tidak begitu suka membaca seperti pada zaman modern (budaya diskursif/kata). Pada zaman sekarang orang lebih suka melihat gambar, itulah sebabnya industri film, animasi dan kartun serta komik berkembang pesat pada zaman ini.

1. Budaya Ikon

Budaya ikon erat kaitannya dengan budaya visual. Muncul banyak ikon budaya yang berupa manusia sebagai Madonna, Elvis Presley, Marlyn Monroe, Michael Jackson, dan sebagainya; maupun yang berupa artefak seperti Patung Liberty, Menara Eiffel, dan sebagainya, termasuk juga ikon merek seperti Christian Dior, Gucci, Rolex, Blackberry, Apple, Ferrari, Mercedes, dan sebagainya.

1. Budaya Gaya

Budaya visual juga telah menghasilkan budaya gaya, di mana tampilan atau gaya lebih dipentingkan daripada esensi, substansi, dan makna. Maka muncul istilah “Aku bergaya maka aku ada.” Maka pada budaya ini, penampilan (packaging) seseorang atau sebuah barang (branding) sangat dipentingkan.

1. Hiperealitas

Hiperealitas (hyper-reality) atau realitas yang semu (virtual reality), telah menghapuskan perbedaan antara yang nyata dan yang semu/imajiner, bahkan menggantikan realitas yang asli. Hiperealitas menjadi sebuah kondisi baru di mana ketegangan lama antara realitas dan ilusi, antara realitas sebagaimana adanya dan realitas sebagaimana seharusnya menjadi hilang.

Menjadi hiper berarti menjadi cair, bukan melampaui atau memisahkan, opisi lama. Ketika garis batas antara yang nyata dan yang imajiner terkikis, realitas tidak lagi diperiksa, untuk membenarkan dirinya sendiri. Realitas ini lebih “nyata daripada yang nyata” karena telah menjadi satu-satunya eksistensi.

Realitas semu ini dapat dilihat pada permainan tomagochi atau hewan peliharaan semu (virtual pet), penggunaan stimulator (untuk permainan, untuk latihan mengemudikan pesawat dan mobil), permainan video, dan sebagainya.

Menurut seorang kritikus media, Mark Crispin Miller, tujuan televisi adalah membuat anda tetap menatapnya, sehingga media itu dapat bergerak “mengotakkan” para pemirsa, di dalam atau di luar rumah, menggantikan realitas mereka dengan realitas televisi. Maka dunia realitas yang semu seperti televisi, film, komik, dan yang sejenisnya akan mengimbangi, bahkan mengambil alih dunia realitas yang nyata. Gambar-gambar komputer, TV, permainan video, komik, dan yang sejenisnya memberikan rangsangan-rangsangan yang berpotensi dapat menggantikan rangsangan-rangsangan nyata.

Dunia yang nyata dengan segala rutinitas (misalnya pekerjaan) terasa membosankan, sehingga manusia memerlukan dunia yang lain sebagai pelarian. Misalnya: kita dapat melihat bahwa semakin banyak orang yang ketika hari libur tiba, mereka pergi kepada tempat-tempat wisata atau hiburan seperti Disney Land atau Dunia Fantasi (untuk mengurangi stress karena pekerjaan atau beban hidup dan rekreasi keluarga misalnya). Bahkan Jenderal Schwarkopf, ahli strategi hebat dalam perang Teluk merayakan kemenangannya dengan mengadakan pesta besar di Disney World.

1. Hilangnya batasan-batasn

Budaya populer menolak segala perbedaan dan batasan yang mutlak antara klasik dan budaya salon, antara seni dan hiburan, yang ada antara budaya tinggi dan budaya rendah, iklan dan hiburan., hal yang bermoral dan yang tidak bermoral, yang bermuti dan tidak bermutu, dan sebagainya.

Amerika Serikat adalah negara multikultural, tempat tinggal bagi berbagai kelompok etnik, tradisi, dan nilai-nilai. Selain sejumlah kecil penduduk asli Amerika dan penduduk asli Hawaii, hampir semua penduduk Amerika berasal dari nenek moyang yang bermigrasi ke Amerika Serikat pada zaman dahulu.

Kebudayaan utama Amerika berasal dari kebudayaan Barat yang bersumber dari tradisi imigran Eropa (terutama Inggris di Utara dan Spanyol di Selatan), dan kemudian dipengaruhi oleh berbagai sumber seperti tradisi

**B. Sejarah dan Perkembangan *Popular culture* Amerika**

1. **Awal mula *Popular culture* Amerika**

*Popular culture* (budaya pop) merupakan kumpulan gagasan-gagasan, perspektif-perspektif, sikap-sikap, dan fenomena-fenomena lain yang dianggap sebagai sebuah kesepakatan atau konsensus informal dalam sebuah kebudayaan arus utama pada akhir abad ke-20 hingga abad ke-21.

