

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Korea Selatan merupakan salah satu negara yang masuk ke dalam wilayah Asia Timur, tepatnya berada di Selatan Semenanjung Korea di hapit oleh kedua negara yaitu Republik Rakyat Tiongkok dan Jepang. Di tahun 1980-an sampai pertengahan tahun 1990-an dalam industri perfilman serta serial televisi di Korea Selatan telah terjadi perubahan periode yang cukup penting pada kemajuan film mereka, dimana hal tersebut dipercaya sebagai gelombang pertama dari *Hallyu*. Tepat pada tahun 1988 dimana Korea Selatan menyetujui bahwa studio Hollywood membawa karya-karyanya untuk pasar lokal di Korea Selatan (Steinberg, 2010). Dengan masuknya karya-karya dari studio Hollywood di pasar lokal Korea Selatan, industri perfilman di Korea Selatan menjadi turun secara drastis, pada tahun 1991 studio Korea Selatan mampu memproduksi film sebanyak 121 namun pada tahun 1994 meleset menjadi 63 film, sehingga karena hal tersebut lebih dari 10 studio di Korea Selatan gulung tikar (Kamarina, 2012).

Kim (2011) dalam jurnal *Keio Communication Review* No. 33 yang berjudul *The Role of Government in Cultural Industry: Some Observations from Korea's Experience*, menyebutkan bahwa pada tahun 1993 datang suatu keajaiban yaitu dengan tanpa diduga film "*Sopyanje*" yang mana merupakan film hasil produksi Korea Selatan meledak di pasar lokal juga menjadi film pertama produksi Korea Selatan yang menerima antusiasme tinggi dari pasaran serta diputar di beberapa teater seni di beberapa negara seperti Amerika Serikat, Jepang, dan beberapa lainnya di bagian Eropa. Berkat keberhasilan tersebut membuat pemerintah Korea Selatan mendirikan suatu lembaga, yaitu *Motion Picture Promotion Law* guna menarik perusahaan dan investor asing untuk dapat bekerjasama dengan industri perfilman di Korea Selatan (KIM, 2011).

Keberanekaragaman cerita yang dibalut dengan kreatifitas menjadikan nilai jual dalam film produksi Korea Selatan, dimana membuat para penonton film menjadi tidak mudah bosan. Selain hal tersebut kedekatan materi pada ceritanya dengan realitas kehidupan keseharian mereka, khususnya Asia Timur menjadikan film produksi Korea Selatan menyentuh di hati para penonton, khususnya bagi pasar lokal tersendiri. Rasa bangga masyarakat Korea Selatan kepada film lokal mereka dibuktikan dengan jumlah keseluruhan mencapai 5,78 juta penonton film "*Shiri*" di tahun 1998, dimana angka tersebut lebih unggul daripada penonton film Titanic (1997) yang merupakan film produksi Hollywood dengan total 4,7 juta penonton (Maharani, 2013).

Rasa antusias yang tinggi pada masyarakat Korea Selatan terhadap film produksi lokal berlanjut di abad ke-21 atas kesuksesan film produksi Korea Selatan yang berjudul "*My Sassy Girl*" pada tahun 2001 dimana film tersebut berhasil menjadi inovasi *box office* industri perfilman Korea Selatan yang mendunia. Film berjudul "*My Sassy Girl*" berhasil menjadi fanchise yang diangkat oleh industry perfilman di beberapa negara seperti Jepang, Tiongkok, Nepal, India hingga Hollywood yang merupakan industri perfilman besar. Atas keberhasilan tersebut, film "*My Sassy Girl*" ditetapkan sebagai pioneer *Hallyu* di ajang global (Kuwahara, 2014).

Tak hanya sukses dalam industri perfilman saja, Korea Selatan juga berhasil sukses dalam industry serial TV atau K-drama dengan munculnya serial TV berjudul "*Winter Sonata*" pada tahun 2002. Drama lainnya yaitu berjudul "*Endless Love*" / "*Autumn In My Heart*" di tahun 2000 yang masuk televisi Indonesia ditayangkan oleh stasiun televisi Indosiar pada tahun 2002 dan mendapat rating 10 dengan total keseluruhan 2,8 juta penonton yang tersebar dalam lima kota menurut survey AGB Nielsen Indonesia pada Kompas Online 14 Juli 2003. Drama "*Endless Love*" / "*Autumn In My Heart*" menjadi sebagai bukti nyata dimana serial drama Korea berhasil menarik perhatian masyarakat Indonesia menurut Nugroho (2010) dalam

sebuah buku berjudul Sejarah Korea Menuju Masyarakat Modern: Beberapa Peristiwa Penting (Nugroho, 2010).

Kesuksesan dalam industri serial TV atau K-drama yang membawa pengenalan budaya Korea Selatan membuat nama Korea mulai dipandang oleh dunia, dimana karena hal tersebut muncul istilah *Hallyu* atau *Korean Wave* yang setiap kalangan mempunyai ketertarikan luar biasa terhadap budaya Korea Selatan. Yoon-mi (2011) dalam buku berjudul K-POP: A New Force in Pop Music menjelaskan survey online oleh *Korean Tourism Organization* terhadap responden sebanyak 12.085 penggemar K-Pop non Korea yang berasal dari 102 negara dengan kategori *Hallyu* yang menarik minat diurutkan mulai dari 55% penggemar K-Pop, 33% penggemar serial TV atau K-drama, disusul oleh 6% penggemar film kemudian 7% untuk lainnya. Dari survey online tersebut dapat disimpulkan bahwa serial TV atau K-drama menduduki posisi kedua tertinggi yang menjadi penyebab penyebaran *Hallyu* atau *Korean Wave*. Sesuai dengan survey online oleh *Korean Tourism Organization* juga yang telah merangkum 33% dari banyaknya 12.085 responden penggemar K-Pop yang berasal dari 102 negara tersebut terdiri paling tinggi yaitu responden yang berumur 20-an dengan persentase sebanyak 49% (Yoon-mi, 2011).

Beberapa stasiun televisi lokal Indonesia ikut menayangkan konten berupa film atau serial drama dari luar negeri, termasuk serial drama Korea, salah satunya NET TV, dimana NET TV sendiri memiliki suatu program yaitu #NETDrakor yang ditayangkan di hari Senin sampai Jumat. Adapun serial drama Korea yang disajikan oleh NET TV yang mulai ditayangkan pada bulan September 2022 yaitu Full House yang tayang pada pukul 11.30 WIB, 49 Days yang tayang pada pukul 12.30 WIB, dan Boys Over Flowers yang tayang pada pukul 18.00 WIB. Selain NET TV, Trans TV juga pernah menayangkan serial drama Korea pada tahun 2019 yang berjudul What's Wrong With Secretary Kim dengan jam tayang pada hari Senin sampai Jumat pukul 18.00 WIB. Kemudian Trans TV juga berhasil menayangkan serial drama Korea berjudul The World of The Married (2020) yang memiliki nilai

8/10 dari total keseluruhan 2,6 juta penonton menurut Internet Movie Database (IMDb). Serial drama Korea *The World of The Married* itu ditayangkan oleh Trans TV setiap hari Senin sampai Jumat pukul 19.15 WIB pada bulan Mei 2020.

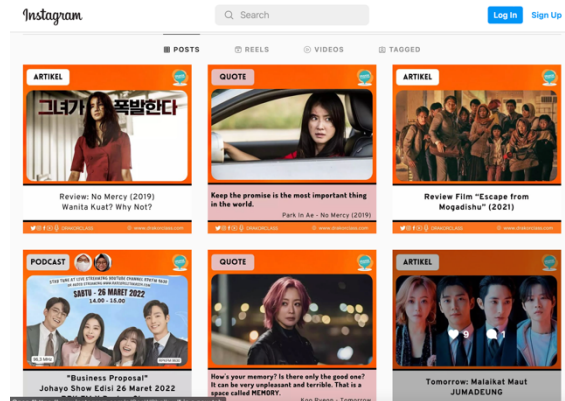
Didukung dengan adanya platform layanan Streaming Video on Demand (SVoD) yang menyediakan film dan serial dari berbagai macam negara dengan beragam genre, seperti Netflix, Disney+ Hotstar, VIU, WeTV, iFlix, Vidio para penikmat drama Korea kini dapat dengan mudahnya mengakses hanya dengan berlangganan. Pilihan paket pun tersedia beragam macam, dari paket berlangganan mulai dari 1 hari hingga 1 tahun. Hal tersebut memudahkan para pengkonsumsi untuk dapat menonton drama maupun film yang mereka inginkan menjadi lebih fleksibel. Mereka dapat mengunduh film maupun serial drama yang mereka inginkan agar dapat lebih mudah untuk ditonton secara *offline* atau tanpa jaringan internet. Drama Korea yang terdapat pada platform tersebutpun sudah terdapat subtitle berbahasa Indonesia bahkan ada pula yang menyediakan audio berbahasa Indonesia, dimana hal tersebut memudahkan para penonton Indonesia memahami film atau drama Korea.

