

PERILAKU PENGGEMAR K-POP DAN K-DRAMA PADA SISWA SMA/MA DI KOTA MATARAM

Dayu Irmasuci¹⁾, Ni Made Novi Suryanti²⁾, Nursaptini³⁾, Masyhuri⁴⁾

¹⁻⁴ Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram
Email: dayuirmasuci@gmail.com; novifkip@unram.ac.id; nursapitini@unram.ac.id;
masyhuri.fkip@gmail.com

Artikel histori:

Submit: 12-11-2024

Revisi: 17-05-2025

Diterima: 18-05-2025

Terbit: 03-06-2025

Kata Kunci:

the fans of K-Pop and K-Drama, student behavior, Mataram City

Korespondensi:

dayuirmasuci@gmail.com

Abstrak: *The process of globalization, supported by widespread use of social media, has facilitated the spread of South Korean popular culture, significantly influencing adolescents' preferences, lifestyles, and consumption behaviors. This study aims to explore the behavior of high school K-Pop and K-Drama fans in Mataram City and examine the impact of Korean culture on their behavior. Using a qualitative phenomenological approach, data were collected through observation, semi-structured interviews, and documentation. The participants included nine active Korean Wave fans. The findings reveal that fan behavior is reflected in three main domains: cognitive, where students gain knowledge by observing idols via social media and television; affective, where they admire, follow, and imitate the behaviors and personalities of their idols; and psychomotor, seen in the use of Korean language, Korean-inspired fashion, and active participation in Korean cultural communities and events. The impact of K-Pop and K-Drama on students includes positive aspects such as increased discipline, improved social skills, independence, motivation to learn Korean, and new insights to positively reflect themselves. However, negative impacts were also found, including excessive fanatical behavior, wasting time and money, eye health problems, and sleep disturbances.*



This work is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Kehadiran media sosial semakin mempermudah masyarakat mengenal budaya-budaya lain. Globalisasi membuka peluang bagi budaya-budaya lain untuk mendapatkan perhatian masyarakat Indonesia (Sutria, 2019). Salah satu budaya luar yang menarik perhatian masyarakat Indonesia terutama para remaja adalah kebudayaan yang berasal dari Korea Selatan. Berdasarkan dengan data yang didapatkan Gumelar *et al.*, (2021) dari survei yang dibuat oleh IDN Times pada tahun 2019, bahwa penggemar K-Pop yang berusia 20-25 tahun sebanyak 40,7%, 15-

20 tahun sebanyak 38,1%, diatas 25 tahun sebanyak 11,9%, dan untuk usia 10-15 tahun sebanyak 9,3%.

Kebudayaan yang berasal dari Korea Selatan ini dikenal dengan istilah Korean Wave atau Hallyu. Menurut Bok-rae, (2015) Korean Wave merujuk pada fenomena budaya populer Korea yang menarik perhatian kaum muda dengan musik, drama, film, hingga makanan Korea. Istilah ini digunakan untuk menggambarkan penyebaran budaya Korea secara global ke berbagai negara, atau singkatnya, perkembangan globalisasi budaya yang berasal dari Korea Selatan (Putri, 2020).

Popularitas Korean Wave di Indonesia saat ini berpengaruh pada preferensi masyarakat dalam berbagai aspek. Tayangan Korean Wave di YouTube, misalnya, mampu mengubah selera remaja. Remaja kerap menghabiskan waktu dengan menikmati musik K-Pop, menonton drama Korea, menggunakan produk kosmetik dan perawatan kulit asal Korea Selatan, serta meniru gaya berpakaian ala Korea. Tak hanya itu, mereka juga kerap membeli merchandise dan menonton konser tanpa mempertimbangkan harga atau manfaatnya, sehingga memunculkan pola hidup baru yang cenderung bersifat konsumtif. Hal ini menunjukkan bahwa remaja telah membangun identitas mereka melalui pola gaya hidup yang baru (Assyiffa & Suni, 2022).