Budaya populer ini banyak dipengaruhi oleh media massa dan ia mempengaruhi kehidupan masyarakat sehari-hari. Istilah “budaya populer” sendiri berasal dari abad ke-19, yang penggunaan awalnya merujuk kepada pendidikan dan kebudayaan dari kelas-kelas masyarakat yang lebih rendah. Istilah tersebut kemudian mengandung arti sebuah kebudayaan dari kelas-kelas masyarakat yang lebih rendah, yang berbeda dari dan bertentangan dengan “pendidikan yang sebenarnya” yang ada pada akhir abad tersebut.

Budaya konsumsi massa, secara khusus berasal dari Amerika Serikat, yang muncul pada akhir perang dunia kedua. *Pop culture* muncul pada tahun 1960-an. Istilah ini juga sering disebut sebagai budaya massa dan sering dikontraskan dengan budaya tinggi (misalnya, musik klasik, lukisan bermutu, novel sastra, dan yang sejenis lainnya).

Menurut Dominic Strinati, budaya populer atau budaya massa berkembang, terutama sejak dasawarsa 1920-an dan 1930-an, bisa dipandang sebagai salah satu sumber historis dari tema-tema maupun perspektif-perspektif yang berkenaan dengan budaya populer. Perkembangan ini ditandai dengan munculnya sinema dan radio, produksi massal dan konsumsi kebudayaan, bangkitnya fasisme dan kematangan demokrasi liberal di sejumlah negara Barat.

Budaya populer diangkat menjadi persoalan dalam mazhab ini karena budaya populer bertentangan dengan semangat pencerahan, misalnya: individu melebur dalam massa, dan rasionalitas dalam kenikmatan. Mazhab ini melihat massa sebagai yang dibuat bodoh oleh “industri budaya” kapitalis.

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. Akibatnya musik dan seni tidak lagi menjadi objek pengalaman estetis, melainkan menjadi barang dagangan yang wataknya ditentukan oleh kebutuhan pasar. Bahkan sifat gaib komoditas musik itu menjadi berpendar ketika komponis, penyanyi, maupun para penggemarnya menghargai lagu dengan uang sehingga tindakan jual-beli itu sendiri lebih berharga daripada musik itu sendiri. Berapa tiket konser Schubert yang habis terjual menjadi tanda sukses konser tersebut, sedangkan membeli tiket konser itu sebenarnya tidak sama dengan memahami dan menyukainya.

Disinilah nilai intrinsik sebuah lagu atau musik itu menjadi lenyap dan hubungan antara komponis, penyanyi, lagu, dan pendengarnya diasingkan satu sama lain. Karena manusia, sebagai makhluk sosial, tidak mampu menanggung keterasingan mutlak, maka munculah sebuah hubungan sosial yang terasing antara pendengar dan penyanyi dan keutuhan kehadiran penyanyi telah didestilasikan menjadi suaranya, atau malah sifat erotis bibir dan tubuhnya, yang semuanya itu adalah komoditas-komoditas dalam industri hiburan. Budaya populer ini juga oleh orang atau kelompok tertentu disebut sebagai *McWorld*, yaitu produk budaya populer yang dikendalikan oleh perdagangan kaum ekspansionis.

1. **Kebudayaan Amerika**

Amerika adalah sebuah negara republik konstitusional federal yang terdiri dari lima puluh negara bagian dan sebuah distrik federal. Negara ini terletak di bagian tengah Amerika Utara, yang menjadi lokasi dari empat puluh delapan negara bagian yang saling bersebelahan, beserta distrik ibu kota Washington, D.C.[[40]](#footnote-41)

Amerika adalah negara multikultural, tempat tinggal bagi berbagai kelompok etnik, tradisi, dan nilai-nilai. Selain sejumlah kecil penduduk asli Amerika dan penduduk asli Hawaii, hampir semua penduduk Amerika berasal dari nenek moyang yang bermigrasi ke Amerika pada zaman dahulu. Kebudayaan utama Amerika berasal dari kebudayaan Barat yang bersumber dari tradisi imigran Eropa (terutama Inggris di Utara dan Spanyol di Selatan), dan kemudian dipengaruhi oleh berbagai sumber seperti tradisi yang dibawa oleh budak-budak Afrika.

Munculnya gelombang migrasi bangsa Asia dan Amerika Latin juga turut memperkaya khasanah budaya Amerika. Para imigran ini tetap mempertahankan karakteristik budaya asli mereka.[[41]](#footnote-42)

Kebudayaan Amerika dianggap sebagai kebudayaan yang paling individualistik di dunia. [[42]](#footnote-43)Konsep "American Dream", atau anggapan bahwa kehidupan sosial di Amerika lebih baik, berkembang di kalangan banyak orang dan berperan penting dalam menarik para imigran. Meskipun budaya arus utama menyatakan bahwa Amerika adalah negara dengan masyarakat tanpa kelas, para pakar menemukan terdapat perbedaan kelas sosial yang signifikan di negara itu, perbedaan ini tampak dalam segi sosialisasi, penggunaan bahasa, dan nilai-nilai.

