

**POLA DAN MOTIF MENONTON DRAKOR DI KALANGAN REMAJA
(Studi Kasus Menonton Drakor Pada Kalangan Remaja di Jakarta Pusat)**

Skripsi ini Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Mendapatkan Gelar Sarjana Strata Satu
dalam Bidang Ilmu Sosiologi (S.Sos)



SKRIPSI

Disusun Oleh:

DEVY EKA RAMADHINI

NIM: SOS18040044

**PROGRAM STUDI SOSIOLOGI
FAKULTAS ILMU SOSIAL
UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA INDONESIA
JAKARTA
2022**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pola dan Motif Menonton Drakor di Kalangan Remaja (Studi Kasus Menonton Drakor Pada Kalangan Remaja di Jakarta Pusat)”. Yang telah disusun oleh Devy Eka Ramadhini dengan NIM SOS18040044 telah diperiksa dan disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi untuk diujikan pada sidang skripsi (munaqosyah).

Jakarta, 8 Desember 2022



Naeni Amanulloh, M.Si

NIDN: 307037903

LEMBAR PENGESAHAN


Skripsi dengan judul “Pola dan Motif Menonton Drakor di Kalangan Remaja (Studi Kasus Menonton Drakor Pada Kalangan Remaja di Jakarta Pusat)” yang disusun oleh Devy Eka Ramadhini, dengan NIM SOS 18040044 telah diujikan dalam sidang munaqosyah pada Program Studi Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia Jakarta pada tanggal 19 Desember 2022 dan direvisi sesuai saran tim penguji. Maka skripsi tersebut telah diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Sosiologi (S.Sos).

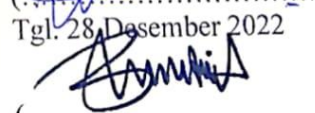
Jakarta, 28 Desember 2022
Dekan Fakultas Ilmu Sosial,


Naeni Amanulloh, M.Si.

TIM PENGUJI

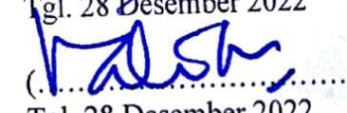
1. **Nurun Najib, M.Si**
(Ketua Prodi Sosiologi)
2. **Shinta M. Rezeky, M.Si**
(Sekretaris Prodi Sosiologi)
3. **Moh. Faiz Maulana, M.Si**
(Dosen Penguji 1)
4. **M. Nurul Huda, M.Si**
(Dosen Penguji 2)
5. **Naeni Amanulloh, M.Si**
(Dosen Pembimbing)


(.....)
Tgl. 28 Desember 2022


(.....)
Tgl. 28 Desember 2022


(.....)
Tgl. 28 Desember 2022


(.....)
Tgl. 28 Desember 2022


(.....)
Tgl. 28 Desember 2022

PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Devy Eka Ramadhini

NIM : SOS18040044

Tempat/Tanggal Lahir : Jakarta, 20 Desember 1999

Menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pola dan Motif Menonton Drakor di Kalangan Remaja (Studi Kasus Menonton Drakor Pada Kalangan Remaja di Jakarta Pusat)” adalah hasil dari karya asli yang dibuat oleh penulis, dan juga bukan hasil plagiasi. Kutipan-kutipan yang telah diambil oleh penulis telah disertakan dengan sumbernya. Jika di kemudian hari pernyataan ini terbukti tidak benar, maka sepenuhnya akan menjadi tanggung jawab penulis, dan penulis juga bersedia ketika gelar akademiknya dibatalkan sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Jakarta, 8 Desember 2022
Yang menyatakan,



Devy Eka Ramadhini
NIM: SOS18040044

ABSTRAK

Devy Eka Ramadhini. Pola dan Motif Menonton Drakor di Kalangan Remaja (Studi Kasus Menonton Drakor Pada Kalangan Remaja di Jakarta Pusat). Skripsi, Jakarta: Program Studi Sosiologi. Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia 2022.

Budaya populer dari Korea Selatan (*Hallyu*) ini telah memasuki pasar Indonesia, salah satunya yaitu Drakor. Drakor merupakan sebuah mini seri atau drama yang menceritakan kisah sehari-hari, mempunyai alur yang menarik dan juga pemain dari drama ini mempunyai visual yang menawan. Sebagai hiburan, Drakor dapat dinikmati oleh semua kalangan, tidak terkecuali remaja. Remaja peer group (*Butterfly Squad*) ini telah menikmati Drakor karena mempunyai alur yang menarik, aktor pemain yang menawan dan juga episode dari Drakor ini cenderung sedikit daripada sinetron lokal. Tindakan sosial ini bukan hanya dilakukan oleh remaja (*Butterfly Squad*) saja, akan tetapi juga dapat dilakukan oleh remaja lain. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Dengan teknik pengambilan data yaitu wawancara, observasi, dan dokumentasi. Kemudian teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Tindakan Sosial Max Weber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya motif atau alasan menonton Drakor, yaitu adanya alasan informan memilih dan menyukai Drakor. Lalu pada pola menonton Drakor, yaitu adanya waktu menonton Drakor dan genre Drakor yang disukai informan. Dan yang terakhir adanya menonton Drakor dan perubahan perilaku, yaitu adanya tidak kecanduan setelah menonton Drakor, mengkonsumsi produk-produk Korea setelah menonton Drakor, dan pengaruh hidup setelah menonton Drakor.

Kata Kunci: budaya populer, hallyu, drakor, remaja, tindakan sosial

ABSTRACT

Devy Eka Ramadhini. Patterns and Motives for Watching Drakor Among Teenagers (Case Study of Watching Drakor Among Teenagers in Central Jakarta). Thesis, Jakarta: Sociology Study Program. Nahdlatul Ulama University of Indonesia 2022.

Popular culture from South Korea (Hallyu) has entered the Indonesian market, one of which is Drakor. Drakor is a mini series or drama that tells everyday stories, has an interesting plot and also the players from this drama have charming visuals. As entertainment, Drakor can be enjoyed by all people, including teenagers. This peer group teenager (Butterfly Squad) has been enjoying Drakor because it has an interesting plot, charming actors and also the episodes of this Drakor tend to be a bit more than local soap operas. This social action is not only carried out by teenagers (Butterfly Squad), but can also be carried out by other teenagers. The research method used in this research is descriptive qualitative. With data collection techniques, namely interviews, observation, and documentation. Then the theory used in this study is Max Weber's theory of Social Action. The results of the study show that there are motives or reasons for watching Drakor, namely the informants' reasons for choosing and liking Drakor. Then on the pattern of watching Drakor, namely the time to watch Drakor and the Drakor genre that the informant likes. And finally, there is watching Drakor and changes in behavior, namely not being addicted after watching Drakor, consuming Korean products after watching Drakor, and the influence of life after watching Drakor .

Keywords: popular culture, hallyu, drakor, youth, social action

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan segala rahmat dan hidayah-Nya kepada penulis. Sehingga penulisan skripsi yang berjudul *Pola dan Motif Menonton Drakor di Kalangan Remaja (Studi Kasus Menonton Drakor Pada Kalangan Remaja di Jakarta Pusat)* ini dapat terselesaikan, walaupun masih banyak kekurangan. Kemudian, penulisan skripsi ini juga menjadi salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh penulis agar mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu (S1) pada Program Studi Sosiologi, Fakultas Ilmu Sosial, di Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.

Skripsi ini dapat terselesaikan tentunya tidak lepas dari kemurahan hati dan juga dukungan dari berbagai pihak, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Segala dukungan serta bantuan yang telah diberikan tentunya sangat berharga bagi penulis, dalam menyelesaikan skripsi ini. Kemudian pada kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada Bapak/Ibu yang terhormat, diantaranya yaitu:

1. Orang tua tersayang, Bapak Sujakata dan Ibu Siti Komara. Yang telah memberikan dukungan materi, tenaga, serta doa-doa terbaik untuk penulis agar mendapatkan gelar Sarjana Strata Satu (S1).
2. Bapak Juri Ardiantoro, Ph.D selaku Rektor Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.
3. Bapak Naeni Amanulloh, M.Si selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia. Dan juga Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah sabar membimbing serta memberikan arahan dengan baik selama penulis membuat skripsi ini.
4. Bapak Muhammad Nurun Najib, M.Si selaku Kepala Prodi Sosiologi Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.

5. Ibu Shinta Mutiara Rezeky, M.Si selaku Sekretaris Prodi Sosiologi Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.
6. Bapak Moh. Faiz Maulana, M.Si selaku Dosen Penguji I, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.
7. Bapak M. Nurul Huda, M.Si selaku Dosen Penguji II, Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.
8. Para Dosen Prodi Sosiologi yang telah memberikan ilmu yang berharga kepada penulis di Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia.
9. Kerabat Himpunan Mahasiswa Sosiologi Universitas Nahdlatul Ulama Indonesia yang telah memberikan pelajaran serta pengalaman berorganisasi kepada penulis.
10. Teman-teman seperjuangan di Prodi Sosiologi 2018 yang telah memberikan arti pertemanan, kebersamaan, serta telah mengisi kehidupan penulis selama di kampus.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	Error! Bookmark not defined.
PERNYATAAN ORISINALITAS	ii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Pertanyaan Penelitian	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Manfaat Penelitian.....	5
F. Sistematika Penulisan.....	5
BAB II KERANGKA BERPIKIR PENELITIAN	7
A. Tinjauan Teori dan Konsep.....	7
B. Penelitian Terdahulu.....	17
C. Kerangka Berpikir	25
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....	27
A. Metode Penelitian.....	27
B. Waktu dan Lokasi Penelitian	27
C. Informan Penelitian	28
D. Teknik Pengumpulan Data	29
E. Analisis Data.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	35
A. Jakarta Dan Drakor.....	35
B. Hasil Penelitian	38
C. Pembahasan	49
A. Kesimpulan	59
B. Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	62

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Di zaman modern ini sudah banyak perubahan pada perkembangan teknologi, budaya sosial maupun ekonomi. Dengan adanya perkembangan itu semua dapat berpengaruh dengan kemajuan negara di seluruh dunia, termasuk di Indonesia. Saat ini teknologi internet sangatlah maju, karena dapat memudahkan masyarakat untuk melakukan kegiatan sehari-harinya. Salah satu hasil kemajuan teknologi internet yaitu masuknya budaya-budaya baru dari luar Negeri, seperti budaya populer dari Negara Korea Selatan.

Negara Korea Selatan saat ini cukup terkenal belakangan ini, dan berbagai produk budaya Korea mulai mewarnai kehidupan masyarakat di berbagai belahan dunia. Mulai dari film, drama, lagu, *fashion*, dan gaya hidup produk-produk industri lainnya. Budaya Korea berkembang begitu pesat dan meluas serta diterima oleh masyarakat, sampai menghasilkan sebuah fenomena *Hallyu* (gelombang Korea) (Simbar: 2016).

Drakor merupakan budaya kesenian yang mengacu kepada drama televisi di Korea dalam sebuah miniseri dan menggunakan bahasa Korea di mana dalam Drakor mengangkat kisah-kisah kehidupan manusia. Drakor juga mengangkat kebudayaan, kehidupan dan masalah sehari-hari serta kisah yang tidak bertele-tele membuat masyarakat hampir di seluruh Asia bahkan dunia menyukainya baik dari kalangan remaja, kalangan dewasa dan terutama kalangan kaum perempuan. Drakor juga tidak hanya menyajikan satu genre saja, tetapi berbagai macam genre yang menarik untuk ditonton (Prasanti dan Dewi: 2020). Karena perkembangan

teknologi sudah maju dengan pesat maka masyarakat di Indonesia dapat melihat Drakor dengan mudah melalui situs online, blog, dan aplikasi, seperti Viu, Netflix, Telegram, dan Iqiyi.

Karena Drakor sering ditonton oleh banyak orang, hasilnya dapat memicu masuknya *Hallyu* (gelombang Korea). Istilah ini dinyatakan sebagai budaya yang baru, karena di Indonesia Drakor sudah banyak penggemarnya. Dirujuk dari Kedutaan Besar Korea Selatan untuk Republik Indonesia, istilah *Hallyu* merupakan istilah yang digunakan untuk menjelaskan penyebaran kebudayaan Korea Selatan secara global ke berbagai negara di seluruh dunia pada sekitar awal tahun 1990. *Hallyu* merupakan gelombang Korea (demam Korea). *Hallyu* sendiri memiliki beberapa konten-konten kebudayaan yang di antaranya adalah *KPop* atau musik pop Korea, drama TV atau yang lebih dikenal dengan sebutan Drakor, film, kuliner, kecantikan, sastra, bahasa, budaya lokal hingga *fashion* (Prasanti dan Dewi: 2020).

Munculnya kebudayaan negara maju dapat masuk dengan mudah karena adanya perkembangan teknologi, maka dari itu banyak masyarakat yang menerima kebudayaan tersebut secara masif atau dapat diterima dengan sangat baik tanpa melihat dampak positif dan negatifnya. Sehingga kebudayaan itu hadir di tengah-tengah masyarakat, sampai menjadi konsumsi masyarakat secara terus menerus, hingga menjadi kebudayaan baru bagi kehidupan masyarakat tersebut. Inilah yang memicu hadirnya budaya populer atau *pop culture*. Budaya populer merupakan budaya yang dibentuk oleh masyarakat yang secara tidak sadar diterima dan diadopsi secara luas dalam masyarakat (Ardia: 2014).

Masyarakat membentuk budaya baru dari budaya-budaya yang mereka serap melalui informasi yang mereka peroleh dari kehadiran media global. Munculnya budaya populer ini dikhawatirkan dapat menghilangkan budaya asli suatu negara. Orang-orang bersifat konsumtif hanya untuk mengikuti tren budaya populer itu. Budaya populer ini dapat mendorong orang untuk kekinian agar tidak ketinggalan zaman (Ardia: 2014).

Banyak orang yang telah terpengaruh oleh adanya kemunculan budaya populer ini di Indonesia. Mulai dari remaja, mahasiswa, pekerja, bahkan sampai ibu rumah tangga pun juga ada. Drakor yang termasuk budaya populer itu sangat diminati oleh masyarakat, salah satunya yaitu remaja. Remaja saat ini dapat menonton Drakor di aplikasi *smartphone* untuk mengikuti kisah drama yang ada di Korea, dari segi alur ceritanya, bahasanya, cara pakaiannya bahkan dengan melihat para pemain yang wajahnya sangat menarik untuk dilihat itu dapat membuat para remaja menonton drama berulang-ulang seperti kecanduan.

Para remaja juga mengajak teman bermainnya untuk menonton Drakor, karena mereka dapat membahas drama itu ketika sedang bermain dan merasa seperti satu pikiran jika sedang bersama. Banyak para remaja yang menonton Drakor bukan hanya karena diri sendiri saja tetapi juga karena lingkungan teman sebaya dan keluarga. Pola menonton Drakor ini cukup menarik untuk remaja, karena dengan adanya berbagai macam pola menonton ini kita dapat mengetahui bagaimana waktu menonton Drakor pada remaja dan juga genre apa yang disukai oleh para remaja. Dalam hal ini waktu menonton Drakor bagi remaja dapat beraneka ragam, seperti hanya untuk mengisi waktu luang dengan

menonton Drakor, bahkan sampai ada yang mencuri-curi waktu untuk menonton Drakor karena jenuh dengan kegiatan yang sedang dilakukannya.

B. Rumusan Masalah

Drakor sudah tidak asing lagi di tengah-tengah masyarakat di Indonesia. Drakor seakan menghipnotis masyarakat untuk terus menontonnya, karena dalam drama ini mempunyai alur kisah yang menarik. Banyak genre yang disajikan dalam Drakor seperti, romansa, action, hukum, medis, kriminal, komedi, horror, maupun misteri. Drakor sangat berbeda daripada sinetron di Indonesia, karena dalam Drakor hanya menyediakan 20-30 episode per dramanya. Sedangkan sinetron di Indonesia lebih dari ratusan bahkan ada yang mencapai ribuan episode, tentu itu dapat membuat jenuh penonton.

Dalam hal ini Drakor banyak sekali penggemarnya, dari yang muda sampai yang tua, salah satunya yaitu, remaja. Namun apakah benar para remaja menonton Drakor hanya saat waktu luang? Kapankah mereka menonton? Atau mereka dapat mencuri-curi waktu hanya untuk menonton Drakor? Karena dengan hanya bermodal kuota dan langganan aplikasi para remaja dapat menonton Drakor secara mudah, seperti di Viu, Iqiyi, Netflix dan masih banyak lagi. Dalam hal ini Drakor merupakan hiburan, sebab dengan cerita alurnya yang menarik. Akan tetapi bukan hanya alurnya saja yang menarik, para aktor dan aktrisnya pun juga sangat menarik apalagi mereka selebritas terkenal di Korea Selatan.

C. Pertanyaan Penelitian

1. Apa motif para remaja di Jakarta Pusat untuk menonton Drakor?
2. Bagaimana pola menonton Drakor di kalangan remaja di Jakarta Pusat?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui motif para remaja di Jakarta Pusat dalam menonton Drakor
2. Untuk mengetahui pola remaja di Jakarta Pusat dalam menonton Drakor

E. Manfaat Penelitian

Dari segi teoritis manfaat penelitian untuk menambah wawasan pembaca dan juga peneliti tentang Pola dan Motif Menonton Drakor di Kalangan Remaja. Dari segi akademis diharapkan peneliti dapat menambah keilmuan tentang kajian sosiologi khususnya sosiologi budaya. Sedangkan dari segi praktis manfaat penelitian ini untuk dapat mengetahui dan mengkaji lebih dalam tentang suatu bentuk budaya populer atau *pop culture* yang saat ini sudah tidak asing lagi di Indonesia, selain itu juga bisa menjadi bahan masukan untuk peneliti tentang Pola dan Motif Menonton Drakor di Kalangan Remaja.

F. Sistematika Penulisan

Skripsi ini terdiri dari lima bab yang dapat diuraikan dalam sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pertama, terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, pertanyaan penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN TEORI

Pada bab kedua, terdiri dari kajian teori (yang menjelaskan tentang Drakor (Drama Korea), budaya populer, remaja & gaya hidup dan tindakan sosial Weber) kerangka berpikir dan tinjauan penelitian terdahulu.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Pada bab ketiga, terdiri dari metode penelitian, waktu dan lokasi penelitian, informan penelitian, teknik pengumpulan data (seperti observasi, wawancara dan dokumentasi) serta analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab keempat, terdiri dari Jakarta dan Drakor, hasil penelitian (motif menonton Drakor, pola menonton Drakor, menonton Drakor dan perubahan perilaku). Lalu kemudian pembahasan (motif menonton Drakor remaja *peer group* (*Butterfly Squad*) dalam tindakan sosial Max Weber, pola menonton Drakor remaja *peer group* (*Butterfly Squad*) dalam tindakan sosial Max Weber, dan perubahan perilaku remaja *peer group* (*Butterfly Squad*) setelah menonton Drakor dalam tindakan sosial Max Weber).

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab kelima, terdiri dari kesimpulan dan juga saran yang telah ditemukan oleh peneliti.

BAB II

KERANGKA BERPIKIR PENELITIAN

A. Tinjauan Teori dan Konsep

1. Drakor (Drama Korea)

Drakor merupakan singkatan dari Drama Korea yang tercipta dari adanya *Hallyu* atau demam Korea. *Hallyu* adalah gelombang budaya Korea yang kini sedang trend di Indonesia. Budaya Korea ini sebenarnya sudah masuk ke Indonesia sejak awal tahun 2000an seiring dengan masuknya teknologi Korea seperti mobil bermerek Hyundai dan KIA. Dan adapun merek elektronik Samsung, dan beberapa Drakor yang kerap diputar di televisi nasional. Oleh karena itu masyarakat mulai mengenal Korea (Ida: 2017).

Drakor merupakan drama dari Korea Selatan yang menceritakan cerita kehidupan di Korea ataupun fiksi yang berbahasa Korea dan mempunyai genre yang banyak dan menarik seperti, romansa, horror, misteri, kriminal, komedi, maupun action. Drakor sendiri juga mayoritas hanya mengeluarkan 20-30 episode tiap dramanya, karena kisahnya yang tidak bertele-tele membuat masyarakat hampir di seluruh Asia bahkan dunia menyukainya baik dari kalangan remaja maupun orang dewasa terutama kalangan kaum perempuan. Oleh karena itu Drakor sering dibicarakan di berbagai fenomena dalam lingkungan masyarakat.

Melihat sejarahnya, *Hallyu* tersebut juga dikenal masyarakat, terutama anak muda Indonesia, melalui drama-drama Korea di televisi. Drakor mulai hadir jam tayang televisi di negara-negara Asia seperti Hong Kong, Taiwan, Singapura, Vietnam dan Indonesia sejak 1990-an. Pada tahun 2005, mulai diputar Drakor

yang berjudul *Full House* di Indosiar untuk pertama kali. Drama ini rupanya mendapat perhatian yang besar dari penonton. Buktinya, drama yang bercerita tentang pernikahan kontrak ini sukses diputar berkali-kali di televisi swasta. *Full House* diputar di stasiun televisi seperti Indosiar dan ANTV sampai lima kali hingga akhir 2007 (Ida: 2017).

Bahkan pada September 2022 ini Drakor yang berjudul *Full House* diputar kembali di NET TV. Bukan hanya satu Drakor saja bahkan ada beberapa lagi yang di putar di NET TV pada September ini, seperti Drakor *Boys Over Flower* dan *Dream High*. Semua Drakor itu sangat terkenal saat awal tayang di televisi, karena alur ceritanya yang *fresh* dan genre nya yang sangat diminati para remaja, seperti genre romansa, dan drama musikal.

Drakor telah menjadi bagian dari rutinitas kehidupan masyarakat di Indonesia sebagai salah satu bentuk media hiburan yang dapat memberikan efek menghibur dan berimajinasi dengan menonton Drakor yang biasanya berkaitan dengan berbagai aspek kehidupan. Drakor dibuat tidak hanya untuk menghibur saja tapi juga memiliki berbagai maksud yang ingin disampaikan baik itu informasi maupun pelajaran hidup yang tersedia dalam sebuah Drakor dan dapat memberikan pengetahuan baru bagi masyarakat yang menonton nya (Topan dan Ernungtyas: 2020)

Dalam Drakor diperankan oleh bintang aktor maupun aktris yang sangat rupawan, sehingga banyak yang penonton yang mengaguminya. Maka dari itu Drakor banyak penggemarnya apalagi jika alur drama itu sendiri dikemas dengan cerita yang semenarik mungkin maka para penonton akan semakin penasaran dan tidak mau meninggalkan drama itu sendiri.

Menurut Sella (2013, dalam Topan dan Ernungtyas: 2020) alur cerita yang tidak terduga atau yang kuat dalam genre drama yang beragam dan tentu saja didukung oleh akting dari pemain yang dapat dengan mudah menangis secara alami menyebabkan banyak warga Asia yang melihat Drakor menjadi tersentuh hatinya. Selain itu, cerita yang ditampilkan pada drama merupakan budaya Asia pada umumnya, konsep cinta sejati, pengorbanan, dan konsep kehidupan lain yang terlihat dalam Drakor tidak jauh berbeda dengan konsep kehidupan yang ada di masyarakat Asia pada umumnya. Program drama adalah pertunjukan yang melibatkan konflik dan emosi. Dengan demikian program drama biasanya aktor yang akan memerankan adegan menjadi karakter tertentu. Sebuah drama akan mengikuti kehidupan karakter atau berpetualang dengan tokoh drama tersebut (Topan dan Ernungtyas: 2020).

2. Budaya Populer

Budaya populer merupakan budaya yang muncul atas keterlibatan dengan media. Media dapat memproduksi sebuah bentuk budaya, sehingga masyarakat menyerap informasi dan menjadikannya sebagai sebuah bentuk kebudayaan (Kartikawati: 2019). Budaya populer hadir dalam kehidupan masyarakat lokal (Indonesia) pada kondisi tertentu yang dapat digunakan untuk melihat ataupun menggambarkan kehidupan dan gaya hidup yang sedang dialami. Budaya populer dari luar dan bercampur dengan budaya populer lokal (Indonesia) menjadi satu dalam media yang dapat dikonsumsi setiap harinya oleh masyarakat (Ida: 2017).

Berkembangnya era globalisasi pada zaman ini mengakibatkan beberapa budaya masuk ke Indonesia salah satunya yaitu budaya populer. Dalam budaya

populer dapat terlihat aspek-aspek abstrak seperti nilai, norma dan kepercayaan tradisi. Tetapi budaya populer juga terwujud dalam hal makanan, pergaulan, musik, dan program televisi. Budaya populer merupakan budaya yang diciptakan oleh manusia yang mengedepankan popularitas dan dapat dikonsumsi oleh masyarakat luas (Istiqomah: 2020).

Dalam kehidupan sehari-hari, terdapat contoh budaya populer yaitu produk dari perusahaan korporasi komersial. Budaya nongkrong ataupun ngopi yang awalnya dipelopori oleh brand *Seven Eleven* dan *Starbucks*. Budaya makan makanan cepat saji, yang dipelopori oleh brand *McDonald's*. Budaya musik populer seperti Rock, dan K-Pop. Budaya Populer Program televisi Reality Show seperti Indonesian Idol yang menawarkan ketenaran yang sifatnya instan. Tetapi dari sisi abstrak, budaya populer dapat meningkatkan sikap individu yang cenderung pragmatis, hedonis, dan konsumtif. Seperti saat ini pemenuhan kebutuhan tidak lagi berdasarkan atas kebutuhan pokok, tapi dipengaruhi oleh status dan nilai. Beberapa kebiasaan-kebiasaan budaya populer tersebut dianggap bertentangan dengan nilai-nilai tradisional dalam masyarakat Indonesia. (Istiqomah: 2020).

Budaya populer Korea telah menarik perhatian masyarakat luas di Indonesia, karena banyak perfilm, drama, maupun musik K-Pop yang sudah memasuki pasar di Indonesia. Dalam hal ini budaya populer Korea bukan hanya terkenal di Indonesia saja, bahkan dunia. Di Dunia Internasional budaya populer Korea itu dikenal sebagai budaya *Hallyu* (Demam Korea), yang berarti fenomena gelombang kebudayaan asal Korea Selatan yang terdiri dari beberapa aspek-aspek kebudayaan seperti, Drakor, K-Pop, Film Korea dan Fashion Korea.

Storey (2003) menyatakan bahwa budaya populer dapat disebut sebagai budaya massa, dan budaya populer muncul karena adanya media massa. Oleh sebab itu, budaya populer juga kerap dikenal dengan *mass-mediated culture* atau budaya yang termediasi oleh media massa (Ida: 2017).

Budaya populer juga sangat mudah berkembang dalam masyarakat, karena masyarakat dapat memiliki akses yang mudah dalam menerima berbagai fakta maupun informasi. Termasuk dalam berbagai budaya dan nilai-nilai yang disebarkan lewat teknologi terutama lewat internet ataupun media sosial. Salah satu negara yang terkenal dengan kehadiran budaya populer yaitu negara Korea Selatan, dengan adanya budaya populer Korea, banyak masyarakat luas yang menyukai lagu atau perfilman dari negara Korea Selatan ini.

3. Remaja dan *Peer Group*

Remaja merupakan masa peralihan dari anak-anak ke dewasa. Seorang remaja sudah tidak lagi dapat dikatakan sebagai anak-anak, namun masih belum cukup untuk dapat dikatakan dewasa (Topan dan Ernungtyas: 2020). Mereka sedang mencari pola hidup yang paling sesuai baginya dan sering melakukan coba-coba walaupun banyak kesalahan. Hal ini karena mereka semua memang sama-sama masih dalam masa mencari identitas (Sumara, Humaedi, dan Santoso: 2017). Dalam fase remaja juga dapat mempunyai sifat penasaran yang tinggi, maka dari itu mereka dapat mencoba-coba kegiatan apapun sehingga rasa penasarannya itu hilang walaupun ada konsekuensinya.

Usia remaja secara psikologis merupakan perkembangan seseorang yang cukup penting karena berada di masa peralihan. Usia remaja dapat dikatakan

antara 12 sampai 17 tahun karena sudah bukan sebagai anak-anak lagi, tetapi belum juga termasuk golongan dewasa (Wahyuni, Soesilowati, dan Banowati: 2016). Akan tetapi remaja dapat diartikan sebagai masa perkembangan transisi antara masa anak-anak dan masa dewasa yang mengalami perubahan biologis, sosial, dan emosional. Dalam hal ini batasan akhir usia remaja yang umum digunakan oleh para ahli merupakan usia 12 sampai 21 tahun (Karlina: 2020).

Menurut Surbakti (2008) Kelompok remaja adalah sebuah kekuatan dahsyat yang mencari identitas serta pengakuan dan bergerak secara dinamis. Dua aspek yang selalu berkaitan dengan remaja adalah kemerdekaan atau kebebasan dan identitas diri. Seiring berjalannya waktu mereka terus-menerus melepaskan ketertarikan emosional dari orang tua. Secara universal, kedua hal inilah yang menjadi ciri utama kelompok remaja. Hal yang dapat memengaruhi pola perubahan identitas remaja maupun kebebasannya adalah situasi dan kondisi masyarakat tempat remaja tersebut bertumbuh, misalnya, budaya, pendidikan dan teknologi (Surbakti: 2008).

Surbakti (2008) menerangkan tentang fase remaja, demikian:

Fase remaja adalah masa penuh semangat, gairah, energi, pergolakan, dan saat remaja tidak saja mengalami perubahan fisik tapi juga perubahan psikis. Semua ini mengakibatkan perubahan status dari anak-anak menjadi remaja. Ada kebanggaan tersendiri, karena sebagai remaja status sosial mereka berubah, oleh karena itu keberadaan atau eksistensi mereka harus selalu diperhitungkan. Daya intelektual remaja juga semakin berkembang, karena mereka mulai mengembangkan pola pikir sendiri. Jika saat masa anak-anak pola pikir mereka konkret, maka saat remaja pola pikir mereka yaitu abstrak, seperti kejujuran, loyalitas, atau keadilan. Oleh karena itu, pola pikir abstrak ini membuat dunia mereka menjadi tidak terbatas, mampu memahami perbedaan, dan mendorong mereka untuk menentukan pilihan menjadi apa kelak mereka di kemudian hari.

Dalam hal ini remaja dapat membuat keputusan apa saja yang mereka inginkan, dan mereka mulai mengenal mana yang benar dan mana yang salah. Akan tetapi kebanyakan dari mereka tidak suka ada orang yang ikut campur masalah mereka, tidak terkecuali orang tuanya. Di fase ini mereka merasa selalu benar dan cenderung egois, karena mereka sudah mengenal apa itu kebebasan.

Akan tetapi, remaja pada umumnya sudah mampu memahami logika dan konsekuensi dari sebuah tindakan logis. Pola berpikir logis membuat mereka selalu menuntut alasan di balik sebuah tindakan. Itulah sebabnya para remaja seringkali diberi label sebagai kelompok yang suka menentang. Akan tetapi perkembangan kemampuan intelektual mendorong para remaja untuk berani membangun diskusi tentang ide atau gagasan bersama kelompoknya. Kemampuan berdiskusi merupakan menuntun para remaja untuk mengidentifikasi perbedaan pendapat, menguji argumentasi, dan menegaskan alasan sebuah tindakan. Mereka mengembangkan kemampuan untuk membentuk kelompok teman sebaya (*peer group*) atau kelompok-kelompok kecil yang bersifat tertutup (Surbakti: 2008).

Syamsu (dalam Rahmawati: 2013) menyatakan, kelompok sebaya (*peer group*) adalah sekelompok anak yang mempunyai kesamaan dalam minat, nilai-nilai, sifat kepribadian, serta pendapat. Kesamaan inilah yang menjadi faktor utama pada anak dalam menentukan daya tarik hubungan interpersonal dengan teman seusianya.

Dengan terbentuknya teman sebaya dengan alasan banyak memiliki kesamaan, nyaman, serta berdasarkan manfaat dan kerugian yang dialami, seperti enak untuk dijadikan tempat curhat adalah faktor terbesar yang melatar belakangi

terbentuknya kelompok teman sebaya (*peer group*). Para remaja ini cenderung menghabiskan banyak waktu untuk bersama kelompok teman sebaya, sehingga akan membentuk kelompok yang nyaman sesuai dengan yang dikehendaki (Rahmawati: 2013).

Plummer (1983) mengatakan bahwa gaya hidup adalah cara hidup individu yang diidentifikasi oleh bagaimana orang menghabiskan waktu mereka, apa yang mereka anggap penting dalam hidupnya, dan apa yang mereka pikirkan tentang dunia sekitarnya (Plummer, 1983 dalam Kaparang: 2013). Sementara itu gaya hidup dapat mengubah karakter remaja yang masih berkembang. Gaya hidup remaja juga dapat berubah-ubah sesuai dengan lingkungan sekitarnya.

Gaya hidup remaja dapat terlihat cenderung bebas, karena para remaja sudah mengenal hubungan sosial yang luas. Gaya hidup remaja adalah hasil dari pendidikan yang berlangsung dalam keluarga, sekolah maupun lingkungan masyarakat yang saling berkaitan. Gaya hidup remaja saat ini bukan tentang kebiasaan atau pergaulannya saja yang diutamakan, akan tetapi juga penampilan. (Chaney, 2011 dalam Wahyuni, Soesilowati, dan Banowati: 2016), mengatakan bahwa industri gaya hidup sebagian besar adalah industri penampilan.

Remaja *peer group* (*Butterfly Squad*) merupakan sekelompok remaja atau geng bermain yang diciptakan oleh 4 remaja dalam satu kelas sekolah. *Butterfly Squad* ini dibentuk pada tanggal 21 April 2022, yang beranggotakan 4 remaja yang bernama Naeyon, Isyana, Lisa, dan Yeri (nama samaran). Mereka membentuk *Butterfly Squad* ini karena mempunyai kegemaran yang sama yaitu menonton Drakor dan juga tempat duduk mereka berdekatan di kelas. Tujuannya

dibentuk *Butterfly Squad* ini sebagai teman bermain di sekolah maupun diluar sekolah, dan juga mereka dapat membicarakan atau *sharing* Drakor yang sedang *trend*, serta mereka juga dapat menjadwalkan waktu untuk menonton Drakor bersama di salah satu rumah anggota, yaitu Naeyon, karena hanya dia yang mempunyai *smartTV*.

4. Tindakan Sosial (Weber)

Teori tindakan sosial dari Max Weber yaitu teori yang membahas tentang motif tindakan sosial manusia. Pendekatan pemaknaan yang bersifat subyektif atau yang tidak dapat diamati (perasaan, pikiran dan motif) sehingga memungkinkan seseorang mampu mempengaruhi dan menerima pengaruh orang lain. Oleh karena itu setiap tindakan seseorang kepada orang lain ataupun kelompok lain dapat memiliki makna yang bersifat subyektif.

Doyle Paul Johnson (1986) menerangkan tentang makna tindakan sosial Weber, demikian:

Kalau tindakan sosial itu harus mengerti dalam hubungannya dengan arti subyektif yang terkandung di dalamnya, orang perlu mengembangkan suatu metode untuk mengerti arti subyektif ini secara objektif dan analitis. Karena tidak ada metode seperti itu, maka kritik-kritik terhadap berbagai pendekatan subyektif pasti benar yang mengatakan bahwa aspek-aspek pengalaman individu yang tidak dapat diamati tidak dimasukan dalam suatu analisa ilmiah mengenai perilaku manusia. Namun bagi Weber, konsep rasionalitas merupakan kunci bagi suatu analisa objektif mengenai arti-arti subyektif dan juga merupakan dasar perbandingan mengenai jenis-jenis tindakan yang berbeda.

Menurut Walgito (dalam Maryani, Rustiyarso, dan Ismiyati: 2021) perkembangan pemikiran sosiologi mempengaruhi kehidupan masyarakat dikarenakan semakin berkembangnya berbagai pemikiran dan teori untuk mengembangkan aspek sosial. Teori tindakan Weber menjadi pemahaman

dalam keterlibatan beberapa aspek dalam mencari motif-motif di balik makna tindakan aktor berdasarkan tipe-tipe tindakan sosial yang mempresentasikan pada suatu perubahan sosial-politik.

Menurut Jones dan Saifuddin (dalam Maryani, Rustiyarso, dan Ismiyati: 2021) (Maryani et al. 2021) Weber dalam teori tindakan membedakan tindakan sosial dengan perilaku manusia ketika bertindak itu memberikan arti subjektif yang berorientasi pada tujuan dan harapan. Pada sosiologi Weber menyatakan bahwa tindakan merupakan suatu makna subjektif kepada perilaku yang terbuka dan tertutup yang bersifat subjektif mempertimbangkan perilaku orang lain. Hal ini memang diorientasikan pada tindakan dan perilaku. Teori tindakan sosial Max Weber yang berorientasi pada motif dan tujuan pelaku. Dalam hal teori memahami perilaku individu maupun kelompok, masing-masing memiliki motif untuk melakukan tindakan tertentu dengan alasan tertentu. Sebagaimana dinyatakan oleh Weber bahwa cara terbaik untuk memahami berbagai alasan mengapa orang dapat bertindak.