Hal tersebut juga dibuktikan oleh beberapa studi yang telah dilakukan. Sebagai contoh, penelitian oleh Rahamadani & Anggraini, (2021) menunjukkan bahwa fenomena Korean Wave memiliki dampak pada perilaku pembelian konsumen. Semakin besar minat seseorang terhadap Korean Wave, semakin tinggi kemungkinan mereka untuk membeli produk-produk yang terkait dengan budaya tersebut. Merebaknya budaya Korea dapat dilihat dari banyaknya komunitas-komunitas pecinta Korea yang tersebar di Indonesia, tidak terkecuali di Kota Mataram, Nusa Tenggara Barat. Seperti berdirinya organisasi Pusat Kebudayaan *Korean Culture Center* Indonesia, di Indonesia, untuk menyebarluaskan kebudayaan Korea Selatan, serta mendukung pertukaran budaya Korea dan Indonesia, dengan cara menyelenggarakan berbagai program. Di Kota Mataram terdapat sekolah menengah atas, yaitu MAN 2 Mataram yang memiliki club bahasa Korea dengan nama Manda Korean Club, yang rutin mengadakan event budaya Korea.

Berdasarkan studi awal yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 Januari sampai dengan tanggal 2 Maret 2023 di MAN 2 Mataram, menunjukkan ketertarikan siswa dengan budaya Korea. Hal ini tampak jelas dari pernak-pernik yang mereka gunakan berbau fashion ala Korea. Mulai dari *case handphone*, gantungan kunci, tas sekolah, jam tangan, bahkan *ID Card* mereka dimasukkan *photocard* idola mereka atau yang lebih dikenal dengan sebutan PC agar terlihat lebih menarik, dan lain sebagainya. Hingga adanya klub bahasa Korea di MAN 2 Mataram dengan nama Manda Korean Club, yang terdiri dari sekitar 40 orang anggota MKC (Manda Korean Club atau yang lebih dikenal dengan MKC). Pembelajaran dan pelatihan dalam MKC ini difasilitasi oleh MAN 2 Mataram. Dapat dilihat dari beberapa kegiatan yang dilakukan Manda Korean Club (MKC) yaitu belajar bahasa Korea, budaya, kuliner hingga kesehatan. Bahkan MAN 2 Mataram rutin mengadakan “Festival Budaya Korea”, sekali setahun seperti yang diungkapkan Kepala MAN 2 Mataram, H. Lalu Sayuki, melalui pembina Manda Korean Club (MCK), Siti Rahmi.

Studi awal juga dilakukan pada salah satu komunitas K-Pop yang ada di Lombok, yaitu *K-Pop Squad* Lombok, yang aktif mengadakan event tiap tahunnya. Peneliti mewawancarai admin atau pendiri *K-Pop Squad* Lombok yang bernama Dhea (26 tahun). Hasil wawancara dengan admin yaitu perilaku yang ditunjukkan

penggemar K-Pop selama event berlangsung positif, tidak ada hal-hal negatif yang ditunjukkan. Juga adanya perilaku imitasi yang dilakukan oleh penggemar K-Pop yang mendatangi *event-event* yang diadakan. Misalnya, gaya berbicara yang diselipkan dengan bahasa Korea, hingga gaya berpakaian yang mengikuti gaya *idol* yang mereka sukai.

Dengan adanya gambaran yang diperoleh dari hasil studi awal tadi, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai dampak dari fenomena *Korean Wave* terhadap perilaku penggemar remaja, khususnya remaja sekolah menengah atas atau SMA/MA di Kota Mataram, dengan judul: “Dampak fenomena *Korean Wave* (K-Pop dan K-Drama) terhadap perilaku siswa SMA/MA di Kota Mataram.”

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pola perilaku penggemar K-Pop dan K-Drama pada siswa serta dampak *Korean Wave* terhadap perilaku siswa di tingkat SMA/MA di Kota Mataram. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini mengeksplorasi bentuk-bentuk adaptasi dan ekspresi budaya yang muncul sebagai bagian dari proses pembentukan identitas sosial di kalangan remaja penggemar budaya Korea.

KAJIAN LITERATUR

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi. Istilah fenomenologi pertama kali diperkenalkan oleh Johann Heinrich Lambert pada tahun 1764. Namun, Edmund Husserl dianggap sebagai bapak fenomenologi, karena dialah yang mempopulerkan istilah ini. Menurut Husserl, (2001), fenomenologi merupakan perpaduan antara psikologi dan logika. Pendekatan fenomenologi berupaya memberikan pemahaman serta analisis terhadap pengalaman subjektif, kesadaran, dan aktivitas mental individu (Kuswarno, 2009).

