

**HUBUNGAN INTENSITAS MENONTON DRAMA KOREA  
DENGAN PERILAKU MODELING PADA REMAJA PUTRI**

**SKRIPSI**

*Diajukan Kepada Fakultas Psikologi Universitas Medan Area  
Guna Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Psikologi*

**Oleh :**

**DINDA PERMATASARI YOHANNA**

**15.860.0076**



**FAKULTAS PSIKOLOGI**

**UNIVERSITAS MEDAN AREA**

**MEDAN**

**2019**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, dan Penulisan Karya Ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UMA

17/10/19

JUDUL SKRIPSI : HUBUNGAN INTENSITAS MENONTON  
DRAMA KOREA DENGAN PERILAKU  
MODELING PADA REMAJA PUTRI

NAMA MAHASISWA : DINDA PERMATASARI YOHANNA

NO. STAMBUK : 15.860.0076

BAGIAN : PSIKOLOGI PERKEMBANGAN

MENYETUJUI:

Komisi Pembimbing

Pembimbing I

Pembimbing II

(Azhar Azis, S. Psi, MA)

(Annawati Dewi Purba, S. psi, M. Si)

MENGETAHUI:

Kepala Bagian

Dekan

(Azhar Aziz, S.Psi, MA)

(Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd)

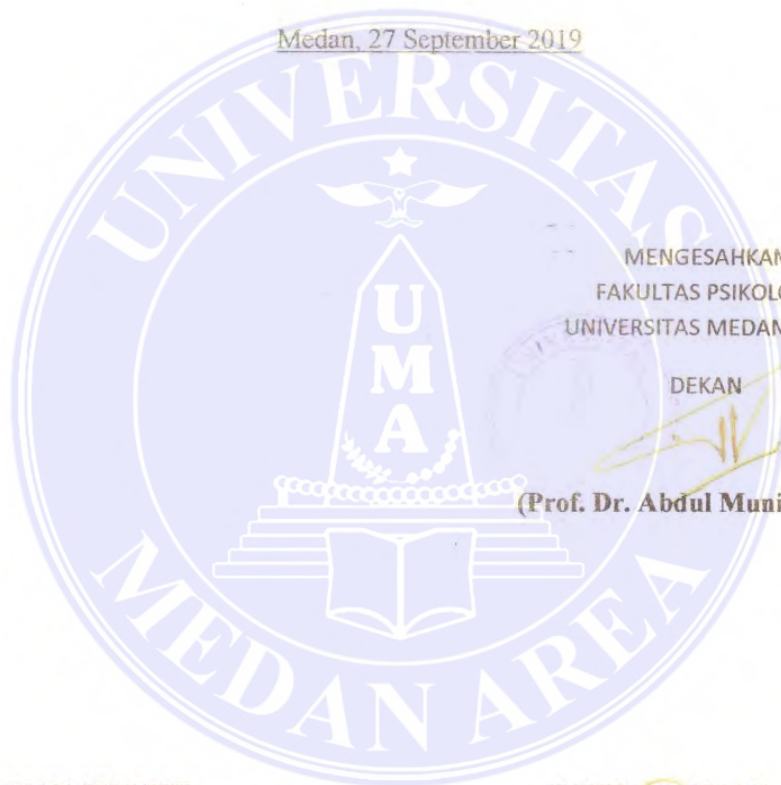
Tanggal Sidang

Medan, 27 September 2019

DIPERTAHANKAN DI DEPAN DEWAN PENGUJI SKRIPSI  
 FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS MEDAN AREA  
 DAN DITERIMA UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN  
 DARI SYARAT-SYARAT GUNA MEMPEROLEH  
 DERJAT SARJANA (SI) PSIKOLOGI

PADA TANGGAL

Medan, 27 September 2019



MENGESAHKAN  
 FAKULTAS PSIKOLOGI  
 UNIVERSITAS MEDAN AREA

DEKAN

(Prof. Dr. Abdul Munir, M.Pd)

DEWAN PENGUJI

1. Drs. Mulia Siregar, M. Psi
2. Hasanuddin, Ph. D
3. Azhar Azis, S.Psi, M.A
4. Annawati Dewi Purba, S. Psi, M. Psi

TANDA TANGAN

.....  
 .....  
 .....  
 .....

## LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila dikemudian hari ditemukan plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 27 September 2019

  
  
  
**DINDA PERMATASARI YOHANNA**

**NPM: 15.860.0076**

# HUBUNGAN INTENSITAS MENONTON DRAMA KOREA DENGAN PERILAKU *MODELING* PADA REMAJA PUTRI

DINDA PERMATASARI YOHANNA  
15.860.0076

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada hubungan intensitas menonton drama Korea dengan perilaku *modeling* remaja putri. Dengan hipotesis: semakin tinggi tingkat intensitas menonton drama Korea maka akan semakin meningkat pula perilaku *modelling*, begitu pula sebaliknya semakin rendah tingkat intensitas menonton maka akan semakin menurun pula perilaku *modelling*. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode pengumpulan data menggunakan skala intensitas menonton drama Korea dan skala perilaku *modeling*. Populasi pada penelitian ini berjumlah 100 remaja putri anggota komunitas Kdrama *Lovers* Medan serta mengambil sampel dengan teknik *purposive sampling* sebanyak 58 remaja putri Komunitas Kdrama *Lovers* Medan. Metode analisis data menggunakan *pearson product moment*. Hasil pada penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hubungan positif antara intensitas menonton drama *Korea* dengan perilaku *modeling*, dimana  $r_{xy} = 0,982$  dengan signifikan  $p > 0,05$ . Dengan demikian maka hipotesis yang diajukan diterima. Berdasarkan dari hasil penelitian maka sumbangan intensitas menonton drama Korea sebesar 96,4% dan sisanya 3,6% lagi dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yaitu faktor sosial yang meliputi: usia, jenis kelamin, dan budaya.

**Kata kunci:** Intensitas Menonton Drama Korea, Perilaku *Modeling*

# THE RELATIONSHIP OF INTENSITY TO WATCH KOREAN DRAMA WITH MODELING BEHAVIOR OF FEMALE TEENAGER

DINDA PERMATASARI YOHANNA  
15.860.0076

## ABSTRACT

This study aims to determine whether there is a relationship between the intensity of watching Korean drama with modeling behavior of female teenager. With a hypothesis: the higher the intensity of watching Korean drama, the modeling behavior will also increase, and vice versa the lower the intensity of watching, the lower the modeling behavior will be. This research uses a quantitative with data collection methods using the scale of watching Korean drama intensity and behavioral modeling scale. The population in this study amounted to 100 teenagers members of the Kdrama Lovers Medan community and took samples with a purposive sampling technique of 58 teenagers of the Kdrama Lovers Medan Community. The method of data analysis uses the Pearson product moment. The results of this study indicate that there is a positive relationship between the intensity of watching Korean dramas with modeling behavior, where  $r_{xy} = 0.982$  with a significant  $p > 0.05$ . Thus the hypothesis proposed is accepted. Based on the results of the study, the contribution of watching Korean drama intensity was 96.4% and the remaining 3.6% was influenced by other factors, namely social factors including: age, gender, and culture.

**Keywords:** Intensity Of Watching Korean Drama, Modeling Behavior

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT yang senantiasa melimpahkan rahmat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal penelitian ini. Adapun maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk “Hubungan Intensitas Menonton Drama Korea Dengan Perilaku Modelling Pada Remaja Putri”.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan proposal penelitian ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan kerjasama yang baik dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Yayasan Haji Agus Salim Universitas Medan Area.
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Bapak Prof. Dr. H. Abdul Munir, M.Pd selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Medan Area.
4. Bapak Azhar Azis, S.Psi., M.A selaku Kepala Jurusan Psikologi Perkembangan dan selaku dosen pembimbing I yang memberikan ilmu, bimbingan, arahan, waktu serta motivasi dengan penuh kesabaran kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Annawati Dewi Purba S.Psi, M.Si selaku dosen pembimbing II yang memberikan ilmu, bimbingan, arahan, waktu serta motivasi dengan penuh kesabaran kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

6. Para Dosen Fakultas Psikologi Universitas Medan Area yang telah berkontribusi memberikan ilmu pengetahuan dan memotivasi penulis hingga saat ini dan para staf tata usaha Program Studi Psikologi Universitas Medan Area yang turut memperlancar proses penyelesaian kuliah dan skripsi peneliti.
7. Kepada Komunitas Kdrama *Lovers* Medan yang telah bersedia berpartisipasi membantu penulis dengan sangat ramah dan begitu *welcome*.
8. Kepada Almarhum Papa tercinta Johan Iskandar, S.H dan Mama tersayang Drs. Usri Susilawati terimakasih atas cinta dan kasih sayangnya, dukungan, doa, serta materi yang tak terhitung besarnya untuk mencapai semua ini.
9. Kepada mbak Irma, mbak Ajeng, mbak Indah, mas Agung, mbak Lia, dan semua keponakan saya yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, doa dan semangat kepada penulis.
10. Kepada sahabat-sahabat seperjuangan Nurul, Arista, Tasnim, Mar'i, Satrio, dan Fadhil yang selalu membantu, menguatkan, memberi semangat, menghibur dan juga sangat pengertian kepada penulis selama proses perkuliahan dan penulisan skripsi.
11. Kepada sahabat-sahabat sejati penulis *Heaven* dan Ciwai Diva, Fani, Imam, Nurul, Yuni, Putih, Fira, Diana, dan Yola yang telah sangat membantu penulis dalam penelitiannya, memberikan dukungan, menghibur hati, memberi motivasi, dan semangat kepada penulis untuk menyelesaikan secepatnya.



12. Kepada EXO dan GOT7 tercinta yang selalu menghibur, memberi kebahagiaan, semangat, dan motivasi serta inspirasi melalui karya-karyanya yang sangat berarti untuk penulis.

13. Kepada semua pihak yang telah membantu menyelesaikan skripsi penelitian ini yang tidak bisa penulis sebutkan namanya satu persatu terimakasih atas dukungan, doa, motivasi, dan semangat kepada penulis.

Akhir kata, penulis memohon maaf atas kesalahan dan kekurangan di dalam penulisan ataupun penyusunan penelitian ini. Penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun agar dapat melakukan penelitian yang lebih baik lagi. Semoga segala kebaikan dan bantuan yang diberikan akan mendapat balasan dari Allah SWT.

Medan, 26 Juli 2019

Penulis

(Dinda Permatasari Yohanna)

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>I</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>II</b>
<b>LEMBAR PERNYATAAN.....</b>	<b>III</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>IV</b>
<b>HALAMAN MOTTO.....</b>	<b>VI</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>VII</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>X</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>XIII</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>XIV</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>XV</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah.....	9
E. Tujuan Penelitian .....	9
F. Manfaat Penelitian .....	10
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>11</b>
A. Remaja.....	11
1. Pengertian Remaja .....	11
2. Karakteristik Perkembangan Remaja Putri .....	13
B. Perilaku Modelling.....	15
1. Pengertian Perilaku Modelling.....	15
2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku Modelling .....	18
3. Aspek-Aspek Perilaku Modelling.....	19
4. Ciri-Ciri Perilaku Modelling.....	20

5. Jenis-Jenis Peniruan (Modelling) .....	21
6. Prinsip-Prinsip Model atau teladan .....	22
C. Intensitas Menonton Drama Korea .....	23
1. Pengertian Intensitas .....	23
2. Pengertian Drama Korea .....	25
3. Aspek-Aspek Intensitas Menonton Drama Korea.....	26
4. Ciri-Ciri Intensitas Menonton Drama Korea.....	27
D. Hubungan Intensitas Menonton Drama Korea Dengan	
Perilaku Modelling Pada Remaja Putri .....	28
E. Kerangka Konseptual.....	30
F. Hipotesis .....	31
<b>BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>32</b>
A. Tipe Penelitian .....	32
B. Identifikasi Variabel Penelitian.....	32
C. Definisi Operasional Variabel Penelitian.....	33
1. Perilaku Modelling.....	33
2. Intensitas Menonton Drama Korea .....	33
D. Subjek Penelitian.....	34
1. Populasi.....	34
2. Sampel.....	35
3. TeknikPengambilanSampel.....	35
E. Teknik Pengumpulan Data .....	35
1. Skala Perilaku Modelling .....	36
2. Skala Intensitas Menonton Drama Korea.....	37
F. Validitas dan Reliabilitas.....	37
1. Validitas Alat Ukur .....	38
2. Reabilitas Alat Ukur.....	39
G. Teknik Analisis Data.....	40
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>41</b>
A. Orientasi Kancan Penelitian .....	41

B. Persiapan Penelitian .....	41
C. Persiapan Administrasi.....	42
D. Persiapan Alat Ukur Penelitian .....	42
1. Skala Perilaku Modelling.....	42
2. Skala Intensitas Menonton Drama Korea .....	44
E. Pelaksanaan Uji Coba Alat Ukur Penelitian.....	45
1. Hasil Uji Coba Alat Ukur Skala Perilaku Modelling.....	47
2. Hasil Uji Coba Alat Ukur Skala Intensitas Menonton Drama Korea .....	49
F. Pelaksanaan Penelitian.....	51
G. Analisis Data dan Hasil Penelitian.....	52
1. Uji Normalitas.....	52
2. Uji Linearitas.....	53
3. Hasil Perhitungan Korelasi r Product Moment.....	54
4. Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Mean Empirik.....	56
H. Pembahasan.....	59
<b>BAB V KESIMPULAN DAN PENUTUP .....</b>	<b>63</b>
1. Kesimpulan .....	63
2. Saran .....	64
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>66</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1. Skala Perilaku Modelling Sebelum Uji Coba.....	43
Tabel 4.2 .Skala Intensitas Menonton Drama Korea Sebelum Uji Coba.....	45
Tabel 4.3. Skala Perilaku <i>Modelling</i> Setelah Uji Coba.....	48
Tabel 4.4 Skala Intensitas Menonton Drama Korea Setelah Uji Coba.....	50
Tabel 4.5 Hasil Uji Reabilitas Skala.....	51
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Sebaran.....	53
Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Uji Linieritas Tabel.....	54
4.8 Hasil Perhitungan Korelasi <i>r Product Moment</i> .....	55
Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Mean Hipotetik dan Empirik.....	59

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 KerangkaKonseptual.....	30
Gambar2 Kurva 4.1. Intensitas Menonton Drama Korea Subjek Penelitian.....	58
Gambar3 Kurva 4.2. Perilaku <i>Modelling</i> Subjek Penelitian.....	58



**DAFTAR LAMPIRAN**

A. Data Skala Intensitas Menonton Drama Korea & Skala Perilaku Modelling.....	69
B. Alat Ukur Penelitian.....	70
C. Uji Validitas dan Reabilitas.....	78
D. Uji Normalitas, Linearitas, dan Hipotesis.....	88
E. Surat Keterangan Penelitian.....	95



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Remaja adalah fase dimana seseorang dihadapi dengan berbagai permasalahan di dalam rentang kehidupannya. Pada fase ini remaja akan menjalani kehidupan dengan berbagai rintangan. Remaja merupakan fase peralihan periode kehidupan anak-anak menuju dewasa. Pada fase perkembangannya maka remaja akan banyak berhubungan dengan individu lain di luar rumah begitu pula dengan nilai-nilai sosial dari kelompok remaja sebaya yang akan cenderung lebih kuat. Erikson (dalam Santrock, 2007) mengatakan bahwa remaja pada fase perkembangannya akan mengalami identitas versus kebingungan identitas (*identity vesus identity*). Kebingungan serta kegelisahan yang timbul akibat mengikuti arus gaya hidup, kelompok panutan, membuat remaja mengalami krisis identitas dan berusaha meniru perilaku orang lain. Proses meniru dan belajar dari pengalaman tidak hanya terjadi di dalam kehidupan sosial berkelompok, tetapi juga melalui media massa, seperti radio, televisi, surat kabar, internet, dan majalah.

Pada masa ini remaja banyak menggemari budaya luar atau budaya asing yang sedang trend. Salah satunya adalah budaya Korea yang banyak digemari para remaja atau yang sering disebut dengan *Hallyu wave*. *Hallyu wave* atau sering dikenal juga dengan *Korean wave* adalah istilah yang menggambarkan bagaimana budaya Korea mempengaruhi budaya di negara-negara lain. Jika diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia maka *Hallyu wave* artinya gelombang Korea atau masyarakat sering mengatakan sebutan ini dengan demam Korea. Gelombang Korea meliputi kesadaran global akan berbagai aspek dari kebudayaan Korea



Selatan seperti drama (K-Drama), musik (K-Pop), bahasa, masakan (K-*Food*), serta fashion (K-*Fashion*) dan lain-lain. Keberhasilan drama Korea membuat remaja putri meniru perilaku, bahasa, pakaian, *make-up*, bahkan tradisi dan berbagai hal lainnya yang ditampilkan dalam drama tersebut. Tak sedikit juga remaja putri yang mengikuti gaya potongan rambut seperti aktris Korea Selatan, gaya bahasa Korea seperti “*Annyeonghaseyo*” atau “*Kamsahamnida*” serta tradisi atau cara makan orang Korea yang sering menggunakan sumpit dan menyeruput *ramyeon* dan masih banyak lagi berbagai perilaku yang ditiru oleh para remaja putri melalui tayangan series K-drama.

Menonton drama Korea saat ini dikalangan remaja terutama remaja putri sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Drama Korea banyak menyajikan kisah percintaan yang romantis. Remaja putri sangat menggemari cerita yang seperti itu. Akibatnya mereka akan berkhayal dan berekspektasi terhadap kehidupannya akan sama dengan apa yang mereka lihat di drama tersebut. Drama juga berdampak terhadap perilaku para remaja, dampak yang ditimbulkan dari menonton salah satunya adalah remaja putri meniru perilaku yang ditampilkan pada drama tersebut. Kebanyakan remaja putri menjadikan para pemain tersebut sebagai *role model* dalam bertindak dan berperilaku. Menurut Bandura (1971) perilaku menonton, mengamati dan melihat merupakan salah satu proses belajar yang menggunakan gambaran kognitif dari tindakan. Modeling adalah meniru, hal tersebut merupakan proses pembelajaran dengan melihat dan memperhatikan perilaku orang lain untuk kemudian dicontoh. Bandura (1971) juga menyatakan bahwa saat ini sebagian besar modeling tingkah laku berbentuk simbolik yang dimana artinya dalam penelitian ini bentuk perilaku yang ditiru dituangkan dalam kata-kata, tanda atau gambar dari pada hanya melihat saja. Film yang ditayangkan di televisi menyajikan banyak contoh tingkah laku yang dapat mempengaruhi pengamatan. Pernyataan tersebut mendukung fenomena yang ada di lapangan mengenai bagaimana remaja

putri menonton tayangan drama Korea di televisi maupun berbagai situs online di internet dan kemudian meniru baik secara verbal maupun non verbal.

Pada era globalisasi sekarang semakin banyak teknologi yang berkembang. Masyarakat sangat mudah dalam mendapatkan informasi audio dan visual. Informasi didapatkan melalui media massa, seperti televisi, radio, koran, dan internet. Media yang banyak digunakan sekarang ialah internet. Melalui internet masyarakat dapat mengakses berbagai macam informasi dari berbagai belahan dunia, termasuk *mendownload* tayangan drama seri Korea. Media sosial salah satunya *instagram* turut mempromosikan cuplikan dari drama Korea tersebut. Hal itu menjadi salah satu daya tarik khususnya remaja sebagai salah satu yang mendapatkan dampak paling besar dari fenomena *Hallyu wave* ini. Remaja juga merupakan pengguna media sosial terbesar. Melalui berbagai aplikasi dari internet seperti *Viu*, *DrakorId*, *Iflix*, dan lain-lain. Remaja penggemar K-Drama dapat *mendownload* ataupun menonton secara streaming dengan sangat mudah. Di era globalisasi ini remaja penggemar K-Drama dapat mengakses setiap episode kapan saja dan dimana saja dengan mudah.

Televisi dan berbagai media teknologi yang canggih saat ini telah menjadi faktor yang tak terpisahkan dalam membentuk diri kita. Menurut Admas (2013) adegan sinetron pun sering kali ditiru dalam perilaku remaja sehari-hari, dengan semakin seringnya waktu yang digunakan menonton televisi maka akan semakin kuat pula pengaruh yang diberikan televisi. Apalagi alur cerita yang disajikan sesuai dengan kehidupan remaja saat ini. Percintaan, kehidupan sekolah, dan pergaulan menjadi fokus utama yang disajikan oleh tayangan drama Korea. Perilaku akibat adanya proses meniru tersebut dalam psikologi dikenal dengan teori belajar sosial atau *learning social theory* milik Albert Bandura. Penelitian Parwadi (2004), televisi mampu membuat orang mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar di layar televisi walaupun hanya sekali ditayangkan. Maka bisa dikatakan bahwa remaja belajar mengenai lingkungan sosialnya bisa melalui televisi dan hasil dari belajar inilah yang

kemudian berfungsi sebagai panduan untuk bertindak dan menyebabkan perubahan perilaku. Hasil penelitian Oetomo (2008) juga diperoleh data sebesar 65 % hal yang mempengaruhi perilaku kaum muda dari tayangan drama. Peristiwa ini dikatakan para psikolog “*what they see is what they do*” .

Fenomena di atas sesuai dengan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti para remaja putri penggemar tayangan drama Korea:

“Nonton drama itu kak udah kayak kewajiban buat saya. Ya banyak kak yang udah ditonton. Baru-baru ini udah 2 drama yang baru selesai, *My Id is Gangnam Beauty* sama *Why Secretary Kim*. Kalau nonton 3 hari bisa abis 2 drama kak. Satu hari itu bisa 12 episode abis. Suka keterusan kalo nonton, tadinya Cuma mau 2 episode aja. Rasanya seneng kak udah terbiasa juga udah hafal juga aktor sama aktrisnya, namanya, terus mana yang cantik yang ganteng heheheh. Gara-gara nonton itu sekarang kalo bicara ke temen suka pake bahasa Korea gitu manggil yang lebih tua “*Oppa*” atau “*Eonni*”. Sekarang yang lagi ngetrend kali potongan poni ala Korea gitu kak, ya ke ikut juga jadi potong model gitu. Kalo di drama mereka suka pake *cream* gitu sebelum tidur lagi ngetrend 7 tahap pemakaian sama step-stepnya banyak yang ngikutin. Jadi sekarang sama temen-temen lagi ikut nyobain biar cantik kayak Park Min Young hahaha”

(komunikasi personal, Senin 19 November 2018)

Pernyataan yang diberikan oleh remaja putri dari salah satu komunitas Kpop di kota Medan bahwa remaja tersebut juga dipengaruhi oleh lingkungan sosialnya yang sama-sama menyukai tayangan drama Korea dan kemudian memberi efek kecanduan, sensasi bahagia dan kemudian mulai meniru berbagai perilaku baik verbal maupun non verbal tayangan yang disajikan oleh drama Korea tersebut. Frekuensi menonton drama Korea yang cenderung sering, turut menjadi alasan timbulnya perilaku modelling. Remaja putri cenderung meniru perilaku seseorang yang digemarinya.

“Saya bisa dibilang setiap hari nonton drama Korea kak. Apalagi biasanya nonton kalo yang main itu udah tau pemerannya siapa terus ganteng, cantik juga. Biasanya 16 episode selesai 2 hari. Suka juga terkadang karena kebiasaan denger mereka ngomong Korea jadi ke ikut. Kalok ke temen suka bilang makasihnya “*Kansahamnida* haha...”

terus “*Annyeong*”. Terkadang paling suka niruin cara makan mereka, mereka tu kalo makan seringnya pake sumpit terus kalo makan mie diseruput tandanya makanan itu enak. Jadi sekarang kalo makan seringnya pake sumpit terus kuahnya diseruput sampe bunyi hehehe”

(komunikasi personal, Senin 19 November 2018)

Remaja putri cenderung menyukai sesuatu berdasarkan visualnya. Mereka menyukai sesuatu yang enak dipandang mata. Semakin sering mereka menonton tayangan drama tersebut maka timbul keinginan para remaja putri tersebut meniru perilaku baik secara verbal maupun non verbal. Gaya bahasa dan tradisi makan orang Korea yang ditayangkan di dalam drama menjadi model mereka untuk melakukan proses peniruan. Ketertarikan remaja putri terhadap aktris dan aktor yang berperan di drama tersebut memperkuat mereka untuk meniru baik gaya bahasa maupun perilaku.

Bandura (1971) menyatakan bahwa kognitif merupakan salah satu faktor terjadinya perilaku modeling. Di mana aktivitas menonton akan melibatkan kognitif. Dari penelitian Bandura (1971) menggunakan *Bobo Doll* tersebut didapatkan bahwa belajar melalui observasi dapat terjadi dengan hanya menonton model saja dan melalui observasi seorang anak dapat belajar perilaku. Dalam hal ini anak tidak langsung memberikan respon (perilaku) yang langsung dapat diobservasi, tetapi anak menyimpan apa yang diobservasinya tersebut dalam bentuk kognitifnya (*cognitive form*) Bentuk kognitif ini akan tetap aktif dan ketika berada di suatu kondisi serupa maka akan secara spontan *cognitive form* turut serta dalam menentukan perilaku.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai remaja, dimana remaja merupakan fase peralihan periode kehidupan anak-anak menuju dewasa. Pada fase perkembangannya remaja mengalami krisis identitas dan berusaha meniru perilaku orang lain. Hadirnya fenomena

*Hallyu wave* ke Indonesia, salah satunya K-Drama atau drama Korea yang disukai para

remaja putri membuat remaja putri intens dalam menonton drama Korea. