

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Literature Review

Sebagaimana dalam menyusun sebuah karya ilmiah, tentunya tidak akan terlepas dari hasil penelitian-penelitian sebelumnya. *Literature Review* merupakan sebuah uraian tentang teori-teori, temuan ataupun bahan penelitian lainnya yang didapatkan melalui bahan-bahan acuan lainnya, dimana digunakan untuk dijadikan landasan kegiatan penelitian dalam menyusun konsepsi kerangka pemikiran yang jelas dari rumusan masalah yang akan diteliti oleh penulis guna sebagai alat klarifikasi sumber-sumber yang dikaji oleh penulis dalam penelitian. Dalam penelitian ini, penulis berusaha untuk mengumpulkan penelitian-penelitian dan sumber-sumber terdahulu yang relevan dengan topik ataupun masalah yang diangkat pada penelitian. Adapun *Literatur Review* yang penulis peroleh adalah bersumber dari skripsi sejenis, jurnal ilmiah, portal berita mainstream resmi, sumber online, maupun sumber kredibel lainnya serta hasil laporan penelitian.

Adapun tujuan *Literatur Review* dari penelitian penulis adalah untuk memberikan sebuah gambaran mengenai bagaimana pencapaian *national interest* Amerika di Indonesia melalui hip-hop, *how the youth affected by US hip-hop*, dan bagaimana optimalisasinya di Indonesia. Selain hal tersebut, fungsi dari *Literatur Review* sendiri adalah menjelaskan secara rinci bagaimana sebuah variabel bebas dan variabel terikat memiliki hubungan antara dua variabel tersebut, dan juga sebagai upaya untuk menghindari kemungkinan adanya tindakan plagiarisme.

Dengan adanya *Literature Review*, penulis dapat dengan mudah untuk menulis dan menyusun sebuah karya ilmiah (skripsi).

Beberapa Literatur Review yang penulis jadikan rujukan sebagai sarana rujukan pembandingan, dan sarana pembantu dalam menyusun penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Skripsi yang berjudul “**Musik Hip – Hop Dan Identitas Diri Komunitas *Dwell* Dan *Exito***” yang ditulis oleh M. Akbar Hasyim Lubis. Penelitian ini membahas mengenai karakteristik dua grup Hip-hop di medan, yaitu *Dwell* dan *Exito*. Dimana grup *Dwell* masih memegang idealisme kultur Hip-hop nya tersendiri, mulai dari *street fashion* sampai gaya hidup mereka yang terkesan *old school*, yaitu Hip-hop aliran era 90-an. Sedangkan grup *Exito*, adalah grup yang condong ke *new school*, yaitu aliran budaya Hip-hop yang sama dengan hari ini, dimana berkembang sekitar tahun 2009. Skripsi ini berfokus pada tiga fokus masalah, yaitu bagaimana penggunaan simbol-simbol di antara komunitas *Dwell* dan *Exito*, bagaimana proses pembentukan identitas diri dalam komunitas *Dwell* dan *Exito*, serta faktor apa saja yang mempengaruhi pembentukan identitas diri komunitas *Dwell* dan *Exito*
2. Skripsi yang berjudul “**Diplomasi Publik Amerika Serikat Melalui Program *The Kennedy YES* Ke Indonesia**” yang ditulis oleh Mhd. Zulfiansyah Lubis. Penelitian ini membahas tentang latar belakang Presiden Barack Obama yang berusaha mengembalikan citra nasional Amerika yang sempat pudar dengan cara meningkatkan hubungan antar

negara-negara di dunia. Hal ini dilakukan sebagai upaya peningkatan transparansi pemerintahan era Barack Obama, karena pada masa kepemimpinan Donald Trump, kebijakan luar negeri Amerika didorong untuk fokus mengarah pada keuntungan ekonomi negara, sehingga ada indikasi dan isu yang terjadi di sektor keamanan dari sekutu-sekutu yang bekerjasama dengan Amerika, sehingga program *The Kennedy YES Program* adalah salah satu upaya untuk memperbaiki citra Amerika, penghilangan stereotip, serta menanamkan rasa pemahaman pada masyarakat Amerika Serikat dengan masyarakat internasional.

3. Jurnal yang berjudul “**Imitasi Budaya Hip Hop Amerika Serikat Di Kalimantan Timur**” yang ditulis oleh Mohammad Ridi Pradana. Penelitian ini membahas mengenai bagaimana budaya Hip-hop Amerika, masuk ke tanah Kalimantan sebagai salah satu contoh Imitasi Budaya yang banyak digabungkan dengan ciri-ciri budaya lokal dan juga isu-isu lokal. Imitasi budaya Hip-hop ini mencakup imitasi gaya berbahasa, berpakaian, menyanyi serta menari.
4. Skripsi yang berjudul “**Diplomasi Hip-Hop sebagai Diplomasi Budaya Amerika Serikat**” yang ditulis oleh Bajora Rahman. Membahas tentang bagaimana Hip-Hop digunakan sebagai Diplomasi *soft power* Amerika sebagai penetrasi budaya ke negara-negara lainnya.

2.2 Kerangka Teoritis

Kerangka Teoritis merupakan sebuah identifikasi teori-teori yang dijadikan sebagai landasan berfikir untuk melakukan sebuah penelitian ataupun mendeskripsikan kerangka teoritis atau referensi yang digunakan untuk mengkaji permasalahan. Peneliti diperlukan mengemukakan sebuah teori serta konsep dari para ahli-ahli yang memiliki hubungan dengan apa-apa saja objek penelitian untuk menyimpulkan sebuah hipotesis dan menjelaskan bagaimana variabel bebas dan terikat dari penelitian ini.

2.2.1 Diplomasi

Berbicara tentang Diplomasi, maka cara untuk mempengaruhi suatu subjek negara adalah dengan pendekatan *Soft Power*. Menurut Joseph Nye, dalam bukunya yang berjudul *Soft Power*, adalah kapasitas yang dimiliki suatu aktor untuk membujuk pihak lain melakukan apa yang diinginkan nya tanpa menggunakan paksaan (*coercion*), ancaman (*threats*), atau sogokan (*bribes*) (Vuving, 2011). Dalam pendekatan *soft power*, ada instrumen-instrumen penting dimana diantaranya mencakup penggunaan nilai-nilai budaya, dialog ideologis, upaya - upaya untuk mempengaruhi pihak-pihak lain dengan contoh yang baik, dan juga nilai-nilai kemanusiaan. Sarana yang dapat digunakan untuk menerapkan soft power adalah diplomasi, diseminasi informasi, analisis, propaganda, dan program - program budaya untuk tujuan - tujuan politik (Vuving, 2011). Diplomasi secara terminologi bahasa berasal dari bahasa Yunani, yaitu *diplon*, yang berarti “melipat”. Diplomasi secara definisi adalah sebagai keterampilan atau sebuah skill dalam berhubungan dengan orang lain tanpa menyebabkan perasaan buruk. Menurut Ellis Briggs, Diplomasi merupakan sebuah kegiatan urusan official dengan cara

mengirim seseorang untuk mewakili pemerintahan. Tujuan diplomasi ialah untuk menciptakan persetujuan dalam kacamata kebijakan (Ellie, 1967). Diplomasi sendiri dapat diartikan sebagai urusan penyelenggaraan perhubungan resmi antara satu negara dengan negara lain . Maupun juga diartikan sebagai urusan kepentingan sebuah negara dengan perantaraan wakil - wakilnya di negara lain. Melihat perkembangan situasi dunia yang bisa dikatakan “*World Wide Connected*”, ditambah banyaknya akulturasi-akulturasi budaya dari banyak negara-negara di dunia, perkembangan teknologi dan informasi serta banyak tersebarnya aktor *non-governmental* di seluruh dunia, membuat arah diplomasi konvensional beralih pada diplomasi yang lebih modern, yaitu diplomasi budaya.

2.2.2 Diplomasi Budaya

Diplomasi Budaya merupakan sebuah *soft power*, dalam diplomasi sudah dijelaskan dimana pendekatan ini merupakan upaya sebuah negara atau aktor dengan cara membujuk pihak lain melakukan apa yang diinginkan nya, dengan menggunakan pendekatan budaya salah satu negara, dimana ada nilai-nilai dan keuntungan yang didapat dari sebuah budaya. Hakikatnya, diplomasi budaya adalah sebuah kumpulan dari “*national policy designed to support the export of representative sample of that nation’s culture in order to further the objectives of foreign policy*”. Definisi tersebut juga dapat diinterpretasikan sebagai, “*any policies designed to encourage public opinion to influence a foreign government and its attitudes towards the sender*”, di mana diplomasi budaya menekankan penggunaan budaya sebagai modal utamanya dan secara natural memberikan ruang untuk partisipasi yang lebih luas (Van Kim, 2016). Diplomasi budaya menerapkan hasil-hasil dari sebuah kebudayaan sebagai manifestasi utamanya, dalam penerapannya,

promosi – promosi banyak dilakukan oleh sebuah negara guna mengenalkan kebudayaan yang dimiliki oleh negara tersebut, contohnya melalui pertukaran pelajar, seni dan budaya populer (literatur, musik, dan film). Representasi tersebutlah yang akhirnya membuat sebuah negara, dapat mengambil manfaat, bahkan mengakulturasi sebuah kebudayaan negara lain yang dirasa positif dan dapat berdampak pada kemajuan negara. Joseph Nye mengatakan jika negara hanya mengunggulkan keunggulan dari segi militer maupun ekonomi saja tidaklah cukup untuk menjamin keberlangsungan negara dalam perpolitikan dunia kontemporer.

Milton C. Cummings dalam bukunya “*Cultural Diplomacy and the United States Government*” mendefinisikan bahwa diplomasi budaya merupakan pertukaran ide, informasi, seni, maupun aspek kebudayaan lainnya antara negara satu dengan negara lainnya, dengan mengikutsertakan masyarakatnya dengan tujuan untuk menumbuhkan sikap toleran atau *mutual understanding* (Cummings, 2003). Sikap *mutual understanding* ini sangat penting karena dapat menumbuhkan citra positif bagi negara yang melakukan diplomasi. Diplomasi budaya sendiri merupakan sebuah diplomasi gaya baru yang dianggap sebagai salah satu cara yang cukup efektif bagi sebuah negara untuk mencapai kepentingan nasionalnya. Dengan demikian, dapat diejawantahkan bahwa diplomasi budaya adalah salah satu upaya negara sebagai sarana memperjuangkan kepentingan nasionalnya melalui unsur-unsur kebudayaan.

Unsur-unsur kebudayaan yang biasanya digunakan dalam praktik diplomasi budaya adalah:

1. *The Arts*: Adalah unsur paling dasar karena menampilkan karya-karya dari kebudayaan sebuah negara seperti pertunjukan film, teater, musik, balet, seni pahat serta seni lukis, maupun seni-seni lainnya.
2. *Exhibition*: Merupakan sebuah pameran mengenai sebuah karya dan hasil dari ilmu pengetahuan, teknologi, *folk and ethnic culture*, ataupun produk-produk komersial.
3. *Exchanges*: Adalah cara yang sering dipakai, karena masyarakat didekatkan dengan *by experience*, salah satunya adalah pertukaran tenaga kerja, baik *fresh graduate* maupun profesional, pertukaran buruh, pertukaran masyarakat muda, pertukaran pelajar maupun mahasiswa, serta pertukaran dalam konteks keagamaan ataupun olahraga.
4. *Educational program*: Adalah sebuah cara pendekatan dengan cara membuka sebuah sivitas pendidikan dengan cara mendirikan sebuah sekolah atau universitas di negara lain, program beasiswa, ataupun pengiriman tenaga pengajar ke negara lain.
5. *Literature*: Adalah dengan cara pendistribusian buku-buku serta ilmu pengetahuan secara internasional sebagai sarana transfer ilmu ataupun mendirikan perpustakaan di luar negeri.
6. *Language teaching*: Merupakan sebuah metode pendekatan dengan cara mengajarkan bahasa-bahasa serta literatur bahasa suatu negara terhadap masyarakat luar negeri agar dapat lebih mudah memahami budaya negara tersebut.

7. *Broadcasting*: Adalah dengan cara menyiarkan stasiun radio, *channel* televisi internasional atau sarana *streaming* yang dapat diakses oleh masyarakat di berbagai negara.

8. *Gifts*: Adalah tanda terimakasih yang bisa berupa hibah maupun hadiah yang dimaksud sebagai tanda kehormatan atau kepedulian kepada sesama.

9. *Promotion and explanation of ideas and social policy*: Adalah sebuah cara dengan mempromosikan atau menjelaskan mengenai sebuah gagasan, kebijakan negara, atau kehidupan sosial sebuah negara terhadap masyarakat negara lain.

