KORELASI MENONTON DRAMA *THE HEIRS* TERHADAP PERUBAHAN *STYLE* REMAJA
(Studi pada Komunitas DMC Project di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung)

Skripsi

Oleh
Novia Friska Anggraeni

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019

ABSTRACK

CORRELATION WATCHED OF DRAMA THE HEIRS TO THE CHANGING STYLE OF TEENAGERS
(Study on the Dmc project in the Kemiling District Bandar Lampung City)

Oleh
Novia Friska Anggraeni

This research was conducted with the aim of finding out the relationship between drama The Heirs to the style of adolescents in the dmc project community in the sub-district around the city of lampung. This study uses quantitative methods. The population in this study were all members of the DMC Project community which numbered 80 people. Data collection techniques in this study were using closed questionnaries where the questionnaire was provided with answers and respondents only checked the answers. Test instrument in this study using the validity test and reliability. Calculation of relationship correlation in this study using Rank Spearmen correlation test. The result of the study found that the relationship of drama the heirs to adolescent styles in the DMC Project community in the sub-district around the city of Lampung city was obtained at 0,516 which had a strong correlation or which was interpreted as a direct and positive relationship.

Keywords : drama the heirs, teen style, lifestyle

ABSTRAK

KORELASI MENONTON DRAMA *THE HEIRS* TERHADAP PERUBAHAN *STYLE* REMAJA
(Studi pada Komunitas DMC Project di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung)

Oleh
Novia Friska Anggraeni

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui hubungan Drama *The Heirs* terhadap style remaja pada Komunitas DMC Project di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Populasi pada penelitian ini ialah seluruh anggota Komunitas DMC Project yang berjumlah 80 orang. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini ialah menggunakan kuesioner tertutup dimana kuesioner tersebut sudah disediakan jawaban dan responden hanya men-checklist jawaban tersebut. Uji instrument dalam penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas. Perhitungan korelasi hubungan dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi *Rank Spearmen*. Hasil penelitian didapatkan hubungan Drama *The Heirs* terhadap *style* remaja pada Komunitas DMC Project di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung diperoleh sebesar 0,516 yang memiliki hubungan korelasi kuat atau yang diartikan hubungannya searah dan positif

Kata kunci : Drama The Heirs, Style Remaja, Gaya Hidup

KORELASI MENONTON DRAMA *THE HEIRS* TERHADAP PERUBAHAN *STYLE* REMAJA
(Studi pada Komunitas DMC Project di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung)

Oleh
Novia Friska Anggraeni

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA SOSIOLOGI
Pada

Jurusan Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung

FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN ILMU POLITIK
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019

Judul Skrispi :**KORELASI MENONTON DRAMA *THE HEIRS* TERHADAP PERUBAHAN *STYLE* REMAJA (STUDI PADA KOMUNITAS DMC PROJECT DI KECAMATAN KEMILING KOTA BANDAR LAMPUNG)**

Nama Mahasiswa : Novia Friska Anggraeni

Nomor Pokok Mahsiswa : 1516011008

Jurusan : Sosiologi

Fakultas : Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

MENYETUJUI

1 Komisi Pembimbing

Damar Wibisono, S.Sos.,M.A.

NIP. 19850315 201404 1 002

2 Ketua Jurusan Sosiologi

Drs. Ikram, M.Si

NIP. 19610602 198902 1 001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Damar Wibisono S.Sos.,M.A.**

Penguji Utama : **Teuku Fahmi S.Sos.,M.Krim.**

2. Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Dr. Syarief Makhya
NIP. 19590803 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **21 Juni 2019**

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, Skripsi ini, adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik (Sarjana), baik di Universitas Lampung maupun perguruan tinggi lainya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, rumusan, dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan dari Komisi Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah di tulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainya sesuai dengan norma yang berlaku di perguruan tinggi.

Bandar Lampung, 21 Juni 2019
Yang membuat pernyataan,

METERAI TEMPEL
42A2EAFF751476906
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Novia Friska Anggraeni
NPM 1516011008

RIWAYAT HIDUP

Penulis bernama Novia Friska Anggraeni dilahirkan di Kota Bandar Lampung pada tanggal 13 November 1997. Penulis merupakan anak keempat dari empat bersaudara, dari pasangan Bapak Suharto (Alm) dan Ibu Sunarti. Penulis memiliki tiga kakak laki-laki.

Pendidikan formal yang pernah ditempuh oleh penulis yaitu :

1. SD Negeri 2 Beringin Raya Bandar Lampung, diselesaikan pada tahun 2009
2. SMP Negeri 14 Bandar Lampung, diselesaikan pada tahun 2012
3. SMA Negeri 7 Bandar Lampung, diselesaikan pada tahun 2015

Selanjutnya pada tahun 2015 penulis diterima sebagai mahasiswa Jurusan Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Lampung, melalui jalur seleksi Nasional masuk Perguruan Tinggi (SNMPTN) dan termasuk mahasiswa penerima Bidikmisi. Pada Januari 2018 penulis melakukan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Toto Mulyo, Kecamatan Gunung Terang, Kabupaten Tulang Bawang Barat.

MOTTO

Bila kamu mengabaikan restu orang tuamu pasti kamu tak akan bahagia walau mungkin mimpimu terwujud.
(Merry Riana)

Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya.
(QS Al Baqarah : 286)

Ketika kamu ingin menyerah. Ingatlah doa dan harapan Orang Tua-mu.
(Novia Friska Anggraeni)

PERSEMBAHAN

بِسْمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحْمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

Penulis mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT, Ku persembahkan karya kecil dan sederhana ini kepada orang yang saya sayang dan cintai.

Untuk kedua orang tuaku Ayahanda Suharto (Alm) dan Ibunda Sunarti yang selalu menjadi inspirasi dan motivasiku dalam penyelesaian proses skripsi ini. Terima kasih atas segala do'a, harapan, kasih sayang dan perjuangan yang telah kalian berikan kepadaku tanpa mengucap lelah sedikitpun. Karya ini ku persembahkan untuk Ayah dan Ibu yang ku sayangi.

Ketiga kakak ku, Eko Heri Sutanto (Alm), Widodo Budi Santoso dan Dedi Triyanto terima kasih untuk kalian yang sudah memberikan semangat serta nasihat agar adikmu ini tidak menyerah dan terimakasih untuk doa dan perjuangan yang kalian berikan untuk memperjuangkan agar adikmu ini bisa membanggakan kedua orang tua.

Kakak iparku Sri Winarsih terima kasih atas dorongan semangat, nasihat, serta doa-doa yang kau ucapkan.

Almamater Tercinta
Keluarga Besar Sosiologi
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Lampung

SANWACANA

بِسْمِ ٱللَّهِ ٱلرَّحْمَٰنِ ٱلرَّحِيمِ

Alhamdulillahhirobbil'alamin Puji syukur penulis ucapkan atas kehadirat Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayat-Nya penulis dapat menyelesaikan karya ini. Shalawat teriring salam semoga senantiasa tercurah kepada baginda alam Nabi Besar Muhammad SAW yang kita semua nantikan syafa'atnya di yaumil akhir kelak Aamiin.

Skripsi yang berjudul **"Korelasi Menonton Drama *The Heirs* Terhadap Perubahan *Style* Remaja (Studi pada Komunitas DMC Project di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung)"** ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sosiologi di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Penulis dengan segala kerendahan hati, sangat menyadari bahwasanya skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, terselesaikannya penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan beberapa pihak. Maka dengan hati yang tulus penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. Syarief Makhya, M.Si., selaku dekan FISIP UNILA
2. Bapak Drs. Ikram, M.Si., selaku ketua Jurusan Sosiologi FISIP UNILA
3. Bapak Damar Wibisono S.Sos.,M.A. selaku Pembimbing Akademik dan juga Dosen Pembimbing. Terima kasih pak Damar sudah meluangkan banyak waktu, selalu sabar membimbing, memberikan motivasi, kritik dan saran dalam proses penulisan skripsi ini. Maafkan saya pak yang terlalu banyak

ketidakpahaman selama mengerjakan skripsi ini, semoga sehat terus ya pak dan semoga kebaikan bapak dibalas oleh Allah SWT serta selalu dalam lindungan-Nya Aamiin.

4. Bapak Teuku Fahmi S.Sos.,M.Krim. selaku dosen penguji, terima kasih pak Fahmi atas kritik dan saran yang telah bapak berikan dalam proses penyempurnaan skripsi ini, sehat terus ya pak semoga kebaikan bapak dibalas oleh Allah SWT serta selalu dalam lindungan-Nya Aamiin.
5. Seluruh dosen di Jurusan Sosiologi dan FISIP Unila yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan selama menjalani masa perkuliahan.
6. Seluruh Staf Administrasi dan Karyawan di Fisip Unila yang telah membantu melayani urusan administrasi perkuliahan dan skripsi.
7. Untuk Ibunda tersayang yang juga berperan sebagai sosok ayah, ibu sekarang saya sadar akan gigihnya perjuangan. Perjuangan yang ibu berikan selalu membuatku tak kehilangan arah. Kau berjuang sendiri menggantikan sosok ayah, ibu yang mencari nafkah, ibu yang menjemput berkah semua ini ibu lakukan untukku, kau ibu yang hebat. Terima kasih bu atas semua jasa yang kau berikan kepadaku, terima kasih atas segala doa dan juga harapan yang kau ucapkan bu, kini akan ku raih cita itu demi bahagia mu.
8. Untuk Ayahanda ku yang sangat ku sayangi kini anak bungsumu sangat rindu kepadamu, engkau selalu hadir dalam mimpiku ketika aku sedang membutuhkanmu. Ayahku walaupun sekarang kita berada disisi yang berbeda tetapi kasih sayangmu selalu ada, terima kasih Yah atas segala perjuanganmu dahulu membesarkan ku untuk menjadi anak yang tumbuh kuat dan

berkembang menjadi dewasa, kini akan ku raih segala impian-impian dan cita-cita itu.

9. Untuk dr. Arief Yulizar, Mars, terima kasih dokter terbaik yang sudah membantu menyembuhkan sakit ini, engkau yang sabar dalam proses penyembuhan, engkau yang selalu memotivasi ku untuk sembuh dan juga engkau yang selalu menyemangati selama ini. Dok semoga engkau selalu sehat ya.
10. Untuk Fitri Olsa, Amd.,Kep. Terima kasih perawat pribadiku yang tak pernah lelah atas keluh kesah pasienmu ini, dan juga terima kasih atas motivasimu yang selalu menguatkan untuk tidak menyerah.
11. Untuk sahabatku yang berjuang bersama dari awal menginjakan kaki di bangku perkuliahan sampai sekarang, Cindy Jeliana, Imelta Loranisa, Rismawanti dan Rosmaliya yang selalu ceria dalam situasi apapun dan terimakasih untuk kita yang saling menguatkan. Semoga kita selalu bersama dan semoga kita menjadi orang yang sukses Aamiin.
12. Untuk Chintya Sagala dan Rahmat Shandi terima kasih atas bantuan kalian yang sudah mengajarkanku Program SPSS, semoga kebaikan kalian dibalas oleh Allah SWT. Sukses ya
13. Untuk sahabatku Annisa Maysizar, Okta Ayu Wandira, Syfaus Salwa, Deka Riana, Ratna Juwita, Wijayanti, Andi Rahman yang selalu rame dan berwarna terima kasih atas support dan doa kalian. Sukses ya buat kita!
14. Untuk partner kerja Askomsel ketika saat bekerja Willy, Desy, Widya, Dan Debi yang dahulu sudah menyemangatiku dalam proses skripsi ini. Sukses ya team!

15. Seluruh teman-teman Angkatan Sosiologi 2015 yang tidak bisa disebutkan satu per satu terima kasih atas sumbangan warna-warna yang telah kalian berikan.
16. Keluarga Besar Universitas Lampung yang telah membantu saya selama menimba ilmu di Universitas Lampung. Semoga Allah SWT membalas semua kebaikan kalian.