Melalui survey JAKPAT yang pengumpulan datanya dilakukan pada 24 Juni hingga 4 Juli 2022 dalam databoks (dikutip dari <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/08/23/bukan-netflix-penonton-drakor-indonesia-paling-banyak-nonton-lewat-platform-ini> pada 10 September 2022 pada pukul 11.30 WIB), platform layanan SVoD paling banyak digunakan di Indonesia adalah Viu dengan total sebanyak 57% pengguna. Disusul oleh Netflix sebagai peringkat kedua dengan total pengguna sebanyak 54%. Peringkat ke-empat diduduki oleh WeTV dengan total 38%, dan Disney+ Hotstar sebagai peringkat ke-lima. Dalam survey ini juga menjelaskan bahwa para pengkonsumsi drama Korea lebih banyak menggunakan layanan streaming dari pada melalui Televisi, dimana penonton televisi terbagi menjadi TV terrestrial dan TV Kabel dengan total pengguna 24% dan 22%. Survey ini melibatkan sebanyak 2.474 responden di

Indonesia kemudian diseleksi menjadi 1.025 responden sebagai penikmat serial drama Korea dalam 6 bulan terakhir.

Budaya Korea ditampilkan dalam serial drama Korea yang terbagi ke dalam dua jenis genre, yaitu genre sejarah (*sageuk*) dan genre modern. Dalam serial drama Korea bergenre sejarah didasarkan pada tokoh-tokoh sejarah, terdapat penggabungan kejadian-kejadian sejarah atau menggunakan latar belakang historis. Serial drama Korea dengan genre sejarah biasanya melibatkan alur cerita yang kompleks secara *setting*, pakaian atau kostum, hingga efek khusus. Pertarungan pedang, seni bela diri, persaingan tahta, intrik politik, sampai pencarian jodoh menjadi komponen besar dalam serial drama Korea dalam genre sejarah (*sageuk*). Sedangkan untuk serial drama Korea dalam genre modern biasanya membawa berbagai macam konflik yang berlangsung. Konflik yang biasa terdapat pada serial drama Korea genre modern ini melibatkan beragam konflik mengenai rintangan dalam mengejar impian, adanya hubungan yang tidak harmonis, adanya kesalahpahaman cukup besar, hingga cinta segitiga. Dalam serial drama Korea genre modern, pakaian disesuaikan sesuai dengan musim dari latar nya.

Dengan adanya kegemaran dalam menonton serial drama Korea memantik individu untuk membentuk suatu komunitas atau kelompok. Terdapat beberapa komunitas-komunitas penggemar kebudayaan Korea di Indonesia. Salah satunya yaitu *Drakor Class* yang merupakan suatu komunitas dimana anggotanya memiliki persamaan satu sama lain, seperti menonton drama Korea dan menulis. Para kontributor atau anggota didalamnya menuangkan apa yang mereka pikirkan mengenai drama atau film Korea yang sudah mereka tonton di blog mereka. Salah satu alasan mereka menonton drama Korea adalah memberikan informasi baru akan seputar fenomena atau peristiwa yang sedang terjadi di dunia namun jarang dibicarakan banyak orang.



Gambar 1.1. Akun Instagram drakorclass

Sumber: Instagram.com, 2022

Dalam aktivitas keseharian seperti bercengkrama, bermain bersama, jual beli, merupakan tindakan interaksi sosial, yaitu suatu hubungan timbal balik dimana saling mempengaruhi, di dalamnya terdapat aksi dan reaksi dimana pelakunya terdiri lebih dari satu orang seperti halnya individu antar individu maupun kelompok antar kelompok bahkan individu antar kelompok. Interaksi sosial adalah syarat utama unntuk dapat terjadi segala aktivitas sosial sehingga gambaran umum mengenai proses sosial adalah interaksi sosial (Soekanto, 1982). Berdasarkan penelitian berjudul Dampak Kegemaran Menonton Tayangan Drama Korea Terhadap Perilaku Remaja dalam EduPsyCouns Journal Volume 2 Nomor 1 (2020), para penggemar serial drama Korea pun saling berinteraksi satu sama lain, baik sesama penonton serial drama Korea maupun bukan menggunakan adopsi bahasa dalam bahasa Korea setelah mereka menonton serial drama Korea serta mereka mengidolakan aktor atau aktris dalam serial drama Korea.

Menurut Einon dan Handayani (2008) remaja dapat belajar dengan berbagai cara, salah satunya dengan imitasi, melakukan sesuatu serta mengalami suatu hal. Lingkungan menyediakan sesuatu apayang dibutuhkan remaja, dan remaja nantinya akan memberdayakan apa yang telah ditawarkan lingkungannya. Orang dewasa mampu melatih, menjelaskan serta memperbaiki atau menunjukan hal yang benar kepada remaja. Akan tetapi

remaja menjadi pemilih tunggal oleh apa yang akan mereka lakukan nanti (Handayani & Handayani, 2008).

Imitasi termasuk salah satu cara yang dikerjakan guna menelaah sesuatu yang baru dan merupakan suatu proses guna menemukan kompetensi baru, yaitu pengetahuan dan kecakapan yang didapatkan melalui hasil pengamatan terhadap lingkungan (Mussen dkk, 2005). Pengalaman imitasi budaya Korea dialami oleh para penonton serial drama Korea dengan cara otodidak melalui serial drama Korea yang mereka tonton seperti mengkonsumsi makanan khas Korea, mengetahui bahasa Korea yang dipakai sehari-hari, cara berpakaian mereka, hingga permasalahan gaya hidup mereka. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tabitha Angelicha (2020) dengan judul Dampak Kegemaran Menonton Tayangan Drama Korea Terhadap Perilaku Remaja, hasil yang didapat dari kegemaran menonton drama Korea yang berdampak pada perilaku remaja yaitu para remaja akan menirukan gaya berpakaian sesuai dengan aktor dalam drama Korea yang mereka tonton, melalui hal ini dampak positif yang dapat diambil yaitu para remaja mendapat pengetahuan baru soal trend fashion Internasional, namun sayangnya tidak semua trend fashion Internasional dapat sesuai berdasarkan kondisi lingkungan remaja, khususnya perbedaan budaya. Kemudian terdapat peniruan dalam hal penggunaan make up, di Korea Selatan sendiri memiliki gaya menggunakan make up dengan hasil natural sebagaimana tercerminkan oleh para aktor dalam drama Korea. Selain itu terdapat pengaruh pada rasa emosional yang didapatkan para remaja saat mereka menonton drama Korea, dengan ini rasa emosional seperti sedih, marah, senang, terharu, geram dapat dibawa oleh para remaja ke dalam kehidupan mereka saat menghadapi sesuatu yang sama seperti para aktor dalam drama Korea. Terdapat juga pengaruh dalam penggunaan bahasa dalam keseharian mereka, dimana para remaja dapat menirukan kosa kata dalam bahasa Korea ketika mereka berinteraksi dengan lingkungannya baik sesama penikmat drama Korea atau bukan, kosa kata yang banyak digunakan mereka seperti kata gomawo / kamsahamnida yang berarti terima kasih, mianhae yang berarti maaf, bahkan

dengan adanya pengaruh dalam penggunaan bahasa ini menjadikan para remaja lebih gemar menggunakan frasa dan idiom bahasa Korea dibandingkan bahasa nasional negara asal seperti yang mereka tiru dari para aktor dalam drama Korea.

Dampak imitasi pada dunia fashion atau cara berpakaian merupakan bagaimana seseorang meniru cara atau model dalam berpakaian sesuai dengan yang dicontohkan sebelumnya oleh para pemain atau aktor serial drama Korea. Penelitian yang dilakukan oleh Lorencia Tirtasari (2017) dapat menjelaskan bahwa adanya pengalaman imitasi yang dialami oleh para penikmat serial drama Korea melalui beberapa respondennya yang mengaku bahwa mereka terinspirasi soal *fashion* Korea akibat dari menonton drama Korea. Salah satu responden ada yang mengaku bahwa dirinya lebih menyukai *fashion* khas Korea dari pada *fashion* di negara nya sendiri karena awal mula nya menonton serial drama Korea di televisi juga karena andil dari salah satu anggota keluarga, selain itu responden menyebutkan bahwa *fashion* khas Korea lebih cocok ke dalam semua *occassion* mulai dari formal hingga non formal sebagai alasan lain dari pengalaman imitasi budaya Korea dalam hal *fashion*. Responden lain pun juga mengakui sudah menyukai *fashion* ala Korea berawal mula dari serial drama Korea yang berjudul “*Boys Before Flowers*” dimana pada era nya serial drama Korea tersebut sangat terkenal, juga ia ingin orang lain *notice* bahwa dirinya seorang penggemar Korea dan hal-hal tersebut menjadi salah satu alasan mengapa ia menyukai *fashion* Korea hingga saat ini. Pada responden lain nya mengakui bahwa dirinya terinspirasi *fashion* khas Korea karena ia menyukai serial drama Korea dimana dalam serial drama Korea sering menunjukkan *fashion* yang menurutnya unik dan bagus, sehingga ia terinspirasi dan mengaplikasikannya dalam cara ia berpakaian sehari-hari, ia juga mengakui bahwa setelah mengalami imitasi budaya *fashion* Korea terdapat kepuasan tersendiri.