10. *Religious diplomacy*: Diplomasi agama adalah salah satu upaya toleransi dan sifat saling kesepahaman dimana berupa program-program bernuansa agama pada siaran radio ataupun televisi internasional maupun dialog antar agama secara terbuka.

2.2.3 Hubungan Diplomasi Amerika-Indonesia

Diplomasi atau Hubungan bilateral antara Indonesia dengan Amerika Serikat sudah terjalin sejak awal negara ini merdeka, Amerika menaruh perhatian pada Indonesia karena bahan-bahan dan *resource* yang ada di Indonesia sangat melimpah. Hubungan bilateral Indonesia dan Amerika Serikat memiliki kedekatan saat kepemimpinan Presiden Soekarno dan Presiden Amerika J.F Kennedy. Dikutip dari website Kementerian Luar Negeri Negara Republik Indonesia, Hubungan diplomatik Indonesia dan Amerika Serikat secara resmi terjalin pada 28 Desember

1949 dan kini sudah berada pada tahapan *Strategic Partnership* (Kementerian Luar Negeri Indonesia, 2009). Sebuah tahapan terpenting bagi Indonesia dan Amerika untuk secara resmi bersama-sama berbagi tanggung jawab mencari solusi atas tantangan-tantangan global, sembari menguatkan kerjasama strategis antara kedua negara. Adapun kerjasama yang dilakukan adalah pada zaman kepemimpinan Barack Obama, yaitu kerjasama *interfaith* pada tahun 2010. Kerjasama *interfaith* ini melibatkan para pemuka agama dan organisasi-organisasi keagamaan Indonesia dan Amerika Serikat, dan juga sejumlah pemuka agama dari negara-negara di Asia Tenggara. Pertemuan ini dimaksudkan untuk membahas isu mengenai peningkatan kerjasama antara berbagai agama yang berbeda. Tujuan utama dari kerjasama ini yaitu untuk memajukan perdamaian, toleransi, dan menghargai perbedaan agama, etnis, dan budaya. Adapun Kerjasama lain dengan Amerika adalah program *The Kennedy-Lugar Youth Exchange and Study* (YES). Dikutip dari website AFS Indonesia, Kennedy-Lugar Youth Exchange and Study (YES) Program, merupakan program beasiswa *fully funded* yang diprakarsai dan didanai oleh Departemen Luar Negeri AS, beasiswa ini diberikan kepada siswa dan siswi sekolah menengah di Indonesia, dengan tujuan untuk menjembatani rasa saling pengertian antara negara-negara dengan populasi Muslim di dunia dan orang-orang Amerika (AFS Indonesia, n.d.). Program ini didirikan pada tahun 2003, dan telah mengirimkan lebih dari 1000 pelajar Indonesia. Sejak 2009, siswa SMA Amerika juga mendapat kesempatan yang sama. Program ini diperuntukkan bagi para pelajar yang khususnya berasal dari negara-negara mayoritas beragama Islam. Indonesia menjadi salah satu negara tujuan Amerika Serikat untuk mengimplementasikan diplomasi publiknya melalui pendidikan. Diplomasi publik dianggap Amerika

Serikat sebagai langkah yang tepat untuk melakukan hubungan baik dengan Indonesia salah satunya melalui program the Kennedy YES.