[[43]](#footnote-44)Warga Amerika kelas menengah dan profesional telah memelopori dan memperkenalkan tren-tren sosial kontemporer seperti feminisme modern, environmentalisme, dan multikulturalisme. Citra diri, sudut pandang sosial, dan ekspektasi budaya warga Amerika telah dikaitkan dengan pencapaian dan kemajuan Amerika. Sedangkan kebiasaan warga Amerika yang cenderung menilai sesuatu berdasarkan prestasi sosial ekonomi secara umum dianggap sebagai atribut yang positif.

1. **Etika**

Etika sangat erat kaitannya dengan masalah kesopanan dalam suatu masyarakat. Dilihat dari asal katanya dalam bahasa Inggris Polite berasal dari bahasa Latin politus yang berarti polished. [[44]](#footnote-45)Lebih jauh Neubert Elias dalam Hall dan William mengatakan, *“…civilization is nothing but the long evolutionary process of human beings learning how to control ‘bodiliy function, speech and attitude’ resulting in effective methods of self control and social control.”* Dari kutipan ini disebutkan bahwa pada dasarnya peradaban itu tidak ada artinya, tetapi proses evolusi yang panjang manusia mempelajari bagaimana mengontrol fungsi tubuh, ujaran dan tindak-tanduk menghasilkan metode kontrol sosial dan kontrol diri yang efektif.

[[45]](#footnote-46)Etika sopan santun mengacu pada skenario sosial yang seluruh anggotanya sadar akan kebenaran, menghindari konflik atau hal-hal yang memalukan, dan semuanya berlaku untuk mempercayai beberapa kejadian yang berbeda-beda. Di sini sangat erat dengan hal kelembutan, suatu kata atau frasa yang mungkin terdengar tidak sopan, tidak disetujui akan digantikan dengan kata atau frasa lain yang dimengerti baik oleh penutur maupun petutur.

Dalam budaya barat (Amerika), ketika seorang laki-laki yang akan pergi ke luar untuk minum-minum, tetapi dia pamit keluarganya akan pergi mencari hawa segar di malam hari. Meskipun semua orang tahu dia pergi untuk minum-minum, tetapi mereka semua berlaku seolah-olah dia memang pergi untuk mencari udara segar. Bahkan ketika dia pulang dalam keadaan mabuk sekalipun, mereka berlaku dengan tidak memperhatikan hal tersebut. Dengan memahami polite fiction yang berlaku pada masyarakat tersebut, diharapkan bisa membantu untuk memprediksi tindakan apa yang akan dilakukan dalam situasi yang baru tersebut.[[46]](#footnote-47)

1. **Gaya Berpakaian**

Gaya (*fashion*) merupakan salah satu objek konsumsi penting dalam masyarakat modern.para elit menjadi pusat gaya dan gaya tersebut tersebar kemudian ditiru olehkelompok lain di luar mereka. Ketika semakin luas gaya itu tersebar dan tidak lagi dapat berfungsi sebagai pembeda atas kelompok mereka maka gaya tersebut akan dengan cepat ditinggalkan dan kemudian menciptakan gaya yang baru sebagai upaya mereka untuk menjadi berbeda. Melalui televisi dan majalah fashion gaya disebarkan. Perubahan tren berpakaian selalu menjadi isu yang hangat untuk di perbincangkan.

Setiap bangsa memiliki budaya sendiri sehingga setiap masyarakat memiliki kebiasaan, gaya hidup, agama, adat, bahasa, dan busana sendiri. Di kebanyakan Negara masyarakat kebanyakan wanita atau pria, dewasa atau anak-anak mengenakan busana barat untuk sehari-hari, namun pada waktu tertentu masyarakat mengenakan pakaian tradisional masing-masing bangsa/budaya demikian juga terjadi di Negara Amerika.

Tahun 1940, dengan adanya Perang Dunia ke-2 fashion dunia berubah secara signifikan pada tahun 1970, fashion mulai identik dengan musik disko ala John Travolta, yang membuat gaya berbusana menjadi berkiblat ke dunia disko. Tahun ini sangat didominasi oleh kalangan muda, dengan menggunakan celana pendek ketat, sepatu beralas rata, dan tak ketinggalan adalah celana komprang. Dan era ini kerap disebut sebagai era *Disco.* Kemudian pada era 1980, menurut Dian (2013) era ini kerap disebut dengan era *New Wave*, dimana kaos dan celana jins menjadi perlengkapan utama bagi kaum muda. Sementara pada era 1990, masyarakat Amerika lebih mengkombinasikan gaya busana tahun 1960-1980, sehingga celana jins dan pakaian longgar menjadi pilihan yang favorit, era ini biasa disebut era *Mix Up.* Lain halnya yang terjadi pada tahun 2000, dimana banyak pilihan mode menjadi sangat banyak pada era ini. Diantaranya adalah era *Emo* yang mana masyarakat gemar menggunakan busana yang serba gothic, hitam, eye shadowhitam, dengan ciri khas rambut lurus kesamping hingga hampir menutupi mata. Lalu era *New Millenia* yang bertemakan futuristik dan glamor. Dan yang terakhirada era *Indie*, yang terkenal dengan celana jins pensil ketat, perpaduan celana pendek dengan sepatu, perpaduan retro, vintage dan modern.