Bagi para remaja yang gemar menonton serial drama Korea tidak asing dengan suatu minuman berakohol yang mana hasil dari fermentasi beras, yaitu soju. Dalam film atau serial drama Korea, para aktor mengkonsumsi

soju untuk mendapatkan efek dramatis pada alur cerita yang dibawakan. Namun kenyataannya di kehidupan nyata mengkonsumsi minuman beralkohol terutama soju merupakan suatu hal yang umum di Korea. Menurut data statistik 90daykorean.com, masyarakat di Korea mengkonsumsi alkohol lebih banyak dibandingkan masyarakat Asia lainnya. Hal ini dikarenakan mengkonsumsi alkohol merupakan salah satu dari budaya mereka. Budaya mengkonsumsi alkohol di Korea dapat terbentuk karena terdapat beberapa faktor, pertama yaitu mengkonsumsi alkohol dapat membantu mendekatkan satu sama lain, dimana hal ini dapat membuka diri seseorang, sekalipun seseorang yang paling pemalu akan menjadi lebih banyak berbicara setelah meneguk beberapa gelas soju, selain itu dengan mengkonsumsi minuman beralkohol dapat mencairkan suasana untuk orang yang baru kenal agar dapat saling mengenal lebih cepat, serta orang Korea percaya dengan mengkonsumsi alkohol bersama dapat membangun persahabatan yang erat. Kedua, alkohol sangat mudah diakses terutama oleh pemilik kartu identitas, karena di Korea tidak terdapat larangan penjualan minuman keras seperti soju di minimarket. Ketiga, mengkonsumsi minuman beralkohol di Korea merupakan bagian dari budaya kerja karena hal ini merupakan hal yang penting, dimana terdapat kesempatan untuk melakukan bonding antara sesama rekan kerja maupun atasan dengan bawahan. Berbeda dengan Indonesia, dimana mengkonsumsi minuman beralkohol tidak termasuk budaya seperti di Korea. Hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor seperti, masyarakat di Indonesia mayoritas memeluk agama Islam dimana para pemeluknya memiliki norma untuk tidak mengkonsumsi minuman beralkohol, hal ini dijelaskan melalui data statistik dari databoks.katadata.co.id yang menyatakan bahwa Agama Islam di Indonesia adalah sebesar 86,93 %. Kemudian, iklim di Indonesia juga berbeda dengan Korea Selatan, dimana di Korea Selatan memiliki iklim sedang yang memiliki empat musim yaitu musim gugur, musim panas, musim semi, dan musim dingin, sedangkan di Indonesia sendiri beriklim tropis yang hanya memiliki dua musim yaitu musim hujan dan musim kemarau. Perbedaan musim di

Indonesia dan di Korea Selatan mempengaruhi dalam budaya mengonsumsi minuman beralkohol, dimana saat musim dingin di Korea Selatan dibutuhkan sebagai penghangat tubuh.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh Tabitha Angelicha (2020) berjudul Dampak Kegemaran Menonton Tayangan Drama Korea Terhadap Perilaku Remaja yaitu, dengan adanya gemar dalam menonton tayangan drama Korea berdampak pada pengaruh perilaku para remaja, disamping itu masa remaja merupakan masa mencari jati diri sehingga para remaja dengan sangat mudah terpengaruh oleh hal baru yang membuat mereka tertarik, drama Korea sendiri dapat memberikan pengaruh yang signifikan atas perilaku keseharian para remaja. Hasil dari pengaruh tersebut dapat dibuktikan dalam beberapa hal, seperti pengaruh dari drama Korea atas cara berpakaian pada remaja yang terinspirasi oleh pemeran dari drama Korea dan para remaja berusaha untuk dapat menirukan gaya pakaian para pemeran drama Korea. Kemudian terdapat pengaruh terhadap penggunaan make up dalam menonton drama Korea. Drama Korea juga mempengaruhi emosional bagi para remaja dimana mereka kerap ikut terbawa suasana saat menonton drama Korea, dengan hal ini remaja dapat menirukan perilaku yang dimainkan oleh aktor dalam drama Korea ketika mengeluarkan rasa emosionalnya pada suatu hal di kehidupan nyata. Selain itu juga terdapat pengaruh dalam, penggunaan bahasa yang diaplikasikan ke dalam kehidupan sehari-hari para remaja, mereka menggunakan adopsi bahasa dalam bahasa Korea ketika berinteraksi dengan teman-teman mereka baik sesama penggemar drama Korea maupun bukan, adopsi bahasa yang sering digunakan seperti *kamsahamnida* atau *gomawo* yang berarti terima kasih, *mianhae* yang berarti maaf, dalam penelitian ini disimpulkan bahwa para remaja lebih memilih untuk menggunakan adopsi bahasa dalam bahasa Korea dari pada bahasa nasional negaranya sendiri, para remaja menirukan adopsi bahasa dalam bahasa Korea dan gaya bicara dari para aktor drama Korea yang mereka tonton. Terdapat pengaruh atas citra diri pada remaja yang berkaitan pada rasa percaya diri, semakin tingginya rasa percaya diri pada remaja akan

menggambarkan rasa cukup atas apa yang telah dimiliki dan merasa bahwa tidak perlu untuk mengikuti sesuatu hal yang dirasa tidak sesuai dengan dirinya, namun semakin rendahnya citra diri remaja akan menggambarkan rasa kurangnya percaya diri dan akan merasa kurang cukup dengan yang sudah dimiliki sehingga diperlukannya tambahan pedoman sebagai untuk mendorong munculnya rasa percaya diri.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melihat bahwa tindakan meniru sudah bukan dalam pikiran mereka saja, akan tetapi menjadi kebiasaan yang mereka terapkan dalam keseharian mereka. Dengan terjadinya pengalaman imitasi Budaya Korea yang dialami oleh remaja akibat menonton serial drama Korea, menjadi keresahan bagi peneliti karena dikhawatirkan akan menghilangkan budaya lokal sendiri akibat pengalaman imitasi budaya Korea dalam menonton serial drama Korea bagi para remaja. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui lebih jauh mengenai pengalaman imitasi budaya Korea yang dialami oleh subjek penelitian dengan gambaran pada klasifikasi masa remaja lanjut (late adolescence) dimana mereka sedang mengalami imitasi budaya akibat menonton serial drama Korea, dengan fokus mengenai bagaimana pengalaman imitasi budaya Korea di kalangan remaja pengonsumsi serial drama Korea pada remaja.

1.2 Rumusan Masalah

Imitasi budaya Korea melalui serial drama Korea merupakan salah satu tindakan peniruan sebagai bentuk kekaguman terhadap seseorang kemudian berusaha untuk meniru atau menyerupai orang yang dikagumi. Hal-hal yang ditirukan pun banyak jenisnya, mulai dari bahasa, penampilan, hingga gaya hidup. Budaya imitasi serial drama Korea ini rentan dialami oleh para penikmat drama Korea, khususnya bagi para remaja.

Akibat menjamurnya serial drama Korea di televisi maupun platform media layanan streaming berbasis langganan membuat para penikmat serial drama Korea ini secara mudah untuk mengakses serial drama Korea yang

beragam jenisnya, dimana di dalam serial drama Korea terdapat nilai-nilai kebudayaan Korea yang dapat ditiru.

Dengan menonton serial drama Korea maka para penikmat serial drama Korea akan mendapat pengalaman imitasi budaya bagi penikmat serial drama Korea terutama di kalangan remaja, seperti adanya beberapa komunitas yang berdiri karena kesamaan dalam menggemari kebudayaan Korea dan juga content creator yang membahas mengenai budaya dan bahasa Korea. Berdasarkan hal tersebut, peneliti akan mengangkat masalah yaitu bagaimana pengalaman imitasi budaya Korea di kalangan remaja pengonsumsi serial drama Korea ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas dapat ditarik tujuan penelitian ini yaitu untuk memahami pengalaman imitasi budaya Korea di kalangan remaja pengonsumsi serial drama Korea.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini mengacu pada kerangka umum dari sebuah penelitian, maka kegunaan penelitian ini diharapkan dapat mencapai tujuan pemanfaatan penelitian, yaitu pemanfaatan secara teoritis dan praktis.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan penjelasan melalui Teori Modeling oleh Albert Bandura tentang studi fenomenologi dalam pengalaman imitasi budaya Korea pada drama Korea yang dialami oleh remaja.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran maupun informasi bagi para remaja yang sedang mengalami imitasi budaya Korea.