2.2.4 Konsep Global *Pop-Culture*

Pop-culture atau Budaya Populer adalah sebuah rangkaian konsep yang meliputi perspektif, perilaku, ide, citra, dan fenomena yang dimana dipilih secara konsensus dan bersifat tidak formal atau informal didalam arus yang linear dalam sebuah budaya, dimana *pop-culture* sangat erat kaitannya dengan budaya Barat abad ke-20 dan awal abad ke-21. Dengan besarnya pengaruh dari sebuah media massa, kumpulan-kumpulan konsep, gagasan dan ide *pop-culture* sangat relevan dengan masyarakat dan mempenetrasi ke kehidupan masyarakat. *Zeitgeist* dalam bahasa Jerman yang artinya “Semangat Zaman” adalah salah satu alasan mengapa terjadinya perubahan atas sebuah gaya di suatu zaman, dimana gaya akan sangat berbeda dengan masa-masa sebelumnya, yaitu sebuah relevansi gaya sebuah zaman yang jatuh tempo terhadap sebuah gaya lainnya yang populer, akan mendapat sebuah perlawanan dari gaya lainnya untuk mencegah adanya dominasi gaya yang tengah populer (Magee, 2011). Menurut Yasrif Amir Piliang dalam bukunya yang berjudul *Hipersemiotika: Tafsir cultural studies Atas Matinya Makna*, menjabarkan bahwa gaya pada prinsipnya adalah cara untuk menyusun atau mengkombinasikan elemen-elemen di dalam seni, sastra, desain dan arsitektur, sehingga menghasilkan sebuah komposisi yang bermakna (Piliang, 2003). Konteks gaya disini, tidak sebatas pada persoalan visual semata namun menyangkut nilai-nilai yang disimbolkan. Gaya dinisbatkan sebagai nilai-nilai yang bermakna simbolik dimana direpresentasikan sebagai sebuah bentuk dari budaya baru. Terlepas dari bagaimana sebuah gaya ditafsirkan, gaya sendiri berhubungan dengan sebuah budaya. Budaya

sendiri berasal dari kata Sanskerta yaitu *buddhayah*, yang berarti “budi” dan “akal”, dimana budaya dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan eksistensi manusia yang merujuk pada akal budi manusia. Menurut Zoetmulder yang dikutip oleh Koentjaraningrat dalam bukunya yaitu “Pengantar Ilmu Antropologi”, dalam pandangan Zoetmulder mengenai sebuah budaya, ia menggunakan kata kebudayaan dari kata majemuk “budi” dan “daya” atau budidaya yang di dalamnya mengandung makna cipta, karsa dan rasa (Koentjaraningrat, 1981). David Kaplan dan Robert A. Manners dalam bukunya “*The Theory of Culture*” yang diterjemahkan oleh Landung Simatupang, mendefinisikan bahwa sebuah budaya adalah suatu sistem simbolik atau konfigurasi sistem perlambangan dari suatu konsep atau hal (Kaplan, David., A. Manners, 2002). Perwujudan kebudayaan juga bisa diartikan sebagai suatu kompleksitas yang berupa dari gagasan, nilai, norma, ide-ide, serta peraturan. Kebudayaan sendiri adalah suatu aktivitas berpola yang dibentuk serta diejawantahkan menjadi hal-hal yang datang dari norma-norma dan nilai yang dibuat manusia dalam bermasyarakat, dan juga bisa berwujud sebagai hal diluar norma-norma sosial sebagai benda-benda yang dihasilkan dari karya manusia. Koentjaraningrat mengejawantahkan wujud kebudayaan sebagai bentuk “kebudayaan yang idiil” artinya, idiil adalah gagasan dasar yang dimana berfungsi sebagai sebuah regulasi tata kelakuan yang mengatur, mengendalikan serta memberikan arah kepada bagaimana kontrol kelakuan dan perbuatan manusia (Koentjaraningrat, 1974)

Pop-culture atau budaya populer adalah budaya suatu masyarakat yang mendominasi masyarakat lainnya pada suatu waktu, atau dikenal sebagai

Vernakular, yaitu sebuah bahasa yang dipakai untuk mendeskripsikan sebuah kehidupan sehari-hari yang dilakukan oleh suatu golongan atau kaum dalam masyarakat (Omar, 1985). Sebuah ciri budaya populer ditandai oleh adanya interaksi antara individu dalam kegiatan bermasyarakat pada aktivitas sehari-hari, seperti gaya berpakaian, penggunaan bahasa gaul, tata cara menyapa, makanan serta informasi yang disiarkan dalam media massa. Sedangkan sumber-sumber dari budaya populer antara lain: musik populer, media massa, televisi, radio, film buku, meme, video game serta internet. Menurut Raymond Williams, setidaknya ada empat ciri dari sebuah budaya populer, yakni: pertama adalah sangat disukai oleh banyak orang, kedua adalah jenis pekerjaan inferior; ketiga adalah pekerjaan yang sengaja disunting untuk mengambil hati orang lain; dan keempat adalah sebenarnya budaya dibuat oleh orang-orang untuk diri mereka sendiri (Storey, 1993). Adapun bahwa *pop-culture* memiliki empat poin dimensi. Poin pertama adalah kepercayaan, nilai, dan eksistensi populasi yang mengekspresikan sebuah *pop-culture* haruslah dalam jumlah yang cukup besar. Poin kedua, *pop-culture* merupakan sebuah karya yang dibuat manusia yang dimana menggambarkan sebuah karakteristik masyarakat yang mengembangkannya. Poin ketiga adalah *pop-culture* diejawantahkan sebagai sebuah seni. Poin keempat adalah sebuah *pop-culture* harus disuguhkan dalam sebuah acara-acara dalam masyarakat. Suatu budaya dapat dikategorikan sebagai sebuah budaya *pop-culture* jika budaya tersebut mempunyai kemampuan untuk menggambarkan mengenai budaya itu sendiri yang meliputi aspirasi, diri, sikap, dan nilai-nilai dari masyarakat subjek yang mempenetrasi ke masyarakat objek, dan juga budaya tersebut dipasarkan dan disertai dengan adanya penerimaan dari masyarakat objek untuk menggunakan produk-produk dari budaya