Hingga kepada era 2010, dimana kiblat fashion mengarah kepada era *Hipster*. Era ini diawali dari model busana yang dipakai oleh para Tunawisma dan orang urban miskin di Amerika, yang sering kali fokus pada gadget, smartphone, laptop dan sebagainya. Di era *Hipster* ini, skinny jins, kacamata besar, rambut tidak terurus rapi, baju kedodoran, sepatu boot tinggi, penutup kepala, sambil membawa smartphone, lalu mengendarai sepeda, hingga minum kopi di kafetaria. Itulah era fashion di era 2010.

New York merupakan kota di Amerika yang menjadi parameter fashion setelah Los Angeles, Miami, dan Chicago. Desain busana di Amerika lebih menonjolkan gaya kasual, dinamis, dan sporty. Desainer yang berasal dari Amerika yaitu Calvin Klein yang terkenal dengan gaya mantel dan jaket yang casual, Ralph Lauren dengan gaya kasual yang mewah dan Anna Sui yang terkenal dengan gaya yang unik.

1. **Perkembangan *popular culture* Amerika**

Budaya Amerika yang ada sekarang ini adalah hasil campuran dari berbagai budaya yang dimiliki para pendatang tersebut dan budaya suku Indian. Dari campuran berbagai budaya tersebut maka dihasilkanlah budaya Amerika dan lebih terkenal lagi dari hasil campuran budaya tersebut adalah *pop culture*. Dan menurut Pico Iyer, salah satu cara penyebaran budaya Amerika ke negara lain adalah melalui kebudayaan tua itu sendiri.

Dari campuran berbagai budaya tersebut, maka dihasilkanlah budaya Amerika dan lebih terkenal lagi dari hasil campuran budaya tersebut adalah pop culture. Dan menurut Pico Iyer, salah satu cara penyebaran budaya Amerika ke negara lain adalah melalui kebudayaan tua itu sendiri. “*How America’s pop cultural imperialism spread through the worlds’ most ancient civilization”* dapat kita ketahui sekarang hampir semua anak muda di dunia mengikutinya dan menirunya, apapun yang menjadi tren di Amerika, para anak-anak muda akan segera menirunya. Hal ini disebabkan terjadinya pencampuran budaya yang terkenal ini, budaya-budaya asli yang sudah ada menjadi terkontaminasi dan bercampur dengan budaya buatan Amerika tersebut, atau dengan kata lain “*The world is moving toward a uniform, mechanized, stereotyped culture in which pop culture ruled the world and America ruled pop culture.”*

Saat ini budaya Amerika sudah dianggap sebagai budaya global yang mayoritas masyarakat dunia mengikutinya. *“Since cultures are not “frozen” but correlating one another, which becomes more prominent with the minimized cost of time and space, given overwhelming influences of the U.S. on the rest of the world in various aspects for the past decades, the hypothesis of America as a cultural hegemony becomes highly controversial.”*

Beberapa ahli berpendapat bahwa hal-hal yang menyebabkan masuknya budaya Amerika ke bangsa-bangsa lain termasuk Indonesia yang pertama karena adanya pengaruh kemenangan Amerika pada Perang Dunia II yang menyebabkan Amerika berdiri sebagai kekuatan unipolar dan didukung oleh persiapan di masa lalu*.“The rise of United State to global hegemony was a long process that began in earnest with the world rescission of 1873”,* yang mengokohkan posisi Amerika di dunia internasional. Sehingga banyak negara-negara di dunia yang mau tidak mau membuka diri dan mengikuti apa yang Amerika ingin lakukan.

Setelah Perang Dunia II negara-negara yang terlibat perang, seperti Eropa Barat mengalami kesulitan ekonomi akibat negaranya hancur. Untuk memulihkan kembali kondisi ekonominya, negara-negara Eropa Barat dan Amerika melakukan konsolidasi dan perbaikan ekonomi. Hasil konsolidasi dan perbaikan ekonomi tersebut adalah terjadinya perubahan dalam hubungan antar negara di bidang sosial, ekonomi dan politik

Hal yang menambah kekhawatiran negara-negara Barat pasa masa itu adalah mulai melandanya Perang Dingin. Amerika dan negara-negara Eropa Barat menyadari situasi tersebut sehingga mereka mendorong para ilmuwan sosial dan ekonomi agar mengembangkan teori-teori yang dapat menarik perhatian dan dapat diaplikasikan di negara-negara dunia. Namun, usaha tersebut tidak mempermudah berkembangnya kapitalisme. Oleh karena itu, di bidang sosial dilakukan rekayasa sosial ekonomi. Salah satu teori sosial ekonomi yang kemudian diperkenalkan negara-negara berkembang yang baru merdeka adalah teori modernisasi yang dikembangkan di Amerika sejak tahun 1948.