Bandar Lampung, 17 Juni 2019
Penulis

Novia Friska Anggareni

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRACK i
ABSTRAK ii
Skripsi iii
RIWAYAT HIDUP iv
PERSEMBAHAN vi
SANWACANA vii
DAFTAR ISI xi
DAFTAR TABEL xiv
DAFTAR GAMBAR xv
I. PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang 1
B. Rumusan Masalah 6
C. Tujuan Penelitian 6
D. Manfaat Penelitian 6
II. TINJAUAN PUSTAKA 8
A. Drama Korea *The Heirs* 8
B. Komunikasi 11
C. Komunikasi Massa 11
D. Komunikasi Antar Budaya 11
E. Remaja 12
F. Imitasi 15
G. Gaya Hidup 17
H. Fenomena Korean Wave Dikaitkan oleh Teori Imitasi dan Teori Modernisasi 25
I. Kerangka Berfikir 29
J. Hipotesis 30
K. Penelitian Terkait 30
III. METODE PENELITIAN 31
A. Jenis Penelitian 31
B. Populasi dan Sampel 31
C. Lokasi Penelitian 32
D. Definisi Operasional 32

E. Definisi Konseptual 33
1. Drama Korea 33
2. Perubahan *Style* Remaja akibat Drama The Heirs 34
F. Uji Instrumen 34
1. Uji Validitas 34
G. Uji Reliabilitas 36
H. Teknik Pengumpulan Data 37
1. Angket (kuesioner) 37
2. Observasi 38
I. Teknik Pengolahan Data 38
1. Editing Data 38
2. Coding 39
3. Tabulasi 39
J. Teknik Analisis Data 39
K. Sumber Data 40
1. Data Primer 40
2. Data Sekunder 40
IV. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN 41
A. Kecamatan Kemiling 41
1. Letak Geografis 41
2. Administrasi Pemerintahan 42
3. Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin 43
4. Peta Kecamatan Kemiling 44
B. DMC PROJECT 44
1. Sejarah Komunitas DMC Project` 44
2. Visi dan Misi Komunitas DMC Project 45
3. Tujuan Komunitas DMC Project 45
4. Motto Komunitas DMC Project 45
5. Rules 45
6. Jadwal Latihan *Class* DMC Project 46
7. Juara Perlombaan DMC Project dan Event-event yang Diikuti DMC Project 46
8. Logo DMC Project 47
9. Struktur Komunitas DMC Project 48
10. Interaksi Antar Anggota DMC Project 49
11. Keberadaan Komunitas DMC Project Dikaitkan oleh Fenomena Korean Pop (Culture) Untuk Konteks Bandar Lampung 51
V. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 53
A. Karakteristik Responden 53
B. Analisis Data 57
1. Drama *The Heirs* 57
2. Perubahan *Style* Remaja akibat Drama *The Heirs* 63
C. Uji Korelasi antara Variabel Drama The Heirs dengan Variabel Style Remaja 70
D. Pembahasan 73
VI. PENUTUP 76
A. Kesimpulan 76

B. Saran 77
DAFTAR PUSTAKA 78
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Indikator Pengaruh menonton Drama *The Heirs* terhadap Perubahan *Style* Remaja..... 32

2. Hasil Uji Validitas variabel drama *The Heirs* 35

3. Hasil Uji Validitas variabel *style* Remaja 36

4. Uji Reliabilitas Variabel Drama *The Heirs* 37

5. Uji Reliabilitas Variabel *Style* Remaja..... 37

6. Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin Tahun 2017 43

7. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin 53

8. Crosstab Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin dan Karakteristik Usia Responden 54

9. Crosstab Karakteristik Berdasarkan Pengetahuan Apakah Menonton Drama *The Heirs* dan Karakteristik Berdasarkan Jenis Kelamin 55

10. Crosstab Karakteristik Responden Berdasarkan Pengetahuan Dimanakah Menonton Drama *The Heirs* dan Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin 56

11. Karakteristik Jawaban Responden Variabel Drama *The Heirs* 57

12. Karakteristik Variabel *Style* Remaja 63

13. Hasil Pengujian Korelasi Variabel Drama *The Heirs* dengan Variabel *Style* Remaja..... 70

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1. Peta Kecamatan Kemiling 44
2. Logo DMC Project 47

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Drama Korea merupakan salah satu yang sedang di gandrungi oleh orang-orang terutama di kalangan remaja saat ini. Drama Korea sudah tersebar di berbagai belahan dunia, yang pada umumnya memicu orang-orang untuk mempelajari bahasa Korea dan Kebudayaan Korea (Gati, 2016). Melalui persebaran budaya pop Korea ini Indonesia menjadi salah satu negara yang memiliki intensitas yang cukup besar terhadap budaya pop Korea, salah satu bentuk persebaran yang sudah masuk di Indonesia dapat dilihat dari *style* atau gaya pakaian, makanan hingga restoran ala Korea dan produk kecantikan yang mulai memasuki dan menguasai produk dalam negeri. Budaya populer di Indonesia saat ini ialah budaya pop Korea, karena budaya ini sangat populer di masyarakat terutama di kalangan remaja (Storey, 2003).

Budaya populer juga merupakan sebuah hasil dari masyarakat untuk masyarakat, sehingga dari hasil tersebut dapat dilihat melalui sebuah karya dalam bentuk drama Korea, makanan dan minuman, serta produk kecantikan Korea. Hal ini semata-mata terjadi seiring perkembangan zaman yang semakin maju, melalui drama Korea remaja sangat mudah mengikuti arus *style* (pakaian, makanan, minuman, dan produk-produk kecantikan), ini terbukti dari *style* mereka yang

meniru ala Korea. Berbicara mengenai *style*, sangat erat hubungannya dengan produk kecantikan ala Korea yang saat ini banyak digunakan remaja, seperti *nature republic, liptint* dan *watertint.* Produk semacam ini juga sudah banyak di jual di Indonesia sehingga sangat mudah didapatkan.

Selain *style* dan produk kecantikan, makanan Korea pun sangat digemari di Indonesia, produk-produk makanan tersebut antara lain *samyang, kimchi, ramyon, jajjangmyeon, tapokki, odeng, tteokkebi hot dog* (Melva, 2015). Makanan Korea tidak lagi sulit ditemukan di Indonesia, hal ini terbukti saat kita pergi ke pusat perbelanjaan (mall), seperti di Transmart dan Mall Boemi Kedaton pun sudah menyajikan restoran Korea di dalamnya. Hadirnya restoran Korea di Indonesia masyarakat sangat menyukai makanan tersebut, karena makanan Korea memiliki banyak varian dan rasa serta keunikan dari bentuk penyajiannya. Hal ini juga mengundang daya tarik masyarakat untuk mencoba makanan yang berbeda dari cita rasa makanan nusantara.

Budaya populer ini akan membawa dampak pada masyarakat khususnya kalangan remaja di Indonesia. Terdapat dampak positif dan negatif dari adanya budaya populer tersebut diantaranya yaitu, dampak positif dari budaya luar ini ialah menambahkan pembaruan budaya yang membuat kebudayaan bangsa kita sendiri menjadi kaya (Suriasumantri, 2003). Dampak negatif dari budaya populer ini ialah masyarakat sudah mulai melupakan produk dalam negeri karena sudah munculnya produk luar negeri yang menjanjikan hal ini berakibat remaja meniru gaya hidup budaya luar. Media massa menjadi peran penting dalam hal ini, melalui media massa masyarakat dapat mempermudah dalam mencari produk Korea. Selain itu,

peran media massa juga digunakan untuk mengenalkan berbagai tayangan drama Korea.

Drama *The Heirs* merupakan salah satu drama yang menceritakan mengenai kisah percintaan di kalangan remaja. Cerita yang ditayangkan mencerminkan kisah cinta para remaja pada umumnya, sehingga drama ini memiliki banyak peminat karena pemain di dalam drama *The Heirs* ini dibintangi oleh bintang muda Korea yang saat ini sedang diidolakan para remaja seperti Lee Min Hoo, Park Shin Hye, Kang Min Hyuk (CN Blue), Choi Jun Hyuk, dan Park Hyung-sik. Di samping itu drama *The Heirs* ini menampilkan tempat lokasi yang menarik dan indah sehingga para remaja menyukai drama ini (Gati, 2016).

Penelitian ini menggunakan penelitian terdahulu terkait Pengaruh Konten Video Dance K-Pop di Youtube Terhadap Komunitas Cover Dance di Bandar Lampung Untuk Melakukan Cover Dance K-Pop, hal ini sejenis dengan penelitian yang diambil bahwa penelitian ini membahas tentang Komunitas Cover Dance yang ada di Bandar Lampung, pada penelitian terdahulu ini menjadi referensi. Hasil yang didapat pada penelitian terdahulu ini ialah menunjukkan korelasi pengaruh pada kategori rendah sedangkan perhitungan korelasi hubungan pada penelitian ini masuk kedalam kategori kuat.

Penelitian ini menggunakan teori modernisasi dan teori imitasi, karena teori modernisasi menurut Alex Inkeles ada sikap-sikap tertentu yang menandai manusia dalam setiap masyarakat modern dan diantara sikap-sikap ini, ada kegandrungan buat menerima gagasan-gagasan baru serta mencoba metode-metode baru (Syani, 2015). Sedangkan, teori imitasi menurut pandangan Barlow

mengatakan imitasi sebagian besar dilakukan manusia melalui penyajian contoh perilaku (modeling), yaitu proses pembelajaran yang terjadi ketika seseorang mengobservasi dan meniru tingkah laku orang lain (Muhibbin, 2010). Penelitian ini menggunakan teori imitasi dan teori modernisasi karena keduanya sangat berkaitan dimana teori modernisasi merupakan perubahan dari cara-cara tradisional berubah menjadi cara-cara yang modern. Berbicara mengenai perubahan, di dalam teori imitasi mengatakan terdapat dorongan untuk meniru orang lain, hal ini terjadi karena adanya siaran yang dapat mempengaruhinya. Dalam hal ini pun remaja sudah mulai merubah fashionnya mengikuti gaya ala Korea.

Awal masuknya drama Korea di Indonesia pada tahun 2000-an, dimana judul yang sangat popular saat itu ialah drama *Endless Love.* Pada tahun yang sama drama Korea sudah masuk stasiun televisi swasta, sejak saat itu drama Korea sudah mulai berkembang pesat di Indonesia hingga saat ini. Penayangan drama Korea di stasiun televisi swasta semakin kesini mempengaruhi *style* dan gaya hidup (Hidayati, 2017). *Style* ialah bagian dari kehidupan remaja, melalui *style* remaja dapat menunjukkan identitas mereka masing-masing. Hal ini dapat dilihat dari penampilan remaja yang mengikuti *style* Korea, yang dapat dicontoh melalui penayangan drama Korea di stasiun televisi. Proses perkembangan dan pengimitasian terhadap drama Korea ini semakin meningkat sejalan dengan perkembangan teknologi dan informasi melalui media massa, yaitu melalui penayangan di channel *youtube* dan tabloid. Remaja rela menyediakan waktunya hanya untuk menyaksikan drama Korea. Efek dari ini terjadilah perubahan *style* remaja yang berhubungan dengan trend fashion aktor dan aktris Korea.

Di Lampung khususnya Kota Bandar Lampung sudah mengalami perubahan budaya yaitu budaya Korea. Terlihat dari terbentuknya Komunitas Korean Wave di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung. Begitu *booming*nya drama Korea di tanah air dan frekuensi tayangannya yang sering di tayangkan di televisi swasta, sehingga tidak heran jika pada saat ini remaja yang mulai terpengaruh dengan Budaya Korea. Salah satu drama dari Korea yang populer di tahun 2014 adalah "*The Heirs"*. Episode *The Heirs* sendiri berjumlah 20 episode yang bercerita tentang kisah cinta dan persahabatan para pewaris perusahaan besar. Alur cerita drama ini membuat para remaja ingin menontonnya karena adanya hal-hal positif yang dapat diperoleh dari drama ini. Hal ini ditunjukan melalui penayangan drama ini artis Korea selalu berpenampilan menarik, *style* yang dipakai begitu unik. Sehingga remaja meniru gaya dari yang diidolakannya, agar terlihat mirip dengan artis yang diidolakan tersebut.

Melihat antusiasme masyarakat pada drama *The Heirs* ini, stasiun televisi menayangkan drama ini pada tahun 2014 dan ditayangkan kembali pada tahun 2015 dan sekarang lebih mudah didapatkan untuk menonton drama *The Heirs* ini karena sekarang sudah bisa di download melaui aplikasi *Viu* untuk menonton drama ini sepuasnya. Tentunya juga bisa didapatkan melalui penyewaan dan penjualan VCD dan DVD Korea, belum lagi tempat kursus Bahasa Korea. Penayangan drama ini juga mendapatkan perhatian di kalangan masyarakat, hal ini ditunjukkan dari besarnya ketertarikan oleh masyarakat. Dari hal diatas Drama *The Heirs* ini diangkat menjadi objek penelitian.

Berdasarkan latar belakang di atas mengangkat judul Korelasi Menonton Drama *The Heirs* Terhadap Perubahan *Style* Remaja Di Komunitas DMC Project di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung. Alasan mengambil di Komunitas ini karena beberapa anggota tertarik untuk menonton drama *The Heirs*, melihat dari aspek dalam drama ini yaitu dari aspek tema ceritanya yang ditayangkan pemain drama *The Heirs* ini yang menggunakan busana yang unik. Sehingga tidak heran jika remaja yang menirunya karena mereka ingin mencoba gaya baru ala Korea.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan suatu penjabaran dari identifikasi masalah dan pembatasan masalah. Rumusan dari penelitian ini adalah :

Adakah hubungan antara drama *The Heirs* terhadap perubahan *style* remaja?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang muncul, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

Untuk mengetahui hubungan drama *The Heirs* terhadap perubahan *style* remaja.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi :

1. Secara Teoritis

   Sebagai bahan acuan di bidang penelitian yang sejenis dan diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam ilmu sosiologi untuk mengenai budaya dan fenomena yang terjadi di sekitar.

2. Secara Praktis

   a. Bagi Penulis

      Penelitian ini dapat menambah pengetahuan sebagai bekal dalam mengaplikasikan teoritik terhadap masalah praktis.

   b. Bagi Masyarakat

      Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi tentang faktor-faktor dan pengaruh drama The Heirs terhadap perubahan *style* anak remaja.

   c. Bagi Penelitian Selanjutnya

      Penelitian ini dapat memberikan sumbangan bagi penelitian selanjutnya yang akan mengkaji tentang drama Korea terhadap perubahan *style* yang akan menjadi bahan informasi lanjutan.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Drama Korea *The Heirs*

Demam Korea atau Korean Wave sekarang sedang berkembang di Indonesia, kata lain untuk Korean Wave ialah hallyu untuk tersebarnya budaya pop Korea secara global. Korean Wave meliputi budaya tradisional Korea yang dipadu dengan budaya pop kemudian disajikan dalam bentuk Drama Korea (Gati, 2016).