1.4.3 Manfaat Sosial

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran kepada masyarakat, khususnya bagi para remaja yang mengalami imitasi budaya Korea serta dapat bermanfaat bagi peneliti selanjutnya.

1.5 Kerangka Pemikiran Teoritis

1.5.1 State of The Art

State of the art merupakan suatu rangkuman dari beberapa hasil penelitian yang sebelumnya terkait dengan permasalahan yang akan dibahas. State of the art dapat diperoleh dari makalah, skripsi, thesis, atau disertai dengan persamaan atau pembahasan sejenis dengan jenis kajian penelitiannya. Terdapat beberapa penelitian yang diyakini terkait dengan masalah yang sedang dibahas, yakni:

1. Resepsi Khalayak Mengenai Imitasi Pada Tayangan Boyband dan Girlband Indonesia di Media Televisi
Disusun oleh Amalia Dessy Witari (2012). Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Diponegoro.

Penelitian ini bertujuan untuk mendapat pengetahuan bagaimana penerimaan umum dalam tayangan *Boyband* dan *Girlband* Indonesia. Metode penelitian ini yaitu kualitatif menggunakan metode analisis resepsi guna membantu mengetahui bagaimana pemirsa menginterpretasikan kesan *boyband* dan *girlband* di media televisi. Penelitian ini menggunakan teori Perbedaan Individual oleh Melvin D. Defleur, Teori Belajar Sosial oleh Albert Bandura, dan Budaya Populer. Hasil yang didapat dari penelitian ini memberikan bukti bahwa sebagai bagian dari *interpretive communities*, perbedaan makna antar individu pada informan penelitian dapat dipengaruhi oleh faktor psikologis yaitu seperti kebiasaan dan selera dalam menonton televisi. Informan memaknai perbedaan kesan *boyband* dan *girlband* di Indonesia. Beberapa informan yang merasa tayangan pada *boyband* dan *girlband* di

Indonesia masih termasuk batas wajar memiliki hubungan timbal balik (*dominant reading*) ketika memaknai tayangan mengenai *boyband* dan *girlband* di Indonesia dengan media. Terdapat pula informan yang merasa memilih untuk bersikap negosiasif (*negotiated reading*).

Beberapa informan juga mengaku menerima teks tayangan mengenai *Boyband* dan *Girlband* di Indonesia yang telah ditawarkan namun ikut memberikan kritik menyesuaikan kerangka pikir mereka. Namun dari sebagian informan mengarah ke dalam posisi radikal (*oppositional reading*). Informan menjelaskan bahwa tayangan pada *Boyband* dan *Girlband* didalamnya terdapat unsur imitasi serta pembodohan publik dengan alasan *lypsinc* atau menggunakan suara palsu.

Persamaan yang terdapat pada penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu terdapat pada teori yang digunakan, yaitu teori belajar sosial oleh Albert Bandura. Sementara itu perbedaan pada penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada fokus penelitian, dimana fokus penelitian di atas yaitu bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerimaan umum terhadap tayangan *Boyband* dan *Girlband* Indonesia, sedangkan fokus penelitian pada penelitian ini yaitu untuk memahami imitasi budaya Korea di kalangan remaja pengkonsumsi serial drama Korea. Perbedaan lainnya terdapat pada pendekatan penelitian, dimana pendekatan yang digunakan oleh penelitian di atas yakni pendekatan analisis resepsi, sedangkan pada penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi dengan analisis fenomenologi interpretatif.

2. Perilaku Imitasi Budaya Korean Wave pada Mahasiswa (Mahasiswa FISIP UIN Sunan Gunung Djati Bandung Jurusan Sosiologi Angkatan 2014-2017)

Disusun oleh Nisrina Salsabila (2014). Jurusan Sosiologi, Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung.

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan untuk mengetahui beberapa hal, yakni; 1) Perilaku imitasi budaya Korean Wave yang terjadi pada

mahasiswa jurusan Sosiologi; 2) Latar belakang dari peniruan budaya *Korean Wave* pada mahasiswa, dan; 3) Kecenderungan pada mahasiswa setelah menirukan budaya *Korean Wave*. Metode yang digunakan pada penelitian ini yakni metode penelitian kualitatif. Penelitian ini menggunakan teori Interaksi Sosial oleh Gillin dan Gillin yang didasarkan pada penyebab pendorong Imitasi dan teori Tindakan oleh Sosial Max Weber. Hasil dari penelitian ini adalah bahwa Budaya Korea terlahir dengan arah nya selera pasar serta dikemas oleh nilai-nilai Asia di dalamnya yang diperlihatkan dengan gaya modern, dimana oleh masyarakat Indonesia budaya mereka masih bisa diterima, sehingga tidak sedikit mahasiswa yang gemar terhadap *Korean Wave* serta berusaha dalam mewujudkan rasa suka mereka terhadap idola masing-masing yaitu dengan cara melakukan beberapa tindakan seperti mengimitasi. Mahasiswa bersama teman-teman mereka yang sesama penyuka *Korean Wave* satu sama lain membahas budaya Korea, mereka juga saling bertukar informasi baru apa yang mereka dapati kemudian saling mempengaruhi, dengan terjadinya hubungan timbal balik serta adanya pengaruh satu sama lain tersebut menimbulkan kemungkinan bahwa antarindividu atau kelompok dapat beralih sesuai situasi serta kondisi yang terdapat pada dirinya sendiri ataupun diluar dirinya ketika berinteraksi. Pada peniruan ini juga tidak lepas dari sikap pemujaan kepada tokoh Korea yang menjadi idola mereka. Imitasi yang dilakukan oleh para mahasiswa tersebut dapat berimplikasi secara positif ataupun negatif.

Persamaan pada penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu terdapat pada salah satu fokusnya dimana untuk mengetahui perilaku imitasi budaya Korea. Sementara itu perbedaan pada penelitian di atas dengan penelitian ini yakni berada pada teori penelitian, dimana penelitian di atas menggunakan teori interaksi sosial oleh Gillin & Gillin, sedangkan teori yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teori modeling oleh Albert Bandura.

3. Analisa Gaya Hidup Remaja dalam Mengimitasi Budaya Pop Korea melalui Televisi

Disusun oleh Olivia M Kaparang (2013). Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Sam Ratulangi.

Tujuan penelitian yakni untuk dapat menganalisa gaya hidup pada remaja yang mengimitasi budaya pop Korea di televisi. Teori yang digunakan penelitian ini adalah teori modelling, dimana teori ini membahas bahwa seseorang dapat belajar dari orang lain melalui tindakan observasi, peniruan, serta pemodelan. Penelitian ini menghasilkan budaya pop Korea yang sangat menonjol dibuktikan dengan budaya pop Korea yang dominan pada remaja SMA Negeri 9, Manado. Kemudian mereka mengaku sudah mulai melepas budaya asal mereka yaitu budaya Indonesia dimana budaya asal sangat melekat dalam kehidupan keseharian. Hal ini dibuktikan bahwa mereka rela dalam menghabiskan banyak waktu nya untuk dapat memperoleh beragam informasi mengenai budaya Korea dibanding budaya asal. Terbukti dengan adanya penelitian ini bahwa telah terjadinya pergeseran budaya dimana hal tersebut diperlukan tindakan yang serius mulai dari sekarang.

Persamaan penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu terdapat pada bagian teori, yaitu sama-sama menggunakan teori modelling oleh Albert Bandura. Sementara itu perbedaan pada penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu terletak pada fokus penelitian, dimana fokus dari penelitian di atas untuk menganalisa gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya pop Korea melalui televisi, sedangkan fokus penelitian pada penelitian ini untuk memahami pengalaman imitasi budaya Korea dikalangan remaja pengonsumsi serial drama Korea.

4. Perilaku Imitasi Komunitas Penggemar K-Pop di Kota Padang

Disusun oleh Firly Hakiki Marbun dan Alia Azmi (2019). Jurusan Ilmu Sosial, Universitas Negeri Padang.

Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengidentifikasi faktor penyebab terbentuknya suatu komunitas penggemar K-Pop serta bentuk dari perilaku imitasi yang terdapat pada komunitas penggemar K-Pop di kota Padang, Sumatera Barat. Penelitian kali ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan tujuan untuk dapat mengidentifikasi faktor yang menyebabkan terbentuknya serta bentuk perilaku imitasi yang dilakukan oleh salah satu komunitas penggemar K-Pop yang berada di Kota Padang. Subjek penelitian tersebut merupakan anggota komunitas penggemar K-Pop. Penelitian ini membuktikan bahwa terdapat 2 faktor penyebab yang menjadi latar belakang terbentuknya komunitas penggemar K-Pop di Kota Padang. Kedua faktor tersebut yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Pada faktor internal didatangkan dengan adanya kegemaran terhadap K-Pop yang terjadi sejak duduk di bangku SMP, sedangkan faktor eksternal berupa adanya ajakan dari orang lain untuk dapat membangun, bergabung, serta melaksanakan suatu tujuan yang berkaitan dengan K-Pop. Adanya bentuk suatu perilaku imitasi dari komunitas penggemar K-Pop berupa dance, bahasa, gaya berpakaian, pengoleksian barang, dan kegiatan pada komunitas itu sendiri.