Teori modernisai dilakukan karena negara-negara berkembang dipandang sebagai negara yang masih dalam proses pembaruan, khususnya dalam bidang ekonomi. Pertumbuhan ekonomi tersebut diharapkan dapat berjalan menurut proses atau tahap-tahap tertentu yang juga pernah dialami oleh negara-negara kapitalis di massa pertumbuhannya pada abad ke-19.

Dalam konteks modernisasi, Fred W. Riggs (1980) menyatakan perlunya penggunaan cara-cara budaya Barat maupun pemasukan barang-barang industri dari Barat sebagai proses modernisasi. Dalam hal tersebut, Fred W. Riggs menyebut proses modernisasi sebagai westernisasi, dengan komponen-komponennya yang terdiri atas industrialisasi, demokrasi, dan ekonomi pasar. Pendapat yang sama juga dikemukakan oleh J.W. Schoorl yang menyatakan bahwa modernisasi terjadi bersama-sama dengan westernisasi.

Kemenangan yang menunjukan betapa kuatnya militer Amerika ini, membuat Amerika dihormati negara-negara lain atau dapat juga dikatakan ditakuti oleh negara lain Hal ini menyebabkan mudahnya budaya Amerika memasuki negara-negara lain dan budayanya dianggap sebagai budaya internasional yang menjadi tren hingga sekarang.

Setelah kemenangan yang didapat Amerika mendirikan berbagai organisasi dengan tujuan memberikan kedamaian pada dunia dan juga membantu negara-negara yang miskin atau hancur pasca Perang Dunia II, salah satunya Indonesia yang baru merdeka dan membutuhkan bantuan untuk membangun bangsanya agar dapat bersaing dengan negara lain. Karena banyak membutuhkan bantuan baik dari segi system maupun ekonomi akhirnya Indonesia sampai sekarang terus menerus meminta dan menerima bantuan yang diberikan oleh organisasi-organisasi yang didirikan oleh Amerika maupun secara langsung meminta tolong pada Amerika.

Dengan demikian, karena bantuan yang diterima sudah banyak, sehingga Indonesia tidak bisa mandiri, yang juga sepertinya tidak diperbolehkan mandiri oleh Amerika, agar Amerika dapat menjadi pahlawan karena terus membantu negara miskin dan berkembang. Indonesia tidak dibiarkan mandiri karena apa yang Amerika korbankan untuk Indonesia sudah cukup besar, kemungkinan Indonesia untuk membayar pun kecil, akhirnya Amerika memperkuat perekonomiannya dalam tubuh perekonomian Indonesia seperti sekarang ini, perusahaan-perusahaan swasta lebih banyak jumlahnya dibandingkan perusahaan negara dan juga lebih maju. Kondisi ini membuat banyaknya budaya dan gaya hidup Amerika yang masuk, karena produk yag dikonsumsi kita sama modelnya dengan yang ada di Amerika.

Salah satu pendukung lain masuknya budaya Amerika yang kuat adalah kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknlogi yang sangat pesat ini juga menjadi salah satu pendukung terjadinya globalisasi. Kemajuan teknologi seperti internet membuat aliran berita dan berbagai macam hal lainnya menjadi cepat, pertukaran informasi dapat dilakukan hanya dengan waktu yang singkat. Di Amerika sendiri persebaran budaya dan tren yang sedang berlaku terjadi melalui teknologi informasi. Oleh karena penyebaran budaya yang sudah berjalan baik, ditambah dengan pengakuan dunia akan kesukaannya dengan budaya yang ditawarkan, membuat penyebaran budaya Amerika ini semakin cepat dan berakar. Keterbukaan dunia dan Indonesia khususnya akan budaya Amerika yang dianggap “keren”, membuat segala sesuatu yang ditawarkan Amerika terlihat bagus dan baik untuk ditiru.

Masuknya budaya Amerika ke Indonesia adalah melalui dunia hiburan atau entertainment. Hal ini terjadi pada saat masuknya dunia perfilman dan munculnya gedung-gedung bioskop di Indonesia. Selain masuknya film ke Indonesia dan negara lainnya, dengan keberadaan pesawat televisi juga mendukung penyebaran budaya Amerika, bahkan program-program acara yang disediakan lebih luas dan lebih spesifik menggambarkan kehidupan di Amerika dibandingkan dengan film yang hanya berdurasi rata-rata 120 menit dan kebanyakan bercerita hal yang lebih pendek dan berlatar belakang tidak selalu mengenai fakta, dibandingkan dengan program televisi yang kebanyakan menggambarkan kejadian kehidupan sehari-hari di Amerika.