Rorong, (2020) menambahkan bahwa fenomenologi menitikberatkan pada bagaimana pengalaman hidup memberi makna bagi seseorang. Alfred Schutz merupakan tokoh utama dalam penerapan fenomenologi di ranah sosial, yang fokus pada cara individu memahami kesadaran orang lain, meskipun masing-masing hidup dalam kesadarannya sendiri. Konsep intersubektivitas atau dunia kehidupan sehari-hari (“life world”) menjadi landasan utama dalam pendekatan Schutz (Ritzer & Goodman, 2010).

Sementara itu, Bok-rae, (2015) menjelaskan bahwa *Korean Wave* merujuk pada popularitas budaya pop Korea yang mulai merebak di Asia Tenggara dan Tiongkok daratan sejak akhir 1990-an. *Korean Wave* telah menjadi bentuk budaya alternatif yang menggabungkan elemen budaya Barat dan Timur, namun tetap mempertahankan identitas budaya lokal Korea. Dalam konteks ini, Kedutaan Besar Republik Korea untuk Indonesia menjelaskan bahwa *Korean Wave* mencerminkan peningkatan minat global terhadap budaya pop dan tradisional Korea, mencakup wilayah Asia, Eropa, Timur Tengah, hingga Amerika. Oleh karena itu, dalam penelitian ini, *Korean Wave* diartikan sebagai fenomena budaya populer yang berasal dari Korea Selatan.

Mahendra et al., (2019) menyatakan bahwa perilaku merupakan rangkaian tindakan atau reaksi seseorang terhadap suatu objek atau situasi, yang kemudian menjadi kebiasaan berdasarkan nilai-nilai yang diyakini. Secara umum, perilaku manusia mencakup tindakan yang tampak maupun tidak tampak, terbentuk dari interaksi dengan lingkungan, dan tercermin melalui pengetahuan, sikap, serta tindakan nyata. Respon perilaku dapat dibagi menjadi dua jenis: respon pasif

(reaksi internal yang tidak terlihat) dan respon aktif (reaksi yang dapat diamati secara langsung).

Menurut Benjamin Bloom dalam Mahendra et al., (2019), perilaku manusia terbagi menjadi tiga domain utama. Pertama, Pengetahuan (*Knowledge*), yang merupakan hasil dari proses penginderaan melalui pancaindra dan mencakup enam tingkatan kognitif: 1) Mengingat (*Know*), 2) Memahami (*Comprehension*), 3) Menerapkan (*Application*), 4) Menganalisis (*Analysis*), 5) Mensintesis (*Synthesis*), dan 6) Mengevaluasi (*Evaluation*).

Kedua, Sikap (*Attitude*) mencakup reaksi atau respon tertutup terhadap stimulus sosial, yang terdiri atas tiga unsur: keyakinan terhadap objek, respon emosional, dan kecenderungan bertindak.

Ketiga, Tindakan atau Praktik (*Practice*) terdiri atas beberapa tingkat kemampuan, yaitu: 1) Persepsi (*Perception*), yaitu mengenali objek tindakan, 2) Respon Terpimpin (*Guided Response*), melakukan tindakan mengikuti contoh, 3) Mekanisme (*Mechanism*), tindakan yang menjadi kebiasaan otomatis, dan 4) Adaptasi (*Adaptation*), tindakan yang sudah berkembang menjadi keterampilan yang terasah dan fleksibel.