Weber telah memisahkan empat tipe tindakan sosial di dalam sosiologinya (Johnson: 1986), yaitu:

a) Rasionalitas Instrumental

Yaitu tindakan sosial yang mempunyai tingkat rasionalitas yang tinggi ini meliputi pertimbangan dan pilihan yang sadar yang berhubungan dengan tujuan tindakan itu dan alat yang dipergunakan untuk mencapainya.

b) Rasionalitas yang Berorientasi Nilai

Yaitu tindakan sosial mempunyai sifat rasionalitas yang berorientasi pada nilai yang penting bahwa alat hanya merupakan obyek pertimbangan dan

perhitungan yang sadar, tujuannya sudah ada dalam hubungannya dengan nilai-nilai individu yang bersifat absolut atau merupakan nilai akhir baginya.

c) Tindakan Tradisional

Yaitu tindakan sosial yang bersifat non rasional, karena memperlihatkan perilaku kebiasaan tanpa perencanaan.

d) Tindakan Afektif

Yaitu tindakan sosial yang didominasi pada perasaan atau emosi tanpa refleksi intelektual atau perencanaan yang sadar.

Dalam penelitian ini makna dan motif dari tindakan sosial melihat bagaimana remaja dapat menonton Drakor. Apa motif dan makna remaja sehingga memilih menonton Drakor. Dalam hal ini Drakor dapat menarik remaja untuk melihat bagaimana cerita dan alur yang disajikan, dan juga banyak para pemain drama yang rupawan dapat menarik simpatik para remaja untuk menonton Drakor.

B. Penelitian Terdahulu

Tinjauan atas penelitian terdahulu dapat dijadikan sumber referensi untuk penelitian yang saya lakukan. Dalam penelitian ini saya juga memiliki beberapa referensi penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian saya, yaitu:

Pertama, penelitian oleh Olivia. M. Kaparang (2013) yang berjudul, *Analisa Gaya Hidup Remaja Dalam Mengimitasi Budaya Pop Korea Melalui Televisi*. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil penelitian ini menemukan remaja SMA Negeri 9, Manado lebih memilih budaya populer Korea dan rela menghabiskan waktu untuk mendapatkan budaya populer Korea

ini dibandingkan dengan budayanya sendiri (Indonesia). Hal ini membuktikan bahwa telah terjadi pergeseran budaya. Peran orang tua dan guru diperlukan dalam pengawasan akan perkembangan hidup para remaja untuk berhadapan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi.

Kedua, penelitian oleh Sarah Fella dan Abdus Sair (2021) yang berjudul, *Menjadi Korea: Melihat Cara, Bentuk Dan Makna Budaya Pop Korea Bagi Remaja Di Surabaya*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa budaya populer Korea telah menjadi budaya baru bagi remaja Surabaya karena memiliki nilai baru. Mereka melihat budaya populer Korea melalui televisi dan media sosial. Bentuk-bentuk dari budaya populer yang digunakan oleh beberapa remaja adalah berupa simbol-simbol budaya Korea yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menonton Drakor di waktu luang.

Ketiga, penelitian oleh Melly Ridaryanthi (2014) yang berjudul, *Bentuk Budaya Populer dan Konstruksi perilaku Konsumen Studi Terhadap Remaja*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya minat dan preferensi para remaja yang tidak berjalan beriringan. Narasumber umumnya menyukai barang-barang produk Korea, tetapi hal ini tidak berbanding lurus dengan preferensi pembelian mereka. Dalam hal ini karena faktor keuangan yang tidak sepenuhnya mendukung.

Keempat, penelitian oleh Tabitha Angelicha (2020) yang berjudul, *Dampak Kegemaran Menonton Tayangan Drama Korea Terhadap Perilaku Remaja*. Penelitian ini menggunakan kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan

pengaruh Drakor terhadap remaja yang mengakibatkan dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya, para remaja mengenal Bahasa dan budaya Korea, dan mengetahui tren *fashion* kelas internasional. Akan tetapi dampak negatifnya yaitu kebanyakan tren *fashion* internasional tersebut tidak diterima oleh masyarakat sekitar karena pakaiannya yang cenderung terbuka, sehingga menimbulkan komentar negatif.

Kelima, penelitian oleh Fazrian Noor Romadhon (2018) yang berjudul, *Hallyu: Tren Budaya Populer Drama Korea*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan Drakor berhasil menjadi alternatif media budaya populer yang ditentukan oleh banyak penonton. Para penonton pun, menonton Drakor dengan tujuan bervariasi, dari mulai penasaran dan ingin mengetahui antar episode satu dan seterusnya, melihat tren yang digunakan oleh aktor dan aktris, dan dapat pelajaran baru dari Drakor yang bisa diambil kedalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Drakor pun berhasil membawa pengaruh tren dan mode untuk ditiru, seperti makeup, gaya berpakaian, kuliner, bahasa, hingga sopan santun. Oleh karena itu, suatu budaya populer tidak hanya dipandang sebagai hal komersil, melainkan juga perubahan suatu individu (penonton) dari apa yang ditampilkan di Drakor.

Diantaranya ada 5 penelitian terdahulu yang telah saya baca dan juga saya nilai bahwa ini berkaitan dengan penelitian saya. Untuk memudahkan para pembaca dalam melihat penelitian terdahulu, maka dari itu peneliti dapat membuat tabel agar lebih mudah dibaca. Adapun tabel berikut, yaitu:

Tabel 2.1. Penelitian Terdahulu

No.	Judul	Penulis / Tahun	Teori / Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1.	Analisa Gaya Hidup Remaja Dalam Mengimitasi Budaya Pop Korea Melalui Televisi.	Olivia. M. Kaparang (2013)	Teori Modelling Metode Deskriptif Kualitatif	Hasil penelitian ini menemukan remaja SMA Negeri 9, Manado lebih memilih budaya populer Korea dan rela menghabiskan waktu untuk mendapatkan budaya populer Korea ini dibandingkan dengan budayanya sendiri (Indonesia). Hal ini membuktikan bahwa telah terjadi pergeseran budaya. Peran orang tua dan guru diperlukan dalam pengawasan akan perkembangan hidup para remaja untuk berhadapan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama teknologi informasi dan komunikasi.	Membahas tentang budaya populer Korea di kalangan remaja.	Adanya pergeseran budaya, karena hadirnya budaya populer Korea dan melupakan budayanya sendiri. Sedangkan penelitian saya dengan munculnya budaya populer Korea dapat memperluas pengetahuan dan menjadi hiburan bagi remaja.

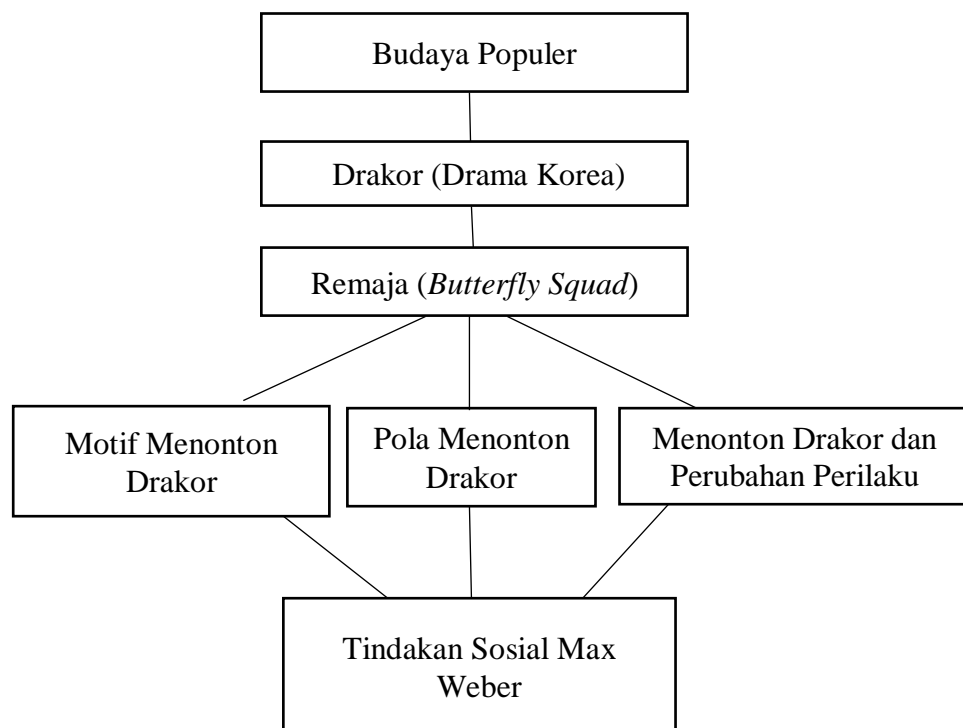
No.	Judul	Penulis / Tahun	Teori / Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
2.	Menjadi Korea: Melihat Cara, Bentuk Dan Makna Budaya Pop Korea Bagi Remaja Di Surabaya	Sarah Fella dan Abdus Sair (2021).	Teori, <i>Pop Culture</i> (Budaya Pop). Metode Kualitatif.	Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa budaya populer Korea telah menjadi budaya baru bagi remaja Surabaya karena memiliki nilai baru. Mereka melihat budaya populer Korea melalui televisi dan media sosial. Bentuk-bentuk dari budaya populer yang digunakan oleh beberapa remaja adalah berupa simbol-simbol budaya Korea yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari, seperti menonton Drakor di waktu luang.	Membahas tentang budaya Hallyu dan budaya populer Korea di kalangan remaja yang menyukai dan mengkonsumsi budaya populer Korea. Seperti menonton Drakor di televisi saat waktu luang.	Dalam hal ini membahas tentang bentuk-bentuk budaya populer Korea yang menonjol yang dilakukan dalam kehidupan sehari-hari. Akan tetapi dalam penelitian yang saya lakukan membahas tentang pola dan motif bagaimana remaja dapat menonton Drakor terhadap kesehariannya.
3.	Bentuk Budaya Populer dan Konstruksi perilaku Konsumen Studi Terhadap Remaja	Melly Ridaryanthi (2014).	Teori <i>Pop Culture</i> (Budaya Pop)	Hasil penelitian ini menunjukkan adanya minat dan preferensi para remaja yang tidak berjalan beriringan. Narasumber umumnya menyukai barang-barang produk Korea, tetapi hal ini tidak berbanding lurus dengan preferensi pembelian	Membahas mengenai budaya populer Korea, salah satunya Drakor yang dapat dikonsumsi oleh remaja.	Dalam penelitian ini membahas tentang konstruksi perilaku konsumen yang dimana mereka para remaja dapat menginginkan produk-produk Korea akan tetapi mereka tidak dapat membelinya karena produk Korea tergolong mahal, dan para remaja

No.	Judul	Penulis / Tahun	Teori / Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
			Metode Kualitatif, studi kasus.	mereka. Dalam hal ini karena faktor keuangan yang tidak sepenuhnya mendukung.		merasa terbebani karena faktor keuangan yang sulit.
4.	Dampak Kegemaran Menonton Tayangan Drama Korea Terhadap Perilaku Remaja	Tabitha Angelicha (2020)	Teori Pop Culture (Budaya Pop) Metode Kualitatif.	Hasil penelitian ini menunjukkan pengaruh drama Korea terhadap remaja yang mengakibatkan dampak positif dan dampak negatif. Dampak positifnya, para remaja mengenal Bahasa dan budaya Korea, dan mengetahui <i>tren fashion</i> kelas <i>internasional</i> . Akan tetapi dampak negatifnya yaitu kebanyakan <i>tren fashion internasional</i> tersebut tidak diterima oleh masyarakat sekitar karena pakaiannya yang cenderung terbuka, sehingga menimbulkan komentar negatif.	Membahas mengenai <i>Korean Wave</i> (demam Korea) dan kegemaran menonton Drakor pada remaja.	Penelitian ini membahas tentang dampak menonton yang disebabkan oleh Drakor. Para remaja ini mengikuti <i>tren fashion</i> Korea hanya dengan menonton Drakor. Drakor memberikan pengaruh terhadap perilaku remaja dalam sehari-hari, seperti gaya menggunakan <i>make up</i> dan gaya bahasa yang menggunakan kosa kata bahasa Korea.
5.	Hallyu: Tren Budaya Populer Drama Korea	Fazrian Noor	Teori Modelling	Hasil penelitian ini menunjukkan Drakor berhasil menjadi alternatif media budaya populer yang ditentukan oleh banyak penonton. Para penonton	Membahas tentang budaya populer yang meluncurkan Drakor dan banyak disukai	Karena penelitian ini membahas tren yang ada di dalam Drakor akibat budaya populer. Para penonton dapat dipengaruhi adanya

No.	Judul	Penulis / Tahun	Teori / Metode	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
		Romadhon (2018).	Metode Kualitatif.	pun, menonton Drakor dengan tujuan bervariasi, dari mulai penasaran dan ingin mengetahui antar episode satu dan seterusnya, melihat tren yang digunakan oleh aktor dan aktris, dan dapat pelajaran baru dari Drakor yang bisa diambil kedalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, Drakor pun berhasil membawa pengaruh tren dan mode untuk ditiru, seperti make up, gaya berpakaian, kuliner, bahasa, hingga sopan santun. Oleh karena itu, suatu budaya populer tidak hanya dipandang sebagai hal komersil, melainkan juga perubahan suatu individu (penonton) dari apa yang ditampilkan di Drakor.	oleh masyarakat luas. Sehingga masyarakat dapat menonton berulang-ulang di setiap episode karena kecanduan menonton Drakor.	tren dan mode dari aktris dan aktor di dalam Drakor.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir merupakan suatu dasar pemikiran dalam penelitian yang terdiri dari fakta, observasi, melakukan kajian pustaka yang berkaitan dengan topik pembahasan. Oleh karena itu, kerangka berpikir dapat memuat teori, dalil, dan konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian (Nurdin dan Hartati: 2019). Dalam hal ini peneliti membahas tentang Drakor yang memakai teori makna dan motif tindakan sosial terhadap remaja, yang menonton Drakor dan juga melihat perubahan gaya hidup remaja setelah menonton Drakor. Berikut kerangka berpikir yang dibuat dalam bentuk bagan:



Drakor adalah drama yang berasal dari Korea Selatan dan merupakan salah satu bentuk budaya populer. Dalam hal ini Drakor menarik para remaja agar menontonnya, dan remaja merupakan salah satu kelompok sosial yang lebih banyak menonton Drakor. Lalu peneliti ingin mengetahui apa motif remaja untuk menonton

Drakor, lalu melihat bagaimana pola remaja dalam menonton Drakor dan ingin mengetahui menonton Drakor dan perubahan perilaku remaja. Oleh karena itu peneliti menggunakan teori tindakan sosial Max Weber.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif kualitatif adalah strategi penelitian yang menyelidiki kejadian, fenomena kehidupan individu-individu lalu meminta seseorang atau sekelompok individu untuk menceritakan kehidupan mereka (Rusandi dan Rusli: 2021). Penelitian deskriptif juga dapat dikatakan penelitian yang berusaha untuk mendeskripsikan dan menginterpretasikan sesuatu, misalnya situasi dan kondisi dengan hubungan yang ada, pendapat-pendapat yang berkembang, akibat atau efek yang terjadi dan sebagainya (Rusandi dan Rusli: 2021). Dalam hal ini peneliti dapat menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, untuk mendeskripsikan fenomena tentang Pola dan Motif Menonton Drakor di Kalangan Remaja.

B. Waktu dan Lokasi Penelitian

Pelaksanaan penelitian dapat dilakukan dengan rentang waktu empat bulan. Terhitung dari bulan September sampai dengan Desember 2022. Lokasi penelitian yang ditentukan di Kota Jakarta. Lokasi ini dipilih karena membahas pola dan motif menonton Drakor yang terjadi di lingkungan perkotaan, jadi saya memilih Kota Jakarta Pusat untuk menjadi tempat penelitian.

C. Informan Penelitian

Informan penelitian merupakan orang atau narasumber yang akan diwawancarai, diberi pertanyaan, dan dimintai informasi oleh pewawancara. Informan yang akan di wawancara ini adalah orang-orang yang dapat menguasai atau memahami informasi dan fakta yang terkait dengan objek yang akan diteliti.

Dalam hal ini penulis memilih informan penelitian adalah para remaja dengan usia 16-17 tahun di kota Jakarta Pusat, yang menonton Drakor. Dan peneliti sudah mempunyai informan yaitu saudara remaja yang berusia 16 tahun, dan dia mempunyai *peer group* (kelompok teman sebaya) dalam lingkungan sekolahnya yang bernama *Butterfly Squad*. Oleh karena itu peneliti akan berpartisipasi atau mengikuti kumpulan *peer group (Butterfly Squad)* tersebut, dan dapat mendatangi rumah informan untuk mendapatkan data atau informasi yang valid.

Tabel 3.1. Informan Penelitian Remaja *Peer Group (Butterfly Squad)*

No.	Nama	Usia	Asal	Drakor Yang Ditonton
1.	Isyana	17 Tahun, kelas 11 Perkantoran 1	Jakarta Timur	<i>Kingdom, If You Wish Upon Me, Little Woman, Blind, Season Of Blossom, Hope Or Dop, Military Prosecutor Doberman, All Of Us Are Dead, May It Please The Court, 20th Century Girl, dan Bad Prosecutor.</i>

2.	Naeyon	16 Tahun, kelas 11 Perkantoran 1	Jakarta Pusat	<i>My ID is Gangnam Beauty, Boys Before Flower, Descendants Of The Sun, dan 100 Days My Price.</i>
3.	Yeri	16 Tahun, kelas 11 Perkantoran 1	Jakarta Pusat	<i>True Beauty, Reply 1988 dan Hotel Del Luna</i>
4.	Lisa	16 Tahun, kelas 11 Perkantoran 1	Jakarta Pusat	<i>Hotel Del Luna, Vincenzo, dan Happiness.</i>

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan atau mendapatkan data dari narasumber (Nurdin dan Hartati: 2019). Oleh karena itu penelitian menggunakan tiga teknik pengumpulan data yaitu, wawancara, observasi partisipasi, dan dokumentasi.

1. Wawancara

Wawancara merupakan pengumpulan data yang dilakukan melalui komunikasi verbal untuk mendapatkan informasi langsung dari sumbernya. Wawancara digunakan ketika peneliti ingin mengetahui sesuatu yang lebih

mendalam dan dimungkinkan jika narasumbernya sedikit (Nurdin dan Hartati: 2019).

Teknik wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini ialah wawancara terstruktur dimana peneliti menyusun pertanyaan pertanyaan dahulu agar wawancara berjalan dengan terstruktur. Wawancara dalam penelitian ini penulis akan melakukan secara offline, yang artinya penulis dengan informan bertemu secara langsung dan peneliti dapat mewawancarai langsung informan yang menonton Drakor. Lalu juga mewawancarai informan lain untuk membuktikan bahwa informan tadi memberikan informasi yang valid.