Perkembangan teknologi dan informasi saat ini memunculkan budaya populer dan mempengaruhi kehidupan masyarakat. Hal ini dapat dilihat dari perilaku masyarakat dalam keseharian, misal menggunakan peralatan plastik, alumunium untuk peralatan dapur, menggunakan pupuk buatan paprik untuk bertani, cara berpakaian, mendengarkan musik, mempunyai peralatan elektronik seperti Handphone, televisi, Radio, tape dan menggunakan kendaraan bermotor seperti motor dan mobil.

Budaya populer direndahkan sedemikian rupa karena perselingkuhannya dengan dunia kapital. Perselingkuhan ini menjadikan budaya populer sebagai komoditas massal yang hanya menyajikan kedangkalan. Dan demikian budaya populer diremehkan sekaligus tidak layak untuk diteliti. Inilah yang menjelaskan kenapa hampir setiap rezim politik di Indonesia sebelum 1998 beberapa kali melarang perkembangan budaya populer.

Seperti yang diketahui, Soekarno sangat anti dengan musik barat. Sementara di era orde baru pemerintah sempat melarang peredaran lagu-lagu bertemakan patah hati yang dianggap sebagai musik cengeng. Pasca 1998 situasi tersebut berubah secara dramatis. Kita menyaksikan menteri dan kabinet membuat album khusus untuk musik karyanya sendiri. Musik, film dan televisi membantu penyebaran produk budaya populer dengan cepet dan masif.

Budaya populer dapat dianggap penting dalam situasi mutakhir Indonesia tidak semata-mata terbatas pada cara pandang dan perilaku elit politik nasionalnya. Seperti halnya di negara tetangga, tidak ada satu pun pranata sosial di Indonesia yang sanggup menyita perhatian masyarakat dalam lingkup atau intensitas setinggi apa yang berhasil dicapai media elektronik, terutama televisi. Tidak ada yang bisa menarik perhatian sekiranya 100 juta orang Indonesia selama berjam-jam setiap harinya kecuali program televisi. Kenyataan ini saja sebenarnya sudah cukup menuntut penelitian yang sungguh-sungguh. Ada alasan yang lebih kuat mengapa penelitian kajian budaya pop ini begitu mendesak untuk dilaksanakan. Ketika Indonesia mulai bangkit dari krisis ekonomi dan politik yang dimulai pada tahun 1997, kebudayaan pop tumbuh dengan pesat dan perkembangannya tidak pernah dapat dibayangkan sebelumnya.[[47]](#footnote-48)

Berkaitan dengan imperialism budaya, budaya populer masuk melalui Televisi. Televisi merupakan agn imperialisme yang mencangkokkan pemikiran dan budaya barat melalui tayangan-tayangannya. Kita bisa mengajukan kritik tentang keyakinan penganut imperialisme budaya yang menganggap audiens sebagai pihak yang pasif. Namun faktanya, ilusi yang dimunculkan berhasil membentuk citra tentang adanya interaktifitas antara tayangan dalam televise dengan audiens.

Contoh yang menarik untuk melihat hal tersebut bisa kita lihat dalam tulisan Penelope Coutas yang mengupas tayangan televisi *Indonesian Idol*. Menurut Coutas, acara ini sangat menunjukan budaya kebaratan. Terlihat dalam pemilihan lagu-lagu yang dinyanyikan oleh sang Idol. Mayoritas lagu yang dinyanyikan terikat pada tradisi “*pop*” atau “*rock*” yang berasal dari barat.[[48]](#footnote-49) Pemaknaan dan penggambaran yang diciptakan didalam dan oleh Indonesian Idol boleh jadi sekilas tampak sebagai representasi imperialisme budaya, perbedaan antara lokal dan global yang sifatnya sangat problematik.

Selain melalui televisi faktanya *Global Pop Culture* mengalami ekspansi di Indonesia melalui internet, terutama pada media sosial. Media sosial adalah media yang tak terbatas dalam hal informasi jaringan komputer yang bisa dikategorikan menghubungkan berjuta komputer di seluruh dunia, tanpa batas negara, dimana setiap orang yang memiliki komputer dapat bergabung ke dalam jaringan ini hanya dengan melakukan koneksi ke penyedia layanan internet).

Internet dapat diterjemahkan sebagai *international networking* (jaringan internasional), karena menghubungkan komputer secara internasional, atau sebagai *internet working* (jaringan antar jaringan) karena menghubungkan berjuta jaringan di seluruh dunia. Jaringan ini lebih bersifat maya (tidak nyata) karena menggunakan perantara berupa seperangkat komputer. Namun, jaringan internet lebih luas cakupannya, bahkan sampai ke dunia internasional.