Penelitian oleh Putri et al., (2019) mengungkapkan bahwa para informan memiliki minat untuk membeli produk-produk seperti album dari boyband atau girlband favorit, serta keinginan untuk menonton konser demi melihat idola mereka secara langsung, bahkan ada keinginan untuk mengunjungi Korea. Namun, keterbatasan finansial menjadi kendala utama dalam memenuhi kebutuhan ini, yang lebih merupakan keinginan emosional. Penelitian Angelicha, (2020) menunjukkan bahwa drama Korea memiliki pengaruh signifikan terhadap perilaku sehari-hari, seperti gaya berpakaian, tata rias, penggunaan kosakata bahasa Korea, dan citra diri, yang meningkatkan kepercayaan diri individu. Sementara itu, penelitian oleh Prasanti & Dewi, (2020) menemukan bahwa beragam merchandise unik yang sering diluncurkan oleh idola meningkatkan rasa penasaran penggemar untuk membelinya. Hal ini mendorong perilaku konsumtif, di mana pembelian merchandise yang berlebihan dianggap boros dan mubazir, yang bertentangan dengan ajaran Islam.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Penelitian dilaksanakan di SMAN 4 Mataram, SMAN 6 Mataram, SMAN 9 Mataram, SMAK Kesuma Mataram, dan MAN 2 Mataram. Jenis data dalam penelitian ini menggunakan data primer yakni data tentang dampak fenomena *Korean Wave* (K-Pop dan K-Drama) terhadap perilaku siswa SMA/MA di Kota Mataram dan data sekunder yang diperoleh melalui *literature* yang relevan, artikel, dan buku-buku yang berkaitan dengan *Korean Wave* dan perilaku.

Subjek penelitian yang digunakan yaitu para remaja SMA/MA penggemar K-Pop dan K-Drama, dengan kriteria yaitu: 1) siswa sekolah menengah atas; 2) merupakan penggemar K-Pop dan K-Drama; 3) minimal telah menjadi penggemar selama 1 tahun sehingga terpilih siswa sekolah menengah atas yang aktif melakukan *fangirling* pada kesehariannya yang ada di Kota Mataram sebanyak 9 siswa yang terdiri dari perwakilan masing-masing sekolah. Informan dalam penelitian ini adalah Guru pembimbing siswa penggemar K-Pop dan K-Drama dan Komunitas penggemar *Korean Wave* di kota Mataram. Penentuan informan juga dilakukan menggunakan teknik *purposive sampling* dengan kriteria yang

mengetahui secara mendalam tentang remaja sekolah menengah atas yang menjadi penggemar K-Pop dan K-Drama di Kota Mataram.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini mencakup observasi, wawancara, serta dokumentasi sebagai pelengkap. Analisis data dilakukan dengan menggunakan pendekatan fenomenologis. Menurut Creswell, (2014), terdapat beberapa tahapan dalam studi fenomenologi, yaitu: (1) Menentukan fenomena yang akan dikaji, (2) Menyusun pertanyaan penelitian, (3) Melakukan proses pengumpulan data, (4) Melaksanakan analisis terhadap data yang diperoleh, (5) Mendeskripsikan esensi pengalaman subjek, dan (6) Menyusun laporan hasil penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

HASIL

Hasil penelitian mendeskripsikan tentang perilaku penggemar K-Pop dan K-Drama serta Dampak K-Pop dan K-Drama terhadap perilaku siswa pada siswa SMA/MA di Kota Mataram. Adapun hasil observasi yang ditemukan peneliti yakni mengenai perilaku penggemar K-Pop dan K-Drama siswa SMA/MA di Kota Mataram yaitu: a) pengetahuan, mengarah kepada tingkat pengetahuan siswa, diantaranya menjelaskan dan melakukan penilaian, serta peneliti menemukan adanya ketertarikan siswa pada K-Pop dan K-Drama, lalu terdapat banyak siswa yang menganggumi tokoh idol K-Pop maupun K-Drama; b) sikap, mengarah pada reaksi emosional, seperti terpesona dan termotivasi oleh tokoh idola, seperti yang peneliti temukan adanya tokoh idola, terdapat tokoh idola yang diidolakan oleh siswa, karena mereka terpesona dan juga termotivasi untuk meniru secara totalitas sang idola untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan; c) tindakan, mengarah pada melakukan sesuatu yang menjadi kebiasaan dan membentuk tindakan yang berkembang, seperti gaya berbicara, gaya berpakaian, dan cara mereka menyatakan diri, serta peneliti menemukan gaya berbicara mengikuti gaya bahasa Korea. Lalu terdapat banyak siswa yang modis jika berpakaian diluar sekolah, cara menyatakan diri dari siswa yang merupakan K-Pop lovers dan K-Drama lovers, yaitu orang yang menyukai lagu Pop Korea dan drama Korea.