Oleh karena itu peneliti dapat membuat pedoman wawancara untuk memudahkan proses wawancara. Pedoman wawancara terdiri dari satu set pertanyaan umum atau bagan topik, dan digunakan pada awal pertemuan untuk memberikan struktur, terutama bagi para peneliti pemula (Rachmawati: 2007).

Peneliti telah melakukan wawancara kepada 4 informan yang terdiri dari Naeyon, Lisa, Yeri dan Isyana, pada tanggal 6 November 2022. Wawancara dilakukan di salah satu rumah remaja anggota peer group (Butterfly Squad), yaitu Naeyon. Sebelum wawancara dilaksanakan peneliti mengajak ngobrol santai kepada para informan, agar saat wawancara berlangsung para informan tidak tegang untuk menjawab pertanyaan dari wawancara yang diberikan oleh peneliti. Setelah kami ngobrol santai, peneliti memulai wawancaranya dengan memberi 20 pertanyaan terstruktur, sesuai yang ada di pedoman wawancara.

Lalu pada tanggal 25 November 2022, peneliti telah melakukan wawancara kedua lewat telpon WhatsApp, dikarenakan para informan sedang melakukan PKL, jadi tidak bisa wawancara langsung ataupun tatap muka. Peneliti melakukan wawancara kedua bertujuan untuk memperdalam jawaban dan data dari para informan tersebut.

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan secara langsung yang dilakukan kepada subjek, untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan yang dapat dilihat di lapangan langsung (Nurdin dan Hartati: 2019). Observasi ini mengamati langsung para narasumber saat sedang mengumpul bermain atau bahkan yang menonton Drakor. Oleh karena itu penulis memilih menggunakan observasi partisipasi, agar penulis secara langsung menemui narasumber dan dapat berpartisipasi kepada individu ataupun kelompok remaja yang menonton Drakor.

Menurut Nurdin dan Hartati (2019) observasi partisipasi adalah observasi yang peneliti menjadi bagian dari kelompok yang ditelitinya. Dalam hal ini kehadiran peneliti tidak akan mempengaruhi suasana, dan tetap berjalan secara wajar. Peneliti dapat lebih mengenal situasi dengan baik karena berada di dalamnya, sehingga dapat mengumpulkan keterangan ataupun informasi lebih banyak (Nurdin dan Hartati: 2019).

Pada hari minggu tanggal 6 November 2022, peneliti diajak oleh Naeyon untuk menonton bareng Drakor di rumahnya bersama teman-teman sekolahnya, yaitu remaja *peer group* (*Butterfly Squad*). Peneliti ingin berpartisipasi, serta

observasi, dan sekalian melakukan wawancara. Lalu para remaja ini memperbolehkan peneliti untuk ikut menonton Drakor bersama. Kami mulai nonton Drakor bersama pada pukul 16.08, judul Drakor tersebut adalah My ID Is Gangnam Beauty, di episode 9, dan kami menonton di TV tepatnya di aplikasi IQIYI. Pada pertengahan Drakor kita sudah tidak seserius awal-awal nonton, seperti ada Lisa yang melihat hp, lalu ada Naeyon dan Isyana juga yang mengambil minum dan aku menyicil menulis field note. Menurutku mereka menonton serius saat di awal dan di scene tertentu, seperti scene Mirae dan Do Kyung Seok bersama, karena mereka sangat serasi dan ada juga adegan romantis. Lalu ada scene bahagia yang membuat kita terharu saat scene ibu dan anak akhirnya menjadi dekat.

Drakor My ID Is Gangnam Beauty membuat para remaja ini mengeluarkan ekspresi senang karena ada scene romantisnya, mereka cenderung lebih serius menonton ketika melihat Mirae dekat dengan Do Kyung Seok, dan juga karena visual mereka yang sangat menawan membuat kita terpana, mereka pun juga terlihat cocok karena interaksinya yang lucu tapi romantis, membuat remaja ini tidak cepat bosan dengan Drakornya. Dan kita selesai menonton pada pukul 17.45.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan pengumpulan gambar, data ataupun bukti dan bahan referensi lain yang ditemukan di lokasi penelitian. Dokumentasi ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, laporan kegiatan, foto-foto, film dokumenter, dan

data yang relevan penelitian (Nurdin dan Hartati: 2019). Pengumpulan data ini akan menjadi pendukung penelitian tentang permasalahan yang akan diteliti. Oleh karena itu penulis dapat mengumpulkan gambar dan data hasil observasi partisipasi, dengan secara langsung di lapangan.

E. Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses pencarian dan penyusunan data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan di lapangan, dan dokumentasi, untuk menjadi sebuah informasi baru agar data tersebut menjadi lebih mudah dimengerti dan berguna untuk solusi suatu permasalahan yang berhubungan dengan penelitian. Tujuan analisis data untuk menjelaskan sebuah data agar dapat lebih mudah dipahami, lalu dibuat sebuah kesimpulan mengenai karakteristik populasi sesuai data. Dalam menganalisis data langkah-langkah yang dilakukan yaitu (Nurdin dan Hartati: 2019):

1. Reduksi Data

Reduksi data yaitu peneliti dapat merangkum semua data lalu peneliti melakukan pemilihan terhadap data yang penting dan tidak penting. Pada reduksi data ini peneliti memilih hal-hal yang penting dari hasil wawancara, observasi dokumentasi, dan catatan lapangan mengenai Pola dan Motif Menonton Drakor di Kalangan Remaja, yang nantinya data tersebut dapat disajikan.

2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan tahap peneliti menyajikan temuan penelitian berupa pengelompokan. Dalam penyajian data ini peneliti menyajikan data dari hasil reduksi dengan menyusun hasil data tersebut untuk agar dapat memberi pembahasan mengenai pola dan motif dalam menonton Drakor.

3. Penarikan Kesimpulan

Di tahap penarikan kesimpulan ini merupakan interpretasi peneliti atas penemuan sebagai hasil dari wawancara. Data-data yang diperoleh dan disajikan oleh peneliti tentang Pola dan Motif Menonton Drakor di Kalangan Remaja ini dapat ditarik kesimpulan yang nantinya data tersebut dapat diambil kesimpulannya dan bisa mendeskripsikan inti dari pembahasan penelitian.

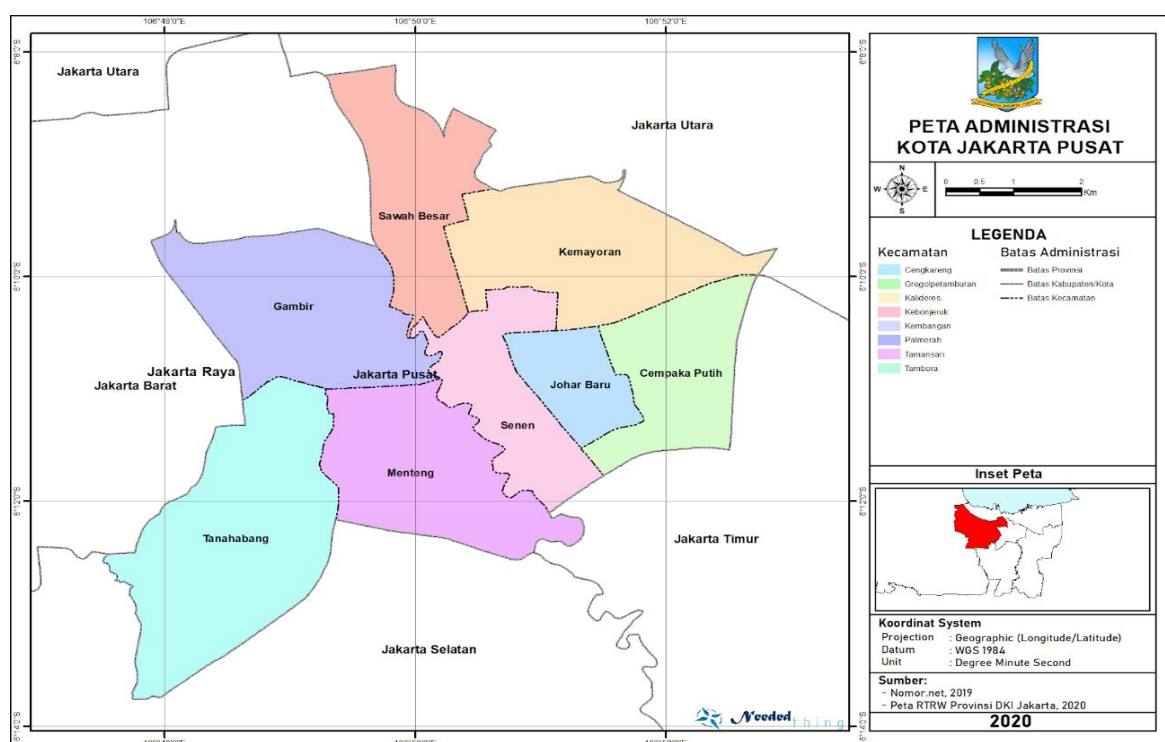
BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Jakarta Dan Drakor

Kota Jakarta Pusat merupakan salah satu kota administrasi di DKI Jakarta. Luas wilayah Jakarta Pusat mencapai 48,13 Km². Jakarta Pusat terdiri dari 8 kecamatan, dengan tercatat jumlah penduduk hasil sensus penduduk menurut wilayah dan jenis kelamin, Kota Jakarta Pusat 2020 sebanyak 1.056.896 jiwa. Yang meliputi 518.660 jiwa berjenis kelamin perempuan dan 538.236 jiwa berjenis kelamin laki-laki¹.

Gambar IV. I. Peta Kota Jakarta Pusat



Sumber: neededthing.blogspot.com

¹ Data diambil dari *website* Badan Pusat Statistik (sensus.bps.go.id) pada 14 November 2022.

Secara geografis, Kota Jakarta Pusat terletak diantara 106° 47' 36" hingga 106° 52' 53" Bujur Timur dan 6° 8' 5" dan 6° 13' 46" Lintang Selatan. Secara administrasi, Kota Jakarta Pusat tentunya memiliki batas-batas wilayah, batas-batas wilayah ini antara lain yaitu, di bagian utara ada Jakarta Utara, bagian timur ada Jakarta Timur, bagian selatan ada Jakarta Selatan dan bagian barat ada Jakarta Barat.

Jakarta Pusat merupakan kota metropolitan, banyak gedung-gedung tinggi dan pusat ekonomi berada di Kota ini. Bahkan gedung istana negara pun berada di Jakarta Pusat. Kemudian, Jakarta juga terkenal hingga di negara lain, bahkan ada film Korea yang mengambil setting lokasi di Jakarta, yaitu film Jakarta, pada tahun 2000. Film ini menceritakan tentang sekelompok perampok dari Korea Selatan yang melarikan diri ke Jakarta². Walaupun dalam film ini tidak mengisahkan tentang Kota Jakarta, akan tetapi Kota Jakarta sudah memasuki industri film Korea Selatan. Kota Jakarta dapat dikenal oleh penonton film Jakarta tersebut di Korea Selatan, dan itu dapat mengundang turis dari Korea Selatan ataupun orang asing untuk berwisata di Kota Jakarta.

Lalu pada tanggal 25 November 2022, aktor terkenal yakni pemeran utama dari Drakor *Descendants of The Sun* yaitu Song Joong Ki telah berangkat dari Korea Selatan menuju ke Indonesia. Untuk menghadiri dua acara brand lokal, yang mana Song Joong Ki merupakan *Brand Ambassador* dari kedua brand lokal tersebut, yaitu *brand Scarlett* pada tanggal 26 November, tetapi lokasi hanya diketahui oleh pemegang tiket saja, lalu di brand Bukalapak pada tanggal 27

² *Film Dan Drama Korea Yang Menampilkan Keindahan Indonesia*. (<https://phinemo.com/5-film-korea-yang-memperlihatkan-keindahan-alam-indonesia/>).

November di kawasan Jakarta Pusat³. Aktor Song Joong Ki ini pernah bermain di Drakor terkenal yaitu *Descendants of The Sun* dan juga *Vicenzo*. Maka tidak heran lagi dia bisa menjadi *Brand Ambassador* dari kedua produk lokal yang terkenal yaitu *Scarlett* dan Bukalapak. Dan Song Joong Ki cukup terkenal di Indonesia, karena wajahnya yang menawan, *acting* dia pun juga sangat natural dan keren. Banyak kaum hawa yang menggemari aktor Song Joong Ki ini.

Pusat kebudayaan Korea Selatan di Indonesia telah berdiri di Jakarta, yaitu tepatnya di gedung Equity Tower lot 9 lantai 17, jalan Jendral Sudirman kav. 52-53, Jakarta. Korean Cultural Center berada dibawah lindungan KOCIS (pelayanan informasi dan kebudayaan Korea: *Korean Culture and Information Service*) yang dibentuk oleh kementrian kebudayaan, olahraga, dan pariwisata Korea dan bekerja sama dengan Kedutaan Besar Republik Korea untuk Indonesia. Berdirinya KCCI ditujukan untuk menyebarkan kebudayaan Korea guna meningkatkan branding negara Korea yang sesuai dengan visi-misi KOCIS melalui *Hallyu*, yang dapat dijadikan tempat pertukaran budaya agar lebih meningkatkan persahabatan antar negara. Kemudian juga mengenai pemahaman kedua negara, dan melalui keindahan budaya Korea, diharapkan masyarakat Indonesia dapat merasakan gaya dan pesona Korea yang dinamis dan modern di tengah kota Jakarta (Astuti, Wulandari, dan Hadiansyah: 2018).

Dalam hal ini peneliti memilih Kota Jakarta Pusat sebagai lokasi penelitian karena ingin membahas tentang pola dan motif menonton Drakor yang terjadi di

³ KOMPAS.com. *Song Joong Ki Berangkat ke Indonesia, Hadiri Dua Acara Brand Lokal*. (<https://www.kompas.com/hype/read/2022/11/25/142925466/song-joong-ki-berangkat-ke-indonesia-hadiri-dua-acara-brand-lokal>).

lingkungan perkotaan, jadi saya memilih Kota Jakarta Pusat untuk menjadi tempat penelitian. Tepatnya pada alamat Gg. Moh Ali 4, Kecamatan Johar Baru, Kelurahan Tanah Tinggi, Jakarta Pusat.

B. Hasil Penelitian

Setelah menonton Drakor bersama dalam hal ini peneliti dapat menggali data agar mendapatkan data yang lebih *valid*, oleh karena itu sebagai peneliti harus bercengkrama dengan para informan sebagai subjek dalam penelitian ini. Informasi yang dipaparkan oleh para informan ini menghasilkan data yang fakta tanpa direayasa, karena data ini langsung berasal dari informan. Saya telah mewawancarai empat orang informan yang merupakan remaja (*Butterfly Squad*) yang menonton Drakor. Tiga informan berasal dari Jakarta pusat, lalu satu informan berasal dari Jakarta Timur, kemudian tempat observasi penelitian ini berada di Jakarta Pusat.

Penelitian ini difokuskan pada remaja yang menonton Drakor, kemudian dalam penelitian ini saya menemukan tentang adanya motif atau alasan tentang informan yang memilih dan menyukai Drakor, pola menonton Drakor (waktu menonton Drakor dan genre Drakor yang disukai informan), menonton Drakor dan perubahan perilaku (kecanduan akibat menonton Drakor, mengonsumsi produk-produk Drakor dan pengaruh hidup setelah menonton Drakor). Saat turun ke lapangan, saya tidak hanya melakukan wawancara melainkan juga melakukan sebuah observasi atau pengamatan. Berdasarkan hasil data yang saya peroleh dan juga sudah terkumpul dari para informan, melalui proses wawancara dan

observasi, saya mendapatkan data-data yang kemudian disajikan ke dalam poin-poin utama sebagai berikut, (nama-nama informan ini disamarkan):

1. Motif Menonton Drakor

a) Alasan Informan Memilih dan Menyukai Drakor

Dalam memilih dan menyukai Drakor itu ada dengan banyak motif ataupun alasan, dan dalam penelitian ini saya menemukan alasan-alasan informan dalam memilih dan menyukai Drakor. Dimulai dari adanya alur cerita yang bagus, pemain Drakor dengan visualnya yang menarik, lalu Drakor mempunyai episode yang mayoritas sedikit dibandingkan oleh sinetron dan juga Drakor itu sendiri seperti hiburan untuk menghilangkan kejenuhan maupun stress yang dihadapi oleh remaja. Seperti yang disebutkan oleh salah satu informan berikut ini:

Naeyon (16 tahun): *“Karena alur nya bagus, sama visual pemainnya tampan kayak Lee Min Ho. Aku tuh lebih suka sama alur cerita yang maju gitu, kan ada tuh yang campuran kek awalnya maju terus di tengah-tengah mundur kayak flashback gitu, jadi kadang suka ganggu aja. Kalo alur maju kan kelihatannya enak gitu rapih, jadi ceritanya tuh nyambung enak buat di tonton”*. (Wawancara dengan Naeyon pada tanggal 06 November 2022).

Pernyataan yang diberikan informan memberikan informasi bahwa informan memilih menonton Drakor tidak karena hanya alurnya saja, tetapi juga dikarenakan ia menggemari visual para pemain Drakor itu yang tampan. Adapun jawaban yang sama dilontarkan oleh informan lain sebagai berikut:

Lisa (16 tahun): *“Alur ceritanya bagus, dan episodenya sedikit gak kayak sinetron. Karena kan kalo sinetron banyak banget ya episodenya dan juga kadang alurnya mudah ketebak gitu ceritanya dan bikin bosan, kalo Drakor ini sejauh yang pernah aku tonton yaitu sering ada plot twist kak ceritanya, jadi gak bikin bosan nontonnya hehe”*. (Wawancara dengan Lisa pada tanggal 06 November 2022).

Lalu pernyataan yang dilontarkan informan memberikan informasi bahwa informan memilih menonton Drakor tidak karena hanya alur ceritanya yang bagus saja, tetapi dia juga merasa episode dari Drakor ini cenderung lebih sedikit daripada sinetron dan juga ceritanya mayoritas sulit untuk di tebak sehingga banyak Drakor yang mengeluarkan *plot twist*, atau akhir cerita yang tidak terduga.

Berawal dari ketertarikan para informan terhadap Drakor, dan jawaban-jawaban para informan tentang alasan mereka memilih menonton Drakor, maka mereka juga dapat menyukai menonton Drakor. Dalam hal ini informan menjadikan alasan menyukai menonton Drakor itu sebagai hiburan. Keputusan para informan saya dalam menyukai Drakor tentu berbeda-beda cara menjawabnya. Walaupun semua jawaban memiliki inti yang hampir sama, tetapi tentunya saya berbicara dengan informan yang berbeda-beda dan kemudian berbeda-beda juga cara mereka menyampaikan jawaban atas wawancara atau pertanyaan yang saya berikan. Berikut adalah jawaban dari informan:

Isyana (17 tahun): “*Sebagai hiburan dikala banyaknya tugas. Soalnya suka pusing kalo abis ngerjain tugas kan kayaknya energi keambil gitu, jadi buat ngisi energi ya nonton Drakor ini hehe*”. (Wawancara dengan Isyana pada tanggal 06 November 2022).