Drama *The Heirs* yang menyajikan cerita yang mengangkat mengenai kehidupan remaja. Kehidupan para remaja dapat dikatakan menarik untuk diikuti, cerita yang ditayangkan mencerminkan kisah cinta para remaja pada umumnya sehingga drama ini memiliki banyak peminat karena pemain di dalam drama *The Heirs* ini oleh bintang muda Korea yang saat ini sedang diidolakan (Gati, 2016).

1. Faktor yang mempengaruhi mereka merubah gaya Korean *Style* ialah ;
    a. Pemainnya berwajah menarik

        Wajah para artis Korea memang menjadi daya tarik tersendiri untuk mempromosikan Korean Wave, wajahnya menarik dan make-upnya natural. Padahal aktor dan artis kebanyakan yang beroperasi plastik tetapi tidak heran jika para remaja senang melihat wajah yang ganteng dan cantik.

b. Shootnya enak dilihat

Drama *The Heirs* ini sendiri tempat shootingnya sangat menarik kesuksesan dalam drama *The Heirs* ini tidak dapat dipisahkan kreatifitas dan imaginasi yang dikembangkan oleh artis-artisnya, sehingga pada hasil yang didapat pada penelitian di lapangan bahwa anggota DMC Project menyatakan setuju ingin mengunjungi tempat lokasi shooting secara langsung.

c. Peran yang dimainkan sangat pas

Melihat Drama Korea pemainnya bermain dengan karakter yang pas membuat kekaguman sendiri saat menontonya. Tentunya di dalam drama *The Heirs* ini pemainnya berkarakter dan pemainnya pun cocok mendapatkan akting yang dimainkan ini (Aisyah, 2014)

Awal masuknya drama Korea di Indonesia pada tahun 2000-an, trend drama Korea semakin mewarnai program televisi swasta. Penayangan drama Korea di stasiun televisi swasta semakin kesini mempengaruhi *style* dan gaya hidup. Beberapa jenis drama ini, terdapat salah satu jenis drama yang paling banyak diminati dan juga dapat ditonton yaitu drama romantis Korea seperti drama *The Heirs*. Pada saat ini, trend drama Korea semakin mewarnai program televisi swasta hal ini tentu saja tak lepas dari membludaknya penggemar drama Korea di Indonesia itu sendiri (Kedi,2013).

Perkembangan teknologi dan komunikasi menyebabkan penyebaran budaya pop Korea bisa demikian pesatnya sehingga menjadi sebuah komoditas bagi perusahaan-perusahaan Korea. Indonesia salah satu Negara yang terpengaruh oleh

Budaya K-pop, contohnya saja di Lampung sudah terpengaruh oleh K-Pop, yaitu bisa dilihat dari terbentuknya Komunitas Korean Wave anggota komunitas ini bukan hanya terpengaruh oleh musik Korea atau drama Korea tetapi anggota ini juga sudah mengikuti *style* Korea, *style* ini pun menjadi prioritas utama untuk dipenuhi (Jusnita dan Putra, 2018). Komoditas budaya Pop Korea yang disebarkan oleh media massa, dalam tayangan di media massa menjadi peran penting untuk remaja terpengaruh oleh budaya-budaya yang ada dalam tayangan tersebut.

Kesuksesan drama Korea tidak dapat dipisahkan kreatifitas dan imaginasi yang dikembangkan oleh artis-artis. Selain itu ketampanan dan kecantikan artis-artis juga mendukung sejarah, budaya dan masalah keseharian masyarakat. Ceritanya disampaikan dengan pintar sehingga membuat masyarakat Indonesia menyukainya (Yuliana and Christin, 2012).

Korea juga gencar mempromosikan produknya melalui iklan dan ini sangat mempengaruhi para remaja untuk dipakai tiap harinya, industry iklan sangat efektif untuk budaya pop Korea (Simbar,2016). Melihat di dunia *online shop* sudah menjual produk-produk Korea seperti Make Up, Alat-alat make up, baju-baju ala Korean *Style*. Produk makanan di Lampung juga sudah mengikuti ala makanan khas Korea seperti mie *Samyang*, *Ramyeon* dan lain sebagainya kita sudah bisa mencarinya di minimarket.

B. Komunikasi

Sosiologi menjelaskan komunikasi sebagai sebuah proses memaknai yang dilakukan oleh seseorang. Komunikasi ini menjadi bagian penting dalam interaksi sosial, karena komunikasi ini menjadi penghubung antara masyarakat satu dengan lainnya. Komunikasi juga memiliki tiga unsur penting yang hadir dalam setiap komunikasi, yaitu sumber informasi (*receiver),* saluran (media), dan penerima informasi (*audience*) (Burhan,2006).

Dalam komunikasi ini antar komunitas sangat penting di mana di dalamnya para anggota yang mempunyai banyak informasi tentang Korea mereka menyalurkan informasinya. Dari hal ini mereka yang tadinya tidak suka dengan Korea atau yang tidak tahu dengan Drama Korea jadi mengerti.

C. Komunikasi Massa

Komunikasi massa merupakan komunikasi melalui media massa untuk menyalurkan informasi kepada khalayak luas. Media massa merupakan sarana yang berupa radio, televisi, poster dan media lainnya. Media massa pun menjadi peran penting dalam penyampaian berita kepada publik secara umum, bukan hanya berita yang menyajikan secara serius saja tetapi menyampaikan berita secara humoris agar masyarakat bisa terhibur (Burhan,2006).

D. Komunikasi Antar Budaya

Berinteraksi dengan orang lain akan menciptakan kesan-kesan tertentu hal ini disebut komunikasi. Komunikasi antar budaya adalah komunikasi yang terjadi di

antara orang-orang yang memiliki kebudayaan yang berbeda (rasa tau etnik dan gabungan dari semua perbedaan). Komunikasi antar budaya dapat dikatakan efektif bila proses komunikasi bisa menyenangkan dan komunikasi ini akan lancer dan terbuka. Menurut Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi merumuskan kebudayaan sebagai semua hasil karya, rasa, dan cipta masyarakat. Karya masyarakat menghasilkan teknologi dan kebudayaan kebendaan atau kebudayaan jasmaniah yang diperlukan oleh manusia yang hasilnya dapat diabadikan (Soekanto,2012).

Menurut Guo-Ming Chen dan William J. Sartosa mengatakan bahwa komunikasi antar budaya adalah proses negosiasi atau pertukaran sistem simbolik yang membimbing perilaku manusia dan membatasi mereka dalam menjalankan fungsinya sebagai kelompok.

E. Remaja

Menurut WHO definisi tentang remaja dapat dikemukakan terhadap tiga kriteria yaitu biologis, psikologis, dan sosial ekonomi, sehingga secara lengkap definisi tersebut dapat diartikan sebagai berikut :

1. Individu remaja berkembang dari saat pertama kali ia menunjukkan tanda-tanda seksual sekundernya sampai saat ia mencapai kematangan seksual.
2. Individu mengalami perkembangan psikologis dan pola identifikasi dari kanak-kanak menjadi dewasa (Sarwono, 2015).

Sarwono (2015) mengatakan definisi remaja untuk masyarakat Indonesia ia menggunakan batasan usia 11-24 tahun dan belum menikah dengan pertimbangan sebagai berikut :

1. Usia 11 tahun adalah usia di mana pada umumnya tanda-tanda seksual sekunder mulai tampak (Kriteria Fisik).
2. Masyarakat Indonesia usia 11 tahun sudah di anggap akil balik, baik menurut adat maupun agama, sehingga masyarakat tidak lagi memperlakukan mereka sebagai anak-anak (Kriteria Seksual).
3. Pada usia tersebut mulai ada tanda-tanda penyempurnaan perkembangan jiwa seperti tercapainya identitas diri (Menurut Erick Erikson), tercapainya fase genital dari perkembangan psikoseksual (Menurut Freud) dan tercapainya puncak perkembangan Kognitif (Menurut Piaget) maupun moral (Menurut Kohlberg).
4. Batas usia 24 tahun merupakan batasan maksimal, yaituuntuk memberi peluang bagi mereka yang sampai batas usia tersebut masih menggantungkan diri pada orang tua.

Definisi diatas dapat disimpulkan bahwa definisi remaja merupakan suatu peralihan dari kanak-kanak menuju dewasa dari batasan usia 11 tahun sampai batasan usia 24 tahun yang diikuti oleh penyempurnaan pola pikir dan perilaku.

Menurut Petro Blos (1962) (dalam Sarwono,2015) berpendapat bahwa perkembangan pada hakikatnya adalah usaha penyesuain diri *(coping)*. Dalam proses penyesuaian diri menuju kedewasaan, ada tiga tahap perkembangan remaja, yaitu :

1. Remaja awal

   Seorang remaja pada tahap ini masih terheran-heran akan perubahan-perubahan yang terjadi pada tubuhnya sendiri dan dorongan yang menyertai perubahan-perubahan itu.

2. Remaja madya

   Pada tahap ini remaja sangat membutuhkan kawan-kawan. Ia senang kalau banyak teman yang menyukainya. Ada kecenderungan “narcistic”, yaitu mencintai diri sendiri.

3. Remaja akhir

   Pada tahap ini remaja terlalu memusatkan perhatian pada diri sendiri (egosentrisme) diganti dengan keseimbangan antara kepentingan diri sendiri dengan orang lain.

Uraian diatas disimpulkan bahwa perkembangan pada masa remaja ini ialah remaja sudah mulai merubah pola pikirnya dan mendapatkan pengalaman yang baru, tingkat kenarsisan mereka sangat tinggi, sudah mulai mencari identitas yang berbeda dengan orang lain dan mereka mencapai kemandirian dari orang tua dan orang dewasa lainnya.

Menurut (Hurlock, 1999) terdapat kelompok sosial yang paling sering terjadi pada masa remaja ialah :

a. Teman Dekat

   Biasanya remaja mempunyai dua atau tiga teman dekat. Mereka terdiri dari jenis kelamin yang sama atau lawan jenis dan mereka sama-sama memiliki minat dan hobi yang sama. Teman dekat ini yang mempengaruhi satu sama lain dan terjadilah perubahan.

b. Kelompok yang Terorganisasi

Kelompok ini dibentuk oleh orang dewasa untuk memenuhi kebututuhan sosial remaja. Kelompok ini biasanya seperti komunitas yang sama-sama memiliki hobi yang sama. Dan di dalam kelompok ini biasanya satu sama lain memberikan pikiran-pikiran yang baru dan individu mendapatkan pengalaman yang baru. Contohnya seperti di Kecamatan Kemiling terdapat Komunitas Korean Wave dimana komunitas ini dibentuk karena mereka hobi menonton drama Korea dan akhirnya mereka mengikuti gaya Korean *style*.

c. Kelompok Geng

Remaja ini membentuk geng untuk menghadapi penolakan teman-teman melalui perilaku anti sosial. Biasanya didalam geng ini ada beberapa yang hobi menonton drama korea dan menyukainya, mereka yang tidak menyukainya jadi ikut-ikutan untuk menyukai drama korea. Disini pun saling terpengaruh.

F. Imitasi

Seiring dengan perkembangan teknologi, penayangan pada budaya luar melalui media massa sangatlah mudah untuk didapat, hal ini menjadikan remaja untuk terpengaruh oleh budaya luar dengan cara observasi yaitu terhadap pengimitasian budaya luar. Imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain, meniru orang lain terdapat faktor psikologis lain yang berperan. Kata lain imitasi tidak berlangsung secara otomatis, tetapi ada faktor lain yang ikut berperan sehingga seseorang mengadakan imitasi. Bagaimana orang dapat mengimitasi sesuatu kalau orang yang bersangkutan tidak mempunyai sikap menerima terhadap apa yang

diimitasi itu. Mengimitasi sesuatu perlu adanya sikap menerima, ada sikap mengagumi terhadap apa yang diimitasi itu, karena itu imitasi tidak berlangsung dengan sendirinya (Kaparang, 2013).

Menurut pandangan Barlow (dalam Muhibbin, 2010) mengatakan imitasi sebagian besar dilakukan manusia melalui penyajian contoh perilaku *(modeling)*, yaitu proses pembelajaran yang terjadi ketika seseorang mengobservasi dan meniru tingkah laku orang lain. Contoh dari imitasi ialah remaja yang menirukan gaya artis korea seperti berbusana yang unik, make up yang natural bahkan gaya rambut yang bergelombang dan dipirang.

1. Faktor-faktor dari imitasi

   Faktor-faktor dari imitasi ialah sebagai berikut :

   a. Faktor Psikologis

      Faktor psikologis ini merupakan faktor yang sangat utama untuk mengadakan imitasi atau meniru orang lain yang berperan secara aspek kognitif. Aspek ini juga menjelaskan bahwa perilaku yang akan melakukan imitasi akan mengobservasi terlebih dahulu atau melihatnya secara langsung, sehingga seseorang melakukan suatu imitasi tersebut (Muhibbin, 2010).

   b. Media Massa

      Media massa menjadi peran penting dalam proses pengimitasian terhadap masyarakat, seperti tayangan televise, *youtube* dan aplikasi lainnya. Tayangan seperti ini bisa dilihat secara terus menerus dan berulang-ulang, tayangan adalah pesan atau rangkaian dalam bentuk suara, karakter, dari yang bersifat mendukung atau tidak mendukung (Kurniasih, 2004).

c. Interaksi Sosial Dengan Teman Sebaya

Berbicara mengenai media massa, interaksi sosial dengan teman sebaya pun sangat berpengaruh dalam proses imitasi (Nurhayati, 2007). Contohnya, dalam Komunitas DMC Project ini mereka menirukan gaya ala *Korean Style* didalamnya yang saling mempengaruhi proses imitasi ala *Korean Style* karena pada komunitas inijuga style Korea menjadi prioritas utama mereka.

