

PENGALAMAN IMITASI BUDAYA KOREA DALAM SERIAL DRAMA KOREA PADA REMAJA

Nayla Zahra Luthfia, Nurul Hasfi, Amida Yusriana
nayla2101@gmail.com

Program Studi S1 Ilmu Komunikasi

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro

Jl. Prof. Soedarto, SH Tembalang Semarang Kotak Pos 1269 Telepon (024)7465407

Faksimile (024) 746504 Laman: <https://www.fisip.undip.ac.id> Email: fisip@undip.ac.id

ABSTRACT

This research aims to find out and explore the experience of Korean cultural imitation in Korean drama series in teenagers. The research method used in this study is a qualitative research method with a phenomenological approach. The subjects of this research are adolescents. The theory that is useful as a reference in this research is Modeling Theory by Albert Bandura. From the results of the research conducted on the six informants, they confirmed that they experienced Korean cultural imitation in various Korean drama series. The results of the imitation of the six informants were formed into two cultural categories, namely material culture and nonmaterial culture. Material culture in the form of typical food and typical appearance, and non-material culture in the form of language, and cultural manners in Korea. The results of the imitation are due to the four imitation processes that the six informants went through, namely the attention process, the retention process, the motor reproduction process, and the motivation process. From the four processes of imitation, we can see the types of imitation based on the imitation efforts made by the six informants, namely the types of direct imitation, indirect imitation, combined imitation, momentary imitation, and continuous imitation.

Keywords : Korean Cultural Imitation, Adolescent, Korean Drama Series, Imitation Process

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui serta mendalami tentang pengalaman imitasi budaya Korea dalam serial drama Korea pada Remaja. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan fenomenologi. Subjek dari penelitian ini adalah para remaja lanjut (*adolescent*). Teori yang berguna sebagai acuan dalam penelitian ini adalah *Modeling Theory* oleh Albert Bandura. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap keenam informan, mereka mengkonfirmasi bahwa mereka mengalami imitasi budaya Korea dalam serial drama Korea yang beragam. Hasil tiruan keenam informan tersebut terbentuk kedalam dua kategori budaya, yaitu budaya material dan budaya nonmaterial. Budaya material berupa makanan khas dan penampilan khas, serta budaya nonmaterial berupa bahasa, dan budaya sopan santun di Korea. Hasil tiruan tersebut disebabkan adanya empat proses peniruan yang dilalui oleh keenam informan, yaitu proses perhatian, proses retensi, proses reproduksi motor, dan proses motivasi. Dari keempat proses peniruan

dapat melihat jenis – jenis peniruan berdasarkan upaya peniruan yang dilakukan keenam informan, yaitu jenis peniruan langsung, peniruan tidak langsung, peniruan gabungan, peniruan sesaat, dan peniruan berkelanjutan.

Kata Kunci : Imitasi Budaya Korea, Remaja, Serial Drama Korea, Proses Peniruan

PENDAHULUAN

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

dari 102 negara tersebut terdiri paling tinggi yaitu responden yang berumur 20-an dengan persentase sebanyak 49% (Yoon-mi, 2011).

Imitasi termasuk salah satu cara yang dikerjakan guna menelaah sesuatu yang baru dan merupakan suatu proses guna menemukan kompetensi baru, yaitu pengetahuan dan kecakapan yang didapatkan melalui hasil pengamatan terhadap lingkungan (Mussen dkk, 2005). Pengalaman imitasi budaya Korea dialami oleh para penonton serial drama Korea dengan cara otodidak melalui serial drama Korea yang mereka tonton seperti mengkonsumsi makanan khas Korea, mengetahui bahasa Korea yang dipakai sehari-hari, cara berpakaian mereka, hingga permasalahan gaya hidup mereka.

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

yaitu pikiran dan benda, atau dapat dikenal sebagai budaya nonmaterial dan budaya material.

1. Budaya nonmaterial

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

2. Budaya material

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

MODELING THEORY OLEH ALBERT BANDURA

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

1. Attentional Processes (Proses Perhatian)

Proses atensi ini menentukan apa yang akan diamati secara selektif oleh peniru dalam tingkah laku apa yang dimodelkan atau dicontohkan untuk dapat dipelajari. Perilaku yang dimodelkan bervariasi, oleh karena itu

nilai pada suatu perilaku yang dicontohkan oleh model akan sangat berpengaruh sebagai penentuan tingkah laku pada model seperti apa yang akan diamati untuk ditiru dan mana yang akan diabaikan. Perhatian terhadap model juga tersalurkan oleh ketertarikan interpersonal mereka.