Pernyataan yang diberikan oleh informan ini memberikan informasi bahwa informan menyukai menonton Drakor untuk hiburan dan juga mengisi energi setelah mengerjakan banyak tugas. Tidak jauh berbeda, informan selanjutnya memberikan pernyataannya, yaitu:

Yeri (16 tahun): “*Karena untuk hiburan dikala banyak tugas aja. Ya kalo banyak tugas kan ya banyak mikir gitu ya jadi aku setelah mengerjakan tugas, kalo mau refresh pikiran ya nonton Drakor, soalnya kan juga banyak pemeran gantengnya biar makin semangat hehe*”. (Wawancara dengan Yeri pada tanggal 06 November 2022).

Pernyataan yang diberikan informan ini memberikan informasi tentang informan menyukai menonton Drakor ini bukan hanya untuk hiburan saja melainkan juga untuk merefresh pikiran setelah mengerjakan tugas yang banyak.

Terlihat pada point ini di mana semua informan telah memaparkan tentang alasannya memilih dan menyukai menonton Drakor. Ditinjau dari beberapa pemaparan yang berasal dari informan ini, dapat disimpulkan mengenai alasan informan memilih dan menyukai menonton Drakor itu karena mereka tertarik dengan alur ceritanya yang berbeda dari sinetron, dan juga pemain atau aktor nya itu yang menarik untuk dilihat yang dapat memotivasi para informan untuk menonton Drakor.

2. Pola Menonton Drakor

a) Waktu Menonton Drakor

Menonton Drakor berbeda dengan menonton sinetron, kalau menonton sinetron di TV, penonton harus menyesuaikan dengan jam tayang sinetron tersebut. Akan tetapi jika menonton Drakor, penonton dapat menonton Drakor sesuai keinginannya, karena melalui aplikasi bisa dapat menonton kapan pun. Kecuali Drakor yang sedang tayang di Korea ataupun *on going*.

Dalam menonton Drakor setiap informan mempunyai waktu tertentu untuk menonton Drakor. Adapun informan yang menonton Drakor ketika waktu luang, dengan durasi 2-3 jam, dan ada juga yang menonton Drakor seharian di saat *weekend*, ketika *weekday* hanya menonton saat mau tidur saja dengan durasi 1 jam. Kemudian dalam waktu menonton Drakor ini informan dapat mencuri waktu untuk menonton Drakor, yang bertujuan untuk menghilangkan kejenuhan. Berikut adalah jawaban dari informan:

Naeyon (16 tahun): “*Kalau lagi ada waktu luang, dan kalau lagi tidak ada kerjaan rumah. Kayak misalnya PR udah dikerjain kan terus jenuh aja kalo liat sosmed terus jadinya nonton Drakor deh. Terus kadang buat moodbooster juga sebelum ngerjain PR jadi nonton Drakor dulu hehe. Dan durasi menontonya 2-3 jam an gitu, kalau lagi gak sibuk gitu. Kalo ada banyak PR sama lagi banyak-banyaknya kerja kelompok mah sehari kadang gak nonton Drakor dulu*”. (Wawancara dengan Naeyon pada tanggal 06 November 2022).

Pernyataan yang diberikan informan ini telah memberikan informasi bahwa informan telah menggunakan waktu luangnya untuk menonton Drakor dan juga untuk menjadi *moodbooster* nya dalam mengerjakan tugas-tugasnya. Bahkan informan rela menghabiskan waktu luangnya untuk menonton Drakor berjam-jam. Adapun jawaban yang hampir mirip yang dilontarkan oleh informan lain, yaitu:

Lisa (16 tahun): “*Kalau ada waktu luang aja. Contohnya kayak udah selesai ngerjain PR, sama di jam-jam malam mau tidur, dan dalam sehari bisa sekitar 4-5 jam*”. (Wawancara dengan Lisa pada tanggal 06 November 2022).

Pernyataan yang diberikan oleh informan ini menjelaskan bahwa informan menonton Drakor di waktu luang, setelah mengerjakan tugas dan saat hendak tidur. Lalu peneliti menanyakan tentang mencuri waktu, setelah melihat pernyataan informan dalam waktu menonton Drakor, berikut adalah jawaban dari informan:

Yeri (16 tahun): “*Iya pernah, kadang-kadang aja. Ya contohnya kayak lagi jagain adek tidur gitu kan suntuk ya*”. (Wawancara pada Yeri tanggal 06 November 2022).

Informan ini memberikan informasi bahwa dia pernah mencuri waktu walaupun jarang, contohnya saat informan merasa suntuk ketika sedang menjaga adiknya tidur.

b) Genre Drakor Yang Disukai Informan

Drakor tidak hanya menyajikan satu genre saja, tetapi ada berbagai macam genre yang menjadikannya menarik untuk ditonton. Genre merupakan tipe atau kategori pengelompokan karya sastra yang biasanya berdasarkan bentuk atau isi (Prasanti dan Dewi: 2020).

Drakor mempunyai berbagai macam genre, seperti romantis, horror, komedi, sejarah, *thriller*, *action*, fantasi, pendidikan, *melodrama*, medis, dan masih banyak lagi. Dalam hal ini informan diwawancarai tentang genre Drakor yang disukainya. Berikut adalah jawaban dari informan:

Lisa (16 tahun): “*Genre favorit sih ya Romantis, komedi dan horror. Aku suka romantis karena seneng aja liat pasangan yang penuh perjuangan akhirnya bisa pacaran dan seromantis itu dan butuh yang manis-manis juga kan hehe jadi kalo abis nonton ya bahagia gitu bawaanya, kalo komedi ya suka aja gitu kalo lagi sedih terus nonton ini tuh pasti ketawa lagi lupa sama sedihnya, dan horror itu aku juga suka karena suka takut dan menegangkan kan tapi seru, apalagi setan Korea sama setan Indonesia jauh beda bentuknya haha. Judul Drakor nya Hotel Del Luna, Vincenzo, Happiness, Reply 1988, dan The Heirs*”. (Wawancara dengan Lisa tanggal 06 November 2022).

Informan ini memberikan informasi bahwa dia menyukai genre romantis, komedi dan juga horor, dari banyaknya genre yang ada. Tidak jauh berbeda, informan selanjutnya memberikan pernyataannya, yaitu:

Yeri (16 tahun): “*Lebih suka Romantis dan horror. Kalo liat Drakor romantis tuh bawaannya seneng aja gitu berasa kita yang ada di posisi itu, dan suka halu kapan ya bisa punya pacar kayak yang ada di Drakor karena cowoknya romantis, ganteng dan sifatnya baik banget hehe. Terus aku nonton Drakor True Beauty, Reply 1988 dan Hotel Del Luna*”. (Wawancara dengan Yeri tanggal 06 November 2022).

Informan ini memberikan informasi bahwa dia menyukai genre romantis dan horror, dia memilih genre romantis karena visual dari pemainnya yang membuat dia tertarik untuk menonton Drakor.

3. Menonton Drakor Dan Perubahan Perilaku

a) Tidak Kecanduan Setelah Menonton Drakor

Kecanduan bukan hanya suatu hal yang berhubungan dengan obat-obat terlarang saja, akan tetapi konsep kecanduan saat ini telah berkembang. Istilah kecanduan berkembang seiring dengan perkembangan dalam kehidupan masyarakat, sehingga istilah kecanduan ini tidak hanya melekat pada obat-obatan saja, tetapi juga melekat pada kegiatan ataupun suatu hal tertentu yang dapat membuat seseorang ketergantungan, baik secara fisik maupun psikologis (Novrialdy: 2019).

Akan tetapi mayoritas informan tidak mengalami kecanduan setelah menonton Drakor, karena para informan ini dapat membuat target menonton Drakor dalam jumlah episode, dan juga salah satu informan merasa belum sampai ke tahap kecanduan karena dia tidak merasa tidak ingat waktu, tidak merasa ketergantungan, serta tidak meninggalkan kewajibannya dalam beribadah.

Berikut adalah jawaban dari informan:

Naeyon (16 tahun): *“Kalo sampe kecanduan gitu kayaknya enggak. Soalnya aku kek untuk nyari hiburan aja sebenarnya nonton Drakor jadi kalo nonton tuh batasnya cuma sampe 2 episode aja”*. (Wawancara dengan Naeyon pada tanggal 06 November 2022).

Pernyataan yang diberikan informan memberikan informasi bahwa dia tidak kecanduan akibat menonton Drakor karena dia membataskan episode dalam menonton Drakor. Tidak jauh berbeda, informan selanjutnya memaparkan demikian:

Lisa (16 tahun): *“Enggak sih. Walaupun aku suka nonton Drakor tapi menurutku aku belum sampe kecanduan. Kalo kecanduan kan udah parah banget ya, kayak nonton Drakor sampe gak inget waktu, ketergantungan,*

gak ngerjain tugas dan melalaikan yang wajib gitu kayak solat. Menurutku aku belum sampe ke tahap kecanduan sih” (Wawancara dengan Lisa pada tanggal 06 November 2022).

Informasi yang diberikan informan ini menjelaskan bahwa informan tidak sampai kecanduan akibat menonton Drakor, walaupun dia suka atau gemar menonton Drakor. Karena menurutnya kecanduan itu seperti tidak ingat waktu dalam melakukan kegiatan, serta ketergantungan, maka dari itu dia merasa tidak sampai di tahap kecanduan.

Berdasarkan pemaparan dari berbagai informan, dapat disimpulkan bahwa informan tidak kecanduan setelah menonton Drakor. Karena informan menonton Drakor hanya untuk hiburan dan juga ada yang belum sampai ke tahap kecanduan, seperti adanya perasaan meninggalkan kegiatan, lalu tidak ada perasaan ketergantungan menonton Drakor, dan juga tidak meninggalkan kewajiban beribadah.

Karena para informan tidak kecanduan setelah menonton Drakor, saya sebagai peneliti penasaran dengan para informan tentang melalaikan tugas. Sebagai remaja yang bersekolah pastinya informan mempunyai tugas-tugas sekolah ataupun rumah. Dalam penelitian ini telah ditemukan jawaban yang bersumber dari informan bahwa para remaja ini dapat melalaikan waktunya, salah satu remaja memaparkan informasi bahwa dia lupa dengan tugasnya, lalu remaja lain mengaku suka menunda waktu dalam mengerjakan tugasnya. Berikut jawaban dari informan:

Naeyon (16 tahun): *“Iya pernah. Waktu itu lupa ngerjain PR karena nonton Drakor, eh ingetnya pas udah malem, jadi yaudah aku ngerjain di kelas besoknya hehe”*. (Wawancara dengan Naeyon pada tanggal 06 November 2022).

Informan ini memberikan informasi bahwa informan pernah melalaikan tugasnya, dan mengerjakan di sekolah karena terlalu fokus menonton Drakor.

Tidak jauh berbeda, informan selanjutnya memaparkan demikian:

Yeri (16 tahun): “*Iya suka melalaikan tugas. Kadang suka nanti-nanti ngerjain tugas, jadi nonton Drakor dulu, eh ketiduran akhirnya ngerjain tugas di sekolah atau enggak pas paginya, soalnya kan aku sekolah siang*”. (Wawancara dengan Yeri pada tanggal 06 November 2022).

Pernyataan yang diberikan informan ini menjelaskan bahwa informan pernah melalaikan tugasnya, dia tidak bisa membagi waktu untuk menonton Drakor dan untuk mengerjakan tugas.

Berdasarkan pernyataan dari informan, dapat diambil kesimpulan bahwa mereka telah melalaikan tugas-tugasnya hanya untuk menonton Drakor. Mereka meninggalkan aktivitas nyata sebagai pelajar, yaitu dengan melalaikan tugas sekolahnya.

b) Mengonsumsi Produk-produk Korea Setelah menonton Drakor

Akhir-akhir ini Korea Selatan sedang banyak diperbincangkan, bukan karena dari operasi plastiknya, tetapi dari musik, drama, makanan, *fashion* dan produk-produk kecantikannya. Diawali dari para idol yang memberikan *influence* kepada para penggemarnya dengan apa yang mereka gunakan, mereka makan, dan perawatan apa yang mereka gunakan hingga membuat mereka menawan (Topan dan Ernungtyas: 2020).

Budaya Populer Korea atau *Hallyu* ini telah menarik perhatian masyarakat di Indonesia. Oleh karena itu banyak produk-produk dari Korea Selatan ini masuk ke pasar Indonesia, seperti produk makanan cepat saji, yaitu *toppoki* dan *mie Samyang*, lalu ada *fashion* Korea, yaitu cardigan atau *vest* rajut Korea dan *dress* Korea, kemudian ada aksesoris bergaya Korea, yaitu Cincin, bando, jepitan, dan

kunciran Korea, dan yang terakhir ada *skincare* dan *makeup* Korea yang sedang viral saat ini yaitu, *Mediheal*.

Kemudian dalam penelitian ini para informan memberikan pernyataan bahwa mereka telah mengonsumsi produk-produk dari Korea Selatan ini, setelah menonton Drakor. Berikut adalah jawaban dari informan:

Naeyon (16 tahun): “*Iya pernah, kayak cardigan rajut ada beberapa gitu, terus dress Korea, kalau makanannya toppoki sama Samyang. Sama barang-barang kecilnya tuh kayak gelang, bando-bando gitu sama jepitan pita Korea*”. (Wawancara dengan Naeyon pada tanggal 06 November 2022).

Pernyataan yang diberikan oleh informan ini memberikan informasi bahwa informan telah mengonsumsi *fashion*, makanan, dan aksesoris Korea, setelah menonton Drakor. Adapun jawaban yang hampir mirip, informan selanjutnya memaparkan demikian:

Isyana (17 tahun): “*Pernah, kayak jaket, masker wajah, dan makanan Korea seperti ramen dan Samyang. Karena aku suka pedes jadinya lebih sering makan Samyang sekarang daripada mie ayam hehe. Oiaa sama dulu di Drakor Vincenzo pernah beli notebook nya dan kipas*”. (Wawancara dengan Isyana pada tanggal 06 November 2022).

Pemaparan yang diberikan oleh informan ini bahwa dia mengonsumsi *fashion*, *skincare*, makanan, dan juga aksesoris yang dijual dari Drakor *Vincenzo*.

Lalu ada informan yang memberikan pemaparan yang sedikit berbeda, berikut adalah jawabannya:

Yeri (16 tahun): “*Pernah kayak makanannya sih, kayak toppoki dan ramen. Kalo aku lebih suka ke makanannya sih kalo ke fashion atau baju-bajunya aku kurang suka aja gitu. Kalo skincare aku beli kayak masker mediheal gitu yang dari Korea, walaupun cukup mahal aku tetep beli dari hasil tabungan hehe. Sama Makeup deh kak udah mulai belajar, makeup ala Korea gitu, dan juga aksesoris misalnya cincin, kunciran sama bando ala Drakor gitu. Tapi itu awal-awal pas aku nonton Drakor belinya, kalo sekarang sih udah enggak hehe*”. (Wawancara dengan Yeri pada tanggal 06 November 2022).

Pemaparan yang diberikan oleh informan ini menerangkan bahwa informan telah mengkonsumsi produk-produk Korea setelah menonton Drakor, seperti makanan, *skincare*, *makeup*, dan aksesoris. Bahkan informan ini rela beli *skincare* dari hasil tabungan dengan harga yang cukup mahal, lalu informan juga belajar *makeup* dengan gaya Korea yang sudah *trend* saat ini.

c) Pengaruh Hidup Setelah Menonton Drakor

Pengaruh hidup dalam menonton Drakor ini memperlihatkan remaja sebagai informan yang memaparkan bahwa pengaruh setelah menonton Drakor itu merasa lebih semangat lagi untuk bersekolah, dan menjalani hari sebagai pelajar. Dalam hal ini informan juga memaparkan pengaruh lainnya setelah menonton Drakor, berikut jawaban dari informan:

Isyana (17 tahun): *“Lebih semangat kali ya menjalani hari, contohnya kayak lebih semangat bersekolah. Dan juga yang lebih mempengaruhi setelah nonton Drakor tuh aku jadi suka makanan Korea, kayak tadi kan aku suka yang pedes-pedes ya jadi aku sering beli Samyang apalagi udah ada di minimarket kan, ya walaupun sedikit mahal, aku nabung dulu jadi tiap minggu makan Samyang hehe. Dan juga aku kadang kalo ketemu temen-temen geng Butterfly Squad tuh pake kosa kata Korea gitu kak kayak Annyeonghaseyo artinya halo, khamsahamnida artinya terima kasih, sama ottoke artinya bagaimana”*. (Wawancara pada Isyana tanggal 06 November 2022).

Pernyataan yang diberikan oleh informan ini telah memberikan informasi bahwa informan lebih semangat lagi dalam bersekolah, dan pengaruh perilakunya informan telah mengkonsumsi makanan Korea, walaupun harganya sedikit mahal tetapi informan berusaha menabung untuk membelinya dan juga adanya perubahan gaya bahasa melalui kosa kata bahasa Korea. Adapun jawaban yang hampir mirip, informan selanjutnya memaparkan demikian:

Yeri (16 tahun): *“Ketika tayangan Drakor itu bagus seperti misalnya Drakor True Beauty saya menjadi termotivasi dan lebih semangat untuk sekolah. Saya lebih bersemangat sekolah karena untuk bisa menggapai*

cita-cita saya. Dan setelah menonton Drakor True Beauty ini saya tertarik dengan skincare dan makeup gitu, jadi saya lebih memperhatikan kesehatan kulit wajah saat ini dan juga lebih percaya diri aja gitu kalo udah makeup natural ala cewek Korea hehe”. (Wawancara pada Yeri tanggal 06 November 2022).

Pernyataan yang diberikan oleh informan ini menjelaskan bahwa informan termotivasi dari Drakor *True Beauty* yang menjadi lebih semangat untuk bersekolah dan juga tertarik dengan *skincare* dan *makeup* dengan gaya atau standar kecantikan Korea Selatan.

Berdasarkan pemaparan dari berbagai informan, dapat ditarik kesimpulan bahwa pengaruh hidup setelah menonton Drakor menurut informan yaitu mereka semakin lebih semangat dan termotivasi untuk belajar dan bersekolah. Dan juga ada pengaruh lainnya seperti pengaruh perilaku mereka yang mulai menyukai makanan Korea, dan juga mulai tertarik dengan *skincare* maupun *makeup* dari Korea Selatan ini. Walaupun harganya cukup mahal, tetapi informan ini rela menabung terlebih dahulu agar bisa membeli produk dari Korea itu.

