PENGARUH PERILAKU MODELING PADA TAYANGAN DRAMA KOREA TERHADAP CITRA DIRI REMAJA PENGGEMAR DRAMA KOREA

EFFECT OF MODELING BEHAVIOR FOR KOREAN DRAMA SHOWS ON SELF-IMAGE OF KOREAN DRAMA TEENAGE FANS

Luvita Apsari[1*], Marina Dwi Mayangsari[2] dan Neka Erlyani[3]

Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran, Universitas Lambung Mangkurat,
Jalan A. Yani Km 36,00 Banjarbaru, Kalimantan Selatan, 70714, Indonesia
**E-mail: Luvitaapsari1@gmail.com*

ABSTRAK

Di zaman globalisasi sekarang ini semakin banyak teknologi yang berkembang untuk mendapatkan informasi-informasi dengan cara beragam, mulai dari informasi audio atau visual. Informasi dapat disampaikan melalui berbagai macam bentuk media, salah satunya adalah tayangan drama sebagai media bagi masyarakat untuk mengetahui informasi yang sedang trend pada zamannya. Salah satu jenis tayangan drama adalah tayangan drama korea, yang mana pemain hingga fashionnya banyak disukai oleh masyarakat. Kebutuhan untuk memenuhi citra dirinya akan membuat seorang individu melakukan berbagai cara termasuk dengan berperilaku meniru (imitasi) terhadap tayangan drama korea yang mereka gemari. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Perilaku Modeling Pada Tayangan Drama Korea Terhadap Citra Diri Remaja Penggemar Drama Korea. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu Ada Pengaruh Perilaku Modeling Pada Tayangan Drama Korea Terhadap Citra Diri Remaja Penggemar Drama Korea. Subjek dalam penelitian ini adalah 70 orang anggota komunitas Enex Entertainment.Pemilihan subjek yaitu dengan menggunakan teknik purposive sampling.Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan, skala citra diri dan skala perilaku modeling. Metode analisis data yang digunakan yaitu regresi linear sederhana. Berdasarkan hasil diperoleh nilai -t hitung < -t tabel (-14,677 < 1,667), dengan nilai t sebesar-14,677, artinya terdapat hubungan negatif antara perilaku modeling dengan citra diri, semakin tinggi perilaku modeling maka semakin rendah citra diri, dan sebaliknya. Jika perilaku modeling mengalami kenaikan 1 poinmaka variabel citra diri akan mengalami penurunan sebesar 1,282 poin. Pengaruh perilaku modeling pada tayangan drama korea terhadap citra diri adalah sebesar76% sedangkan 24% lainnya merupakan faktor-faktor lain yang tidak dimasukkan dalam penelitian ini.

Kata Kunci: Citra Diri, Perilaku Modeling

ABSTRACT

In the era of globalization, the technology for obtaining information, either audio or visual information, has increasingly developed in many ways. Information can be delivered through various means of media, one of which is the show of drama as a medium for people to find out the current trending information. One type of dramas is Korean drama, whose players and fashions are much favored by public. The need to meet the image will make an individual perform a variety of ways like imitating the shows of Korean dramas that he/she enjoys watching. The objective of this study was to find out the effect of modeling behavior for Korean drama shows on self-image of Korean drama teenage fans. The hypothesis of this study was that there was effect of modeling behavior for Korean drama shows on self-image of Korean drama teenage fans. Subjects in this study were 70 community members of Enex Entertainment. The subjects were selected using purposive sampling technique. Data were collected using the scales of self-image and modeling behavior. The data were then analyzed using a simple linear regression. The results showed that the value of t count < t table (-14.677 < 1.667), with t value of -14.677, indicating that there was a negative relationship between modeling behavior and self-image; the higher the modeling behavior, the lower the self-image, and vice versa. When the variable of modeling behavior increased by 1 point, the variable of self-image decreased by 1.282 points. The effect of modeling behavior for Korean drama shows on self-image was 76% while 24% was from other factors not examined in this study.

Keywords: self image, modeling behavior

Di zaman globalisasi sekarang ini semakin banyak teknologi yang berkembang untuk mendapatkan informasi-informasi dengan cara beragam, mulai dari informasi audio atau visual. Informasi dapat disampaikan melalui berbagai macam bentuk media, salah satunya adalah tayangan drama sebagai media bagi masyarakat untuk mengetahui informasi yang sedang trend pada zamannya. Salah satu jenis tayangan drama adalah tayangan drama korea, yang mana pemain hingga fashionnya banyak disukai oleh masyarakat.

Sekitar tahun 2000, drama Asia mulai bermunculan di Indonesia baik yang berasal dari Jepang, Korea atau Taiwan. Diawali dari drama Taiwan berjudul Meteor Garden yang mengadaptasi cerita dari komik Jepang berjudul Hana Yori Dango. Drama ini berhasil menarik perhatian para penggemarnya hampir di seluruh Asia, termasuk Indonesia. Kesuksesan drama Taiwan ini, membuat beberapa stasiun televisi swasta Indonesia mulai menyiarkan drama-drama Asia lainnya.Diantara ketiga drama Asia tersebut, drama Korea, terutama Korea Selatan, 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 terkenal yang pernah ditayangkan di Indonesia, seperti *Full House* dan *Princess Hours* yang sangat disukai oleh masyarakat Indonesia (Yuliana dan Christin, 2012).

Citra diri merupakan gambaran yang dimiliki seseorang tentang dirinya sendiri sebagai makhluk yang berfisik, sehingga citra diri sering dikaitkan dengan karakteristik karakteristik fisik termasuk di dalamnya penampilan seseorang secara umum. Citra diri seperti yang dijelaskan Wibowo (2007) memberikan definisi citra diri sebagai gambaran seseorang terhadap diri sendiri atau pikiran seseorang tentang pandangan orang lain terhadap dirinya, terkait dengan bagaimana cara seseorang memandang dirinya dan bagaimana berpikir tentang penilaian orang lain terhadapnya.

Albert Bandura (1997) mengatakan bahwa perilaku manusia tidak hanya dikuasai oleh kekuatan internal dalam dirinya, melainkan sebagai hasil interaksi yang kontinyu dari lingkungan.Jadi perilaku adalah pengembangan yang komprehensif antara faktor-faktor internal dan eksternal. Individu tidak hanya sebagai reaktor atau pengolah reaksi-reaksi eksternal saja, namun juga memiliki kemampuan untuk mengamati, mempergunakan simbol-simbol dan kemampuan mengatur diri (*self regulated*) dalam berperilaku.

Imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain. Imitasi tidak berlangsung secara otomatis melainkan dipengaruhi oleh sikap menerima dan mengagumi terhadap apa yang diimitasi. Untuk mengadakan imitasi atau meniru ada faktor psikologis lain yang berperan. Dengan kata lain imitasi tidak berlangsung secara otomatis, tetapi ada faktor lain yang ikut berperan sehingga seseorang mengadakan imitasi, salah satu contohnya adalah banyaknya remaja yang mengimitasi budaya popular yang sedang trend yaitu budaya korea (Kaparang, 2013).

Perilaku remaja yang meniru gaya perpakaian dalam drama seri Korea ini membuat remaja menjadi korban mode. Dari korban mode itu membuat remaja membeli apa saja yang dilihat dalam drama tersebut agar dapat terlihat seperti tokoh di dalam drama yang ditayangkan. Perilaku tersebut membuat remaja cenderung hanya meniru apa yang mereka liat sehingga muncul perilaku imitasi terhadap remaja yang menonton tayangan drama seri Korea (Yuliana dan Christin, 2012).

Rosenberg (1965) menyatakan bahwa sebagai akibat dari pesatnya perkembangan media massa dan budaya populer, maka perkembangan konsep diri remaja saat ini semakin kompleks. Pandangan ini diperkuat oleh temuan Giles dan Maltby (Dalam Rahmaningsih dan Martani, 2014) yang menyebutkan bahwa tokoh-tokoh dalam media massa berpotensi menjadi salah satu orang yang dianggap penting oleh remaja saat ini. Perilaku imitasi dapat membuat remaja sulit untuk mendapatkan identias diri aslinya sedangkan identitas diri berkaitan dengan citra diri. Citra diri mengarah tentang bagaimana individu berusaha tampil dihadapan orang lain. Citra diri seseorang dapat dilihat dari perilaku imitasi yang dilakukan untuk ditampilkan kehadapan orang lain, yang mana perilaku yang ditunjukkan meliputi karakteristik fisik hingga penampilan remaja.

Peranan antara *modeling* dengan citra diri pada remaja penggemar drama korea ini adalah berkaitan dengan terjadinya pengimitasian yang dilakukan remaja yang didasarkan pada apa yang ia lihat di media massa, yakni tayangan drama korea. Efek dari tayangan televisi yang berhubungan dengan budaya pop Korea yang diamati dalam drama korea menarik perhatian kalangan remaja sehingga terjadilah pengimitasian. Hal ini sesuai dengan praktek hidup dan gaya mereka yang meniru sekaligus mengoleksi segala hal yang berhubungan dengan budaya pop Korea, dan juga meniru gaya hidup serta cara berpenampilan dari sikap hingga fisik yang menandakan tampilan citra dirinya (Kaparang, 2013).

METODE PENELITIAN

Populasi dalam penelitian ini adalah anggota komunitas Enex Entertainment yang berjumlah 70 orang.Subjek penelitian dipilih dengan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel dengan pertimbangan atau kriteria tertentu.

Subjek diambil berdasarkan kriteria yang ada yaitu :

1. Berusia 18 sampai 21 tahun
2. Penggemar drama korea.

Adapun sampel penelitian sebanyak 70 orang, yaitu: anggota komunitas Enex Entertainment. Sesuai dengan Rosce (dalam Sugiyono, 2010) yang mengatakan bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500 orang.Adapun sampel uji coba penelitian ini, yaitu berjumlah 70 orang.

Uji coba skala citra diri dan perilaku modeling dilakukan pada hari kamis tanggal 04 Mei 2016 pada pukul 13.00 WITA.Subjek uji coba adalah mahasiswa Pusat Studi Bahasa Korea Universitas Lambung Mangkurat.Pada pelaksanaan uji coba peneliti membagikan skala citra diri dan perilaku modeling secara langsung kepada para subjek uji coba dibantu oleh beberapa perwakilan kelas.

Pegujian validitas skala perilaku modeling dan citra diri dalam penelitian ini menggunakan *Corrected Item-Total Correlation*. Perhitungan uji validitas dibantu dengan program statistik komputer. Adapun rumus *Corrected Item-Total Correlation* adalah sebagai berikut (Priyatno, 2010):

$$r_{i(x-1)} = \frac{r_{ix}S_x - S_i}{\sqrt{[S_x^2 + S_i^2 - 2r_{ix}S_iS_x]}}$$

Pengujian reliabilitas pada penelitian ini menggunakan teknik koefisien reliabilitas *Alpha Cronbach*.Perhitungan uji reliabilitas dibantu dengan program statistik komputer. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut (Priyatno, 2010):

$$\propto = \left[\frac{k}{k-1}\right]\left[1 - \frac{\Sigma S_b^2}{S_i^2}\right]$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian telah didapatkan hasil nilai t hitung sebesar -14,677 dan nilai t tabel sebesar 1,667, artinya t hitung <t tabel (-14,677<1,667).Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruhperilaku modelingyang signifikan terhadap citra diri diterima.Hasil analisis data dengan menggunakan analisis regresi linier menunjukan nilai t sebesar -14,677.Artinya, terdapat peranan negatif antara perilaku modeling dan citra diri, semakin tinggiperilaku modeling maka semakin rendah citra diri.

Tabel 1. Distribusi Kategorisasi Data Citra Diri

Variabel	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
Citra Diri	x <50	Rendah	15	21.5%
	50 ≤ x <75	Sedang	52	74%
	75 ≤ x	Tinggi	3	4.5%
Total				100%

Berdasarkan kategori pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa skor citra diri pada subjek yang berjumlah 70 orang diantaranya 52orang (74%) berada pada kategori sedang, dan 15orang (21,5%) berada pada kategori rendah.

Tabel 2 .Distribusi kategorisasi data Perilaku Modeling

Variabel	Rentang Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
Perilaku Modeling	x <64	Rendah	3	4.3%
	64 ≤ x <96	Sedang	16	22.8%
	96 ≤ x	Tinggi	51	72.9%
Total				100%

Berdasarkan kategori pada tabel diatas, dapat diketahui bahwaskor perilaku modeling pada subjek yang berjumlah 70 orang diantaranya3orang(4,3%) berada pada kategori rendah, 16 orang (22,8%) berada pada kategori sedang dan 51orang(72,9%) berada pada kategori tinggi.

Dari hasil kategori pada penelitian ini menunjukkan 52orang (74%) dari 70 subjek Enex Entertainment memiliki tingkatcitra diri kategori yang sedang, 3 mahasiswa (4,5%) diantaranya memiliki citra diri yang tinggi dan 15 mahasiswa (21,5%) memiliki citra diri rendah.Citra diri yang tinggi menunjukkan jika seorang individu telah menilai dirinya baik dan positif sehingga tidak memerlukan hal-hal yangmenunjang penampilannya seperti meniru perilaku atau *fashion* yang tampak dari drama korea yang mereka tonton. Sebaliknya jika seseorang memiliki citra diri yang rendah, seorang individu akan mudah minder pada dirinya sendiri dan akan melakukan berbagai hal agar dapat dipandang oleh orang lain termasuk dengan membeli barang-barang yang menunjang penampilannya atau meniru perilaku yang ditunjukkan oleh idola dalam drama korea yang disukainya.

Sementara perilaku modeling yang dimiliki subjek sebanyak 4,3% yaitu 3orangberada pada kategori rendah, sebanyak 22,8% yaitu 16orangberada pada kategori sedang, dan 72,9% yaitu 51orang berada pada kategori tinggi. Perilaku modelingberada pada kategori yang tinggi, hal ini sesuai dengan hasil penelitianNeil Miller dan John Dollard (1941) dalam laporan hasil eksperimennya mengatakan bahwa peniruan (*Imitation*) merupakan hasil proses pembelajaran yang ditiru dari orang lain. Proses belajar tersebut dinamakan pembelajaran sosial. Perilaku peniruan manusia terjadi karena manusia merasa telah memperoleh tambahan ketika kita meniru orang lain, dan memperoleh hukuman ketika kita tidak menirunya. Menurut Bandura, sebagian besar tingkah laku manusia dipelajari melalui peniruan maupun penyajian, contoh tingkah laku (*modeling*).

Besarnya pengaruh perilaku modeling terhadap citra diri pada anggota Enex Eentertainment mungkin disebabkan karena subjek belum menilai dirinya apa

adanya, tidak menghargai apa yang dimilikinya, keluarganya dan oranglain seperti keadaan yang sebenarnya sehingga menimbulkan perasaan kecewa pada diri sendiri.

Koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,760, menunjukkan bahwa pengaruhperilaku modeling pada tayangan drama korea terhadap citra diri sebesar 76%. Adanya kemungkinan subjek memiliki citra diri yang rendah membuat subjek tidak percaya diri, mudah minder jika tidak meniru perilaku hingga *fashion* pada tayangan drama korea yang mereka sukai. Sedangkan 24% penelitian ini dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak diteliti lebih lanjut pada penelitian ini seperti luasnya pergaulan, pengetahuan, ciri-ciri fisik, daya tarik, kebutuhan, kepekaan tubuh, konflik, kritik, motivasi, peran, perasaan, percaya diri, prasangka, rasa takut, tingkah laku, dan umpan balik (Rosenberg, 1965).

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh perilaku modeling pada tayangan drama korea terhadap citra diri penggemar drama korea. Artinya, hipotesis dalam penelitian ini diterima. Koefisien bernilai negatif dilihat dari nilai t sebesar -14,677 menunjukkan bahwa terjadi hubungan negatif antara perilaku modeling dengan citra diri, semakin tinggi perilaku modeling maka semakin rendah citra diri, dan sebaliknya. Jika perilaku modeling mengalami kenaikan 1 poin, maka citra diri akan mengalami penurunan sebesar 1,282 poin. Adapun pengaruh perilaku modeling terhadap citra diri adalah sebesar 76% sedangkan 24% lainnya merupakan factor-faktor lain yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

Agustina, Prancisca, 2013. *Dampak Tayangan (Drama Korea) "Boys Before Flowers" Di Televisi Dalam Perubahan Sikap Dan Perilaku Remaja (Studi Efek Media Massa Pada Anak-Anak Remaja Di SMPN 1 Tenggarong)*. Jurnal Komunikasi. Universitas Mulawarman. Diakses tanggal 10 februari 2016 Dari (http://ejournal.ilkom.fisip-unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2013/08/MY%20JURNAL%20(08-23-13-04-35-13).pdf)

Ali, Muhammad dan Asrori, Muhammad. 2006. *Psikologi Remaja :Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta. BumiAksara.

Aslamawati, Y., Sobari & Utami, L.D. 2012.*Hubungan Konsep Diri Dengan Orientasi Masa Depan Bidang Pendidikan Pada Remaja Tuna Rungu Di SLBB "Pancaran Kasih" Cirebon.* Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Islam Bandung. Diakses pada Tanggal 8 Februari 2016 dari prosiding.lppm.unisba.ac.id/index.php/sosial/article/download/331/pdf

Azwar, S. 2011.*Reliabilitas dan Validitas*.Yogyakarta :PustakaPelajar.

Bandura. A, Ross. D,& Ross. S.A. 1963. *Immitation Of Film-Mediated Aggressive Models*. Stanford University. Journal Of Abnormal And Social Psychology 1963. Vol. 66, No. 1.Diaksestanggal 25 februari 2016.http://www.uky.edu/eushe2/Bandura/Bandura1963JASP.pdf

Fristy, F. 2012. *Citra Diri pada Remaja Putri yang Mengalami Kecenderungan Gangguan Body Dysmorphic*. Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Gunadarma. Diakses pada tanggal 10 februari 2016. Dari (http://publication.gunadarma.ac.id/bitstream/123456789/5348/1/JURNAL%20SKRIPSI.pdf)

Hadiwibowo, V. 2002.*Gambar Diri*. http://www.sinarharapan.com

Jahja, Y. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Penerbit Media Group.

Kaparang, M. Olivia. 2013. *Analisa Gaya Hidup Remaja Dalam Mengimitasi Budaya Pop Korea Melalui Televisi*.Jurnal Acta Diurna Vol. II/No. 2/ 2013.Diakses pada tanggal 28 Februari 2016 darihttp://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/actadriuna/article/viewFile/1138/916.

Kusuma, Eka Dita Putri Ayu, 2013. *Hibriditas Dalam Pembentukan Budaya Penggemar (Studi Etnografi tentang Budaya Penggemar pada Fandom VIP Malang)*. Diakses tanggal 25 Februari 2016 darihttp://jmsos.studentjournal.ub.ac.id/index.php/jmsos/article/download/46/76

Leo, E. 2006.*Kesembuhan Emosional*. Jakarta: Metanoya Publishing

Miller, Neal, and John Dollard. 1941. *Social Learning and Imitation*. New Haven, CT: Yale University Press

Pacis, J. 2012. *Popping the K-Pop Bubble : A Study on the World Of K-Pop Fandom as a Subculture*. Diliman : University Of The Philippine. Diakses tanggal 25 Februari 2016 dari

http://iskwiki.upd.edu.ph/images/4/4a/Popping TheK-popBubble.pdf

Prakoso, S. 2003. *Membangun Citra Diri*. Jakarta: Indo Persada

Priyatno, D. 2010. *Paham Analisis Statistik Data dengan SPSS.*Yogjakarta :Mediakom

Puspitasari, W &Hermawan. 2013. *Gaya Hidup Penggemar K-Pop (Budaya Korea) Dalam Mengekspresikan Kehidupannya Studi Kasus K-Pop Lovers di Surakarta.* Jurnal FKIP UNS. Diakses tanggal 26 Februari 2016dariejournal.FKIPUNS.ac.id

Ritadiyono. 1998. *Psikologi Belajar Edisi Kedua*. Penerbit: Jakarta: Salemba Medika

Rosenberg, M. 1965. *Society and the Adolescent Self-Image*.Priceton University Press. United States of America. Diaksestanggal 25 februari 2016 darihttps://books.google.co.id/books?id=YR3 WCgAAQBAJ&pg=PR3&dq=rosenberg+1965 +society+and+the+adolescent+selfimage&hl=i d&sa=X&ved=0ahUKEwjchsLd6dnLAhUPC4 4KHZqFA7UQ6AEIITAB#v=onepage&q=rose nberg%201965%20society%20and%20the%20 adolescent%20self-image&f=false

Santrock, J.W. (2003). *Perkembangan Remaja.* Jakarta: Erlangga

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung :Alfabeta

Tartila, LintaTintani. 2013. *Fanatisme Fans K-Pop Dalam Blog Netizenbuzz*. Jurnal Universitas Airlangga. Diakses pada tanggal 28 Februari 2016 darihttp://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-comm0920a22386full.pdf

Taylor, E. Shelley, Peplau, Anne, Letitia, Sears, David O. 2009. *Psikologi Sosial edisi keduabelas.*Jakarta :Kencana

Tulus, K. 2010. *Perilaku Modelling Pada Remaja Pecinta Komik Jepang Shaman King.*Jurnal Psikologi Vol. 2, No. 1. Diakses tanggal 6 Maret 2016 dari ejournal.gunadarma.ac.id

Wibowo, H. 2007. *Fortune Favors The Ready*. Bandung: OASE Mata Air Makna. Diakses pada tanggal 20 Februari 2016 darihttps:// books.google.co.id/books?id=5IBKzqYvPfsC&p g=PA82&dq=citra+diri&hl=id&sa=X&redir_esc =y#v=onepage&q=citra%20diri&f=false

Yuliana, I & Christin, M. 2012.*Pengaruh Terpaan Tayangan Drama Seri Korea Terhadap Perilaku Imitasi Pada Remaja Di Kota Bandung*. Jurnal Komunikasi. Fakultas Komunikasi dan Bisnis. Universitas Telkom. Diakses pada tanggal 10 februari 2016. Dari (https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/15809/skripsi-pengaruh-terpaan-tayangan-drama-seri-korea-terhadap-perilaku-imitasi-pada-remaja-di-kota-bandung.html