2. Retention Processes (Proses Retensi)

Untuk sampai pada tahap meniru, objek yang telah melalui proses perhatian harus direpresentasikan atau disimpan dalam memori oleh pengamat model. Pada proses retensi ini bergantung pada dua sistem representasi yaitu imajinasi dan verbal melalui hasil paparan berulang mengenai model akan menghasilkan gambar yang bertahan lama dalam ingatan imajinasi. Sistem representasi kedua melibatkan pengkodean secara verbal dari suatu model agar mereka dapat mencakup banyak informasi dalam bentuk yang mudah disimpan.

3. Motor Reproduction Processes (Proses Reproduksi Motor)

Proses ini menitikberatkan bahwa kemampuan motoric dari seorang model juga dapat mempengaruhi pelaku imitasi agar memungkinkan mereka meniru tindakan atau perilaku apa yang dilihat secara menyeluruh maupun sebagian. Kemampuan

kognitif serta kemampuan motor pada langkah ini cukup berperan penting.

4. Motivational Processes (Proses Motivasi)

Proses motivasi ini sangat penting, sebab dalam proses ini seseorang dapat menentukan sejauh mana kemampuan pelaku imitasi budaya Korea dalam melakukan peniruan pada perilaku aktor serial drama Korea yang mereka tiru.

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

1. Peniruan Langsung

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

2. Peniruan Tidak Langsung

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

3. Peniruan Gabungan

Peniruan gabungan merupakan bentuk peniruan melalui penggabungan

perilaku yang berlainan, yakni penggabungan antara peniruan langsung dengan peniruan tidak langsung.

4. Peniruan Sesaat

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

5. Peniruan Berkelanjutan

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

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

METODE PENELITIAN

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

yang terjadi di kehidupannya, seperti pemahaman terhadap dirinya (Littlejohn & Foss, 2009).

Tempat atau wilayah dalam penelitian ini yakni DKI Jakarta yang ditentukan pemilihan subjek tanpa memperlihatkan kemampuan dalam menggeneralisasi. Penentuan subjek penelitian diambil secara *purposive sampling*, dimana teknik pengambilan sampel mengenai sumber data terhadap orang yang dianggap berpengalaman sesuai dengan harapan peneliti dengan pertimbangan (Sugiyono, 2013). Subjek pada penelitian ini yaitu merujuk pada enam remaja akhir (late adolescence) dengan rentang usia 19 – 25 tahun yang intensif menonton serial drama Korea setiap hari dan memiliki minat dalam mengimitasi budaya Korea di Jakarta.

Model analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu analisis fenomenologi interpretatif (AFI) dimana analisis ini memiliki tujuan untuk mengekspresikan bagaimana seseorang menggambarkan dunia pribadi serta sosialnya secara jelas dengan fokus mengenai pendapat masing – masing individu secara personal menyangkut peristiwa yang terjadi. Terdapat beberapa tahapan analisis fenomenologi interpretatif, yaitu (Larkin, Flowers, & Smith, 2009) :

1. *Reading and Re-reading*

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

2. *Initial Noting*

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

3. *Developing Emergent Themes*

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

4. *Searching for Connections Across Emergent Themes*

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

5. *Moving the Next Cases*

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

6. *Looking for Patterns Across Cases*

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap keenam informan remaja lanjut melalui wawancara secara mendalam, mereka mengkonfirmasi bahwa mereka mengalami imitasi budaya Korea dalam serial drama Korea. Dalam penelitian ini dapat diketahui bagaimana proses peniruan budaya Korea yang dialami oleh keenam informan. Dengan menggunakan Modeling Theory oleh Albert Bandura, terdapat 4 proses peniruan yang ditemukan, yaitu proses perhatian, proses retensi, proses reproduksi motor, dan proses motivasi. Dalam proses perhatian, keenam informan mengakui bahwa mereka memiliki ketertarikan pada aktor serial drama Korea dan juga pada alur cerita serial drama Korea bagi Informan II, III, IV, dan VI. Dalam proses retensi, keenam informan menggunakan ingatan mereka untuk dapat

merekam adegan yang ditiru dalam serial drama Korea. Dalam proses reproduksi motor, bagi Informan I dan VI mengakui bahwa dengan meniru budaya Korea mereka mendapat pengalaman baru. Bagi Informan II dan IV mereka merasa puas dengan menirukan budaya Korea. Bagi Informan III mengaku bahwa dengan meniru budaya Korea ia mendapat hiburan dan bagi Informan V mengaku termotivasi dengan meniru budaya Korea. Dalam proses motivasi, bagi Informan I, II, dan VI mereka mendapat motivasi meniru budaya Korea dari diri mereka sendiri. Bagi III dan IV mendapat motivasi dari lingkungan mereka.

