

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi selalu berkembang dari waktu ke waktu, sehingga untuk mendapatkan informasi dengan cara apapun sangatlah mudah dan cepat. Misal, informasi audio visual yang mana informasinya dapat disampaikan melalui berbagai macam bentuk media massa. Salah satu media massa yang paling besar pengaruhnya terhadap audiensnya yaitu televisi. Saat ini, televisi sudah *berkonvergensi* menjadi media online yaitu internet yang merupakan *new media* paling banyak dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia.

Jenis media ini sebagai media audio visual yang tidak membebani banyak syarat bagi masyarakat untuk menikmatinya. Kecanggihan teknologi telah membuat semua orang hanya duduk manis dengan satu *handphone* ditangannya dapat menonton film, drama, musik, dan lain sebagainya setiap saat. Baik dengan cara *download* ataupun *streaming* langsung berbagai film, drama, musik yang disukai. Media online atau media elektronik yang sudah berkembang luas di dalam dunia maya telah mendorong para pencinta atau penggemar film dan drama, membuat sebuah kelompok ataupun sebuah *fans club* pengikut film dan drama. Salah satu bentuk kelompok *fans club* dari para penonton adalah para penonton dengan film, drama, dan musik yang dibuat oleh stasiun televisi di Negeri Korea yang dikenal dengan nama lain *hallyu*, *hallyu* adalah istilah dari bahasa Korea.

Drama sudah menjadi bagian dari kehidupan masyarakat Indonesia maupun di seluruh belahan dunia, yaitu salah satu bentuk bagian dari media hiburan yang dapat membuat para penontonnya itu berimajinasi dan juga berkaitan erat dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Pembuatan

sebuah drama membuat suatu informasi dan pengetahuan baru bagi para penontonnya. Aspek yang disajikan dalam sebuah drama yaitu seperti alur cerita, karakter tokoh, kostum, ilustrasi, musik, *setting* dan lain sebagainya. Drakor merupakan singkatan dari drama Korea, yang dramanya itu berasal dari kisah nyata, novel, imajinatif atau fiktif, dan berbagai bentuk cerita lainnya yang berasal dari negara Korea.

Dampak drama Korea yang biasanya sangat fenomenal terutama sekali bagi kalangan audiens perempuan yaitu drama yang menceritakan kisah romantis. Namun begitu para remaja juga sangat menggemari dan terhipnotis dengan film drakor. Hal ini dikarenakan alur dari drama Korea dapat menarik perhatian para penontonnya, sehingga dapat membuat para penontonnya seakan-akan masuk langsung ke dalam adegan atau drama yang diceritakan. Maka drakor menjadi hiburan yang tidak membuat para penontonnya jenuh ataupun bosan.

Cerita drama Korea banyak didominasi dalam nuansa cerita *romantisme*, yang dikemas dengan berbagai macam bentuk genre cerita, misalnya tentang cerita fakta sejarah yang menggambarkan kisah-kisah nyata pada masa zaman dahulu, dengan jenis film *action*, drama keluarga, komedi, dan juga drama yang menggabungkan dari satu atau lebih kategori-kategori tertentu dalam alur ceritanya.

Drama Korea memang tidak diragukan lagi dalam hal produk dan aspek kualitasnya, drama Korea yang telah ditayangkan di media massa baik melalui televisi dan internet. Penggemar drama Korea juga bukan hanya didominasi oleh para audiens perempuan saja akan tetapi juga para audiens laki-laki. Walaupun dalam pengamatan sementara peneliti, penggemar dari audiens berjenis kelamin perempuan lebih banyak dibandingkan dengan audiens berjenis kelamin laki-laki. Para audiens perempuan kebanyakan menggunakan perasaan jika menonton drakor dari pada menggunakan logikanya, sehingga para audiens perempuan memiliki karakter yang lebih peka, rumit, dan kompleks.

Cerita drama Korea yang disajikan dengan sedemikian rupa sehingga menarik untuk ditonton para audiensnya. Episode drama Korea ini dibuat dalam berbagai variasi dari mini episode hingga puluhan episode. Tidak jarang para penggemar drama Korea dapat menyelesaikan semua episode dalam semalam ataupun dalam beberapa hari. Hal ini dikarenakan drakor telah membuat para audiensnya penasaran dan juga ketagihan akan alur cerita yang dibuat. Sehingga kebanyakan para penggemar drama Korea dapat bertahan tidak tidur karena menahan rasa kantuk semalaman dan juga banyak aktivitas penting lainnya yang menjadi terabaikan hanya dikarenakan rasa penasaran yang tinggi terhadap drakor yang ditontonnya.

Sekarang ini drama Korea dapat ditonton bukan hanya melalui televisi saja, tetapi juga dapat ditonton melalui televisi online dan *download* melalui *websitesite* dan juga diaplikasikan-aplikasi yang berbau dengan Korea. Namun kini kebanyakan para pencinta drakor menyukai mencari referensi atau *link-link* drama Korea yang terbaru dari internet berbanding dari pada menonton dari televisi.