G. Gaya Hidup

Gaya hidup adalah cara hidup individu yang diindetifikasikan oleh bagaimana orang menghabiskan waktu mereka (aktivitas) apa yang mereka anggap penting dalam hidupnya atau ketertarikan dan apa yang mereka pikirkan tentang dunia sekitarnya (Plummer, 1983). Cara berpakaian, konsumsi makanan dan minuman, cara kerja, dan bagaimana individu mengisi kesehariannya merupakan unsur-unsur yang membentuk gaya hidup. Menurut pandangan (Kotler dan Amstrong, 2008) mengatakan gaya hidup ialah cerminan seseorang dalam keseluruhannya terhadap interaksi kepada lingkungannya yang berpengaruh pada orang-orang sekitarnya. Gaya hidup juga bisa dilihat dengan apa yang seorang senangi dan disukai dan menggunakan uang dan waktunya (Setiadi, 2003). Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa gaya hidup ialah cara seseorang menjalani aktifitas kehidupannya dan bagian kebutuhan dari hidup individu yang mencakup gaya busana, konsumsi makanan. Gaya hidup ini juga suatu tindakan yang dilakukan seseorang untuk memberikan ciri khas terhadap diri sendiri sesuai dengan kebutuhannya.

Kontruksi gaya hidup seorang Korean *style* pun berbeda-beda seperti perilaku mereka ketika berfoto bersama, teman-temannya lebih suka mengatakan *Saranghae* (Aku mencintaimu) sambil menjulurkan jari-jari tangannya berbentuk love. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi gaya hidup yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

1. Faktor internal

   Faktor internal yang mempengaruhi gaya hidup seperti :

   a. Konsep Diri

      Konsep diri merupakan seseorang yang memandang dirinya akan mempengaruhi minat terhadap suatu objek. Konsep diri pun merupakan yang menjadi awal perilaku. Seperti halnya sekelompok remaja terutama wanita penggemar Korea bisa saja memiliki kesamaan perilaku seperti menonton drama, menyanyi lagu korea, dan mereka pun bisa saja memiliki selera terhadap lawan jenis yang sama.

   b. Persepsi

      Persepsi merupakan dimana seseorang mencari informasi untuk membentuk suatu gambar mengenai dunia. Fenomena Korean pop ini, budaya Korea sangatlah berpengaruh dalam perubahan *style* ala korea, seperti halnya ketampanan dan kecantikan aktor dan aktris Korea yang berperan dalam drama Korea. Remaja yang sedang mencari jati diri pun senang mengeksplor sesuatu yang baru. Jadi, ketika seorang temannya gemar budaya Korea ia akan memberi pengaruh tentang budaya Korea sehingga sedikit demi sedikit mereka menyukai dan mengetahui tentang budaya Korea.

c. Kepribadian

Karakteristik seseroang dan cara berperilaku yang menentukan perbedaan dari setiap orang. Tentu saja, penggemar budaya Korea memilki gaya berbicara yang khas dengan campuran Korea yang digunakan dalam bahasa sehari-hari bahkan dalam pemilihan kosmetik pun mereka menggunakan produk Korea yang digunakan oleh penggemar aktor dan aktris idola mereka.

2. Faktor Eksternal

Faktor eksternal yang mempengaruhi gaya hidup seperti :

a. Kelas Sosial

Kelas sosial adalah sebuah kelompok yang relative homogen, kelas sosial pun tersusun dalam urutan jenjang dan para anggota yang memiliki minat, nilai, dan tingkah laku yang sama. Contohnya saja ketika *groupband* dari Korea hadir di Indonesia pada tahun 2019 para penggemar *girlband* dan *boyband* pun sangat antusias untuk menonton penggemarnya bersama, dan mereka pun menggunakan atribut yang sama.

b. Kebudayaan

Arti dari kebudayaan ialah yang meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian dan kebiasaan yang diperoleh individu. Contohnya seperti alat kecantikan yang dipakai di Korea pun sudah banyak memasuki di Indonesia dan banyak digunakan oleh kalangan remaja misalnya seperti menggunakan masker wajah, serum untuk pemutih wajah, menggunakan liptint dan lain sebagainya. Berbicara mengenai kesenian di kota Bandar Lampung sudah mempunyai komunitas Cover Dance Korea. Kebiasaan

seseorang yang menyukai budaya Korea pun selalu ingin berpenampilan seperti aktor dan aktrisnya.

Macam-macam Perubahan Gaya Hidup Korea Yang Sudah Diikuti Oleh Remaja :

1. Makanan Korea dan Minuman Korea

   Melalui penayangan drama Korea di media massa menjadi cepat memberikan pengaruh terhadap masyarakat, sebagai contoh makanan Korea dan minuman Korea. Korea selatan memiliki beragam jenis makanan tradisonal, makanan ini adalah masakan unik yang tumbuh dari budayanya. Makanan tradisional dari Korea antara lain:

   a. *Tteokbokki*

      Makanan ini ialah makanan yang bentuknya menyerupai sosis yang terbuat dari kue beras yang sudah di campur dengan daging yang lezat. Makanan ini pun sudah hadir di Kota Bandar Lampung, jadi para Kpopers sudah bisa mencoba masakan tradisonal dari Korea ini (Melva, 2015).

   b. *Ramyeon*

      Ramyeon yang biasa kita sebut Mie Korea yang sudah tersebar di seluruh penjuru Negara khususunya di Indonesia. Ramyeon Korea ini pun disajikan di atas panci yang lengkap dengan tutupnya, tentunya di Kota Bandar Lampung sendiri pun sudah ada Restoran ala Korea yang sudah menyediakan mie Korea ini dan kita bisa menikmatinya.

   c. *Kimbap*

      Kimbap ini merupakan makanan yang unik yaitu makanan yang dibungkus dengan nasi dan diisi dengan daging, telur, ikan dan sayuran bayam.

Makanan ini tentunya makanan khas Korea dari zaman dahulu, bahkan mulai populer di kalangan Remaja Indonesia.

Berbicara mengenai makanan, Korea pun tak kalah soal minuman. Korea memiliki banyak koleksi minuman yang unik bahkan dari minuman yang sehat dan minuman yang beralkohol. Minuman dari Korea antara lain :

a. Banana Milk

   Minuman ini ialah minuman yang rasanya seperti susu pisang merupakan minuman yang tidak hanya disukai oleh anak kecil saja bahkan berbagai usia pun menyukai susu pisang ini.

b. Omija Tea

   Omija berarti “lima rasa berry” karena dapat merasakan lima rasa yaitu manis, asam, asin, pahit dan pedas. Teh omija ini dapat digunakan untuk menyembuhkan penyakit flu serta penyakit pernapasan (Setyanti, 2017).

c. Soju

   Soju ini ialah minuman beralkohol yang di konsumsi oleh masyarakat Korea, mereka meminum Soju ketika sedang berkumpul dengan teman-teman mereka dan Soju ini pun bisa untuk menghangatkan tubuh. Di Lampung pun sudah ada restoran yang menyediakan minuman Korea ini yaitu di Mall Transmart (Setyanti, 2017).

2. Produk Kecantikan Korea

   Fenomena Korean Wave mulai masuk ke Indonesia, tidak heran jika para Kpopers tertarik dengan produk kecantikan dari Korea, bahkan produk-

produknya sudah masuk ke Indonesia. Produk-produk kecantikan Korea antara lain :

a. *Etude House*

   Produk ini pertama kali yang terkenal di Indonesia karena produk ini bisa membuat wajah menjadi halus seperti artis Korea.

b. *Innisfree*

   Produk ini dihadirkan di Indonesia yang cocok banget untuk buat masalah wajah orang Indonesia dan harga produk yang dipasarkan pun sangat terjangkau.

c. *Nature Republic*

   Nature Republic ini sangat banyak di gemari di kalangan remaja bahkan produk ini tidak hanya untuk di wajah saja, produk ini pun bisa dipakai di seluruh tubuh.

d. *The Face Shop*

   Produk The Face Shop ini ialah produk yang pertama kali muncul di Indonesia pada tahun 2005, munculnya produk ini mengenalkan masyarakat pada produk kecantikan asal Korea (Irina, 2015)

3. Gaya Berfoto

Di masa kini banyak orang yang membagi foto-foto mereka di media sosial, seseorang berfoto karena ingin mengabadikan salah satu moment dalam hidup mereka. Zaman sekarang sebagian remaja yang menyukai K-pop mereka sering menirukan pose ala artis Korea. Pose foto ala Korea antara lain :

a. Senyum Biasa

Kebanyakan artis korea berfoto dengan pose yang paling alami, pose ini pun membuat artis Korea semakin keren.

b. *Finger Heart*

Gaya ini dipakai untuk menunjukkan rasa cinta dan terima kasih, dan gaya ini semakin populer bahkan remaja pun ketika berfoto menunjukkan pose seperti hati dalam ukuran yang kecil.

c. *Big Heart Pose*

Big heart pose ini dilakukan oleh kedua telapak tangan kita dan ketika melakukan pose ini disertai degan kalimat *saranghaeyo* (aku mencintaimu).

d. *Couple Heart Pose*

Pose ini ialah pose andalan para remaja ketika berfoto bersama teman-temannya karena pose ini unik dengan membentuk hati dalam ukuran yang besar yang dilakukan bersama sahabatnya ataupun pasangannya.

e. *Duck Face*

Pose ini menjadi andalan artis Korea ketika selfie dan membuat artis Korea semakin imut.

f. *Wink Eyes*

Pose ini sudah populer di Indonesia, pose dengan mengedipkan satu mata yang membuat menjadi mirip seperti artis ala Korea (Olivia, 2017).

4. Fashion ala Korea

Berbicara fashion arti fashion sendiri pun berasal dari bahasa Latin yaitu *Factio* yang artinya membuat atau melakukan. Karena itu, arti kata asli

fashion mengacu pada kegiatan, fashion merupakan sesuatu yang dilakukan seseorang, tidak seperti dewasa ini yang memaknai fashion sebagai sesuatu yang dikenakan seseorang. Sejak dunia perfilman Korea naik daun, gaya busana dan kecantikan Korea ikut tersorot, artis dan aktor korea pun secara tidak langsung mengambil peran dalam penyebaran *trend fashion* dan tentunya menjadi kiblat dalam pemilihan fashion pada remaja. Fashion ala Korea antara lain :

a. Warna monokrom seperti hitam dan putih

   Salah satu gaya Korea yang banyak dikenal ialah penggunaan outfit berwarna hitam dan putih, kebanyakan yang memakai outfit ini ialah cewek-cewek Korea dan mereka biasanya menggunakan baju yang besar ketimbang yang pas dengan badan.

b. Motif garis-garis

   Motif ini sedang digandrungi oleh para remaja karena bisa membuat terlihat lebih manis dan dipadukan dengan bawahan yang berwarna netral. Baju jenis ini pun sudah banyak yang menjual di pasaran sehingga memudahkan masyarakat untuk membeli dan memakai seperti artis Korea.

c. Gaya dengan baju overall atau baju kodok

   Baju overall ini baju yang unik karena baju ini menyatu dengan celana dan dress dan ini membuat pilihan alternatif karena simple.

d. Sweeter berukuran besar

   Kebanyakan remaja sudah mulai mengikuti menggunakan sweeter ini karena berpenampilan seperti ini mempertegas gaya Korea yang mereka ikuti fashionnya.

e. Menggunakan celana Boyfriend

Celana boyfriend ini celana yang tidak ketat dan celana ini pun dipasarkan dengan bentuk yang longgar bahkan di online shop khususnya Kota Bandar Lampung pun sudah banyak yang menjual celana model seperti ini. Memakai celana ala boyfriend ini biasanya untuk gaya yang casual.

f. Memadu-padankan busana

Artis dan aktor Korea kebanyakan menggunakan busana yang tabrak warna bahkan remaja di Indonesia pun sudah mulai memadu-padankan busana dengan atasan yang berwarna terang dan bawahan polos atau atasan berwarna gelap dan bawahan berwarna terang (Luthfia, 2018).

Online shop sudah menjual berbagai pakaian, aksesoris serta produk kecantikan ala Korea. Gaya-gaya yang unik, colorfull, kasual dan inspiratif ini adalah ciri khas *Korean Style* merupakan trend baru di masyarakat, terutama di kalangan para remaja. Adanya *online shop* yang menjual berbagai macam produk Korea ini membuat para remaja tidak sulit untuk membeli produk Korea seperti pemain Drama *The Heirs*.