Menurut David Held, Globalisasi merupakan proses (atau sekumpulan proses) yang mewujudkan transformasi organisasi spasial hubungan sosial dan transaksi. Menurut Held, ide utama globalisasi adalah perpindahan barang, tanda atau simbol tertentu dan manusia dari satu tempat ke tempat yang lain. Namun, Globalisasi yang terjadi cenderung membawa dampak pada masuknya budaya negara barat yang disebut dengan Westernisasi. Masuknya budaya barat merupakan ancaman bagi kelestarian nilai-nilai budaya lokal di suatu negara, termasuk Indonesia. Terjadinya westernisasi disebabkan karena adanya penguasaan atas teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi lintas batas Negara. Hal ini dikarenakan negara-negara berkembang tdak mampu menyebarkan nilai-nilai budaya lokal negaranya karena rendahnya daya kompetitif negara tersebut. Akibatnya Negara-negara berkembang hanya menjadi, penonton‟ bagi masuk dan berkembangnya nilai-nilai budaya negara barat yang dianggap sebagai salah satu akibat dari adanya arus globalisasi ke wilayah negaranya. Bagi Indonesia, masuknya nilai-nilai budaya barat dalam proses globalisasi merupakan ancaman bagi budaya asli yang merupakan citra lokalitas khas daerah-daerah. Kesenian khas daerah-daerah di Indonesia menghadapi ancaman serius dari berkembangnya budaya pop khas barat yang semakin diminati oleh masyarakat karena dianggap lebih modern. Kesalahan dalam merespon globalisasi, dapat berakibat kepada lenyapnya nilai-nilai budaya lokal suatu negara. Tidak hanya itu, kesalahan dalam merumuskan stategi untuk mempertahankan eksistensi nilai budaya lokal juga dapat mengakibatkan budaya lokal yang semakin ditinggalkan oleh masyarakat.