subjek. Dewasa ini, sebuah *pop-culture* adalah alat penetrasi ideologi secara implisit maupun eksplisit. Tentunya hal tersebut berkaitan dengan diplomasi, yang didalamnya adalah kemas dari sebuah *soft power*. *Soft power* sendiri merupakan sebuah pengaruh berdasarkan daya tarik kultural dan ideologi yang membentuk preferensi orang lain. Tidak seperti *hard power*, *soft power* terlahir dari sebuah faktor-faktor budaya dan reputasi negara akan kebudayaan yang menghasilkan sebuah *prestige*, dan juga *soft power* suatu negara bersumber dari budaya, nilai-nilai, dan kebijakan. Artinya, dengan adanya sebuah negara menggunakan *soft power*, subjek pihak lain sebagai sebuah negara dapat melakukan hal-hal yang kita inginkan sebagai sarana yang menguntungkan negara tanpa negara tersebut minta atau memaksanya, baik secara implisit maupun eksplisit. Tak terkecuali Amerika, negara adidaya tersebut sudah melancarkan *soft power* nya dengan negara-negara lain. *Soft power* Amerika lebih efektif dan tahan lama daripada *hard-power* nya. Salah satu contohnya adalah *chart* lagu-lagu pop Amerika, maupun Hip-hop, contoh pemusik Amerika yang terkenal di kancah Internasional, dari berbagai *genre* adalah Michael Jackson, Nirvana, Adele, ataupun dalam musik Hip-hop kontemporer adalah Eminem, Machine Gun Kelly, 21 savage, dan Snoop Dogg. *Soft power* digunakan sebagai cara untuk memperkecil kekuasaan dengan mengamati kemampuan relatif para aktor-aktornya, baik aktor *nation* maupun *non-nation*. Dalam buku yang berjudul “*An Introduction to Theories of Popular Culture*” menyinggung bahwa ide-ide tentang budaya populer dipaparkan dan dikembangkan pada tahun 1920-an sampai tahun 1930-an, yang dimana hal ini berkembang menjadi satu perspektif dalam kajian budaya dan budaya pop (Dominic, 2016).

2.2.5 Perkembangan Budaya Hip-Hop di Indonesia

Budaya Hip-hop dijelaskan lahir di Bronx, yaitu Kota New York bagian utara. Sebagaimana diketahui bahwa Hip-hop lahir dari sebuah aksi pergerakan kaum muda urban kulit hitam era 70-an, yang menuntut akan hak-hak sipil mereka. Hal ini didasari oleh perasaan ras kulit hitam masa itu yang merasa terasingkan, termarginalisasi dan ditekan oleh ras kulit putih, yang juga didasari oleh de-industrialisasi dan pembaharuan kota New York bagian Utara tersebut (Price III, 2006). Hip-hop sendiri bukan lagi dimaknai hanya sekadar *genre* dalam musik, tetapi Hip-hop dinisbatkan dengan sebuah budaya dan gaya hidup, bagaimana didalamnya terdapat nilai, norma, kebiasaan serta pesan dan kritikan terhadap suatu hal. Demikian Hip-hop juga berkembang di Indonesia. Hip-Hop di Indonesia tentunya menyesuaikan dengan budaya lokal. Hip-hop yang berkembang di Indonesia rata-rata berkembang dengan lirik berbahasa Indonesia, walaupun dewasa ini, banyak *rapper* asal Indonesia yang menggunakan bahasa Inggris dalam liriknya. Hip-hop perlahan mulai berkembang di kota-kota besar yang ada di Indonesia. Hip-hop sendiri berkembang dengan pesat dan secara tidak langsung sangat dipengaruhi oleh kiblat musik hip-hop Amerika. Diplomasi Hip-Hop sendiri dijalankan oleh Amerika sejak tahun 2006. Tujuan Amerika adalah menyebarkan nilai-nilai kebebasan dan memperbaiki citra-citra Amerika melalui budaya Hip-Hop. Dalam perkembangannya di Indonesia, hip-hop sudah menjadi budaya yang *mainstream*. Dimana munculnya hip-hop dimulai sekitar tahun 1980-an, dimana di masa itu media mainstream seperti televisi dan radio banyak menyiarkan tentang hal-hal berbau budaya Amerika tersebut. Mulai dari *chart* lagu di MTV, film-film yang bertema tentang *gangster hood*, maupun bergenre *romance*. Dimana hal