Selain dapat mengetahui proses peniruan, dalam Modeling Theory oleh Albert Bandura juga dapat melihat bagaimana cara keenam informan dalam meniru budaya Korea dari serial drama Korea yang dapat dimasukkan ke dalam beberapa jenis peniruan yaitu peniruan langsung, tidak langsung, gabungan, sesaat, dan berkelanjutan. Hasil yang didapat dalam penelitian ini pun beragam. Cara peniruan budaya Korea bagi Informan VI dapat dimasukkan ke dalam jenis peniruan langsung, bagi Informan III dan IV dapat dimasukkan ke dalam jenis peniruan sesaat, serta bagi Informan I, II, dan V termasuk ke dalam jenis peniruan berkelanjutan.

Komponen terakhir yang terdapat pada penelitian ini yaitu budaya Korea yang

ditiru oleh keenam informan tersebut dapat dikategorikan ke dalam kategori budaya material dan budaya nonmaterial. Peneliti mendapatkan hasil penelitian bahwa yang terjadi pada Informan I dan II meniru makanan khas Korea dari serial drama Korea. Informan I, II, dan IV meniru penampilan khas Korea. Meniru makanan khas Korea dan penampilan khas Korea dapat dikategorikan sebagai budaya material. Selain itu peneliti mendapatkan hasil penelitian bahwa Informan II, IV, V, dan VI meniru bahasa Korea. Sedangkan Informan III dan V meniru budaya sopan santun di Korea. Dengan meniru bahasa Korea dan budaya sopan santun di Korea dapat dikategorikan sebagai budaya nonmaterial. Dapat dibuktikan bahwa budaya nonmaterial merupakan budaya yang paling banyak ditiru dalam serial drama Korea dari hasil keenam informan pada penelitian ini, lebih tepatnya yaitu meniru bahasa Korea dari serial drama Korea. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pengaruh imitasi budaya Korea dalam serial drama Korea kepada para pengonsumsi serial drama Korea cukup besar, terutama dalam segi meniru bahasa Korea.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil dari temuan penelitian yang telah dilakukan terhadap keenam informan remaja lanjut, mereka

mengkonfirmasi bahwa mereka mengalami imitasi budaya Korea dalam serial drama Korea. Hasil tiruan keenam informan tersebut terbentuk ke dalam dua kategori budaya, yaitu budaya material dan budaya nonmaterial. Budaya material berupa makanan khas dan penampilan khas, serta budaya nonmaterial berupa bahasa dan budaya sopan santun di Korea. Hasil tiruan tersebut disebabkan oleh terjadinya empat proses peniruan terhadap keenam informan, yaitu proses perhatian, proses retensi, proses reproduksi motor, dan proses motivasi. Kemudian hasil dari penelitian ini yaitu terdapat beberapa jenis peniruan berdasarkan upaya peniruan yang dilakukan keenam informan. Jenis – jenis peniruan tersebut berupa peniruan langsung, peniruan tidak langsung, peniruan gabungan, peniruan sesaat, dan peniruan berkelanjutan.

DAFTAR PUSTAKA

- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Larkin, M., Flowers, P., & Smith, J. A. (2009). *Interpretative Phenomenological Analysis*. Los Angeles | London | New Delhi | Singapore | Washington DC: SAGE.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2009). *Teori Komunikasi (Edisi Kesembilan)*. Jakarta: Salemba Humanika.

Moleong, L. J. (2007). Metodologi Penelitian Kualitatif. Jakarta: PT Remaja Rosdakarta.

Sugiyono. (2013). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: ALFABETA.

Yoon-mi, K. (2011). In *K-POP: A New Force in Pop Music* (p. 27). Korea:

Korean Culture and Information Service.