H. Fenomena Korean Wave Dikaitkan oleh Teori Imitasi dan Teori Modernisasi

Banyaknya drama-drama Korea yang ditayangkan di televisi Indonesia merupakan awal mula dari berkembangnya Korean Wave saat ini. Drama Korea masuk di Indonesia pada tahun 2000-an dimana judul yang populer pada saat itu ialah drama *Endless Love*, bukan hanya drama Korea saja tetapi Korea juga gencar mempromosikan seperti musik, makanan dan fashion. Fenomena Korean

Wave ini juga sudah banyak terlihat contohnya saja di Kota Bandar Lampung sudah memiliki komunitas Korean Wave, di dapat dari penelitian terdahulu bahwa Komunitas Korean Wave di Lampung berjumlah 7 komunitas. Korean Wave bisa menyebar melalui media yaitu melalui Youtube, Instagram, dan media online lainnya yang akan dilihat oleh khalayak luas. Fenomena ini bukan hanya soal komunitas saja tetapi di Lampung juga sudah ada restoran ala Korea ketika kita mengunjungi pusat perbelanjaan di Kota Bandar Lampung sudah ada restoran yang menyajikan menu Korea, tentunya di pusat perbelanjaan juga bukan hanya restoran ala Korea tetapi produk-produk kecantikan ala Korea juga sudah banyak terjual.

Masuknya budaya Korea ini membawa dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif dari budaya Korea ini anak muda dapat menciptakan kreatifitas seperti meng-cover dance Korea dan meng-cover music ala Korea. Dampak negatif dari budaya luar ini ialah remaja yang kurang menghargai karya dalam negeri (Jusnita dan Putra, 2018).

Fenomena Korean Wave ini berkaitan dengan teori yang akan diteliti yaitu teori imitasi dan teori modernisasi, penjelasannya yaitu sebagai berikut :

a. Teori Modernisasi

Pada dasarnya semua bangsa dan masyarakat di dunia ini senantiasa terlibat dalam proses modernisasi, meskipun kecepatan dan arah perubahannya berbeda-beda antara masyarakat satu dengan masyarakat yang lainnya.

Dikutip oleh beberapa ahli, yaitu sebagai berikut :

1. *Astrid S. Susanto;* modernisasi adalah proses pembangunan kesempatan yang diberikan oleh perubahan demi kemajuan (Syani, 2015).
2. *Alex Inkeles;* bahwa ada sikap-sikap tertentu yang menandai manusia dalam setiap masyarakat modern. Dan di antara sikap-sikap ini, ada kegandrungan buat menerima gagasan-gagasan baru serta mencoba metode-metode baru (Syani, 2015).

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa modernisasi ini ialah perubahan dari cara-cara yang tradisional berubah menjadi cara-cara yang modern demi kemajuan. Teori ini digunakan untuk judul penelitian yang berjudul "Korelasi Menonton Drama *The Heirs* Terhadap Perubahan *Style* Remaja" karena teori ini membahas tentang bagaimana masyarakat ber-transformasi dari suatu perubahan ke lebih yang maju.

Menurut Schoorl, perkembangan masyarakat modernisasi itu terjadi di dalam kebudayaan barat dan tersajikan dalam bentuk barat, sedangkan bentuk barat itu sering dipandang sebagai satu-satunya kemungkinan yang ada. Kemajuan masyarakat ini ditentukan oleh kecakapan-kecakapan, kemajuan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi.

b. Teori Imitasi

Imitasi terjadi pada seseorang ialah mereka yang meniru dan mengobservasi pada contoh perilaku (modeling) (Muhibbin, 2003). Imitasi juga secara umum merupakan proses sosial atau tindakan yang dilakukan seseorang untuk meniru orang lain melalui penampilan gaya hidupnya dan apa saja yang dimiliki oleh orang lain (Sasmita, 2011). Menurut pendapat Sarsito juga mengemukakan bahwa

imitasi ialah suatu proses peniruan dengan cara melihat apa yang telah dilakukan oleh modelnya.

Uraian diatas dapat disimpulkan bahwa imitasi merupakan cara seseorang meniru dengan melihat contoh perilaku (modeling) baik melihat dari segi penampilan gaya hidupnya, sikapnya dan tingkah laku seseorang. Pada penelitian ini akan menggunakan teori imitasi karena teori ini membahas tentang bagaimana masyarakat meniru orang lain dengan cara observasi. Imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain, untuk mengadakan imitasi ada faktor psikologis, faktor interaksi teman sebaya dan faktor media massa. Dapat dihasilkan bahwa proses imitasi ini tidak berlangsung secara otomatis.

Kedua teori tersebut yaitu teori modernisasi dan teori imitasi ini dapat disimpulkan bahwa kedua teori ini sangat berkaitan karena di dalam teori modernisasi ini membahas bahwa modernisasi ialah perubahan dari cara-cara yang tradisional berubah menjadi cara-cara yang modern. Berbicara perubahan di dalam teori imitasi mengatakan bahwa terdapat dorongan untuk meniru orang lain, hal ini merupakan terjadinya perubahan melalui faktor interaksi teman sebaya, faktor psikologis dan faktor media massa, dengan kata lain imitasi tidak berlangsung secara otomatis. Maka, tidak ada perubahan jika mereka tidak ada dorongan meniru orang lain. Teori modernisasi dan teori imitasi ini digunakan untuk judul penelitian “Korelasi Menonton Drama *The Heirs* Terhadap Perubahan *Style* Remaja”.

I. Kerangka Berfikir

Daya tarik dari trend fashion Korea ini juga menimbulkan suatu proses dalam diri remaja dimana mereka melakukan *imitation* atau imitasi, mereka meniru orang lain seperti *public figure* atau *girlband* atau dari hal lainnya yang mana mereka meniru melalui sikap dan penampilan. *Fashion* ataupun pakaian merupakan salah satu bentuk dari artefak budaya yang kita temui sehari-hari karena manusia pastilah memakai pakaian setiap harinya, dan menjadikan fashion ataupun pakaian merupakan salah satu budaya, karena dipengaruhi oleh beberapa hal seperti *boyband* dan *girlband* asal Korea dan juga menyebabkan banyaknya penyuka ala *"Korean Style"* ini yang menjadikannya populer dikalangan remaja.

Bagan I. Alur Penelitian

(X)

Menonton Drama *The Heirs* :

1. Kebiasaan menonton Drama *The Heirs.*
2. Penampilan pemain Drama *The Heirs.*
3. Keinginan untuk merubah penampilan.
4. Gaya berfoto

(Y)

Perubahan *style* pada Komunitas DMC Project di Kecamatan Kemiling:

1. Makeup ala korea.
2. Menggunakan warna-warna baju yang cerah.
3. Cara berpakaiannya unik.
4. Mengonsumsi makanan dan minuman ala korea.
5. Menggunakan produk kecantikan ala korea.
6. Gaya berfoto mengikuti artis

J. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara atas masalah-masalah yang akan diteliti. Dinyatakan jawaban sementara, karena suatu hipotesis masih harus diuji atau diverifikasi dengan data yang akan dikumpulkan (Sangadji dan Sopiah, 2010). Hipotesis pada penelitian ini ialah :

Ha : Ada hubungan antara Drama *The Heirs* terhadap *style* remaja.

Ho : Tidak ada hubungan antara Drama *The Heirs* terhadap *style* remaja.

K. Penelitian Terkait

No	Nama	Judul	Metode Penelitian	Hasil Penelitian	Kontribusi Penelitian
1.	Yelly Agesti (2018)	Pengaruh Konten Video Dance K-pop di Youtube Terhadap Komunitas Cover Dance di Bandar Lampung untuk melakukan cover dance K-pop	Jenis penelitian ini ialah kuantitatif dengan metode survey	Hasil penelitian menunjukan adanya pengaruh dari konten video dance K-pop di youtube terhadap komunitas cover dance di Bandar Lampung berdasarkan hasil perhitungan korelasi pengaruh tersebut masuk dalam kategori rendah	Dalam penelitian ini menjadi referensi mengenai Komunitas Dance yang ada di Bandar Lampung.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif korelasional yang merupakan penelitian untuk melihat ada atau tidaknya hubungan antara dua variabel atau lebih yaitu variabel Drama *The Heirs* dengan variabel *style* remaja Penelitian ini akan dilakukan pada Komunitas DMC Project di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung yang berjumlah 80 anggota, dalam mengumpulkan data penelitian ini menggunakan kuesioner.

B. Populasi dan Sampel

Populasi ialah keseluruhan objek yang akan diteliti (Sangadji dan Sopiah, 2010). Populasi dalam penelitian ini ialah seluruh remaja yang ada di Komunitas DMC Project umur 18 tahun sampai dengan 22 tahun di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung, jumlah populasi dari Anggota Komunitas DMC Project ini ialah 80.

Sampel adalah sebagian dari keseluruhan objek atau fenomena yang akan diteliti. Penentuan sampel dalam penelitian ini seluruh anggota Komunitas DMC Project yang menonton Drama The Heirs, pada penelitian ini tidak ditentukan berapa sampel penelitiannya. Dari uraian diatas akan diteliti adakah hubungan antara

Menonton Drama *The Heirs* terhadap perubahan *style* remaja pada anggota Komunitas DMC Project di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung.

C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ialah tempat atau lokasi sosial penelitian yang dicirikan oleh adanya unsur yaitu pelaku, tempat, dan kegiatan yang dapat diobservasi (Nasution, 2003). Lokasi penelitian ini akan dilakukan pada Komunitas DMC Project di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung. Alasan memilih lokasi tersebut karena di Komunitas DMC Project ini terdapat remaja yang menyukai Korea.

D. Definisi Operasional

Definisi operasional adalah penentuan konstrak atau sifat yang akan dipelajari sehingga menjadi variabel yang dapat diukur. (Sugiyono, 2009)

Tabel 1. Indikator Pengaruh menonton Drama *The Heirs* terhadap Perubahan *Style* Remaja.

Variabel	Sub Variabel	Indikator
Drama Korea (X)	1. Artis dan aktor drama korea. 1. Lokasi shooting 2. Alur Cerita 3. Budaya 4. Bahasa 5. Musik	1. Penampilan para aktor dan artis drama korea menarik dan tidak membosankan. 2. Lokasi shooting bagus dan menarik. 3. Alur cerita romantic dan menghibur. 4. Remaja mulai mengikuti budaya Korea. 5. Termotivasi untuk mengikuti les bahasa korea. 6. Musik korea populer atau K-pop.
Gaya Hidup (Y)	1. Busana 2.Makanan dan minuman	1. Pernak pernik yang dipakai sangat unik. 2. Makanan dan minuman ala

Variabel	Sub Variabel	Indikator
	1. Perilaku berfoto	korea yang memiliki varian dan rasa serta keunikan. 3. Perilaku berfoto seorang Korean *style*.

Dari indikator diatas dapat disimpulkan bahwa remaja yang tertarik menonton drama Korea ini ialah karena mereka merasa puas melihat drama-drama percintaan dan melihat aktor artis yang cantik dan tampan, sehingga para remaja saat ini sudah mulai mengikuti gaya make up ala Korea yang natural dan menarik. Selain itu, penampilan mereka yang unik pun menarik perhatian para remaja untuk mengikuti gaya Korean *Style*-nya. Dari sinilah para remaja merubah *style* ala Korea.

E. Definisi Konseptual

Definisi konseptual adalah pemaknaan dari konsep yang digunakan, sehingga memudahkan untuk mengoperasikan konsep tersebut di lapangan. Definisi Konseptual dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Drama Korea

Drama Korea adalah drama yang paling banyak memiliki penggemar di Indonesia. Selain kebudayaan dan boyband, Korea memang terkenal dengan drama-dramanya yang memiliki kualitas bagus. Sudah tidak terhitung berapa banyak drama Korea tekenal yang pernah ditayangkan di Indonesia. Drama *The Heirs* adalah drama yang disukai oleh remaja.

Kesuksesan drama Korea tidak dapat dipisahkan kreatifitas dan imaginasi yang dikembangkan oleh artis-artis. Selain itu ketampanan dan kecantikan artis-artis

juga mendukung sejarah, budaya dan masalah keseharian masyarakat. Ceritanya disampaikan dengan pintar sehingga membuat masyarakat Indonesia menyukainya.

2. Perubahan *Style* Remaja akibat Drama The Heirs

Tayangan drama *The Heirs* ini sangatlah menarik karena di dalam drama ini artis dan aktornya menampilkan busana pakaian yang menarik sehingga banyak para anggota Komunitas DMC Project di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung ini mengikuti gaya Korean *Style*.

Perubahan-perubahan yang terjadi pada anggotanya ialah :

a. Gaya make up ala pemain drama *The Heirs* ini ialah segar dan natural sehingga para anggota mengikuti cara make up ala pemain Drama *The Heirs*.
b. Cara berpakaian yang berwarna cerah dan unik.
c. Rambut anggotanya rela dikeriting demi cantik agar sama dengan artis Korea.

F. Uji Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas adalah kebenaran suatu pemikiran bahwa pemikiran benar-benar dilakukan. Dalam pengujian validitas terhadap kuesioner, dibedakan menjadi 2 yaitu validitas faktor dan validitas item. Pengukuran validitas faktor ini dengan cara mengkorelasikan antara skor faktor (penjumlahan item dalam satu faktor) dengan skor total faktor (total keseluruhan faktor).