Persamaan pada penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu terletak pada fokus penelitian, yaitu bertujuan untuk mengetahui hasil dari bentuk perilaku imitasi. Sementara itu perbedaan pada penelitian di atas dengan penelitian ini yaitu terletak pada pendekatan, dimana penelitian di atas menggunakan pendekatan studi kasus tunggal, sedangkan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Perbedaan lain juga terdapat pada penentuan informan, dimana penentuan informan pada penelitian di atas menggunakan *snowball sampling*, sedangkan penelitian ini menggunakan *purposive sampling*.

5. Perilaku Komunikasi dan Imitasi Komunitas BLINK Terhadap Eksistensi Budaya Lokal di Kota Makassar

Disusun oleh Aurellia Addie Zeeva Theriady (2021). Jurusan Ilmu Komunikasi, Universitas Hasanuddin Makassar.

Tujuan dari penelitian yakni untuk mengkategorisasikan perilaku komunikasi verbal dan nonverbal, perilaku imitasi pada komunitas BLINK yang berada di Kota Makassar, serta mengkategorisasikan dampak budaya populer Korea terhadap budaya lokal. Tempat penelitian ini berada di Kota Makassar, Sulawesi Selatan. Metode pada penelitian kali ini menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Teknik yang digunakan untuk menentukan para informan yakni menggunakan teknik *purposive* dan juga teknik pengumpulan data dengan metode wawancara secara mendalam dan observasi partisipan. Adapun hasil dari penelitian ini yakni adanya perubahan terhadap perilaku komunikasi BLINK secara verbal dan juga nonverbal. Terdapat perubahan yang pada perilaku secara verbal yakni dengan mendalami bahasa Korea, mendengarkan lagu-lagu dari Blackpink serta menonton semua acara-acara yang berkaitan dengan Blackpink. Sedangkan perubahan perilaku secara nonverbal yakni berupa mengikuti gaya berpakaian dari Blackpink, mengikuti tarian yang dipertunjukkan oleh Blackpink, menirukan bagaimana cara berfoto, hingga menirukan simbol-simbol yang digunakan para anggota Blackpink. Bentuk suatu perilaku imitasi verbal yakni dengan mengikuti serta mendengarkan *playlist* lagu Blackpink, juga mengikuti bagaimana cara Blackpink bernyanyi dan berbicara. Sedangkan bentuk dari perilaku imitasi secara nonverbal yaitu dengan mengikuti cara berpakaian, tarian, warna rambut, serta cara berfoto dari anggota Blackpink. Perilaku imitasi secara verbal serta nonverbal tersebut terjadi secara langsung, tidak langsung, dan sekat laluan atau saat keadaan tertentu. Faktor penyebab dari terjadinya perilaku imitasi yaitu dengan menyukai budaya populer tidak akan menghilangkan rasa cinta terhadap budaya lokal yang sudah ditanam

sejak lahir. Eksistensi budaya lokal pun dapat tetap terjaga, yaitu dengan cara tetap melestarikan budaya lokal.

Persamaan pada penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada metode penelitian yang menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif dan juga teknik pengumpulan data yaitu wawancara mendalam (*indepth interview*). Sementara itu perbedaan pada penelitian di atas dengan penelitian ini terletak pada tujuan penelitian, dimana tujuan penelitian ini yaitu untuk mengkategorisasi perilaku komunikasi verbal dan nonverbal, perilaku imitasi pada komunitas BLINK yang berada di Kota Makassar, serta mengkategorisasikan dampak budaya populer Korea terhadap budaya lokal. Sedangkan tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memahami pengalaman imitasi budaya Korea di kalangan remaja pengonsumsi serial drama Korea.

Berdasarkan dari hasil penelitian-penelitian yang telah dilakukan di atas, pada penelitian kali ini terdapat perbedaan dari penelitian-penelitian yang sebelumnya, yaitu informan penelitian difokuskan pada remaja yang memiliki intensitas tinggi dalam menonton serial drama Korea. Pembahasan pada penelitian ini juga fokus memahami pengalaman imitasi budaya Korea di kalangan remaja pengonsumsi serial drama Korea. Hal ini dipilih karena pada penelitian yang pertama hanya membahas persepsi masyarakat mengenai imitasi tayangan boyband dan girlband Korea, penelitian kedua fokus pada imitasi budaya Korean wave, penelitian ketiga fokus imitasi budaya melalui televisi, penelitian keempat fokus pada bentuk perilaku imitasi pada komunitas penggemar K-Pop, dan penelitian kelima fokus pada perilaku imitasi pada komunitas. Penelitian ini penting untuk diteliti karena pada penelitian kali ini akan mencoba mendeskripsikan gambaran sejauh apa pengalaman imitasi budaya Korea dalam menonton serial drama Korea pada remaja.

1.5.2 Paradigma

Paradigma merupakan suatu cara pandang bagi seorang ilmuwan mengenai sudut strategis dimana paling menentukan sebuah nilai dari disiplin atas pengetahuannya sendiri (Bungin, 2011). Selain itu paradigma juga dapat didefinisikan sebagai seperangkat dasar kepercayaan yang membantu mengarahkan suatu tindakan (Guba, 1990). Paradigma dapat digunakan untuk suatu panduan khusus yang menjaga konsistensi pada alur dan isi dari suatu penelitian.

Paradigma pada penelitian kali ini menggunakan paradigma interpretif. Menurut Burrell dan Morgan (1979) paradigma interpretif yaitu suatu produk langsung yang berasal dari tradisi idealisme sosialis yang berada di Jerman, paradigma ini mengutamakan titik berat pada peran yang terletak di bahasa, terjemahan dan pemahaman ilmu-ilmu sosial (Burrell & Morgan, 1979). Pada metode ini dipusatkan dalam suatu sifat subjektif di dunia sosial serta mencoba untuk memahami suatu kerangka mental dari objek pada penelitian. Tujuan dari metode interpretif adalah untuk dapat menganalisis realitas sosial serta bagaimana suatu hal dapat terbentuk (Ghozali & Chariri, 2007). Dengan menggunakan paradigma interpretif, penelitian ini akan menekankan fokus kepada pengalaman-pengalaman imitasi budaya pada remaja serta dapat memahami serta menerjemahkan makna pada kenyataan.

1.5.3 Konsep Imitasi

Barlow (dalam Afriani, 2014) berpendapat bahwa sebagian perilaku imitasi yang dilakukan oleh manusia disertakan dengan contoh perilaku atau modelling, dimana suatu proses pembelajaran yang ketika terjadi saat seseorang mengobservasi tingkah laku kemudian meniru. Proses imitasi pada remaja menurut Hergenhahn dan Olson (2009) dalam bukunya yang berjudul *Theories of Learning* dengan memperhatikan suatu model tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu atensi, retensi pembentukan perilaku, dan motivasi. Proses atensi yakni mengamati suatu model berupa

seseorang yang dihormati, dinilai baik, antraktif, atau dipandang keren. Dalam proses Retensi, segala macam informasi yang didapatkan dari hasil pengamatan selanjutnya akan disimpan. Kemudian selama proses pembentukan perilaku, subjek akan menetapkan bahwa sejauh manakah subjek dalam melakukan perilaku tersebut. Proses motivasi mendukung sesuatu yang terakhir diterima disaat subjek mengalami imitasi (Hergenhahn & Olson, 2009).

1.5.4 Modeling Theory oleh Albert Bandura

Dalam seluruh penelitian bersifat ilmiah, maka dari itu dalam penelitian dibutuhkannya suatu teori. Sebuah teori yang digunakan dalam penelitian kualitatif sifatnya masih sementara kemudian setelah peneliti terjun ke lapangan maka akan berkembang. Sifat dari penelitian kualitatif yaitu menemukan teori yang akan digunakan, dimana penelitian kali ini akan menggunakan teori modelling (peniruan) oleh Albert Bandura yang merupakan turunan dari Teori Belajar Sosial. Jess dan Gregory (2009) dalam bukunya yang berjudul *Theories of Personality* (Edisi Keenam) menjelaskan bahwa dasar dari teori pembelajaran sosial oleh Albert Bandura yaitu salah satunya bahwa manusia cukup fleksibel dan mampu untuk meninjau keahlian dalam berperilaku. Fokus pada pembelajaran dari teori ini yaitu pengalaman-pengalaman tak disengaja (*vicarious experiences*). Meskipun manusia telah banyak belajar yang didapat dari pengalaman nnya secara langsung, akan tetapi lebih banyak diambil dari aktivitas mengamati suatu perilaku pada individu (Feist & Feist, 2008).