1. How did the widespread adoption of western clothing happen?” dalam [*http://www.quora.com/How-did-the-widespread-adoption-of-western-clothing-happen*](http://www.quora.com/How-did-the-widespread-adoption-of-western-clothing-happen), diakses pada 29 April 2017 [↑](#footnote-ref-2)
2. “*How did the widespread adoption of western clothing happen?” dalam* [*http://www.quora.com/How-did-the-widespread-adoption-of-western-clothing-happen*](http://www.quora.com/How-did-the-widespread-adoption-of-western-clothing-happen), diakses pada 29 April 2017. [↑](#footnote-ref-3)
3. “*Pop Culture*”dalam <http://www.globalization101.org/pop-culture/>, diakses 29 April 2017. [↑](#footnote-ref-4)
4. “Musik Populer” dalam <http://id.wikipedia.org/wiki/Musik_populer>, diakses 29 April 2017. [↑](#footnote-ref-5)
5. 5 ”Dampak Budaya Asing (Barat) Terhadap Budaya Bangsa Indonesia” dalam <http://www.kompasiana.com/febriyandi/dampak-masuknya-budaya-asing-barat-terhadap-budaya-bangsa-indonesia_55087e8b8133119e14b1e1af> , diakses pada 29April 2017. [↑](#footnote-ref-6)
6. 6Fortunata Tyasrinestu, *Musik Pendidikan dalam Pengembangan Memori Kosakata Bahasa Inggris Anak*, 2005,hlm. 20. [↑](#footnote-ref-7)
7. 7 “Musik Pop dan Budaya Populer” dalam <http://www.tribunnews.com/tribunners/2010/12/07/musik-pop-dan-budaya-popular>, diakses 29 April 2017. [↑](#footnote-ref-8)
8. 8 “Apa itu Rave Party?” dalam <http://ciricara.com/2015/04/30/apa-itu-rave-party/>, diakses pada 29 April 2017 [↑](#footnote-ref-9)
9. 9“Perkembangan Musik EDM” dalam <https://republikmusisi.com/perkembangan-musik-edm/> diakses pada 29 April 2017. [↑](#footnote-ref-10)
10. 10Cesira Amanda Putri, “*Industrialisasi Musik Festival di Indonesia*”, 2014, hlm. 14. [↑](#footnote-ref-11)
11. 11 Lihat KJ Holsti, Politik Internasional : suatu kerangka analisis (diterjemahkan oleh Wawan Djuanda) (Jakarta : Gramedia Pustaka Utama, 1992) hlm, 33. [↑](#footnote-ref-12)
12. 12Anthony Giddens, *The Consequences of Modernity*(Cambridge: Polity Press, 2011), hlm. 11. [↑](#footnote-ref-13)
13. Koentjaraningrat, *Kebudayaan Mentalis dan Pembangunan*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 1996). [↑](#footnote-ref-14)
14. “Definisi Budaya Populer” dalam <http://budaya-pop.co.id/2010/09/definisi-budaya-populer.html> diakses pada 29 April 2017. [↑](#footnote-ref-15)
15. “Budaya” dalam http://id.wikipedia.org/wiki/Budaya diakses pada tanggal 29 april 2017 [↑](#footnote-ref-16)
16. *Ibid*. [↑](#footnote-ref-17)
17. “Definisi Budaya” dalam <http://pusatbahasa.depdiknas.go.id/kbbi/index,php>, diakses pada 29 April 2017. [↑](#footnote-ref-18)
18. Will Kymlicky, *Multiculturalism: Success, Failure, and the Future,* (Washington DC: Migration Policy Institute, 2012), hlm. 4. [↑](#footnote-ref-19)
19. B.N Barbun, *Kamus Politik*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2007), hlm. 102. [↑](#footnote-ref-20)
20. ”Modernisasi” dalam <https://id.wikipedia.org/wiki/Modernisasi>, diakses pada 29 April 2017. [↑](#footnote-ref-21)
21. Butler, Mark J. *Unlocking the Groove: Rhytm, Meter, and Musical Design in Electronic Dance Music.* Indiana: Indiana University Press. 2006. Hlm. 12-13 [↑](#footnote-ref-22)
22. Troy Farsakian. (2012). “The Evolution of Electronic Music”. 7 [↑](#footnote-ref-23)
23. “Media, Culture, and Society” dalam Vol 23, Sage Publications, mcs.sagepub.com/, diakses pada 29 April 2017. [↑](#footnote-ref-24)
24. John W. Creswell. 1994. *Research Design: Qualitative and Quantitative Approaches.* halaman 145. United Kingdom: Sage Publications. [↑](#footnote-ref-25)
25. M. Natzir. 1988. *Metode Penelitian*. halaman 63. Jakarta: Ghalia Indonesia. [↑](#footnote-ref-26)
26. Tim Prima Pena, *Kamus Ilmiah Populer Edisi Lengkap*, (Surabaya, Gitamedia Press, 2006),h.21. [↑](#footnote-ref-27)
27. Koentjaraningrat, *Pengantar Ilmu Antropologi*, (Jakarta, Aksara Baru , 1981), h.247-248. [↑](#footnote-ref-28)
28. Deddy Mulyana dan Jalaludin Rakhmat, *Komunikasi Antar Budaya*, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 2005), h. 140. [↑](#footnote-ref-29)
29. *Ibid,* h. 146. [↑](#footnote-ref-30)
30. Joseph A. Devito, *Komunikasi Antarmanusia*, (Jakarta, Professional Books, 1997), h. 479. [↑](#footnote-ref-31)
31. *Ibid*, h. 479 [↑](#footnote-ref-32)
32. Raymond William, *Keyword : A Vocabulary of Culuture And Society.*(London: Fontana, 1983), hlm. 90 [↑](#footnote-ref-33)
33. *Ibid* [↑](#footnote-ref-34)
34. *Ibid* [↑](#footnote-ref-35)
35. *Ibid* hal 237 [↑](#footnote-ref-36)
36. *Ibid* [↑](#footnote-ref-37)
37. John Storey,*Teori Budaya dan Budaya Pop Memetakan Lanskap konseptual Cultural Studies*,(Yogyakarta: Qalam, 2003) [↑](#footnote-ref-38)
38. [↑](#footnote-ref-39)
39. Pierre Bourdieu,*Distintion: A Social Critique of the Judgment of Taste, terjemahan Richard Nice,*(Cambridge: Harvard University Press, 1984), Hal 5 [↑](#footnote-ref-40)
40. ["United States"](https://www.cia.gov/library/publications/the-world-factbook/geos/us.html). *The World Factbook*. CIA. September 30, 2009. Diakses tanggal 5 Januari, 2010 (area given in square kilometers). [↑](#footnote-ref-41)
41. Thompson, etc.2005. *Society in Focus*. Boston: Pearson. [ISBN 0-205-41365-X](https://id.wikipedia.org/wiki/Istimewa:Sumber_buku/020541365X). [↑](#footnote-ref-42)
42. ["A Family Affair: Intergenerational Social Mobility across OECD Countries"](http://www.oecd.org/tax/public-finance/chapter%205%20gfg%202010.pdf).(*Economic Policy Reforms: Going for Growth* (OECD). 2010 [↑](#footnote-ref-43)
43. O'Keefe, Kevin.2005. *The Average American*. New York: PublicAffairs. [ISBN](https://id.wikipedia.org/wiki/International_Standard_Book_Number) [1-58648-270-X](https://id.wikipedia.org/wiki/Istimewa:Sumber_buku/1-58648-270-X). [↑](#footnote-ref-44)
44. Hall, Edward T. 1992*. Beyond Culture*. New York : Doubleday. [↑](#footnote-ref-45)
45. <http://en.wikipedia.org/wiki/Polite> fiction. Diakses 15 September2017 [↑](#footnote-ref-46)
46. Hall, Edward T. 1992. *Beyond Culture*. New York : Doubleday. [↑](#footnote-ref-47)
47. Ariel Heryanto, penerjemah Eka S. saputra*, Budaya Populer di indonesia: Mencairnya Identitas pasca-orde baru*, (Yogyakarta:Jalasutra, Agustus 2012). Hlm 10. [↑](#footnote-ref-48)
48. Penelope Coutas dalam Ariel Heryanto, *Popular Culture in Indonesia:Fluid Identities in Post-Authoritarian Politics,*(Yogyakarta: Jalasutra, 2008). Hlm. 20. [↑](#footnote-ref-49)