Untuk melakukan uji validitas ini akan dilakukan pada 80 responden anggota Komunitas DMC Project menggunakan program SPSS versi 18. 00 untuk menghitung korelasi *Rank Spearmen*. Dalam penentuan layak atau tidaknya suatu

item yang akan digunakan maka dilakukan uji signifikansi koefisien korelasi pada taraf signifikansi 0. 05 %, artinya suatu item dianggap valid jika berkorelasi terhadap skor total, pada penelitian ini untuk variabel Drama *The Heirs* diberi tanda (TDTH) dan variabel *style* remaja diberi tanda (SDTH) pernyataan untuk variabel Drama *The Heirs* berjumlah 22 pernyataan sedangkan untuk pernyataan style drama *the heirs* berjumlah 23 pernyataan, total keseluruhannya yaitu 45 pernyataan. Hasil uji validitas dalam penelitian anggota Komunitas DMC Project sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Validitas variabel drama *The Heirs*

	Pearson Correlation	T_{tabel} 5% (80)	Kriteria Valid
TDTH1	. 563**	0,220	Valid
TDTH2	. 621**	0,220	Valid
TDTH3	. 642**	0,220	Valid
TDTH4	. 676**	0,220	Valid
TDTH5	. 604**	0,220	Valid
TDTH6	. 623**	0,220	Valid
TDTH7	. 629**	0,220	Valid
TDTH8	. 551**	0,220	Valid
TDTH9	. 608**	0,220	Valid
TDTH10	. 692**	0,220	Valid
TDTH11	. 610**	0,220	Valid
TDTH13	. 364**	0,220	Valid
TDTH14	. 481**	0,220	Valid
TDTH15	. 575**	0,220	Valid
TDTH16	. 628**	0,220	Valid
TDTH17	. 410**	0,220	Valid
TDTH18	. 473**	0,220	Valid
TDTH19	. 582**	0,220	Valid
TDTH20	. 536**	0,220	Valid
TDTH21	. 675**	0,220	Valid
TDTH22	. 598**	0,220	Valid

Sumber : Olahan Data Primer, 2019

Tabel 3. Hasil Uji Validitas variabel *style* Remaja

	Pearson Correlation	T_{tabel} 5% (80)	Kriteria Valid
STDH1	. 598**	0,220	Valid
STDH2	. 700**	0,220	Valid
STDH3	. 660**	0,220	Valid
STDH4	. 742**	0,220	Valid
STDH5	. 646**	0,220	Valid
STDH6	. 698**	0,220	Valid
STDH7	. 632**	0,220	Valid
STDH8	. 692**	0,220	Valid
STDH9	. 660**	0,220	Valid
STDH10	. 585**	0,220	Valid
STDH11	. 631**	0,220	Valid
STDH12	. 728**	0,220	Valid
STDH13	. 632**	0,220	Valid
STDH14	. 618**	0,220	Valid
STDH15	. 679**	0,220	Valid
STDH16	. 734**	0,220	Valid
STDH17	. 671**	0,220	Valid
STDH18	. 565**	0,220	Valid
STDH19	. 732**	0,220	Valid
STDH20	. 673**	0,220	Valid
STDH21	. 696**	0,220	Valid
STDH22	. 696**	0,220	Valid
STDH23	. 520**	0,220	Valid

Sumber : Olahan Data Primer, 2019

G. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah suatu alat ukur yang disebut mempunyai relabilitas tinggi atau dapat dipercaya jika alat ukur mantap. Suatu alat ukur harus sedemikian rupa sifatnya agar error (error pengukuran yang sifatnya random) dapat diminimalkan (Sangadji dan Sopiah, 2010). Pengujian reliabilitas ini menggunakan rumus Alpha Cronbach pada program SPSS versi 18.00. Suatu instrument memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi jika nilai yang diperoleh ≥ 0,60 (Ghozali, 2002). Jadi tujuan dari validitas dan reliabilitas kuesioner adalah untuk meyakinkan bahwa

kuesioner yang kita susun akan benar-benar baik dalam mengukur gejala dan menghasilkan data yang valid. Hasil dari uji reliabilitas sebagai berikut :

Tabel 4. Uji Reliabilitas Variabel Drama *The Heirs*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
. 898	21

Sumber : Olahan Data Primer, 2019

Tabel 5. Uji Reliabilitas Variabel *Style* Remaja

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
. 945	23

Sumber : Olahan Data Primer, 2019

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan instrument penelitian sebagai berikut :

1. Angket (kuesioner)

Angket merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dilapangan dengan cara memberikan sejumlah pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan pribadi atau hal-hal yang diketahui (Arikunto, 2010). Dalam penelitian ini menyebarkan kuesioner kepada 80 responden anggota DMC Project diantaranya 58 orang berjenis perempuan dan 22 orang berjenis laki-laki, kuesioner yang digunakan ialah kuesioner tertutup yaitu pada kuesioner sudah di sediakan jawaban sehingga para responden tinggal memilih, dan bentuk jawabannya responden tinggal check list.

2. Observasi

Observasi merupakan aktivitas terhadap suatu objek untuk mendapatkan data ketika dilapangan dan memahami objek yang akan diteliti agar mendapatkan informasi (Sangadji dan Sopiah, 2010). Penelitian ini observasi dilakukan ketika turun lapangan mengamati secara cermat didalam Komunitas DMC Project, di dalam observasi ini juga terdapat pertanyaan yang mencakup ialah seperti apa visi-misi Komunitas DMC Project, tujuan Komunitas DMC Project ini dibentuk, Sejarah Komunitas DMC Project, Juara perlombaan DMC Project, dan persyaratan untuk masuk ke Komunitas DMC project. Selain observasi, pengamatan ini juga dilakukan dengan mengambil gambar suatu objek yaitu ketika anggota Komunitas DMC Project sedang melakukan latihan.

I. Teknik Pengolahan Data

Metode untuk menghitung dalam penelitian ini ialah menggunakan program SPSS 18. 00, dari hasil perhitungan tersebut dapat di ketahui ada atau tidaknya hubungan antara Menonton Drama *The Heirs* Terhadap Perubahan *Style* Remaja. Teknik pengolahan data dalam penelitian ini ialah :

1. Editing Data

Dalam penelitian ini metode yang dilakukan ialah memeriksa data yang diberikan responden ketika turun lapangan, lalu setelah selesai diberikan identitas pada kuesioner untuk memudahkan saat melakukan coding.

2. Coding

Setelah melakukan tahap editing, metode yang kedua ialah memberikan kode terhadap jawaban responden, seperti jenis kelamin, usia responden dan pertanyaan-pertanyaan yang sudah di berikan, setelah selesai pengkodean lalu dikategorikan.

3. Tabulasi

Setelah tahap editing dan coding selesai lalu membuat tabulasi untuk proses analisis data, tabulasi ini dibuat guna mempermudah untuk dibaca dan tahap ini dianggap sudah selesai.

J. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kuantitatif pada penelitian ini menggunakan data-data yang berbentuk angka. Teknik yang dilakukan ialah menggunakan teknik korelasi *Rank Spearmen* yang digunakan untuk menentukan besarnya hubungan dua variabel yang berskala ordinal. Besarnya korelasi adalah 0 sampai 1. Korelasi positif artinya searah, jika variabel pertama besar, maka variabel kedua semakin besar juga. Korelasi negatif yang artinya berlawanan arah, jika variabel pertama besar maka variabel kedua semakin mengecil. Untuk pernyataan variabel Drama *The Heirs* dan pernyataan *style* remaja terdiri dari karakteristik jawaban sebagai berikut :

Sangat tidak setuju : 1

Tidak setuju : 2

Ragu-ragu : 3

Setuju : 4

Sangat setuju : 5

Angka-angka 1 sampai 5 sebenarnya bukan angka sebenarnya atau hanya simbol saja (Siregar, 2013).

K. Sumber Data

Sumber data dari penelitian ialah subyek asal data yang dapat diperoleh. Sumber data merupakan sumber yang diperlukan untuk mengumpulkan data yang kita perlukan dalam penelitian (Sangadji dan Sopiah, 2010).

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ialah :

1. Data Primer

Data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. (Sugiyono, 2009). Data primer diperoleh dari kuesioner yang dilakukan. Membagikan kuesioner dilaksanakan pada kegiatan pertama yaitu Sabtu tanggal 23 Februari 2019 pukul 15.00 dan kegiatan kedua pada hari Sabtu tanggal 27 April 2019 pukul 15.00. Kegiatan kuesioner dilakukan pada hari Sabtu pukul 15.00 ini diakarenakan anggota Komunitas DMC Project anggotanya kumpul semua pada hari Sabtu ini dan jadwal latihan komunitas ini pun hari Sabu dan Minggu. Adapun yang menjadi sumber data primer dalam penelitian ini ialah anggota Komunitas DMC Project di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. Misalnya, data yang diperoleh dari dokumen seperti struktur organisasi dan kejuaraan yang diperoleh oleh Komunitas DMC Project.

IV. GAMBARAN UMUM LOKASI PENELITIAN

A. Kecamatan Kemiling

1. Letak Geografis

Kecamatan Kemiling merupakan bagian dari salah satu kecamatan dalam wilayah Kota Bandar Lampung. Peraturan Daerah Kota Bandar Lampung Nomor 04 Tahun 2012, tentang Penataan dan Pembentukan Kelurahan dan Kecamatan, letak geografis dan wilayah administratif Kecamatan Kemiling memiliki batas-batas sebagai berikut :

a. Sebelah Utara berbatasan dengan Kecamatan Rajabasa
b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Kecamatan Teluk Betung Barat
c. Sebelah Timur berbatasan dengan Kecamatan Langkapura dan Kecamatan Tanjung Karang Barat
d. Sebelah Barat berbatasan dengan Kabupaten Pesawaran

Secara geografi Kecamatan Kemiling sebagian besar daerahnya adalah datar berombak 60%, berombak berbukit 25% berbukit bergunung, dengan ketinggian 450m dari permukaan laut. Kecamatan kemiling secara topografi mempunyai wilayah yang bergunung terutama bagian sebelah barat dan sebagian mempunyai wilayah berbukit atau bergelombang disebagian besar Kecamatan Kemiling. Kecamatan Kemiling termasuk wilayah beriklim tropis dengan curah hujan rata-

rata 2. 000 s/d 3000 mm setiap tahun. Kecamatan kemiling mempunyai struktur tanah berwarna merah kehitaman sangat cocok untuk pengembangan pertanian terutama jenis palawija dan sayur-sayuran.

2. Administrasi Pemerintahan

Kecamatan kemiling adalah salah satu kecamatan dalam wilayah Kota Bandar Lampung. Kecamatan Kemiling merupakan kecamatan pemekaran dari Kecamatan induk yaitu Kecamatan Tanjung Karang Barat, berdasarkan Peraturan Daerah Nomor. 4 Tahun 2001 Tanggal 3 Oktober 2001 tentang Pembangunan, Penghapusan dan Pemekaran Kecamatan dan Kelurahan dalam Kota Bandar Lampung.

Tahun 2012, berdasarkan Peraturan Daerah Kota Bandar Lampung Nomor 04 Tahun 2012, tentang Penataan dan Pembentukan Kelurahan dan Kecamatan, wilayah Kecamatan Kemiling dibagi menjadi 9 (Sembilan) kelurahan, yaitu :

a. Kelurahan Sumber Rejo
b. Kelurahan Sumber Rejo Sejahtera
c. Kelurahan Kemiling Permai
d. Kelurahan Kemiling Raya
e. Kelurahan Beringin Raya
f. Kelurahan Beringin Jaya
g. Kelurahan Pinang Jaya
h. Kelurahan Sumber Agung
i. Kelurahan Kedaung

Adapun pusat pemerintahan Kecamatan Kemiling berada di Kelurahan Beringin Jaya.

3. Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin

Jumlah penduduk di Kecamatan Kemiling saat ini berjumlah 68. 105 jiwa yang tersebar ke dalam 9 kecamatan dengan rincian sebagai berikut :

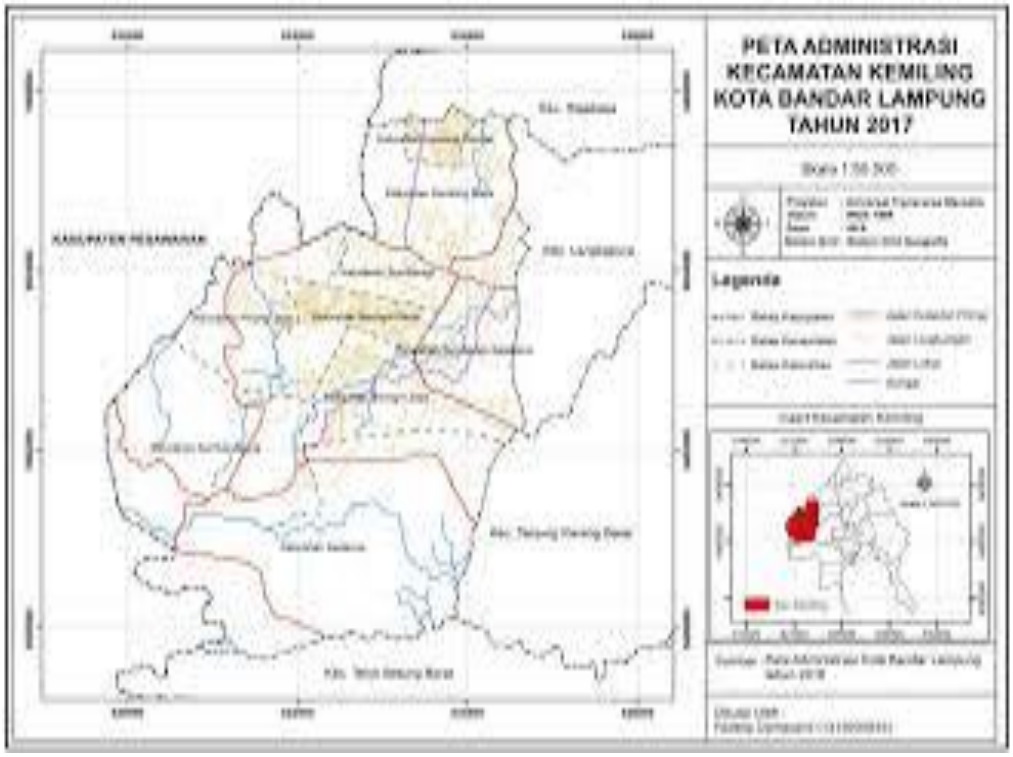
Tabel 6. Jumlah Penduduk Berdasarkan Jenis Kelamin Tahun 2017

No	Kecamatan	Laki-Laki (Jiwa)	Perempuan (Jiwa)	Sex Ratio
1	Sumber Agung	1. 804	1. 684	107
2	Kedaung	711	664	107
3	Pinang Jaya	2. 330	2. 199	106
4	Beringin Raya	6. 057	6. 492	93
5	Sumber Rejo	6. 101	5. 814	105
6	Kemiling Permai	6. 364	7. 067	90
7	Sumber Rejo Kemiling	2. 991	2. 892	103
8	Beringin Jaya	4. 195	4. 257	99
9	Kemiling Raya	3. 333	3. 150	106
Jumlah		33. 886	34. 219	99

Sumber : BPS Kecamatan Kemiling, 2018

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat diketahui bahwa jumlah penduduk Kecamatan Kemiling tahun 2017 mencapai 68. 105 jiwa dengan jumlah penduduk laki-laki sebanyak 33. 886 dan jumlah penduduk perempuan sebanyak 34. 219 jiwa. Penduduk terbanyak berada pada Kelurahan Kemiling Permai yang berjumlah sebanyak 13. 431 jiwa dengan jumlah penduduk laki-laki mencapai 6. 364 jiwa dan jumlah penduduk perempuan mencapai 7. 067 jiwa.