Dalam buku berjudul *Social Learning Theory* (1977) dijelaskan mengenai pengamatan secara observasional terhadap pemodelan yang diatur oleh empat proses komponen (Bandura, *Social Learning Theory*, 1977)

:

1. **Attentional Processes (Proses Perhatian)**

Proses atensi ini menentukan apa yang akan diamati secara selektif oleh peniru dalam tingkah laku apa yang dimodelkan atau dicontohkan untuk dapat dipelajari. Perilaku yang dimodelkan bervariasi, oleh karena itu nilai pada suatu perilaku yang dicontohkan oleh model akan sangat berpengaruh sebagai penentuan tingkah laku pada model seperti apa yang akan diamati untuk ditiru dan mana yang akan diabaikan. Perhatian terhadap model juga tersalurkan oleh ketertarikan interpersonal mereka. Suatu model yang memiliki kualitas yang menarik maka model tersebut yang akan dicontoh atau ditiru, sedangkan sebaliknya model yang tidak menarik akan diabaikan. Attentional processes (proses perhatian) ini dalam penelitian akan membantu penulis dalam menentukan apa yang diamati secara selektif dalam banyaknya pengaruh pemodelan yang diekspos dan apa yang diekstraksi dari serial drama Korea.

2. Retention Processes (Proses Retensi)

Untuk sampai pada tahap meniru, objek yang telah melalui proses perhatian harus direpresentasikan atau disimpan dalam memori oleh pengamat model. Pada proses retensi ini bergantung pada dua sistem representasi yaitu imajinasi dan verbal. Dari hasil dari paparan berulang mengenai model akan menghasilkan gambar yang bertahan lama dalam ingatan imajinasi. Sistem representasi kedua melibatkan pengkodean secara verbal dari suatu model agar mereka dapat mencakup banyak informasi dalam bentuk yang mudah disimpan. Retention processes (proses retensi) akan membantu penulis dalam memahami bagaimana serial drama Korea yang dipaparkan oleh dua sistem representasi imajinasi dan verbal terhadap informan.

3. Motor Reproduction Processes (Proses Reproduksi Motor)

Proses ini menitikberatkan bahwa kemampuan motoric dari seorang model juga dapat mempengaruhi pelaku imitasi agar memungkinkan

mereka meniru tindakan atau perilaku apa yang dilihat secara menyeluruh maupun sebagian. Kemampuan kognitif serta kemampuan motor pada langkah ini cukup berperan penting. Motor reproduction processes (proses reproduksi motor) akan membantu penulis dalam memahami bahwa hasil ingatan dari proses retensi meningkat menjadi bentuk perilaku, yaitu imitasi budaya Korea.

4. Motivational Processes (Proses Motivasi)

Proses motivasi ini sangat penting, sebab dalam proses ini seseorang dapat menentukan sejauh mana kemampuan pelaku imitasi budaya Korea dalam melakukan peniruan pada perilaku aktor serial drama Korea yang mereka tiru. Penguatan pada proses ini yaitu dari segi motivasi, dimana dapat memacu keinginan pelaku imitasi dalam memenuhi tahapan belajar mereka.

Dalam Modeling Theory terdapat jenis-jenis peniruan sebagai tolak ukur, yaitu (Laefudin dalam Sari, 2021) :

1. Peniruan Langsung

Peniruan langsung yaitu ketika pelaku imitasi meniru tingkah laku yang dicontohkan atau dimodelkan oleh seorang model melalui demonstrasi cara bagaimana keterampilan tersebut dilakukan. Model mendemonstrasikan cara tersebut melalui proses perhatian secara langsung.

2. Peniruan Tidak Langsung

Peniruan tidak langsung yaitu ketika pelaku imitasi melakukan bentuk peniruan melalui imajinasi yang dialami oleh subjek atau perhatian secara tidak langsung terhadap model sebagai objek.

3. Peniruan Gabungan

Peniruan gabungan merupakan bentuk peniruan melalui penggabungan perilaku yang berlainan, yakni penggabungan antara peniruan langsung dengan peniruan tidak langsung.

4. Peniruan Sesaat

Tingkah laku atau tindakan yang ditiru oleh subjek dalam situasi tertentu saja.

5. Peniruan Berkelanjutan

Tindakan atau perilaku dapat ditiru secara berkelanjutan dan boleh ditonjolkan dalam berbagai situasi.

Teori modelling (peniruan) ini digunakan dalam studi ini karena akan membantu penulis bagaimana proses imitasi budaya Korea dan tolak ukur peniruan dalam menonton serial drama Korea. Dengan menggunakan teori modelling (peniruan) ini akan memudahkan peneliti untuk memahami pengalaman imitasi budaya Korea melalui serial drama Korea pada remaja pengonsumsi serial drama Korea.

1.5.5 Budaya dan Genre Serial Drama Korea

Budaya Korea berhasil meraih popularitas karena di dalamnya terdapat unsur apolitical yang dapat dilihat dari berbagai macam serial drama Korea yang diproduksi. Nasionalisme dalam serial drama Korea memiliki peran penting terhadap media dan pemerintahan di Korea Selatan yang menjalankan peran aktif agar dapat menjaga nilai *Hallyu* tetap eksis dan semakin berkembang di kedepannya. Rasa bangga terhadap budayanya membuat warga asli Korea Selatan percaya terhadap budaya pop yang mereka tanam dalam serial drama Korea akan banyak disukai oleh orang di luar negara Korea Selatan. Oleh karena itu, di setiap jiwa dalam hiburan Korea Selatan merepresentasikan diri mereka masing-masing sebagai bagian dari negara mereka yakni Korea Selatan (Ardia, 2014).

Dalam buku berjudul *Sociology – fourteenth edition* (2011) menjelaskan bahwa kebudayaan merupakan bagaimana cara kita berpikir, bertindak, dan beberapa benda material yang semuanya membentuk suatu cara hidup di masyarakat. Budaya mencakup seluruh apa yang ada di pikiran, bagaimana seseorang bertindak, serta apa yang dimiliki oleh

seseorang. Budaya juga sebagai penghubung masa lalu dengan masa depan. Budaya ditinjau ke dalam pikiran dan benda, atau dapat dikenal sebagai budaya nonmaterial dan budaya material. Budaya nonmaterial yaitu berupa gagasan atau ide yang diciptakan oleh masyarakat, sedangkan budaya material yaitu berkaitan dengan hal bersifat fisik yang juga diciptakan oleh masyarakat (Macionis, 2012).

1. Budaya Nonmaterial

- Simbol, dimana merupakan suatu yang membawa arti khusus yang diciptakan oleh masyarakat. Simbol dapat berupa kata-kata, siulan, dinding yang dilapisi oleh seni berupa graffiti, sebuah sorotan cahaya, kepalan tangan yang diacungkan (Macionis, 2012).
- Bahasa, merupakan kunci budaya di dunia yang berupa sistem dari simbol yang memungkinkan seseorang dapat berkomunikasi satu sama lain seperti hubungan individu antar individu, individu antar kelompok, dan kelompok antar kelompok. Bahasa juga sebagai kunci dari proses transmisi budaya, yaitu suatu proses yang dilakukan oleh satu generasi untuk mewariskan budayanya kepada generasi berikutnya. Jika dilihat dari kilas balik sejarah manusia, dapat disimpulkan bahwa tiap generasi mentransmisikan budaya mereka menggunakan perkataan atau dalam proses sosiologi dapat dikatakan sebagai 'tradisi budaya oral' (Macionis, 2012).
- Nilai dan Kepercayaan, nilai merupakan standar yang telah ditentukan secara budaya dan berguna sebagai alat penentu yang diinginkan, serta berfungsi sebagai pedoman luas di kehidupan sosial budaya. Nilai berhubungan dengan kepercayaan, yaitu terdapat suatu prinsip yang luas dimana didalamnya mencakup keyakinan, pemikiran, ide yang diyakini oleh sebagian orang sebagai kebenaran. Nilai berarti standar nya abstrak kebaikan,

sedangkan keyakinan merupakan hal khusus yang dapat dianggap benar atau pun salah oleh seseorang (Macionis, 2012).