C. Pembahasan

1. Motif Menonton Drakor Remaja *Peer Group (Butterfly Squad)* Dalam Tindakan Sosial Max Weber

Drakor merupakan drama dari Korea Selatan, yang membuat remaja peer group (*Butterfly Squad*) dari Jakarta ini menyukai menonton Drakor karena sebagai hiburan, ketika sedang lelah akibat dari tugas-tugas sekolah. Berbagai alasan para remaja ini sangat beragam mengenai menonton Drakor. Sebagai penonton Drakor yang aktif dan juga pelajar, para remaja ini mempunyai penilaian tentang Drakor yang di tontonnya. Para remaja ini mayoritas memiliki alasan

untuk memilih dan menyukai menonton Drakor, seperti menyukai alur cerita dari Drakor ini yang mayoritas sangat menarik untuk ditonton, kemudian dari visual pemain atau aktornya yang tampan, lalu Drakor ini cenderung mempunyai episode yang sedikit dan mempunyai plot twist atau alur cerita yang tidak terduga, dibandingkan dengan sinetron, yang mempunyai banyak episode dan alur ceritanya mayoritas sudah terduga.

Menurut Stanton (1965, dalam Nuryatin dan Irawati: 2016) bahwa alur merupakan cerita yang berisi urutan kejadian, namun setiap kejadian itu hanya dihubungkan secara sebab akibat, peristiwa yang satu disebabkan atau menyebabkan terjadinya peristiwa yang lain. Alur dapat dibedakan menjadi dua kategori yaitu alur maju (lurus) dan alur mundur (*flashback*). Ketika cerita disusun secara berurutan, mulai dari awal mula kejadian lalu diteruskan dengan kejadian-kejadian selanjutnya hingga akhir, maka itu disebut dengan alur maju (lurus). Apabila cerita disusun dengan cara pengungkapan kembali peristiwa-peristiwa yang terjadi sebelumnya, maka itu disebut beralur mundur (*flashback*). Kemudian ketika cerita disusun secara berurutan, bermula dari kejadian awal menuju akhir, akan tetapi di sana-sini diselipkan pengungkapan kembali peristiwa-peristiwa atau kejadian-kejadian yang telah terjadi sebelumnya, itu disebut beralur campuran, yaitu campuran dari alur maju (lurus) dengan alur mundur (*flashback*) (Nuryatin dan Irawati: 2016).

Kemudian di dalam alur maju (lurus) ataupun alur mundur (*flashback*) pastinya di dalam Drakor itu mengandung *plot twist*, seperti memutarbalikan alur dalam sebuah cerita. Lalu dengan hadirnya *plot twist* akan melahirkan alur cerita yang tidak terduga, atau bahkan memberikan efek kejutan di dalam cerita.

Mayoritas dari *plot twist* ini membuat penonton terkejut dan semakin tertarik untuk menontonnya, apalagi di dalam Drakor *plot twist* ini sungguh tidak asing lagi, karena banyak Drakor yang memakai cara manipulatif ini untuk menarik para remaja dalam menonton Drakor. Sedangkan di sinetron lokal sangat jarang menggunakan *plot twist* dalam ceritanya.

Lalu selanjutnya ada visual pemain atau aktor yang tampan, mayoritas Drakor diperankan oleh aktor-aktor tampan bukanlah suatu hal yang asing, karena dalam hal ini dapat menarik penonton untuk melihat Drakor tersebut, apalagi jika aktor tampan itu sangat keren dalam berakting dan alur ceritanya yang menarik, maka tidak heran kalau Drakor itu nantinya akan menjadi Drakor yang mempunyai penonton terbanyak dan bisa menjadi viral. Seperti Lee Min Ho dia mulai terkenal saat membintangi Drakor *Boys Before Flower*, karena dia tampan dan juga dia memerankan sebagai anak terkaya di dalam Drakor itu. Dan juga di Drakor *Boys Before Flower*, ada geng populer di dalam sekolah yang beranggotakan 4 orang tampan dan kaya, salah satunya Lee Min Ho, maka banyak penonton khususnya kaum perempuan yang tertarik dengan ketampanan dari Lee Min Ho dan juga alur cerita di Drakor *Boys Before Flower*.

Dalam hal ini masuk ke teori tindakan sosial Max Weber yang berorientasi pada motif dan tujuan pelaku (remaja). Tindakan sosial ini melalui pendekatan subyektif yang berusaha untuk memperhatikan juga gejala-gejala yang sulit ditangkap dan tidak dapat diamati seperti perasaan individu, pikirannya, dan motif-motifnya (Johnson: 1986). Tindakan sosial dalam motif menonton Drakor ini, para remaja memiliki motif ataupun alasan bahwa dengan alur cerita yang bagus dan menarik dengan adanya *plot twist*, lalu juga dengan adanya aktor yang

tampilan ini dapat membuat mereka tertarik menonton Drakor. Para remaja ini melakukan suatu tindakan sosial dengan menonton Drakor, dan mereka bertujuan dalam menonton Drakor yaitu untuk mendapatkan hiburan disaat sedang lelah dengan banyaknya tugas. Tindakan sosial seperti ini dapat terlihat di dalam tipe tindakan sosial yang berdasarkan rasionalitas instrumental, karena saat para remaja ini memiliki alasan dan tujuan menyukai dan memilih menonton Drakor, sesuai apa yang dikatakan oleh Max Weber tentang rasionalitas instrumental, bahwa tingkat rasionalitas yang tinggi meliputi pertimbangan dan pilihan yang sadar akan berhubungan dengan tujuan tindakan itu dan alat yang dipergunakan untuk mencapainya (Johnson: 1986). Oleh karena itu para remaja memilih menonton Drakor itu sebagai hiburan mereka disaat lelah dengan banyaknya tugas, dan juga bertujuan untuk hiburan, karena adanya pemain yang tampan dalam Drakor dapat membuat mereka semangat dalam belajar.

2. Pola Menonton Drakor Remaja *Peer Group* (*Butterfly Squad*) Dalam Tindakan Sosial Max Weber

Tindakan sosial dalam pola menonton Drakor pada remaja *peer group* (*Butterfly Squad*) ini telah ditemukan bahwa adanya waktu menonton Drakor, dan genre Drakor yang disukai para remaja ini. Kemudian waktu menonton Drakor para remaja ini sangatlah beragam, tetapi mayoritas dari para remaja ini menonton Drakor pada saat waktu luang. Walaupun mereka menonton Drakor di waktu luang tetapi dalam sehari mereka dapat menonton Drakor 2-5 jam, itu merupakan waktu yang tidak sedikit untuk menonton Drakor.

Waktu luang ini dapat diperoleh bukan hanya berdasarkan kekayaan, akan tetapi para remaja ini dapat menggunakan waktu lebih tersebut secara maksimal

atau digunakan dengan berbagai macam kegiatan, salah satunya yaitu dengan menonton Drakor. Kegiatan dan waktu luang ini adalah sesuatu yang tidak dapat dipisahkan, karena kegiatan membutuhkan waktu luang dan juga waktu luang memunculkan kesempatan untuk berkegiatan. Waktu luang (*Leisure*) berkaitan dengan sikap seseorang dalam menentukan sebuah kegiatannya (Hasrin, Umaternate, dan Sidik: 2020).

Dalam melihat pola menonton Drakor ini terlihat adanya tipe tindakan rasional instrumental, yang memperlihatkan suatu tindakan atas pertimbangan dengan sadar dari informan seperti waktu luang. Waktu luang ini pastinya dimiliki oleh semua orang, yang membedakannya adalah cara menggunakannya, oleh karena itu memiliki waktu luang adalah waktu yang paling berharga (Khoiriah: 2020). Waktu luang yang dimiliki oleh para remaja ini digunakan untuk menonton Drakor di saat sebelum dan sesudah mengerjakan tugasnya.

Dari hasil penelitian tentang waktu menonton Drakor ini ditemukan jawaban dari para remaja yang menyatakan bahwa mereka menonton pada saat waktu luang sebelum atau sesudah mengerjakan tugasnya, lalu peneliti juga mendapatkan jawaban yang beragam tentang mencuri waktu dalam menonton Drakor. Mayoritas dari remaja ini merasa jenuh di tengah-tengah kegiatan mereka yang membosankan, maka dari itu mereka mencuri waktu untuk beralih ke kegiatan lain yaitu dengan menonton Drakor.

Kemudian Drakor mempunyai berbagai macam genre, yaitu seperti genre romantis, horor, *thriller*, komedi, *Action*, sejarah, kriminal, maupun medis. Dalam genre ini mayoritas para remaja (*Butterfly Squad*) memilih menonton genre Drakor romantis dan horror, padahal kedua genre ini sangatlah berbeda. Karena

genre romantis ini membahas tentang kehidupan percintaan, sedangkan genre horror ini membahas tentang adanya kepercayaan pada hantu yang bersifat menyeramkan dan menegangkan.

Adanya genre Drakor di dalam pola menonton ini, menghasilkan jawaban dari para remaja, yang mayoritas menyukai Drakor romantis dan horror. Pemilihan genre Drakor dari remaja ini termasuk ke tindakan sosial afektual, yang mengarah kepada tindakan sosial yang hadir karena dorongan atau motivasi yang sifatnya emosional. Para remaja ini mayoritas memilih Drakor genre romantis karena mereka merasa senang dan seakan terhanyut ke dalam cerita Drakor yang mempunyai pacar tampan, romantis dan juga sifatnya baik, seperti yang dikatakan oleh salah satu remaja. Dan dia merasa bahagia setelah menonton Drakor, karena setelah menonton maka lahirlah pikiran-pikiran ataupun halusinasi yang menciptakan pacar *perfect* (sempurna) bagi remaja itu. Lalu ada remaja yang memilih genre horror sebab walaupun menegangkan dan takut tapi dia merasa seru kalau nonton horror. Seperti yang dialami oleh para remaja ini yang merasakan emosi kebahagiaan karena cinta di genre romantis, dan juga ada yang merasakan ketakutan di genre horror. Dengan memahami emosi-emosi itu kita dapat mencapai suatu tingkatan emosi yang penting tentang maknanya dan dapat menafsirkan secara intelektual pengaruhnya terhadap tindakan yang dilakukan (Oetoyo et al.: 2021)

3. Perubahan Perilaku Remaja *Peer Group* (*Butterfly Squad*) Setelah Menonton Drakor Dalam Tindakan Sosial Max Weber

Mengenai tindakan sosial terhadap perubahan perilaku pada remaja (*Butterfly Squad*) ini telah ditemukan bahwa adanya, gemar menonton Drakor tapi

tidak kecanduan, mengkonsumsi produk-produk Korea setelah menonton Drakor, dan terakhir pengaruh hidup setelah menonton Drakor. Lalu pada gemar menonton Drakor tapi tidak kecanduan ini dapat disimpulkan bahwa terlihat para remaja (*Butterfly Squad*) mayoritas suka menonton Drakor tetapi tidak kecanduan dalam menonton Drakor, karena para remaja ini bisa mengatur waktu dalam menonton Drakor. Akan tetapi ada juga yang kecanduan dalam menonton Drakor, remaja ini pernah marathon menonton Drakor satu judul dalam dua hari, saat dia masih sekolah online (dirumah). Lalu dia berhasil tidak kecanduan menonton lagi karena dia sudah bisa mengatur waktu, dan menyadarkan diri bahwa menonton Drakor berlebihan itu tidak baik.

Menonton Drakor secara terus-menerus seperti yang dikatakan oleh salah satu remaja itu merupakan tindakan yang tidak baik yang bisa melahirkan dampak negatif bagi diri sendiri. Seperti yang dikatakan oleh Soetjipto (2007, dalam Adita, Rosmawati, dan Yakub: 2018) bahwa kecanduan merupakan suatu gangguan yang bersifat kronis dan kompulsif yang berulang-ulang untuk memuaskan diri pada aktivitas tertentu (Adita et al. 2018). Dalam hal ini kecanduan pada salah satu remaja tersebut bisa dikatakan dengan tindakan afektual, tindakan ini bersifat emosional dan tindakan yang dibuat-buat. Tindakan itu sulit dipahami dan benar-benar tidak rasional karena kurangnya pertimbangan logis, ideology atau kriteria rasionalitas lainnya (Johnson: 1986). Karena tindakan salah satu remaja ini yang kecanduan dalam menonton Drakor sangatlah tidak wajar, yang disebabkan terus menerus menonton Drakor hanya karena sekolah online (dirumah).

Lalu kemudian adanya mengkonsumsi produk-produk Korea setelah menonton Drakor ini, para remaja dari (*Butterfly Squad*) memaparkan informasi

bahwa mereka telah mengonsumsi *fashion*, makanan, aksesoris, *skincare* dan juga *makeup*. Dari produk-produk yang sudah dibeli ini terlihat bukan kebutuhan pokok, para remaja ini mengoleksi atau membeli produk-produk ini karena sedang *trend* di Korea. Dan juga mereka membeli produk-produk tersebut karena tertarik hatinya untuk membeli barang-barang yang tidak penting itu, mereka membelinya hanya untuk kepuasan tersendiri setelah menonton Drakor. Dalam hal ini masuk ke kategori tipe tindakan afektif, yaitu tipe tindakan ini ditandai oleh dominasi perasaan, yang menghasilkan tindakan itu benar-benar tidak rasional. Karena para remaja ini membeli produk-produk Korea setelah menonton Drakor itu tanpa tujuan, mereka hanya mementingkan kepuasan tersendiri untuk membeli produk-produk yang ada di Drakor.

Dalam hasil pembahasan tentang kecanduan menonton Drakor dan mengonsumsi produk-produk Korea setelah menonton Drakor, maka yang terakhir adanya pembahasan tentang perubahan hidup setelah menonton Drakor. Pemaparan yang diberikan para remaja (*Butterfly Squad*) disimpulkan bahwa adanya perubahan hidup setelah menonton Drakor, yaitu mereka lebih semangat bersekolah dan juga terhadap perilaku para remaja ini mereka mulai menyukai makanan Korea, memakai *skincare* dan *makeup* Korea. Bahkan ada remaja yang mulai belajar *makeup* Korea setelah menonton Drakor agar menjadi lebih percaya diri, lalu perubahan gaya berbahasa dalam kosa kata bahasa Korea, dan juga perubahan gaya penampilan yang dialami oleh para remaja ini. Para remaja ini sudah mulai mengenal dan mengonsumsi budaya populer dari Korea. Setelah adanya perubahan perilaku para remaja maka tindakan sosial ini terkait dengan tipe tindakan afektif, karena tindakan afektif ini merupakan tindakan sosial yang

secara spontan, yang dilakukannya tidak ada pertimbangan dahulu. Dengan melakukan tindakan ini secara spontan dapat dengan mudah dilakukan oleh siapa saja (Khoiriah: 2020). Dalam hal ini para remaja melakukan tindakan sosial secara spontan, mereka dapat memakan makanan Korea, memakai kosa kata bahasa Korea dan juga menggunakan produk *skincare* atau *makeup* sesuai dengan keinginan mereka tanpa perlu berpikir panjang atau mempertimbangkan untuk melakukan hal tersebut.

Untuk memudahkan para pembaca dalam melihat pembahasan, maka dari itu peneliti dapat membuat tabel agar lebih mudah dibaca. Adapaun tabel berikut, yaitu:

No.	Pembahasan	Teori Tipe Tindakan Sosial Weber
1.	Motif Menonton Drakor Remaja <i>Peer Group (Butterfly Squad)</i>	Rasionalitas Instrumental
2.	Pola Menonton Drakor Remaja <i>Peer Group (Butterfly Squad)</i> a) Waktu Menonton Drakor b) Genre Yang Disukai Informan	a) Rasionalitas Instrumental b) Tindakan Afektif
3.	Perubahan Perilaku Remaja <i>Peer Group (Butterfly Squad)</i> Setelah Menonton Drakor a) Tidak Kecanduan Setelah Menonton Drakor	a) Tindakan Afektif b) Tindakan Afektif c) Tindakan Afektif

	b) Mengonsumsi Produk-produk Korea Setelah menonton Drakor	
	c) Pengaruh Hidup Setelah Menonton Drakor	

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah melakukan penelitian, peneliti telah mendapatkan data dari informan secara langsung, oleh karena itu pada bab ini peneliti dapat menarik kesimpulan atas hasil penelitian dan juga pembahasan, yaitu:

Berkembangnya globalisasi telah mengakibatkan budaya populer Korea masuk ke Indonesia, atau bisa disebut dengan *Hallyu*. Salah satu budaya populer Korea yang akan dibahas ini yaitu Drakor. Dalam pola dan motif menonton Drakor di kalangan remaja (*Butterfly Squad*) ini telah menghasilkan motif atau alasan para remaja dalam menonton Drakor, pola menonton Drakor, serta menonton Drakor dan perubahan perilaku. Para remaja (*Butterfly Squad*) sangat menerima dengan baik budaya populer dari Korea Selatan ini dengan menikmati Drakor sebagai hiburan mereka, lalu dengan pola menonton Drakor ini para remaja menonton Drakor pada waktu luang, serta mayoritas para remaja ini menyukai genre Drakor romantis dan horror, pada perubahan perilaku sebagian besar remaja juga telah melalaikan tugas-tugasnya karena menonton Drakor terlalu lama sampai berjam-jam, dan juga mereka telah mengkonsumsi produk-produk Korea walaupun harganya cukup mahal untuk pelajar, tapi mereka rela menabung untuk memuaskan diri sendiri terhadap barang Korea yang telah dimilikinya. Kemudian para remaja ini juga telah mengubah gaya *fashion*, memilih makanan Korea dan juga gaya tampilan *makeup*.

Fenomena yang terjadi antara Drakor dengan remaja ini terlihat adanya tindakan sosial, karena dengan alasan mereka menonton Drakor itu menghasilkan motif para remaja ini untuk menonton Drakor. Tindakan sosial menurut Weber ini membahas

tindakan manusia untuk mengetahui motif dan tujuan pelaku (remaja), pendekatan subjektif ini berusaha menunjukkan gejala-gejala yang sulit untuk ditebak seperti perasaan, pikiran, dan motif-motifnya. Yang dihasilkan dari penelitian ini telah ditemukan adanya tipe tindakan rasionalitas instrumental dan juga tindakan afektif atau afektual. Mengenai motif dan alasan para remaja ini dalam menonton Drakor itu, terkait dengan tipe tindakan rasionalitas instrumental yang berdasarkan dengan adanya tujuan mereka dalam menonton Drakor. Lalu kemudian adanya pola menonton Drakor, serta menonton Drakor dan perubahan perilaku ini telah ditemukan tipe tindakan afektif atau afektual yang melibatkan perasaan dan emosi para remaja dalam menonton Drakor, dan juga melibatkan tindakan yang spontan tanpa ada pertimbangan dahulu seperti membeli produk-produk Korea yang telah dilakukan oleh para remaja (*Butterfly Squad*).