4. Peta Kecamatan Kemiling



Gambar 1. Peta Kecamatan Kemiling
Sumber : BPS Kecamatan Kemiling

B. DMC PROJECT

1. Sejarah Komunitas DMC Project`

Komunitas DMC Project singkatan dari *Different Make Complete Project* merupakan komunitas yang menaungi anak muda yang memiliki hobi dance cover K-Pop. Komunitas ini sudah berdiri sejak 13 September 2014 dengan anggota terbanyak di Bandar Lampung yakni berjumlah 80 anggota yang diketuai oleh Bella Putri Ayuma masa jabatan dari tahun 2014 sampai sekarang. Alamat DMC Project ini di Jl. Pendidikan, Sumberejo Kemiling, Tanjung Karang, Lampung, Indonesia.

2. Visi dan Misi Komunitas DMC Project

Visi dari Komunitas DMC Project ini ialah menjadikan komunitas dance ini yang penuh kreatif, inovatif dan inspiratif serta bisa terus ada di Bandar Lampung dan menjadi salah satu komunitas dance cover yang paling hits dan mendunia. Adapun, Misi dari Komunitas DMC Project ini ialah :

a. Menjadikan tempat dimana segala usia dan profesi, bahu membahu bekerja sama untuk satu hobi.
b. Menjadikan komunitas ini sebagai wadah untuk berkumpul dan menyalurkan ide-ide kreatifitas seperti di dalam drama Korea, dance Korea serta musik Korea.
c. Mengikuti event-event dance Korea dengan tema yang berbeda.

3. Tujuan Komunitas DMC Project

Tujuan dibentuknya Komunitas DMC Project ini ialah untuk memberikan kesempatan kepada remaja yang menyukai Korea untuk menyalurkan ide-ide kreatifitas mereka.

4. Motto Komunitas DMC Project

Komunitas DMC Project ini memliki motto yaitu “Kami hebat karena kami di latih, kami kuat karena berhujankan hujatan”.

5. Rules

Dalam merekrut anggota baru komunitas ini memiliki dua cara yakni dengan *Open Class* dan Audisi *Class. Open Class* artinya dilakukan setiap sebulan sekali dan diajarin semacem les *dance* dari basic sampai ke *dance* covernya dan yang mengikuti *open class* ini sudah pasti direkrut menjadi anggota komunitas ini,

sedangkan Audisi *Class* dilakukan setiap setahun sekali dan diseleksi dipilih yang terbaik. Adapun syarat-syarat dan ketentuan Audisi DMC Project ialah :

a. Sehat jasmani dan rohani
b. Mendapat izin dari orang tua
c. Bersedia latihan di DMC Project Studio (Jl. Pendidikan Sumberejo Kemiling)
d. Umur maksimal 22 tahun
e. *Basic dance* apapun dan ikuti audisi dengan gerakan semaksimal mungkin
f. Audisi menggunakan lagu yang di cover bebas
g. Siap mengeluarkan biaya untuk keperluan individu pada saat lomba
h. Peserta diperbolehkan pertim dan perorangan
i. Menyiapkan lagu sendiri dengan menggunakan Handphone

6. Jadwal Latihan *Class* DMC Project

Latihan *class* ini dilakukan pada hari Sabtu dan Minggu pukul 15. 00 s. d selesai, selain latihan komunitas ini setiap dua minggu sekali melakukan kegiatan *record* yakni merekam dance cover K-pop lalu diupload di channel *Youtube* dan *Instagram*.

7. Juara Perlombaan DMC Project dan Event-event yang Diikuti DMC Project

DMC Project ini sudah banyak memperoleh juara di ajang perlombaan yaitu :

a. Komunitas DMC Project mengikuti Kompetisi Cover Dance di Mangga Dua Square mendapatkan juara 1 pada tahun 2017.
b. Di Kota Tanggerang Komunitas DMC Project mendapatkan juara 3 dalam kompetisi Cover Dance pada tahun 2017.

c. Pada tahun 2018 Komunitas DMC Project mendapatkan Trophy Favorite Group for Cover Dance Competition di Trans Studio Mini Lampung.

d. Mendapatkan juara video konsep terbaik untuk acara Sweet Dance Cover dari Pocari pada tahun 2018.

e. Got-7 dari VCR nominasi penampilan tari terbaik untuk Grup Laki-laki pada Mama 2018 di Jepang.

f. Mendapatkan juara 2 kompetisi Dance Cover dalam acara INVESTIVAL (Indonesia Investment Festival) tahun 2018.

g. Mengikut event Hi-Lo Chocolate Banana Dancing di Car Free Day Bunderan Tugu Adipura.

h. Mengikuti Dance Battle at Road to Kilau Raya Lampung dengan konsep Via Vallen-Meraih Bintang pada tahun 2018.

i. Mendapatkan juara Best Visual for Male and Female dari Cover Dance Competition Radio Active 3,0 Pro 2 RRI FM Bandar Lampung pada tahun 2018.

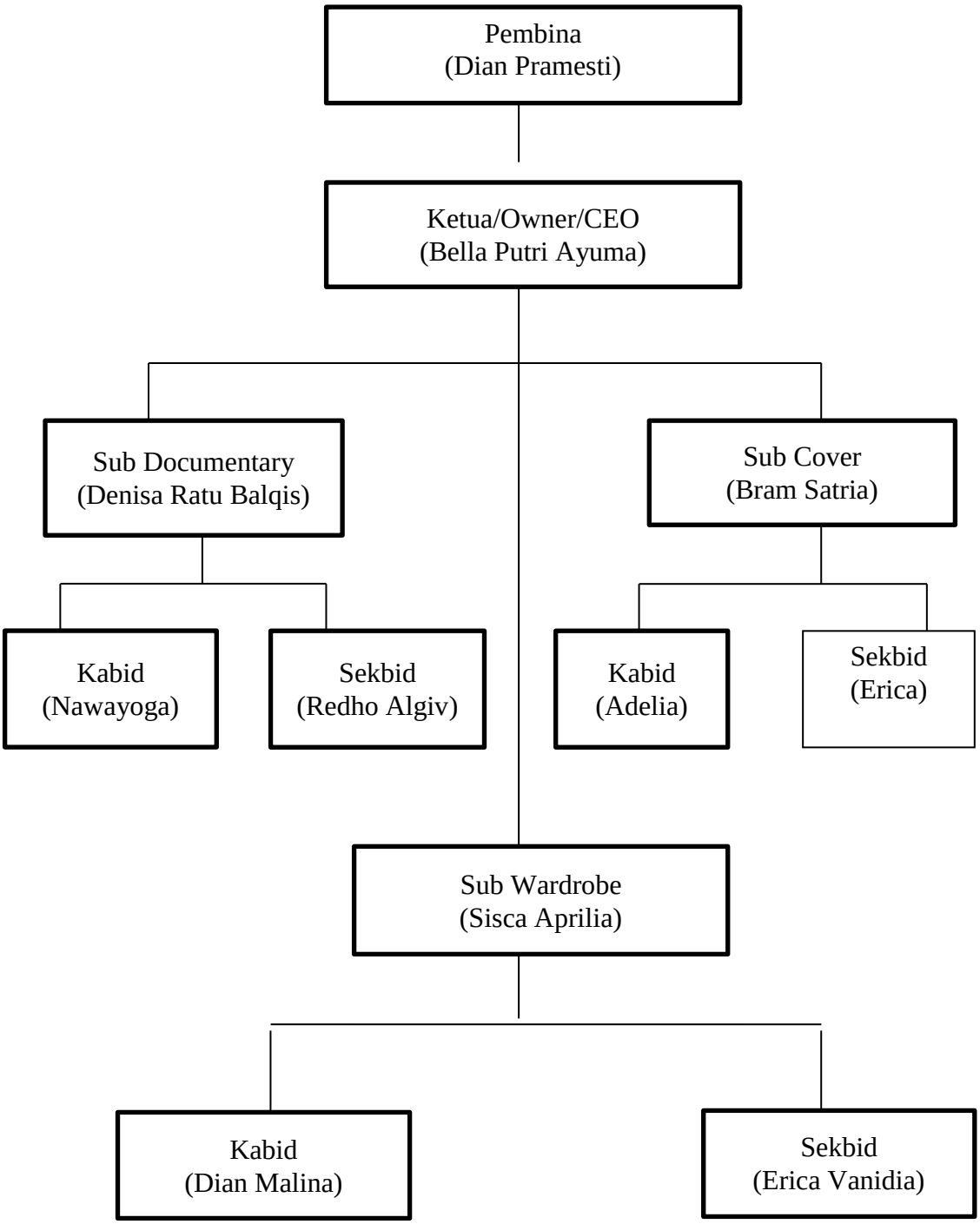
j. Mendapatkan juara 1 Place Winner dari Cover Dance Competition Radio Active 3,0 Pro 2 RRI FM Bandar Lampung pada tahun 2018.

8. Logo DMC Project

Gambar 2. Logo DMC Project

9. Struktur Komunitas DMC Project

Adapun bagan struktur organisasi DMC PROJECT saat ini sebagai berikut :



Bagan 2. Struktur Komunitas DMC Project

10. Interaksi Antar Anggota DMC Project

Interaksi sosial diartikan sebagai hubungan-hubungan sosial timbal balik yang dinamis, yang menyangkut hubungan antara orang-orang secara perseorangan, antara kelompok-kelompok manusia, maupun antara orang dengan kelompok-kelompok manusia (Syani, 2015). Menurut Roucek dan Warren mengemukakan bahwa interaksi sosial adalah satu proses, melalui tindak balas tiap-tiap kelompok berturut-turut menjadi unsur penggerak bagi tindak balas dari kelompok yang lain. Ia adalah suatu proses timbal balik, dimana dalam satu kelompok dipengaruhi oleh tingkah laku reaktif pihak lain dan berbuat demikian ia mempengaruhi tingkah laku orang lain.

Interaksi sosial memiliki dua syarat sebagai aspek kehidupan bersama yaitu adanya kontak sosial dan komunikasi sosial. Kontak sosial adalah hubungan antara satu orang atau lebih melalui percakapan dengan saling mengerti satu sama lain, kontak sosial ini pun bisa secara langsung maupun secara tidak langsung. Dalam kontak sosial pun terdapat hubungan yang positif dan hubungan yang negatif. Kontak sosial hubungan positif merupakan hubungan yang saling pengertian, saling menguntungkan dan bertahan lama. Kontak hubungan negatif pengertiannya sebaliknya yaitu tidak ada saling pengertian, saling merugikan dan bertahan tidak lama. Komunikasi sosial adalah syarat pokok lain daripada proses sosial. Komunikasi sosial mengandung pengertian persamaan pandangan antara orang-orang yang berinteraksi terhadap sesuatu.

Dari uraian–uraian diatas maka dapat diketahui bahwa interaksi antar Komunitas DMC Project kontak sosial hubungannya positif karena antar anggotanya saling

mempengaruhi satu sama lain bahkan saling menguntungkan seperti halnya antar anggota ini saling bekerjasama untuk saling memajukan komunitasnya ke ajang yang lebih bergengsi lagi. Komunitas ini pun bertahan cukup lama dari tahun 2014 hingga sekarang dan komunitas ini pun di Bandar Lampung dengan anggota yang terbanyak. Pada komunitas ini pun bentuk interaksi sosialnya yaitu kerja sama karena dalam pengertian kerjasama ialah bentuk aktivitas untuk mencapai tujuan bersama dengan saling memahami dan membantu terhadap aktivitas masing-masing.