- Norma, sebagai aturan dan harapan guna tolak ukur suatu anggota. Norma sebagai upaya pengendalian sosial atau social control bagi masyarakat guna mengatur pikiran dan perilaku anggotanya. Seorang sosiolog asal Amerika Serikat yaitu Sumner (1906 dalam Macionis, 2011) menciptakan norma Mores and Folkways. Mores merupakan norma-norma yang ditinjau secara luas dan didalamnya terdapat moral berarti besar bagi suatu kelompok, sebagai contoh tabu merupakan suatu adat dimana orang dewasa tidak boleh jalan di tempat umum tanpa mengenakan pakaian apapun. Sedangkan folkways lebih ke norma-norma dalam hal rutin atau santai. Secara garis besar, mores lebih mengarah ke adat istiadat yang dapat menentukan benar dan salah, sedangkan folkways menentukan benar dan kasar (Macionis, 2012).
- Budaya Ideal dan Nyata, merupakan kedua hal yang bertolakbelakang. Contohnya, pada budaya ideal mementingkan kesetiaan dalam pernikahan, namun pada budaya nyata sejumlah 17% pasangan yang sudah menikah melaporkan tentang pasangannya yang selingkuh (Macionis, 2012).

2. Budaya Material

- Budaya Material dan Teknologi

Selain elemen nonmaterial, budaya juga mencakup berbagai macam bentuk fisik yang disebut artefak. Budaya material pada suatu masyarakat juga dapat terlihat aneh bagi orang luar, sama halnya seperti elemen bahasa, norma, dan nilai. Artefak dalam sebagian masyarakat menggambarkan nilai-nilai dalam budaya sebagai dasarnya. Selain menggambarkan nilai, budaya material juga sebagai cerminan teknologi dalam masyarakat dan sebagai

pengetahuan yang digunakan masyarakat untuk bertahan hidup. Teknologi dinilai semakin kompleks maka semakin mampu masyarakat untuk membentuk dunia mereka secara baik maupun buruk (Macionis, 2012).

Serial drama Korea yang dibuat dalam bentuk miniseri yang terdiri dari 16 – 32 episode dan berdurasi kurang lebih selama 40 menit hingga 1 jam. Dari sekian banyaknya serial drama Korea yang diproduksi, mereka muncul dalam berbagai macam genre. Secara umum serial drama Korea terbagi dalam dua genre utama dengan acting pemain atau aktor yang berbakat, tingkat kematangan ide cerita, pemandangan bagus di lokasi shooting, dimana itu semua telah disusun oleh sutradara maupun penulis scenario dalam tiap episodennya. Kedua genre umum tersebut yaitu (Kaparang, 2013) :

1. Genre Sejarah (sageuk)

Serial drama Korea dalam genre ini didasarkan oleh tokoh sejarah, terdapat penggabungan kejadian-kejadian sejarah atau dapat dengan menggunakan latar belakang mengenai historis. Serial drama Korea dengan genre ini pada umumnya melibatkan alur cerita bersifat kompleks secara *setting*, pakaian atau kostum, hingga efek khusus. Pertarungan pedang, seni bela diri, persaingan tahta, intrik politik, sampai pencarian jodoh menjadi komponen besar dalam serial drama Korea dalam genre sejarah (sageuk).

2. Genre Modern

Dalam genre ini serial drama Korea biasanya membawa berbagai macam konflik yang berlangsung. Konflik yang biasa terdapat pada serial drama Korea genre modern ini melibatkan beragam konflik mengenai rintangan dalam mengejar impian, adanya hubungan yang tidak harmonis, adanya kesalahpahaman cukup besar, hingga cinta segitiga. Dalam serial drama Korea genre modern, pakaian disesuaikan sesuai dengan musim dari latar nya.

1.6 Operasionalisasi Konsep

Sebagai upaya pemahaman pengalaman imitasi budaya Korea dalam serial drama Korea pada remaja membutuhkan penelitian yang dilakukan secara mendalam untuk dapat mengetahui pengalaman imitasi budaya Korea di kalangan remaja pengonsumsi serial drama Korea pada remaja.

Modeling Theory dipakai oleh peneliti untuk menjelaskan proses bagaimana pengonsumsi serial drama Korea sampai pada tahap mengimitasi budaya Korea dengan meninjau tingkah laku atau pun perilaku seseorang melalui serial drama Korea. Hasil dari *modeling* atau peniruan akan mengarah menyerupai tingkah laku atau perilaku pada seseorang yang ditiru. Terdapat empat proses yang berkaitan dengan pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *modeling*, diantaranya yaitu :

1. Attentional Processes (proses perhatian)

Pada proses ini pelaku imitasi mengamati seperti apa perilaku atau tingkah laku pada pemain atau aktor serial drama Korea yang akan mereka tiru.

2. Retention Processes (proses retensi / ingatan)

Proses ini dilakukan setelah pelaku imitasi mengamati tingkah laku atau perilaku pada aktor serial drama Korea dan akan menyimpan setiap informasi yang mereka serap, kemudian mereka mengeluarkan ingatan mereka saat diperlukan.

3. Motor Reproduction Processes (proses reproduksi motor)

Pada proses ini dapat dititikberatkan bahwa kemampuan motoric dari aktor serial drama Korea juga dapat mempengaruhi agar memungkinkan bagi para pelaku imitasi budaya Korea meniru tindakan atau perilaku apa yang dilihat secara menyeluruh maupun sebagian.

4. Motivational Processes (proses penguatan / motivasi)

Proses penguatan atau motivasi ini sangat penting, sebab dapat menentukan sejauh mana kemampuan pelaku imitasi budaya Korea dalam melakukan peniruan pada perilaku aktor serial drama Korea. Penguatan

pada proses ini yaitu dari segi motivasi, dimana dapat memacu keinginan pelaku imitasi dalam memenuhi tahapan belajarnya atau pembelajarannya.

Modeling Theory juga dipakai oleh peneliti untuk melihat jenis – jenis peniruan yang diukur dalam Modeling Theory, diantaranya :

1. Peniruan Langsung

Peniruan langsung yaitu ketika pelaku imitasi meniru tingkah laku yang dicontohkan oleh aktor serial drama Korea melalui proses perhatian.

2. Peniruan Tidak Langsung

Peniruan tidak langsung yaitu ketika pelaku imitasi melakukan bentuk peniruan melalui suatu imajinasi pada subjek atau perhatian secara tidak langsung terhadap model sebagai objek.

3. Peniruan Gabungan

Peniruan gabungan merupakan bentuk peniruan melalui penggabungan perilaku pada aktor serial drama Korea yang berbeda, yaitu jenis peniruan langsung dengan peniruan tidak langsung.

4. Peniruan Sesaat

Tingkah laku atau tindakan yang ditiru dalam situasi tertentu.

5. Peniruan Berkelanjutan

Tindakan atau perilaku dapat ditiru secara berkelanjutan dan boleh ditonjolkan dalam berbagai situasi.

Kebudayaan merupakan bagaimana cara kita berpikir, bertindak, dan beberapa benda material yang semuanya membentuk suatu cara hidup di masyarakat. Budaya mencakup seluruh apa yang ada di pikiran, bagaimana seseorang bertindak, serta apa yang dimiliki oleh seseorang. Budaya juga sebagai penghubung masa lalu dengan masa depan. Budaya ditinjau dalam dua hal yaitu pikiran dan benda, atau dapat dikenal sebagai budaya nonmaterial dan budaya material .

1. Budaya nonmaterial

Budaya yang berupa gagasan atau ide yang diciptakan oleh masyarakat. Budaya nonmaterial sifatnya tidak terlihat dan bukan berbentuk fisik. Budaya material dapat berupa simbol, bahasa, nilai dan kepercayaan, norma, serta budaya ideal dan nyata.

2. Budaya material

Budaya yang berkaitan dengan hal bersifat fisik yang juga diciptakan oleh masyarakat. Budaya material mencakup berbagai macam bentuk fisik yang dapat disebut artefak.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian kualitatif, dengan tujuan untuk memahami suatu fenomena dimana sedang terjadi pada subjek penelitian, yakni persepsi, motivasi, tindakan, perilaku secara holistic dengan mengartikannya ke dalam bentuk kata-kata serta bahasa yang terdapat pada konteks khusus yang alamiah menggunakan beragam metode alamiah (Moleong, 2007).

Penelitian kualitatif ini menggunakan metode fenomenologi, yaitu salah satu alat dari penelitian yang digunakan untuk penelitian dengan paradigma interpretif. Dalam buku Littejohn et al (2009) menjelaskan bahwa fenomenologi adalah penelitian yang melihat gaya pada seseorang dalam memahami dan memberi suatu makna terhadap kejadian-kejadian yang terjadi di kehidupannya, seperti pemahaman terhadap dirinya (Littlejohn & Foss, 2009).

1.7.2 Situs Penelitian

Tempat atau wilayah dalam penelitian ini yakni DKI Jakarta. Berdasarkan survey yang dilakukan oleh Tirto dalam <https://tirto.id/anak-muda-lebih-suka-serial-korea-ketimbang-sinetron-coSM> dengan total sebanyak 529 responden yang tersebar di Indonesia, DKI Jakarta

menduduki peringkat tertinggi dalam menonton serial drama Korea dengan persenan sebesar 23,63%, hal ini menjadi sebagai dasar lokasi penelitian yang dilaksanakan di DKI Jakarta.