Peneliti melakukan wawancara dengan 9 orang subjek penelitian dan 2 orang informan penelitian. Dengan demikian, berdasarkan data dari rumusan masalah tersebut baik dari hasil observasi dan wawancara, diperoleh deskripsi data hasil penelitian seperti uraian di bawah ini.

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek 1 bahwa yang dilakukan mencakup semua aspek dari pengetahuan, sikap, dan juga tindakan. Dimana sejak Sekolah Menengah Pertama subjek 1 sudah terpesona dengan idolnya Haechan, hingga termotivasi karena idolanya. Tindakan menggunakan bahasa Korea dengan teman-temannya, dan juga gaya fashion dari Korea.

Hasil wawancara dengan subjek 1, didukung oleh hasil wawancara dari subjek 2 dan juga subjek 7. Berdasarkan penuturan Subjek 2, bahwa perilaku yang dilakukan mencakup semua aspek dari pengetahuan, sikap, dan juga tindakan. Subjek 2 terpesona dengan idol hingga termotivasi karena idolanya, hingga tindakan menggunakan bahasa Korea, dan gaya fashion dari Korea. Lebih lanjut penuturan subjek 7, mengaku sudah sejak lama terpesona dengan idol hingga termotivasi karena idolanya, hingga tindakan menggunakan bahasa Korea, gaya fashion dari Korea.

Informan 2 menuturkan, bahwa perilaku yang dilakukan mencakup semua aspek dari pengetahuan, sikap, dan juga tindakan. Seperti halnya Subjek 3 dan Subjek 4 yang mengaku sudah sejak lama terpesona kepada idolanya yaitu Haechan dan Bae Suzy yang ditunjukkan dengan tindakan mereka menggunakan bahasa Korea kepada orang lain, gaya berpakaian yang berkiblat dari Korea, dan juga mengikuti event dan komunitas Korea.

Penuturan subjek 8, terkait perilaku yang dilakukan mencakup semua aspek dari pengetahuan, sikap, dan juga tindakan. Seperti, memiliki minat dan memiliki pengetahuan terhadap K-Pop dan K-Drama sejak umur 10 tahun. Terpesona dengan idolnya Jeongyeon, hingga termotivasi karena idolnya. Tindakan menggunakan bahasa Korea dengan teman-temannya, gaya fashion dari Korea, dan juga mengikuti komunitas Korea. Hasil wawancara dengan subjek 8, didukung oleh subjek 5, bahwa perilaku yang dilakukan mencakup semua aspek dari pengetahuan, sikap, dan juga tindakan. Seperti, memiliki minat dan memiliki pengetahuan terhadap K-Pop dan K-Drama sejak lama, terpesona dengan idol, termotivasi karena idolnya, hingga tindakan menggunakan bahasa Korea, gaya fashion dari Korea, juga mengikuti event dan komunitas Korea.

Subjek 6 juga menuturkan perilaku yang dilakukan mencakup semua aspek dari pengetahuan, sikap, dan juga tindakan. Sejak tahun 2017, Subjek 6 sudah terpesona dengan idol, karena sikapnya yang ramah dan multitalenta. Hingga tindakan menggunakan bahasa Korea kepada orang lain, gaya fashion dari Korea, dan juga mengikuti event Korea. Hasil tersebut didukung oleh subjek 9 dan informan 1, yang memiliki minat dan pengetahuan sejak kelas 6 SD. Terpesona dengan idolnya Jungwom, hingga termotivasi karena idolnya. Tindakan menggunakan bahasa Korea dengan teman-temannya, gaya fashion dari Korea, dan juga mengikuti komunitas Korea.

Berdasarkan hasil wawancara dengan subjek dan informan, diketahui bahwa perilaku yang terjadi berupa perilaku yang ditandai dari Domain pengetahuan, siswa memiliki minat dan perhatian terhadap K-Pop dan K-Drama sejak lama, kisaran 3 sampai 6 tahun lamanya, mengangguni *group* NCT, Enhypen, Ateez, EXO, BTS, TWICE, Blackpink, Aespa, dan lain-lain. Sehingga siswa termotivasi untuk menjadi seperti idolnya. Domain sikap, dengan siswa yang terpesona sampai termotivasi menjadi pribadi yang lebih baik seperti idolnya, belajar banyak hal baru, sampai meniru kepribadian idolnya untuk diterapkan dalam hidupnya. Domain tindakan, siswa melakukan peniruan diantaranya menggunakan kosa-kata Bahasa Korea, gaya berpakaian yang berkiblat ke *fashion* Korea, dan mengikuti komunitas maupun *event-event* yang berkaitan dengan K-Pop dan K-Drama.

PEMBAHASAN

Pembahasan hasil penelitian tentang pola perilaku penggemar K-Pop dan K-Drama pada siswa SMA/MA di Kota Mataram yang dilakukan dengan : a) Pengetahuan, b) Sikap, c) Tindakan serta dampak K-Pop dan K-Drama terhadap perilaku siswa SMA/MA di Kota Mataram.

Pola Perilaku Penggemar K-Pop dan K-Drama Siswa SMA/MA di Kota Mataram

Pengetahuan

Hasil penelitian menemukan bahwa terdapat perilaku penggemar K-Pop dan K-Drama ini ditunjukkan dengan; 1) siswa memiliki minat terhadap K-Pop dan K-Drama, 2) siswa menonton dan memperhatikan drama Korea maupun

mendengarkan musik Korea dalam kesehariannya. Hal ini didukung dengan hasil wawancara dengan subjek penelitian yang dibuktikan dengan tindakan mereka menggunakan bahasa Korea kepada orang lain, gaya berpakaian yang berkiblat dari Korea, dan juga mengikuti event dan komunitas Korea. Demikian pula dengan informan yang mengaku sudah memiliki minat dan memiliki pengetahuan terhadap K-Pop dan K-Drama sejak lama, terpesona dengan idol hingga termotivasi karena idolanya, hingga tindakan menggunakan bahasa Korea, gaya fashion dari Korea, juga mengikuti event dan komunitas Korea.

Perilaku kognitif siswa tercermin dari kebiasaan mereka dalam menyaksikan dan mengamati idola, baik secara langsung maupun tidak langsung melalui media sosial atau televisi. Temuan ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial dari Bandura, (2019), yang menyatakan bahwa proses memperhatikan atau mengamati perilaku maupun objek, baik melalui interaksi langsung maupun tidak langsung, memungkinkan individu untuk memperoleh pembelajaran meskipun tanpa melakukan tindakan secara aktif.

Sikap

Pada sikap penggemar K-Pop dan K-Drama ditandai dengan; 1) siswa terpesona dengan idolanya sampai termotivasi menjadi pribadi yang lebih baik seperti idolanya, 2) siswa belajar banyak hal baru ketika menonton idolanya, 3) siswa sampai meniru kepribadian idolanya untuk diterapkan dalam hidupnya. Hal ini ditunjukkan siswa dengan memiliki idola dari aktris ataupun aktor, dan idol *boy group* ataupun *girl group* dan mengikuti aktivitas yang dilakukan oleh idolanya seperti termotivasi menjadi seperti idolanya dan meniru kepribadian idolanya. Hal ini didukung pernyataan dari informan yang menjelaskan bahwa siswa menjadi lebih bertanggungjawab dan pintar dalam membagi waktu antara belajar dan juga hobi mereka.

Temuan penelitian ini sejalan dengan teori pembelajaran sosial yang dikemukakan oleh Bandura, (2019), yang menyatakan bahwa pembelajaran melalui observasi akan lebih efektif apabila individu memiliki motivasi untuk meniru atau meneladani perilaku yang diamati. Dalam konteks teori ini, penguatan dipahami sebagai faktor yang memiliki nilai motivasional. Selain itu, hasil penelitian Angelicha, (2020) turut mendukung temuan ini, di mana dijelaskan bahwa citra diri remaja berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan diri mereka. Semakin tinggi kepercayaan diri seseorang, maka semakin mampu ia untuk menerima dan menghargai apa yang dimilikinya, serta cenderung tidak merasa perlu mengikuti hal-hal yang tidak sejalan dengan dirinya.

Tindakan

Pada tindakan penggemar K-Pop dan K-Drama ditandai dengan; 1) siswa melakukan peniruan diantaranya menggunakan kosa-kata Bahasa Korea ketika berbicara dengan orang-orang disekitarnya, 2) siswa melihat cara berpakaian idola mereka dan diperkuat dengan memiliki *fashion* ala Korea, 3) dan mengikuti komunitas maupun *event-event* yang berkaitan dengan K-Pop dan K-Drama.