Interaksi sosial Komunitas DMC Project kepada masyarakat pun sangat tinggi yaitu tingkat kepedulian mereka sering mengadakan *event charity*, acara ini pun di adakannya untuk pecinta Kpop maupun non Kpopers. Bentuk eventnya yaitu penggalangan dana dengan tema *"Korean Fans For Humanity : We Care, We Hold, We Help. Give Your Hand To Our Family"*. Acara penggalangan dana ini pun biasanya berupa mini Workshop dan dari anggota DMC Project yang menampilkan *Dance* dan *Sing Cover* Korea. Dari hasil penjualan tiket penonton dan hasil dana sumbangan tersebut akan diberikan kepada masyarakat-masyarakat yang membutuhkan dan masyarakat yang tertimpa musibah.

Anggota DMC Project ini mengekspansikan komunitasnya melalui media sosial berupa *Youtube* dan *Instagram*, karena dengan keduanya mereka menjadi terkenal oleh khalayak luas. Media massa pun menjadi peran penting karena melalui media massa mereka bisa mengkspresikan dan memperkenalkan *dance-dance* mereka dan mudah untuk di tonton oleh masyarakat luas. *Subscribers Youtube* DMC Project pun ada sebanyak 707 *subscribers* dan pengikut pada *Isntagram*-nya pun

sebanyak 4.028 pengikut, yang artinya komunitas DMC Project ini tidak hanya terkenal di dunia nyata Kota Bandar Lampung saja tetapi komunitas ini juga terkenal di dunia maya.

11. Keberadaan Komunitas DMC Project Dikaitkan oleh Fenomena Korean Pop (Culture) Untuk Konteks Bandar Lampung

Budaya populer Indonesia saat ini ialah budaya pop Korea, karena budaya ini sangat populer di masyarakat terutama di kalangan remaja, dengan adanya budaya populer ini juga akan membawa dampak pada masyarakat khususnya kalangan remaja di Indonesia. Korean pop pun masih tetap bertahan sampai sekarang dikarenakan adanya penggemar yang tersebar di seluruh Indonesia (Storey, 2003). Kota Bandar Lampung sudah banyak komunitas Korea *Lovers*, salah satunya yaitu Komunitas DMC Project atau singkatan dari *Different Make Complete*, komunitas ini juga menjadi wadah untuk menaungi anak muda yang memiliki hobi dance cover dan dibentuk untuk menyalurkan ide-ide kreatitifitas mereka, yang bisa berbentuk dance dan musik ala Korea.

Munculnya komunitas ini di Kota Bandar Lampung membuat perhatian generasi muda untuk bergabung dan mengadopsi budaya Korea, komunitas ini pun memiliki jumlah anggota terbanyak di Lampung. Komunitas DMC Project juga sering mengadakan event kepada para pencinta Korean pop, salah satu *event* yang diselenggarakan ialah *event* Korea *Evolution* yang bertujuan untuk memperkenalkan *Dance Cover* dan *event* ini dibuat untuk membuat para anggotanya terus saling bekerjasama dalam melakukan *event* apapun. *Event* ini

juga dibuat untuk mempersatukan para pencinta Korea untuk saling menghargai tanpa membedakan satu sama lain.

Budaya pada Komunitas DMC Project ini pun sudah banyak menular yaitu dari segi style, dance, musik, bahkan kata-kata yang sering diucapkan para anggotanya. Hasil yang di dapat bahwa budaya pop Korea pada komunitas DMC Project anggotanya sangat mempengaruhi yaitu mereka sudah mengerti *style* Korea, make-up ala Korea, musik Korea, budaya ini pun menjadi suatu keharusan karena setiap mengadakan event atau perlombaan mereka harus memakai busana seperti artis dan aktor Korea, make-upnya pun begitu untuk tampil dalam acara apapun.

Keberadaan Komunitas DMC Project di Kota Bandar Lampung ini membawa dampak yang positif dan dampak yang negatif, pada uraian diatas komunitas ini tidak hanya mempromosikan budaya Korea tetapi mereka juga membawa dampak yang positif yaitu kepedulian mereka terhadap masyarakat yang terkena musibah dan masyarakat yang membutuhkan. Masuknya budaya populer di Kota Bandar Lampung membawa dampak yang positif yaitu menyatukan para Kpopers untuk saling menghargai dan tidak membedakan satu sama lain sebagai contoh antara senior dan junior. Keberadaan budaya populer juga merupakan suatu kebenaran karena dari masuknya budaya Korea atau drama Korea adalah suatu hal yang mereka inginkan bahkan prioritas utama komunitas ini untuk dipenuhi (Jusnita dan Putra, 2018).

VI. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang Korelasi Menonton Drama *The Heirs* terhadap perubahan *style* remaja pada Komunitas DMC Project di Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung, maka diperoleh kesimpulannya sebagai berikut :

1. Terdapat hubungan antara variabel drama *The Heirs* terhadap variabel perubahan *style* remaja yang artinya mereka menonton drama *The Heirs* dan terinspirasi untuk mengikuti *style* ala Korea.
2. Sesuai dengan perhitungan *Rank Spearmen* maka didapatkan hasil koefisien korelasi sebesar 0,516 maka dikategorikan kategori kuat pada Korelasi Menonton Drama *The Heirs* terhadap perubahan *style* remaja.
3. Hasil dari korelasi Rank Spearmen diperoleh hasil koefisien korelasi sebesar 0,516 yang berarti variabel Drama *The Heirs* terhadap variabel *Style* Remaja adalah sebesar 26,6%, untuk nilai pengaruh yang sempurna ialah 100%, maka ada 74,4% anggota Komunitas DMC Project yang tidak menyetujui Korelasi Menonton Drama *The Heirs* terhadap perubahan *style* remaja. Berdasarkan Hasil korelasi *Rank Spearmen* tersebut bahwa 26,6% mengikuti *style* yang ada di dalam Drama *The Heirs*.

B. Saran

Dari kesimpulan di atas maka dapat di rangkum beberapa saran untuk dapat dijadikan perbaikan dalam penelitian ini, saran-saran dari penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan penelitian ini yang belum di teliti yang mempengaruhi Drama *The Heirs* terhadap perubahan *style* remaja, sehingga lebih memiliki referensi yang lebih banyak lagi untuk masyarakat luas.
2. Untuk anggota Komunitas Korea di Bandar Lampung agar lebih mengembangkan komunitasnya supaya lebih dikenal oleh masyarakat luas dan membawa dampak positif untuk generasi muda.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta : Rineka Cipta.

Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif (Komunikasi, Ekonomi, dan Kebijakan Publik serta Ilmu-ilmu sosial lainnya).* Jakarta : Kencana.

Bungin, Burhan. 2006. *Sosiologi Komunikasi (Teori, Paradigma, dan Diskursus Teknologi Komunikasi di Masyarakat).* Jakarta : Kencana Prenada Media Grup.

Ghozali, Imam. 2002. *Aplikasi Analisis Multivariat Dengan Program SPSS.* Semarang : Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Koentjaraningrat. 2009. *Pengantar Ilmu Antropologi*. Jakarta : Rineka Cipta.

Kotler, Philip and Gary Amstrong. 2008. *Prinsip-prinsip Pemasaran Edisi 12 Jilid 1.* Jakarta : Erlangga.

Martono, Nanang. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif (Analisis isi dan Analisis Data Sekunder).* Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.

Martono, Nanang. 2016. *Sosiologi Perubahan Sosial (Perspektif Klasik, Modern, Posmodern, dan Psokolonial).* Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.

Muhibbin, S. 2010. *Psikologi Belajar*. Bandung : Rajawali Pers.

Nasution, 2003. *Metode Research*. Jakarta : PT Bumi Aksara.

Sangadji Mamang, Etta & Sopiah. *Metodologi Penelitian (Pendekatan Praktis dalam Penelitian).* Yogyakarta : C. V ANDI OFFSET.

Sarwono, Sarlito W. *P*. 2015. *Psikologi Remaja.* Jakarta : Rajawali Pers.

Setiadi, N. 2003. *Perilaku Konsumen (Konsep dan Implikasi untuk Strategi & Penelitian Pemasaran)*. Jakarta : Prenada Media.

Siregar, Syofian. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Dilengkapi Dengan Perbandingan Perhitungan Manual & SPSS.* Jakarta : Kencana

Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.

Suriasumantri, Jujun S. 2003. *Filsafat Ilmu (Sebuah Pengantar Populer).* Jakarta : Pustaka Sinar Harapan.

Soekanto, Soerjono. 2012. *Sosologi Suatu Pengantar*. Jakarta : Rajawali Pers.

Storey, John. 2003. *Teori Budaya dan Budaya Pop – Memetakan Lanskap Konseptual Cultural Studies.* Yogyakarta : Qalam.

Syani, Abdul. 2015. *Sosiologi (Skematika, Teori dan Terapan).* Jakarta : Bumi Aksara.

Jurnal

Gati, Nita Dwi. 2016. *Konstruksi Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Surabaya Tentang Korea Pop Culture (Budaya Pop Korea).* Universitas Negeri Surabaya. Jurnal Kajian Moral dan Kewarganegaraan. Vol 02 No 04 Tahun 2016, 338-357.

Jusnita, Raden Ayu Erni & Andira. 2018. *Komunikasi dan Identitas Budaya Populer pada Komunitas Korea Lovers Surabaya.* Jurnal Kajian Media. Vol. 2 No.1.

Kaparang, Olivia M. 2013. *Analisa Gaya Hidup Remaja Dalam Mengimitasi Budaya Pop Korea Melalui Televisi*. *Journal "Acta Diurna"*. Vol. II/No. 2/2013.

Kedi, Meri Erniyanti. 2013. *Persepsi Perempuan Tentang Tayangan Drama Romantis Korea Di Indosiar* . Fakultas Fisip Universitas Tribhuwana Tunggadewi. Jurnal Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Vol. 2 No. 2 (2013).

Kurniasih, A. 2004. *Hubungan Antara Menonton Tayangan Sinetron Si Entong Di TPI Dengan Perilaku Imitasi Dikalangan Murid-Murid Madrasah Ibtidaiyah 3 Cigantung*. Jakarta.

Sasmita. 2011. *Korelasi dari IntensitasnMenonton Sinetron Remaja Cookies di SCTV dan Intesitas Komunikasi dengan orang tua terhadap Perilaku Imitasi Siswi SMA BDPKRI*. Yogyakarta.

Matondang, zulkifli. 2009. *Validitas dan Realibilitas Suatu Instrumen Penelitian*. Jurnal Tabularasa PPS Unimed. Vol. 6 No. 1, Juni 2009.

Nurhayati, T. 2007. *Perkembangan Rasa Keagamaan Pada Anak.* Jurnal Tarbiyah. Vol. XX No. 2.

Simbar, Frulyndese K. 2016. *Fenomena Konsumsi Budaya Korea Pada Anak Muda di Kota Manado.* Jurnal Holistik Tahun X No. 18.

Yuliana, Sari and Christin. 2012. *Pengaruh Terpaan Tayangan Drama Seri KoreaTerhadap Perilaku Imitasi Pada Remaja Di Kota Bandung*. Telkom University.

Artikel Website

Aisyah, Asmi Nur. 2014. *www.kompasiana.com/asmeena/54f994dda33311d2648b4ac8/enam-alasan-mengapa-remaja-Indonesia-menggemari-drama-Korea*, diakses pada hari Kamis, tanggal 28 Maret 2019, pukul 14.00 wib.

Hidayati, Lidya. 2017, *www. celebrity. okezone. com/amp/2017/09/22/205/1781162/okezone-week-end-drama-korea-pintu-masuk-k-pop-ke-indonesia*, diakses pada hari Rabu, tanggal 06 Februari 2019, pukul 05. 30 wib.

Irina, Marwan. 2015. *www.celebrity.okezone.com/amp/2015/02/04/156711/6-rekomendasi-produk-perawatan-kecantikan-korea-untuk-anda-coba.* Diakses pada hari Kamis, tanggal 28 Maret 2019, pukul 15.15 wib.

Luthfia. 2018. *www.idntimes.com/life/women/amp/ulfa-luthfia/12-style-floral-outfit-ala-cewek-Korea-c1c2*. Diakses pada hari Rabu, tanggal 07 Februari 2019, pukul 07.30 wib.

Melva, 2015. *https://student.cnnindonesia.com/inspirasi/20151102172718-327-88989/intip-makanan-khas-Korea-yuk*, diakses pada hari Kamis, tanggal 28 Maret 2019, pukul 14.15 wib.

Olivia, Firda, 2017/*www.brilio.net/amp/selebritis/10-pose-foto-andalan-yang-hanya-dilakukan-idola-K-pop-bisa-ditiru-nih-1701011.html*, diakses pada hari Kamis, tanggal 28 Maret 2019, pukul 15.00 wib.

Setyanti, Christina Andhika. 2017, *m. cnnindonesia. com/gaya-hidup/20170801184328-262-231765/Sembilan-minuman-terfavorit-orang-korea-selain-soju*, diakses pada hari Sabtu, tanggal 09 Februari 2019, pukul 20. 00 wib.

Sufarni, Refi. 2018, *www.kompasiana.com/refi12345/5aba8847dbe5237a8d1d12a2/demam-Korea-di-kalangan-remaja*, diakses pada hari Kamis, tanggal 28 Maret 2019, pukul 15.20 wib.