tersebutlah yang membuat perkembangan hip-hop di Indonesia berkembang pesat beserta semakin banyaknya pelaku dalam musik hip-hop, mulai dari generasi *old school* seperti Iwa K, Saykoji, Tuan Tiga Belas, Xaqhala, Bondan feat Fade 2 Black, 8 Ball, Kungpow Chicken, ataupun para generasi *new school* seperti Rich Brian, RamenGvrl, Young Lex, ataupun Rayi RAN.

2.3 Hipotesis Penelitian

Dalam pemaparan yang telah penulis lakukan, maka penulis memiliki asumsi utama yaitu, *“Melalui popularisasi budaya Hip-Hop, Amerika membentuk sebuah brand atau image yang positif mengenai negara Amerika, melalui optimalisasi dua arah, secara nation-to-nation dan penggunaan media, sehingga kepentingan strategisnya tercapai, sehingga berpengaruh terhadap life style dan input making opinion kaum muda urban Indonesia terhadap Amerika”*.

2.4 Verifikasi Variabel dan Indikator

Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan verifikasi atau pembuktian mengenai hipotesis yang telah diambil, maka penulis membuat Verifikasi Variabel dan Indikator agar hipotesis yang telah diambil dapat diverifikasi dengan menggunakan kerangka teoritik sebagai tolak ukur. Untuk verifikasi variabel dan indikator akan dijelaskan lebih lanjut kedalam bentuk tabel berikut,

Variabel	Indikator	Konsep Analisa
<p>Variabel Bebas:</p> <p>Dengan adanya diplomasi budaya Hip-Hop yang Amerika lakukan sebagai implementasi <i>national interest</i> Amerika.</p>	<p>Masuknya budaya Hip-Hop dengan indikator diplomasi <i>nation-to-nation</i> dan melalui media kontemporer sehingga pergeseran kriteria sosial masyarakat muda urban</p>	<p>Dalam rangka masuknya budaya Hip-Hop dan adanya pergeseran kriteria sosial masyarakat di kancan Internasional, maupun di Indonesia. Dimana hip-hop telah menjadi sebuah gaya hidup dan menjadi kriteria sosial yang berlaku.</p>

<p>Variabel Terikat:</p> <p>Maka dapat mencapai pengaruhnya dalam mempengaruhi kaum muda urban Indonesia dan mencapai kepentingan national interest Amerika di Indonesia.</p>	<p>Berhasilnya budaya Hip-Hop di Indonesia, menjadi sebuah gaya hidup oleh kaum muda urban dan menjadi kriteria sosial. Dimana national interest Amerika disisipi sebagai salah satu sarana untuk mengontrol negara melalui penetrasi <i>national interest</i> dengan <i>soft power</i> melalui <i>nation-to-nation</i> dan imperialisme media, dengan indikator media sosial kontemporer.</p>	<p>Budaya Hip-Hop diterima menjadi bagian kultur budaya Internasional khususnya Indonesia. Dimana budaya Hip-Hop menjadi sebuah gaya hidup baru dan menjadi standar baru masyarakat muda urban dalam kehidupan sehari-hari. Hal tersebut menjadi indikator bahwa <i>American Great Again</i> sebagai sebuah sarana <i>National Interest</i> Amerika, dikatakan tercapai.</p>
---	--	--

2.5 Skema dan Alur Penelitian