Indonesia menjadi salah satu Negara yang paling banyak penggemar yang berbau dengan “*Korean-centric*”, mulai dari pencinta drama Korea, film, musik, aktor atau aktris Korea, dan lain-lain. Penggemar “*Korean-centric*” bukan hanya para kalangan masyarakat biasa saja tetapi juga para kalangan aktris Indonesia sangat mengandrungi bauran Korea. Drama Korea mempunyai segi ketertarikan tersendiri sehingga dapat membuat para penggemarnya ingin selalu menontonmenonton dan menonton lagi, bahkan dapat dikatakan ketagihan menonton dari episode ke episode. Alur cerita drama Korea telah memiliki magnet tertentu yang dapat menarik perhatian penonton dan penggemarnya.

Perilaku yang terbentuk inilah merupakan hasil dari suatu penkondisian. Hubungan berantai sederhana antara stimulus dan respon yang membentuk rangkaian kompleks perilaku. Rangkain tersebut meliputi pemikiran, motivasi, kepribadian, emosi, dan pembelajaran. Teori perilaku

adalah teori yang menjelaskan bahwa suatu perilaku tertentu dapat membedakan antara pemimpin dan bukan pemimpin. Menurut Skinner (Notoatmodjo dalam Sari, 2018:24-25) merumuskan bahwa perilaku merupakan respon atau reaksi seseorang terhadap stimulus atau rangsangan dari luar. Oleh karena itu, perilaku ini, terjadi melalui proses respon terhadap organisasi. Perilaku mudah dipelajari dari pada jiwa dan melalui perilaku kita tetap dapat mempelajari jiwa, termasuk dalam perilaku disini adalah perbuatan yang terbuka maupun tertutup (Sarwono dalam Sari, 2018:25).

Gaya hidup merupakan suatu pola tingkah laku atau cara seseorang individu mengekspresikan atau memperlihatkan cita-cita, kebiasaan, hobby, opini, dan lain sebagainya yaitu dengan lingkungan sekitar mereka melalui beragam cara yang mereka pilih (unik) yang bisa menyimbolkan status dan peranan-peranan individu yang dilakukan di lingkungannya. Gaya hidup bisa dikatakan sebagai jendela dari sikap, perilaku ataupun kepribadian dari masing-masing individunya, karena setiap individu-individu itu berhak atau bebas memilih gaya hidup yang bagaimana yang diinginkan setiap individu tersebut, misalnya seperti gaya hidup mewah (*glamour*), gaya hidup sehat, gaya hidup sederhana, dan juga masih banyak lagi gaya hidup lain sebagainya.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang meneliti tentang pengaruh terpaan tayangan drama Korea terhadap gaya hidup *fans* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Unimal. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang menekankan pada analisis proses penyimpulan induktif ke deduktif terhadap dinamika hubungan dengan fenomena yang diamati yaitu gaya hidup *fans* drama korea.

1.2 Identifikasi Masalah

Peneliti ingin melihat pengaruh terpaan tayangan Drama Korea (drakor) terhadap gaya hidup *fans* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Unimal.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Adapun pertanyaan dalam penelitian ini yaitu: Apakah ada pengaruh tayangan drama Korea terhadap gaya hidup *fans* khususnya pada mahasiswa Ilmu

Komunikasi Unimal ?

1.4 Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini, pembatasan masalah dibuat agar penelitian yang dilakukan tidak meluas konteks unit analisisnya terkait dengan persoalan yang akan diteliti. Adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah sejauh mana ada pengaruh terpaan drakor terhadap perubahan gaya hidup *fans* khususnya pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Unimal.

1.5 Hipotesis

Hipotesis merupakan kesimpulan sementara yang dirumuskan peneliti terkait dengan identifikasi masalah yang menjadi fokus penelitian, yang mana masih perlu pengujian lanjutan secara ilmiah. Adapun hipotesis penelitian ini diantaranya adalah :

H_a : Terdapat pengaruh terpaan tayangan drama Korea terhadap gaya hidup *fans* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Unimal.

H_o : Tidak terdapat pengaruh terpaan tayangan drama Korea terhadap gaya hidup *fans* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Unimal.

Dari kedua hipotesis tersebut diatas, peneliti mengambil hipotesis alternatif yaitu terdapat pengaruh terpaan tayangan drama Korea terhadap gaya hidup *fans* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Unimal, dengan kesimpulan sementara bahwa banyak mahasiswa Ilmu Komunikasi Unimal tertarik pada tayangan drakor sehingga mengubah gaya hidup kesehariannya sebagai *fans* dari drakor.

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui pengaruh terpaan tayangan drama Korea terhadap gaya hidup *fans* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Unimal.

1.7 Manfaat Penelitian

1.7.1 Manfaat Teoritis

- a. Dapat menambah wawasan pengetahuan bagi peneliti dengan dilakukannya studi penelitian ini.
- b. Dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan, khususnya ilmu komunikasi yang berkaitan dengan pengaruh terpaan tayangan drama Korea terhadap gaya hidup *fans* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Unimal.

1.7.2 Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi mahasiswa Ilmu Komunikasi tentang pengaruh terpaan tayangan drama Korea terhadap gaya hidup *fans* pada mahasiswa Ilmu Komunikasi Unimal. Penelitian ini dimaksudkan untuk menjelaskan bahwa apa yang mereka saksikan di televisi ataupun di televisi *online* (Internet), jika menimbulkan rasa suka dan ketertarikan maka itu dapat mempengaruhi perubahan gaya hidup *fans* mereka baik disadari maupun tidak disadari.
- b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi penelitian-penelitian selanjutnya dengan beda unit analisisnya dan dapat menjadi bahan referensi bacaan bagi mahasiswa lainnya.