B. Saran

Setelah melakukan penelitian, peneliti telah mendapatkan data dan juga gambaran mengenai pola dan motif menonton Drakor di kalangan Remaja, peneliti dapat menambahkan beberapa saran yang diharapkan bisa bermanfaat untuk berbagai pihak. Adapun saran-sarannya yaitu:

1. Terhadap remaja (*Butterfly Squad*) ataupun para remaja lainnya, jangan terlalu terpaku pada budaya populer Korea saja, karena budaya tradisional Indonesia juga tidak kalah menariknya, dan juga cobalah menonton drama atau mini seri dari Indonesia yang sudah banyak ditayangkan di aplikasi-aplikasi terkemuka seperti di *Vidio.com*, yang tidak kalah keren dari Drakor.
2. Kepada orang tua dari remaja (*Butterfly Squad*) dan para orang tua lainnya, tetap perhatikan waktu menonton anak-anaknya saat menonton Drakor, karena untuk

menjauhi perilaku kecanduan dalam menonton Drakor, kalau bisa atur waktu menonton mereka agar belajar dan mengerjakan tugas-tugasnya tidak terbengkalai.

3. Peneliti memahami bahwa dalam penelitian ini, saya memiliki data yang kurang maksimal. Sehingga saran untuk penelitian selanjutnya mungkin bisa melakukan penelitian dan menggali data lebih maksimal lagi, agar data tersebut dapat diolah menjadi lebih banyak.

DAFTAR PUSTAKA

- Adita, Wika Bia, Rosmawati, dan Elni Yakub. 2018. "Perilaku Kecanduan Menonton Drama Korea dan Hubungan Sosial pada Siswa SMPN 13 Pekanbaru." *JOM FKIP* 5(1):1–15.
- Ardia, Velda. 2014. "Drama Korea dan Budaya Populer." *LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi* 2(3):12–18.
- Astuti, Feny Fauziah, Ratri Wulandari, dan Mahendra Nur Hadiansyah. 2018. "REDESAIN PUSAT KEBUDAYAAN KOREA SELATAN INDONESIA DI JAKARTA REDESIGN KOREAN CULTURAL CENTER INDONESIA IN JAKARTA." 5(3):3604–11.
- Hasrin, Awaluddin, Abdul Rasyid Umaternate, dan Sangputri Sidik. 2020. "Kawasan Wisata Kuliner Jalan Roda (Jarod) Sebagai Ruang Ekspresi Waktu Luang (Leisure) Masyarakat Kota Manado." *Community : Pengawas Dinamika Sosial* 6(1):58. doi: 10.35308/jcpds.v6i1.1868.
- Ida, Rachmah. 2017. *Budaya Populer Indonesia: Diskursus Global/Lokal dalam Budaya Populer Indonesia*. Pertama. diedit oleh R. Ida. Surabaya: Airlangga University Press.
- Istiqomah, Annisa. 2020. "Ancaman Budaya Pop (Pop Culture) Terhadap Penguatan Identitas Nasional Masyarakat Urban." *Jurnal Politik Walisongo* 2(1):47–54. doi: 10.21580/jpw.2020.2.1.3633.
- Johnson, Doyle Paul. 1986. *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*. pertama. diedit oleh R. M. Lawang. Jakarta: PT. Gramedia.
- Kaparang, Olivia M. 2013. "Analisa Gaya Hidup Remaja Dalam Mengimitasi Budaya Pop Korea Melalui Televisi." *Acta Diurna* 2(2):1–15.

- Karlina, Lilis. 2020. "Fenomena Terjadinya Kenakalan Remaja." *Edukasi Nonformal* 1(2):147–58.
- Kartikawati, Dwi. 2019. "Implementasi Difusi Inovasi pada Kemampuan Media Baru dalam Membentuk Budaya Populer (Kajian pada Media Youtube di Kalangan Remaja)." *Ekspresi Dan Persepsi : Jurnal Ilmu Komunikasi* 1(01):83–102. doi: 10.33822/jep.v1i01.447.
- Khoiriah, Lusti Iva. 2020. "Kajian Tentang Tindakan Sosial Mahasiswi Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik Terhadap ' Korean Wave ' (Studi Kasus Drama Korea)." *Sosiatri-Sosiologi* 8(1):161–73.
- Maryani, Benedita Evi, Rustiyarso, dan Nining Ismiyati. 2021. "Gaya Hidup Imitasi Penggemar Drama Korea Di Program Studi Pendidikan Sosiologi Fkip Universitas Tanjungpura Pontianak." 1(2):1–8. doi: 10.35979/alj.2020.02.60.53.
- Novrialdy, Eryzal. 2019. "Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya." *Buletin Psikologi* 27(2):148–58. doi: 10.22146/buletinpsikologi.47402.
- Nurdin, Ismail, dan Sri Hartati. 2019a. *Metodologi Penelitian Sosial*. Pertama. diedit oleh Lutfiah. Surabaya: Penerbit Media Sahabat Cendikia.
- Nurdin, Ismail, dan Sri Hartati. 2019b. *Metodologi Penelitian Sosial*. Pertama. diedit oleh Lutfiah. Surabaya: Penerbit Media Sahabat Cendekia.
- Nuryatin, Agus, dan Retno Purnama Irawati. 2016. *Menulis Menulis Cerpen*. 1 ed. diedit oleh A. Qadir. Semarang.
- Oetoyo, Boedhi, Wawan Ruswanto, Bambang Prasetyo, Sudirah, Parwitaningsih, dan Haryanto. 2021. *Teori Sosiologi Klasik*. 3 ed. diedit oleh E. Wahyono. Tangerang Selatan: Penerbit Universitas Terbuka.

- Prasanti, Rahayu Putri, dan Ade Irma Nurmala Dewi. 2020. “Dampak Drama Korea (Korean Wave) Terhadap Pendidikan Remaja.” *Administrative Law Journal* 11(2):256–68. doi: 10.35979/alj.2020.02.60.53.
- Rachmawati, Imami Nur. 2007. “Pengumpulan Data Dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara.” *Jurnal Keperawatan Indonesia* 11(1):35–40. doi: 10.7454/jki.v11i1.184.
- Rahmawati, Anita Dwi. 2013. “Peer Group Sebagai Wadah Penyesuaian Diri Remaja Di Lingkungan Pondok Pesantren Modern.” 1–15.
- Rusandi, dan Muhammad Rusli. 2021. “Merancang Penelitian Kualitatif Dasar/Deskriptif dan Studi Kasus.” *Al-Ubudiyah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam* 2(1):48–60. doi: 10.55623/au.v2i1.18.
- Simbar, Frulyndese K. 2016. “Fenomena Konsumsi Budaya Korea Pada Anak Muda di Kota Manado.” *Jurnal Holistik* 10(18):4–20.
- Sumara, Dadan, Sahadi Humaedi, dan Meilanny Budiarti Santoso. 2017. “Kenalakan Remaja dan Penanganannya.” *penelitian & PPM* 4(2):129–389.
- Surbakti, E. . . 2008. *Kenakalan Orang Tua Penyebab Kenakalan Remaja*. Pertama. diedit oleh E. . Surbakti. Jakarta: PT. Gramedia.
- Topan, Diva Aulia, dan Niken Febrina Ernungtyas. 2020. “Preferensi Menonton Drama Korea pada Remaja.” *Jurnal Pustaka Komunikasi* 3(1):37–48.
- Wahyuni, Retno Budi, Ety Soesilowati, dan Eva Banowati. 2016. “Gaya Hidup Remaja Kelas Menengah Kota Pekalongan.” *Journal of Educational Social Studies* 5(2):97–103.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

PEDOMAN WAWANCARA

Kategori	No.	Pertanyaan Wawancara	Informan
Umum	1.	Sejak kapan kamu suka menonton Drakor?	4 Remaja
	2.	Apa yang membuat kamu suka dengan menonton Drakor?	
	3.	Dari siapa kamu kenal Drakor?	
	4.	Apa saja judul Drakor yang pernah kamu tonton?	
	5.	Siapa aktris atau aktor favoritmu di dalam Drakor?	
Motif	6.	Alasan kamu memilih Drakor karena apa?	4 Remaja
	7.	Alasan kamu menyukai Drakor itu apa?	
Pola	8.	Kapan saja kamu menonton Drakor?	4 Remaja
	9.	Dalam satu hari berapa jam kamu menonton Drakor?	
	10.	Selama satu bulan ini sudah menonton Drakor berapa kali?	
	11.	Di aplikasi apa kamu menonton Drakor?	
	12.	Genre apa yang kamu sukai dalam Drakor?	
	13.	Apakah kamu pernah mencuri-curi waktu untuk menonton Drakor?	
Perubahan	14.	Apakah Drakor bisa membuatmu kecanduan dalam menontonnya?	4 Remaja
	15.	Apakah kamu pernah membeli pernak-pernik atau barang seperti yang ada di dalam Drakor?	
	16.	Apakah dengan menonton Drakor dapat melalaikan tugas-tugasmu?	
	17.	Pernahkah kamu kecanduan dalam menonton Drakor? Kalau iya bagaimana kamu mengatasinya?	

Kategori	No.	Pertanyaan Wawancara	Informan
	18.	Apa saja pelajaran yang bisa kamu petik dalam Drakor?	
	19.	Apakah kamu pernah membeli produk-produk Korea setelah menonton Drakor?	
	20.	Apasih yang mempengaruhi hidup kamu setelah menonton Drakor?	

Lampiran 2

TRANSKRIP WAWANCARA

INFORMAN 1

Nama (Inisial) : N
Usia : 16 Tahun
Domisili : Jakarta Pusat
Waktu Wawancara : Minggu, 6 November 2022 (Pukul 18.29 WIB)

Pada hari minggu ini di tanggal 6 November 2022, saya pergi untuk nonton bareng Drakor dan sekaligus wawancara di rumah N, saya mempunyai 4 informan karena saya mengambil *peer group* (teman sebaya) dalam informan penelitian saya. Ke 4 informan ini adalah teman dari N yaitu, I, L, dan Y, yang saat ini sedang berkumpul di rumah N untuk menonton bareng Drakor. Rumah saya dan rumah N hanya berjarak 1 km saja, karena memang berdekatan. Dimulai dari nonton bareng Drakor bersama di TV dan memakai aplikasi IQIYI, lalu setelah itu kita melanjutkan dengan wawancara satu per satu informan. Saya memulai obrolan yang berhubungan dengan Drakor tadi untuk mencairkan suasana agar mereka tidak terlalu tegang. Lalu yang pertama saya wawancara yaitu N.

Devy : (Pertanyaan pertama). Sejak kapan kamu suka menonton Drakor?

N : Sejak SD, pada tahun 2014. Waktu itu kayaknya ada Drakor Boys Before Flower di TV yang mainnya Kim Bum kan dia ganteng tuh jadi keterusah nonton Drakornya deh.

Devy : (Pertanyaan kedua). Apa yang membuat kamu suka menonton Drakor?

N : Karena alur ceritanya bagus gitu, terus sama visual-visual pemainnya tampan gitu deh. Visual nya tuh kayak gambaran pemainnya yang tampan, tinggi, badannya perfect gitu lho.

Devy : (Pertanyaan ketiga). Dari siapa kamu kenal Drakor?

N : Dari mama. Jadi yang awalnya kan mama nonton Drakor di Indosiar itu yang judulnya Boys Before Flower kan, terus diliat pemainnya ganteng jadi yaudah keterusan nonton deh.

Devy : (Pertanyaan keempat). Kapan saja kamu menonton Drakor?

N : Kalau lagi ada waktu luang, dan kalau lagi tidak ada kerjaan rumah. Kayak misalnya PR udah dikerjain kan terus jenuh aja kalo liat sosmed terus jadinya nonton Drakor deh. Terus kadang buat moodbooster juga sebelum ngerjain PR jadi nonton Drakor dulu hehe.

Devy : (Pertanyaan kelima). Dalam satu hari berapa jam kamu menonton Drakor?

N : 2-3 jam an gitu, kalau lagi gak sibuk gitu. Kalo ada banyak PR sama lagi banyak-banyaknya kerja kelompok mah sehari kadang gak nonton Drakor dulu.

Devy : (Pertanyaan keenam). Selama satu bulan ini sudah menonton Drakor berapa kali?

N : Di November ini sih udah beberapa kali mungkin sekitar 5-6 kali, nah sekali nonton Drakor itu aku bisa nonton 2 episode.

Devy : (Pertanyaan ketujuh). Di aplikasi apa kamu menonton Drakor?

N : Di Drakor.id kan karena gratis dan sering nonton di hp juga, tapi kemaren kan udh download IQIYI dari TV gitu kan jadi kalo misalnya drakor yang baru keluar aku nonton di Drakor.id tapi kalo mau nonton Drakor yang lama-lama gitu aku nonton di IQIYI.

Devy : (Pertanyaan kedelapan). Genre apa yang kamu sukai dalam Drakor?

N : Suka komedi sih, suka romantis juga tapi gak terlalu. Soalnya kan jarang gitu drama Komedi, jadi pas ada Drakor Komedi lucu aja gitu, dan suka bikin ketawa.

Devy : (Pertanyaan kesembilan). Apa saja judul Drakor yang pernah kamu tonton?

N : My ID Is Gangnam Beauty, Boys Before Flower, Descendant Of The Sun, dan 100 Days My Prince.

Devy : (Pertanyaan kesepuluh). Siapa aktris atau aktor favoritmu di dalam Drakor?

N : Lee Min Ho, Suzy, Yoona, Kim Bum, Kim Sejeong, dan Doh Kyung Soo.

Devy : (Pertanyaan kesebelas). Apakah kamu pernah mencuri-curi waktu untuk menonton Drakor?

N : Pernah di sekolah kalo di jam kosong gitu. Di rumah juga pernah, misalnya lagi ada PR nih tapi gak aku langsung kerjain, aku nonton Drakor dulu gitu buat mood nya jadi bagus hehe.

Devy : (Pertanyaan kedua belas). Alasan kamu memilih Drakor karena apa?

N : Karena alur nya bagus, sama visual pemainnya tampan. Aku tuh lebih suka sama alur cerita yang maju gitu, kan ada tuh yang campuran kek awalnya maju terus di tengah-tengah mundur kayak flashback gitu, jadi kadang suka ganggu aja. Kalo alur maju kan kelihatannya enak gitu rapih, jadi ceritanya tuh nyambung enak buat di tonton.

Devy : (Pertanyaan ketiga belas). Alasan kamu menyukai Drakor itu apa?

N : Untuk hiburan. Karena kan sebelumnya aku tuh paling hiburannya sosmed doang, dan kadang kan jenuh tuh ya buka sosmed doang jadi aku nonton Drakor aja buat hiburannya.

Devy : (Pertanyaan keempat belas). Apakah Drakor bisa membuatmu kecanduan dalam menontonnya?

N : Kalo sampe kecanduan gitu kayaknya enggak. Soalnya aku kek untuk nyari hiburan aja sebenarnya nonton Drakor jadi kalo nonton tuh batasnya cuma sampe 2 episode aja.

Devy : (Pertanyaan kelima belas). Apakah kamu pernah membeli pernak-pernik atau barang seperti yang ada di dalam Drakor?

N : Barang-barang kecilnya tuh kayak gelang, bando-bando gitu sama jepitan pita Korea.

Devy : (Pertanyaan keenam belas). Apakah dengan menonton Drakor dapat melalaikan tugas-tugasmu?

N : Iya pernah. Waktu itu lupa ngerjain PR karena nonton Drakor, eh ingetnya pas udh malem, jadi yaudah aku ngerjain di kelas besoknya hehe.

Devy : (Pertanyaan ketujuh belas). Pernahkah kamu kecanduan dalam menonton Drakor? Kalau iya bagaimana kamu mengatasinya?

N : Tadi kan gak pernah kecanduan kak. Soalnya kayak udah dibatesin aja kalo nonton Drakor sampe 2 episode aja.

Devy : (Pertanyaan kedelapan belas). Apa saja pelajaran yang bisa kamu petik dalam Drakor?

N : Mungkin di Drakor Gangnam Beauty, kayak gausah insecure karna wajah yang kurang cantik gitu kali ya, harus percaya diri karena ya semua wanita itu pada dasarnya udah cantik.

Devy : (Pertanyaan kesembilan belas). Apakah kamu pernah membeli produk-produk Korea setelah menonton Drakor?

N : Iya pernah, kayak cardigan rajut ada beberapa gitu, terus dress Korea, kalau makanannya toppoki sama samyang.

Devy : (Pertanyaan kedua puluh). Apasih yang mempengaruhi hidup kamu setelah menonton Drakor?

N : Mungkin jadi lebih semangat belajar, sebagai pelajar. Contohnya ya kayak lebih semangat ngerjain PR gitu kan, soalnya kan aku liat di beberapa Drakor tuh sekolahnya kalo ada persiapan ujian aja pulang sampe malem. Makanya aku kayak lebih semangat belajar aja gitu sama ngerjain PR.

INFORMAN 2

Nama : I
Usia : 17 Tahun
Domisili : Jakarta Timur
Waktu Wawancara : Minggu, 6 November 2022 (Pukul 18.38 WIB)

Setelah itu saya wawancara ke 2 pada I di pukul 18.38. Saya menyapanya terlebih dahulu, dan dia menjawab “Anyeonghaseo”. Dia terlihat lebih santai dan tidak gugup. Lalu saya wawancara dengan beberapa pertanyaan yang sama dengan informan sebelumnya.

Devy : (Pertanyaan pertama). Sejak kapan kamu suka menonton Drakor?

I : Sejak Covid, akhir tahun 2019 kayaknya deh. Karena saat itu kan sekolah online ya kak, jadinya aku kek jenuh gitu gak boleh kemana-mana, jadi pas liat-liat tiktok tuh ada spoiler gitu tentang Drakor, eh pas aku liat menarik juga jadi sampe sekarang deh aku nonton Drakor hehe.

Devy : (Pertanyaan kedua). Apa yang membuat kamu suka menonton Drakor?

I : Karena ceritanya banyak yang relate dengan kehidupan, aktingnya bagus, ceritanya menarik dan banyak pesan yang bisa diambil.

Devy : (Pertanyaan ketiga). Dari siapa kamu kenal Drakor?

I : Dari aplikasi Tiktok. Karena kan di tiktok suka muncul FYP nah waktu itu pernah liat spoiler Drakor The world of married kalo gak salah yang lagi viral itu dulu tentang pelakor hehe.

Devy : (Pertanyaan keempat). Kapan saja kamu menonton Drakor?

I : Saat *weekend* dan sebelum tidur. Kadang kan aku juga susah tidur jadi daripada buka sosmed mending nonton Drakor gitu karena cepet ngantuknya juga hehe.

Devy : (Pertanyaan kelima). Dalam satu hari berapa jam kamu menonton Drakor?

I : Kalau *weekend* bisa seharian, kalo *weekday* malem doang pas mau tidur paling 1 jam an.

Devy : (Pertanyaan keenam). Selama satu bulan ini sudah menonton Drakor berapa kali?

I : Sudah 10 kali kayaknya kurang lebih bulan ini. Bahkan aku udah tamat nonton Little Woman.

Devy : (Pertanyaan ketujuh). Di aplikasi apa kamu menonton Drakor?

I : Di Viu sama Drakor.id.

Devy : (Pertanyaan kedelapan). Genre apa yang kamu sukai dalam Drakor?

I : *Thriller* dan horror. Aku suka aja gitu nonton film sama Drama yang berbau horror, karena seru aja gitu menegangkan hehe.

Devy : (Pertanyaan kesembilan). Apa saja judul Drakor yang pernah kamu tonton?

I : Tahun ini pernah nonton Drakor, Kingdom, If You Wish Upon Me, Little Woman, Blind, Season Of Blossom, Hope Or Dop, Military Prosecutor Doberman, All Of Us Are Dead, May It Please The Court, 20th Century Girl, dan Bad Prosecutor.

Devy : (Pertanyaan kesepuluh). Siapa aktris atau aktor favoritmu di dalam Drakor?

I : Yang paling favorit sih Lee Min Ho, Kim Go Eun, dan Jeon Yeo Bin.

Devy : (Pertanyaan kesebelas). Apakah kamu pernah mencuri-curi waktu untuk menonton Drakor?

I : Pernah di kereta kalau mau pergi dan di kendaraan umum lainnya. Karena kan iseng tuh ya kalo nunggu lama jadi daripada bengong ya mending nonton Drakor hehe.

Devy : (Pertanyaan kedua belas). Alasan kamu memilih Drakor karena apa?

I : Karena liat aktornya, tapi terkadang kalo aktornya bagus tapi di ceritanya kurang menarik jadi gak lanjut nonton. Terus juga karena di Tiktok sih, biasanya ada spoiler-spoiler yang menarik, kebanyakan malah di tahun ini bukan aktor-aktor yang terkenal yang di tonton dramanya, karena lebih ceritanya sekarang mah.

Devy : (Pertanyaan ketiga belas). Alasan kamu menyukai Drakor itu apa?

I : Sebagai hiburan dikala banyaknya tugas. Soalnya suka pusing kalo abis ngerjain tugas kan kayaknya energi keambil gitu, jadi buat ngisi energi ya nonton Drakor ini hehe.

Devy : (Pertanyaan keempat belas). Apakah Drakor bisa membuatmu kecanduan dalam menontonnya?

I : Tidak, karena bisa mengatur waktu. Aku ngatur waktunya kayak ya bikin alarm gitu misalnya aku nonton jam 7 malem, jadi aku bikin alarm tuh 2 jam setelah jam 7. Jadinya aku jam 9 udah selesai, walaupun episodanya blm selesai tapi aku tetep akhirin nonton Drakornya gitu.

Devy : (Pertanyaan kelima belas). Apakah kamu pernah membeli pernak-pernik atau barang seperti yang ada di dalam Drakor?

I : Pernah, dulu di Drakor Vincenzo pernah beli note book nya dan kipas.

Devy : (Pertanyaan keenam belas). Apakah dengan menonton Drakor dapat melalaikan tugas-tugasmu?

I : Dulu, iya. Tapi sekarang suka stop dulu dan juga udah bisa ngatur waktunya.

Devy : (Pertanyaan ketujuh belas). Pernahkah kamu kecanduan dalam menonton Drakor? Kalau iya bagaimana kamu mengatasinya?

I : Gak pernah kecanduan. Karena sekarang udah bisa ngatur waktu pake alarm hehe.

Devy : (Pertanyaan kedelapan belas). Apa saja pelajaran yang bisa kamu petik dalam Drakor?

I : Misalnya di Drakor My Mister, ternyata kita gak menderita sendirian, banyak orang di luar sana yang menderita dari kita, terus jangan banyak ngeluh, dan banyak usaha aja.

Devy : (Pertanyaan kesembilan belas). Apakah kamu pernah membeli produk-produk Korea setelah menonton Drakor?

I : Pernah, kayak jaket, masker wajah, dan makanan Korea seperti ramen dan Samyang. Karena aku suka pedes jadinya lebih sering makan Samyang sekarang daripada mie ayam hehe.

Devy : (Pertanyaan kedua puluh). Apasih yang mempengaruhi hidup kamu setelah menonton Drakor?

I : Lebih semangat kali ya menjalani hari, contohnya kayak lebih semangat bersekolah. Dan juga yang lebih mempengaruhi setelah nonton Drakor tuh aku jadi suka makanan Korea, kayak tadi kan aku suka yang pedes-pedes ya jadi aku sering beli Samyang apalagi udh ada di minimarket kan, ya walaupun sedikit mahal, aku nabung dulu jadi tiap 3 hari makan Samyang hehe.

INFORMAN 3

Nama : L
Usia : 16 Tahun
Domisili : Jakarta Pusat
Waktu Wawancara : Minggu, 6 November 2022 (Pukul 18.50 WIB)

Lalu saya lanjut wawancara ke 3 pada L, dia duduk disebelah N dan saya memulai wawancara pada pukul 18.50. Saya menyapa dengan bahasa Korea “Anyeonghaseo” agar dia tidak terlihat tegang. Dan saya wawancara dengan beberapa pertanyaan terkait dengan Drakor.

Devy : (Pertanyaan pertama). Sejak kapan kamu suka menonton Drakor?

L : Sejak kelas 6 SD, sekitar tahun 2017. Awalnya aku main ke rumah abang aku terus kakak ipar aku lagi nonton Drakor Hwarang, karena kakak ipar aku kan suka sama Taehyung dari BTS jadi dia nonton itu, dan aku juga suka Taehyung karena dari kakak ipar aku ini. Dan juga hwarang yang main Taehyung, walaupun dia bukan pemeran utamanya tapi kita tetep nonton Drakornya.

Devy : (Pertanyaan kedua). Apa yang membuat kamu suka menonton Drakor?

L : Karena ceritanya menarik, alurnya jelas dan tidak bertele-tele, dan juga banyak aplikasinya. Menurut aku cerita menarik itu kayak ceritanya lebih fresh gitu kak,

cerita yang gak pasaran gitu lho, dan juga kadang ada plottwist juga kan tuh kita udah punya dugaan tapi hasilnya malah tak terduga akhirnya.

Devy : (Pertanyaan ketiga). Dari siapa kamu kenal Drakor?

L : Dari kakak ipar. Karena dia suka banget nonton Drakor jadi aku ketularan hehe.

Devy : (Pertanyaan keempat). Kapan saja kamu menonton Drakor?

L : Kalau ada waktu luang aja. Contohnya kayak udah selesai ngerjain PR, sama di jam-jam malam mau tidur.

Devy : (Pertanyaan kelima). Dalam satu hari berapa jam kamu menonton Drakor?

L : Dalam sehari bisa sekitar 4-5 jam.

Devy : (Pertanyaan keenam). Selama satu bulan ini sudah menonton Drakor berapa kali?

L : Di bulan November ini kayaknya udah lebih dari 15 kali deh kak.

Devy : (Pertanyaan ketujuh). Di aplikasi apa kamu menonton Drakor?

L : Aku nonton di WeTV, yang gratis aja yang Drakor lama-lama gitu, kalo yg berbayar yang VIP.

Devy : (Pertanyaan kedelapan). Genre apa yang kamu sukai dalam Drakor?

L : Genre favorit sih ya Romantis, komedi dan horror.

Devy : (Pertanyaan kesembilan). Apa saja judul Drakor yang pernah kamu tonton?

L : Hotel Del Luna, Vincenzo, Happiness, Reply 1988, dan The Heirs.

Devy : (Pertanyaan kesepuluh). Siapa aktris atau aktor favoritmu di dalam Drakor?

L : Paling favorit sih Lee Min Ho dan Song Kang.

Devy : (Pertanyaan kesebelas). Apakah kamu pernah mencuri-curi waktu untuk menonton Drakor?

L : Pernah, buat nyari hiburan. Kadang kalo lagi bosan gak ngapa-ngapain ya pasti larinya ke Drakor.

Devy : (Pertanyaan kedua belas). Alasan kamu memilih Drakor karena apa?

L : Alur ceritanya bagus, dan episodenya sedikit gak kayak sinetron. Karena kan kalo sinetron banyak banget ya episodenya dan juga kadang alurnya mudah ketebak gitu ceritanya dan bikin bosan, kalo Drakor ini sejauh yang pernah aku tonton yaitu sering ada plottwist kak ceritanya, jadi gak bikin bosan nontonya hehe.

Devy : (Pertanyaan ketiga belas). Alasan kamu menyukai Drakor itu apa?

L : Kayak buat hiburan aja sih, ngilangin stress dan healing lah.

Devy : (Pertanyaan keempat belas). Apakah Drakor bisa membuatmu kecanduan dalam menontonnya?

L : Enggak sih. Walaupun aku suka nonton Drakor tapi menurutku aku belum sampe kecanduan. Kalo kecanduan kan udah parah banget ya, kayak nonton Drakor sampe gak inget waktu, gak ngerjain tugas dan melalaikan yang wajib gitu kayak solat. Menurutku aku belum sampe ke tahap kecanduan sih.

Devy : (Pertanyaan kelima belas). Apakah kamu pernah membeli pernak-pernik atau barang seperti yang ada di dalam Drakor?

L : Pernah sih kayak jepitan dan bando ala-ala Korea. Aku beli sih karena buat punya-punya aja dan barangnya lucu gitu jadi aku beli.

Devy : (Pertanyaan keenam belas). Apakah dengan menonton Drakor dapat melalaikan tugas-tugasmu?

L : Enggak sih sejauh ini, karena bisa membagi waktu. Ada saatnya dimana buat ngerjain tugas, ada saatnya buat nonton.

Devy : (Pertanyaan ketujuh belas). Pernahkah kamu kecanduan dalam menonton Drakor? Kalau iya bagaimana kamu mengatasinya?

L : Tidak pernah, ya walaupun aku suka nonton Drakor berjam-jam tapi aku masih di tahap aman menurutku.

Devy : (Pertanyaan kedelapan belas). Apa saja pelajaran yang bisa kamu petik dalam Drakor?

L : Di dalam Drakor Hotel Del Luna itu, kita tidak boleh dendam kepada orang lain. Apalagi salah paham tanpa tau cerita jelasnya, karena itu semua dapat membuat kita menyesal nantinya.

Devy : (Pertanyaan kesembilan belas). Apakah kamu pernah membeli produk-produk Korea setelah menonton Drakor?

L : Pernah sih kayak makan mie ramen, dan tofu. Kalau fashion, sering beli cardigan rajut sih.

Devy : (Pertanyaan kedua puluh). Apasih yang mempengaruhi hidup kamu setelah menonton Drakor?

L : Aku lebih termotivasi dan semangat lagi dalam sekolah. Aku juga saat ini suka pakai bahasa Korea yang sering ada di Drakor itu kayak, anyeonghaseo (hallo), jinnja (benarkah), araseo (baiklah), dan gumawo (terima kasih) hehe.

INFORMAN 4

Nama : Y

Usia : 16 Tahun

Domisili : Jakarta Pusat

Waktu Wawancara : Minggu, 6 November 2022 (Pukul 19.18)

Saat ini saya mewawancarai informan terakhir yaitu Y, pada pukul 19.18. saya menyapanya terlebih dahulu, agar dia lebih tenang. Dan saya memberikan beberapa pertanyaan wawancara untuk dijawab oleh informan.

Devy : (Pertanyaan pertama). Sejak kapan kamu suka menonton Drakor?

Y : Sejak tahun 2019. Waktu SMP temen-temen aku pada ngomongin soal Drakor, jadinya aku penasaran kan ikut mereka nonton pas jam istirahat, eh malah keterusan.

Devy : (Pertanyaan kedua). Apa yang membuat kamu suka menonton Drakor?

Y : Alur ceritanya bagus. Aku suka aja kalau ada adegan atau scene yang flashback, jadi lebih jelas ceritanya kenapa orang itu bisa kayak seperti itu sifatnya.

Devy : (Pertanyaan ketiga). Dari siapa kamu kenal Drakor?

Y : Dari teman sekolah. Karena dulu SMP suka nonton Drakor pas jam istirahat.

Devy : (Pertanyaan keempat). Kapan saja kamu menonton Drakor?

Y : Waktu luang aja, misalnya lagi nunggu cucian gitu. Daripada aku melamun mending sekalian nonton Drakor hehe.

Devy : (Pertanyaan kelima). Dalam satu hari berapa jam kamu menonton Drakor?

Y : Sehari bisa 3-4 jam an. Kadang kalo lagi gak mood buat nonton ya gak nonton dulu.

Devy : (Pertanyaan keenam). Selama satu bulan ini sudah menonton Drakor berapa kali?

Y : Di bulan November ini kayaknya aku baru 6 kali nonton deh.

Devy : (Pertanyaan ketujuh). Di aplikasi apa kamu menonton Drakor?

Y : Di aplikasi IQIYI, karena ada yang gratisnya.

Devy : (Pertanyaan kedelapan). Genre apa yang kamu sukai dalam Drakor?

Y : Lebih suka Romantis dan horror. Kalo liat Drakor romantis tuh bawaanya seneng aja gitu berasa kita yang ada di posisi itu, dan suka halu kapan ya bisa punya pacar kayak yang ada di Drakor karena saking ganteng dan sifatnya baik banget hehe.

Devy : (Pertanyaan kesembilan). Apa saja judul Drakor yang pernah kamu tonton?

Y : True Beauty, Reply 1988 dan Hotel Del Luna.

Devy : (Pertanyaan kesepuluh). Siapa aktris atau aktor favoritmu di dalam Drakor?

Y : Aku paling suka sama Song Jong Ki sama Suzy

Devy : (Pertanyaan kesebelas). Apakah kamu pernah mencuri-curi waktu untuk menonton Drakor?

Y : Iya pernah, kadang-kadang aja. Ya contohnya kayak lagi jagain adek tidur gitu kan suntuk ya, sama kayak aku belum sholat isya tapi nonton Drakor dulu ampe jam 12 malem, baru aku sholat hehe.

Devy : (Pertanyaan kedua belas). Alasan kamu memilih Drakor karena apa?

Y : Karena episodenya dikit dan pemainnya ganteng-ganteng. Aku tuh paling suka film atau drama yang episodenya dikit karena kan ceritanya gak muter-muter gitu, dan Drakor ini kan pas banget episodenya mayoritas kan dikit kak, ceritanya juga bagus, apalagi sama pemainnya yang ganteng dan cantik, jadi enak aja gitu diliatnya hehe.

Devy : (Pertanyaan ketiga belas). Alasan kamu menyukai Drakor itu apa?

Y : Karena untuk hiburan dikala banyak tugas aja. Ya kalo banyak tugas kan ya banyak mikir gitu ya jadi kalo mau refresh pikiran ya nonton Drakor hehe.

Devy : (Pertanyaan keempat belas). Apakah Drakor bisa membuatmu kecanduan dalam menontonnya?

Y : Iya suka kecanduan dulu. Pernah waktu itu aku nonton satu judul Drakor dalam 2 hari pas lagi sekolah masih online, jadi nontonnya marathon gitu kak.

Devy : (Pertanyaan kelima belas). Apakah kamu pernah membeli pernak-pernik atau barang seperti yang ada di dalam Drakor?

Y : Pernah, misalnya cincin, kunciran sama bando ala Drakor gitu. Tapi itu awal-awal pas aku nonton Drakor belinya, kalo sekarang sih udah enggak hehe.

Devy : (Pertanyaan keenam belas). Apakah dengan menonton Drakor dapat melalaikan tugas-tugasmu?

Y : Iya suka melalaikan tugas. Kadang suka nanti-nanti ngerjain tugas, jadi nonton Drakor dulu, eh ketiduran akhirnya ngerjain tugas di sekolah atau enggak pas paginya, soalnya kan aku sekolah siang.

Devy : (Pertanyaan ketujuh belas). Pernahkah kamu kecanduan dalam menonton Drakor? Kalau iya bagaimana kamu mengatasinya?

Y : Pernah dulu pas sekolah masih online karena covid kan, sekarang ya lebih ngatur waktu aja gitu, kayak sadar diri sendiri kalo nonton Drakor berlebihan tuh gak baik, apalagi kalo sampe melalaikan tugas gitu kan.

Devy : (Pertanyaan kedelapan belas). Apa saja pelajaran yang bisa kamu petik dalam Drakor?

Y : Yang saya liat di Drakor True Beauty, kita harus percaya diri, menjaga sikap dan tidak boleh merendahkan orang lain hanya karena penampilannya saja.

Devy : (Pertanyaan kesembilan belas). Apakah kamu pernah membeli produk-produk Korea setelah menonton Drakor?

Y : Pernah kayak makanannya sih, kayak toppoki dan ramen. Kalo aku lebih suka ke makanannya sih kalo ke fashion atau baju-bajunya aku kurang suka aja gitu. Kalo skincare aku beli kayak masker mediheal gitu yang dari Korea, walaupun cukup mahal aku tetep beli dari hasil tabungan hehe. Sama Makeup deh kak udah mulai belajar, makeup ala Korea gitu.

Devy : (Pertanyaan kedua puluh). Apasih yang mempengaruhi hidup kamu setelah menonton Drakor?

Y : Ketika tayangan Drakor itu bagus seperti misalnya Drakor True Beauty saya menjadi termotivasi dan lebih semangat untuk sekolah. Saya lebih bersemangat sekolah karena untuk bisa menggapai cita-cita saya. Dan setelah menonton Drakor True Beauty ini saya tertarik dengan skincare dan makeup gitu, jadi saya lebih memperhatikan kesehatan kulit wajah saat ini.

Lampiran 3

FOTO NONTON BARENG DRAKOR



Informan remaja (Butterfly Squad) sedang nonton bareng bersama peneliti (06 November 2022)



Lampiran 4

FOTO WAWANCARA BERSAMA INFORMAN



Mengobrol dan wawancara bersama para remaja (Butterfly Squad). (06 November 2022)



Lampiran 4

DRAKOR YANG DISUKAI OLEH INFORMAN

Reply 1988



Sumber: Liputan6.com (<https://www.liputan6.com/on-off/read/4764791/drama-korea-tvn-terpopuler-yang-hadir-di-vidio-ada-reply-1988>).

Hotel Del Luna



Sumber: Liputan 6.com (<https://www.liputan6.com/showbiz/read/4514725/review-hotel-del-luna-drama-korea-fantasi-populer-yang-bisa-ditonton-di-vidio>)

True Beauty



Sumber: Wikipedia

(https://id.wikipedia.org/wiki/True_Beauty_%28seri_televisi_Korea_Selatan%29)

Happiness



Sumber: Wikipedia

(https://id.wikipedia.org/wiki/Happiness_%28seri_televisi_Korea_Selatan%29)