1.7.3 Subjek Penelitian

Penentuan subjek pada penelitian yaitu dengan memilih subjek yang sesuai dengan tujuan penelitian tanpa memperlihatkan kemampuan dalam menggeneralisasi. Penentuan subjek penelitian diambil secara *purposive sampling*, dimana teknik pengambilan sampel mengenai sumber data terhadap orang yang dianggap berpengalaman sesuai dengan harapan peneliti dengan pertimbangan (Sugiyono, 2013).

Subjek pada penelitian ini yaitu merujuk pada enam remaja akhir (late adolescence) dengan rentang usia 19 – 25 tahun yang intensif menonton serial drama Korea setiap hari dan memiliki minat dalam mengimitasi budaya Korea di Jakarta. Menurut Hall dalam salah satu jurnal *Communications Vol.1 No.1 Januari 2019* yang berjudul *Pengaruh Budaya Korea (K-Pop) Terhadap Remaja di Kota Cirebon*, remaja akhir (late adolescence) dengan rentang umur 19 – 25 tahun mereka sedang berada pada masa memperkuat ke arah periode dewasa. Hal ini ditandai dengan beberapa hal, yaitu : (1) Memiliki minat yang semakin diyakini terhadap beberapa fungsi intelek. (2) Dalam ego nya mencari peluang untuk menyatu dengan orang lain serta pengalaman baru. (3) Identitas seksual yang terbentuk dan tidak dapat tumbuh lagi. (4) Sikap egosentrisme yang tergantikan dengan keseimbangan antar kepentingan sendiri dengan orang lain. (5) Terdapat pemisah diri nya (private self) dengan masyarakat (the public).

1.7.4 Jenis Data

Menurut Moleong (2007) dalam bukunya yang berjudul *Metodologi Penelitian Kualitatif*, jenis data yaitu terbagi menjadi sumber data tertulis, kata-kata dan aksi, foto, juga statistic. Jenis data pada penelitian yaitu kata-

kata dan aksi, sumber tertulis, artikel ilmiah, jurnal dan hal lain yang sesuai dengan tema penelitian kali ini (Moleong, 2007).

1.7.5 Sumber Data

Pada penelitian ini jenis data yang digunakan yakni terbagi menjadi 2 data, yaitu:

1.7.5.1 Data primer

Data primer yaitu data yang dapat diperoleh secara langsung oleh pengkaji dengan cara observasi secara langsung serta wawancara mendalam dengan para informan.

1.7.5.2 Data Sekunder

Data sekunder yaitu data diperoleh dengan studi literature terkait peneliti melalui sumber-sumber tertulis seperti artikel ilmiah, jurnal, skripsi, dan hal lain yang sesuai dengan tema penelitian ini.

1.7.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu melalui wawancara secara mendalam (in depth interview) dengan subjek penelitian, observasi secara langsung, beserta dokumen. Yin (2000) menjelaskan dalam Nugrani (2014 : 126) bahwa wawancara secara mendalam (in depth interview) merupakan wawancara dengan cara terbuka dan fleksibel, tidak terstruktur, dan tidak bersuasana formal dengan tujuan untuk dapat menyajikan konstruksi pada saat ini pada suatu konteks pribadi, kegiatan, kejadian, motivasi, persepsi, emosi, bantuk dan tingkat partisipasi, dan lainnya (Nugrahani, 2014).

Dengan menggunakan teknik pengumpulan data secara observasi akan memungkinkan peneliti mendapatkan gambaran baru yang mana tidak ditemukan dari wawancara. Dalam bukunya yang berjudul Metode Kualitatif (Jenis, Karakteristik, dan Keunggulannya), Raco (2010 : 60) menjelaskan bahwa peneliti mendapatkan penemuan baru jika peneliti

berpengalaman dalam konteksnya secara langsung juga dapat menyesuaikan diri sesuai keadaan (Raco, 2010).

1.7.7 Analisis dan Interpretasi Data

Analisis data merupakan suatu proses mengelompokkan serta mengurutkan data berbentuk pola, kategori, maupun satuan dari uraian dasar sehingga terdapat tema yang dapat dirumuskan hipotesis kerja berdasarkan data (Moleong, 2004: 103). Untuk hasil dari penelitian ini nanti nya akan dianalisis menggunakan model analisis fenomenologi interpretatif (AFI) dimana analisis ini memiliki tujuan untuk mengekspresikan bagaimana seseorang menggambarkan dunia pribadi serta sosial nya secara jelas dengan fokus mengenai pendapat masing – masing individu secara personal menyangkut peristiwa yang terjadi. Terdapat beberapa tahapan analisis fenomenologi interpretatif, yaitu (Larkin, Flowers, & Smith, 2009) :

1. Reading and Re-reading

Tahap ini merupakan penulisan dari hasil transkrip wawancara berbentuk rekaman suara menjadi tulisan dengan analisis lebih rinci serta mengulangi pembacaan transkrip agar dapat dipahami secara mendalam mengenai hasil wawancara terhadap para informan.

2. Initial Noting

Tahap ini merupakan pengujian isi dari kata, kalimat, serta bahasa yang digunakan oleh subjek ketika proses wawancara berlangsung dengan membaca ulang transkrip wawancara. Kemudian peneliti akan menuliskan temuan yang dianggap menarik sehingga dapat menghasilkan catatan khusus.

3. Developing Emergent Themes

Tahap ini merupakan pembacaan hasil transkrip secara ulang, kemudian penulis akan mengembangkan tema yang terdapat pada transkrip.

4. Searching for Connections Across Emergent Themes

Mencari hubungan dalam berbagai tema yang telah ditemukan dan diuraikan secara kronologis, kemudian hubungan antar tema yang ditemukan akan dikembangkan serta dilakukan penggambaran atau pemetaan atas tema yang memiliki relasi antara satu dengan lainnya.

5. *Moving the Next Cases*

Tahap dimana menerapkan tahapan sebelumnya kepada semua partisipan atau kasus yang ada, sehingga kasus tersebut dapat dikatakan selesai serta terbentuk hasil analisis. Tahapan ini dilakukan sampai semua kases yang disampaikan oleh informan selesai.

6. *Looking for Patterns Across Cases*

Tahap ini menemukan pola yang muncul antara semua kasus maupun tema yang telah ditemukan, kemudian mencari hubungan atau keterkaitannya.

1.7.8 Kualitas Data

Kualitas data (*goodness criteria*) dalam penelitian ini akan dilihat dari *trustworthiness* yang diperoleh melalui empat kriteria dalam teknik pemeriksaan keabsahan pada suatu data, yaitu (Moleong, 2007):

1. Kepercayaan (*credibility*)

Agar tingkat kepercayaan atas hasil penemuan tercapai dapat dilakukan ikuri. Peneliti menggunakan triangulasi sumber dalam pengujian kredibilitas dengan cara memverifikasi data maupun informasi yang diperoleh melalui alat dan waktu yang beda (Moleong, 2007: 330). Untuk dapat memenuhi standar dalam penelitian ini dilihat dari pengamatan peneliti di lapangan terhadap keenam informan, melakukan observasi, pengecekan data, hingga pemeriksaan dari hasil penelitian.

2. Kebergantungan (*dependability*)

Dalam tahap uji kebergantungan dijalankan yakni dengan cara memeriksa keseluruhan pada proses penelitian. Hal tersebut meliputi penentuan fokus penelitian, tahap observasi, penentuan sumber data,

melakukan analisis data, serta membuat kesimpulan dari penelitian. Dalam uji kebergantungan ini akan melibatkan dosen pembimbing untuk keseluruhan proses hingga tercapainya hasil penelitian.

3. Keteralihan (*transferability*)

Pada tahap keteralihan, seorang peneliti mencari dan mengumpulkan data mengenai kejadian empiris dalam konteks yang sama. Dalam penerapannya, cara yang dilakukan yaitu menganalisis data yang sistematis untuk dapat menghasilkan laporan yang rinci, jelas, dan sistematis mengenai hasil penelitian pengalaman imitasi budaya Korea dalam menonton serial drama Korea pada remaja. Pengujian ini sebagai penilaian dari hasil penelitian, sejauh mana hasil dari penelitian tersebut dapat dipahami, serta diterapkan pembaca laporan.

4. Kepastian (*confirmability*)

Selain dengan mengumpulkan data dari beberapa fakta sebelumnya yang terdapat pada latar belakang kemudia diperkuat dengan peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengambil data secara langsung, sehingga di dalamnya terdapat suatu proses yang dimulai dari pengumpulan data hingga hasil penelitian di akhir. Setelah terdapat hasil dari penelitian, selanjutnya dilakukan diskusi interpretasi. Guna dari proses penelitian ini dilakukan yakni untuk memperoleh hasil penelitian sebagai fungsi dari penelitian.