Tindakan ini ditunjukkan siswa dengan berbicara menggunakan bahasa Korea, berpakaian ala *fashion* Korea, hingga mengikuti *event* dan komunitas Korea. Hasil penelitian ini didukung oleh teori belajar sosial Bandura, (2019), yang mengatakan bahwa setelah hasil memberi perhatian atau pengamatan maka akan menghasilkan perilaku sesuai dengan model yang telah diamati. Penelitian ini turut diperkuat

oleh temuan Angelicha, (2020), yang menunjukkan bahwa drama Korea memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku sehari-hari, khususnya dalam hal gaya berpakaian serta penggunaan kosakata bahasa Korea dalam interaksi sehari-hari.

Dampak K-Pop dan K-Drama terhadap perilaku siswa SMA/MA di Kota Mataram

Dampak Positif

Dampak positif yang dilakukan oleh siswa ditandai dengan: 1) siswa menerapkan perilaku disiplin, dengan bisa mengatur waktu dan keuangannya dengan bijaksana, 2) siswa menjadi lebih mudah bersosialisasi dan mandiri, 3) siswa berpakaian seperti idola mereka agar terlihat baik dan menarik, 4) siswa termotivasi untuk belajar memahami bahasa Korea dan memperluas tambahan bahasa asing, 5) K-Pop dan K-Drama bermanfaat secara emosional dengan membuat senang, menghilangkan stress, dan menginspirasi, 6) siswa mendapatkan ilmu baru tentang pengetahuan pada dunia K-Pop dan K-Drama yang terlihat baik dan mencerminkan diri sendiri baik di sekolah maupun luar sekolah.

Penelitian ini juga diperkuat oleh temuan Putri, (2020), yang mengungkapkan sejumlah dampak positif dari pengaruh K-Pop terhadap perilaku siswa. Di antaranya adalah: (1) K-Pop menjadi sumber inspirasi dalam dunia fashion karena tingginya minat remaja untuk mengenal berbagai hal yang berkaitan dengan budaya Korea; (2) membantu siswa dalam mengenali citra diri mereka; (3) mendorong kemampuan bersosialisasi dan kemandirian, di mana pengaruh K-Pop membuat siswa lebih kreatif dalam pengembangan diri; (4) memberikan dorongan motivasi dan semangat; serta (5) memberikan manfaat secara emosional, seperti menimbulkan rasa bahagia, mengurangi stres, dan menjadi sumber inspirasi bagi remaja yang merasa lelah dengan tugas sekolah maupun pekerjaan rumah.

Dampak Negatif

Dampak negatif yang dilakukan oleh siswa ditandai dengan: 1) adanya sikap berlebihan seperti berteriak histeris ketika menonton idola mereka dan menghayal tentang idolanya, 2) membuang banyak waktu dan mempengaruhi kesehatan mata karena sering menonton idola mereka. Hal ini menunjukkan siswa bersikap berlebihan dan banyak menghabiskan waktu ketika menonton sang idola.

Temuan penelitian ini juga didukung oleh hasil penelitian Prasanti & Dewi, (2020), yang mengidentifikasi sejumlah dampak negatif K-Pop terhadap perilaku siswa. Dampak tersebut meliputi: (1) munculnya sikap fanatisme yang berlebihan terhadap idola; (2) pemborosan waktu dan uang untuk aktivitas yang kurang bermanfaat, seperti membeli kuota internet hanya untuk mengikuti aktivitas idola; (3) gangguan kesehatan mata akibat terlalu sering menatap layar ponsel, laptop, atau televisi; serta (4) mengalami gangguan tidur atau insomnia karena sering begadang untuk menonton idola mereka.

KESIMPULAN

Perilaku Siswa SMA/MA Penggemar K-Pop dan K-Drama di Kota Mataram dilakukan dengan: a) domain pengetahuan, ditandai dengan cara siswa menonton dan memperhatikan para idola mereka baik secara langsung maupun secara tidak langsung, melalui media sosial atau televisi; b) domain sikap, ditunjukkan siswa dengan memiliki idola dari aktris ataupun aktor, dan idol *boy group* ataupun *girl group*, dan mengikuti aktivitas yang dilakukan oleh idolanya seperti termotivasi menjadi seperti idolanya dan meniru kepribadian idolanya; c) domain

pengetahuan, ditunjukkan siswa dengan berbicara menggunakan bahasa Korea, berpakaian ala *fashion* Korea, hingga mengikuti *event* dan komunitas Korea.

Dampak K-Pop dan K-Drama terhadap perilaku siswa SMA/MA di Kota Mataram, terdiri dari dampak positif yaitu siswa menerapkan perilaku disiplin, lebih mudah bersosialisasi dan mandiri, termotivasi untuk belajar memahami bahasa Korea dan memperluas tambahan bahasa asing, serta mendapatkan ilmu baru agar terlihat baik dalam mencerminkan diri sendiri baik di sekolah maupun luar sekolah. Namun dampak negatifnya munculnya sikap fanatisme yang berlebihan, pemborosan waktu dan uang untuk aktivitas yang kurang bermanfaat, gangguan kesehatan mata serta mengalami gangguan tidur.

REFERENSI

- Angelicha, T. (2020). Dampak Kegemaran Menonton Tayangan Drama Korea Terhadap Perilaku Remaja. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 154-159.
- Assyiffa, M. N., & Suni, E. K. (2022). Fenomena Tayangan Korean Waves melalui Youtube dalam Membentuk Gaya Hidup Remaja. *Prosiding Hubungan Masyarakat*, 8(1), 73-78.
- Bandura, A. (2019). *Social Learning: Theory*. In *Encyclopedia of Animal Behavior*. General Learning Press.
- Bok-rae, K. (2015). Past, Present and Future of Hallyu (Korean Wave). *American International Journal of Contemporary Research*, 5(5), 154-160.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches (4th ed.)*. Sage.
- Gumelar, S. A., Almalda, R., & Laksmiwati, A. A. (2021). Dinamika Psikologis Fangirl K-Pop. *Cognicia*, 9(1), 17-24. <https://doi.org/https://doi.org/10.22219/cognicia.v9i1.15059>
- Husserl, E. (2001). *The Idea of Phenomenology* (L. Hardy (ed.); VIII). Kluwer Academic.
- Kuswarno, E. (2009). *Fenomenologi : Pengemis Kota Bandung*. Widya Padjajaran.
- Mahendra, D., Jaya, I. M. M., & Lumban, A. M. R. (2019). *Buku Ajar Promosi Kesehatan*. Universitas Kristen Indonesia. <http://repository.uki.ac.id/2759/1/Bukumodulpromosikesehatan.pdf>
- Prasanti, R. P., & Dewi, A. I. N. (2020). Dampak Drama Korea (Korean Wave) terhadap Pendidikan Remaja. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 337-348. <https://doi.org/10.31857/s0320930x20040088>
- Putri, K. A., Amirudin, A., & Purnomo, M. H. (2019). Korean Wave dalam Fanatisme dan Konstruksi Gaya Hidup Generasi Z. *Nusa: Jurnal Ilmu Bahasa Dan Sastra*, 14(1), 125-135. <https://doi.org/https://doi.org/10.14710/nusa.14.1.125-135>
- Putri, L. A. (2020). Dampak Korea Wave Terhadap Prilaku Remaja Di Era Globalisasi. *Al-Ittizaan: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 3(1), 42. <https://doi.org/10.24014/0.8710187>
- Rahamadani, A., & Anggraini, Y. (2021). Pengaruh Korean Wave dan Brand Ambassador pada Pengambilan Keputusan Konsumen. *Telaah Bisnis*, 22(1), 59-72. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.35917/tb.v22i1.225>
- Ritzer, G., & Goodman, D. J. (2010). *Teori Sosiologi Modern*. Kencana.
- Rorong, M. J. (2020). *Fenomenologi*. Deepublish.

Sutria, D. (2019). Implementasi Metode Batu Pijar Dalam Pembelajaran Matematika Untuk Meningkatkan Aktifitas Dan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri 47 Kota Jambi. *Jurnal Pesona Dasar*, 7(2), 1-9. <https://doi.org/10.24815/pear.v7i2.14753>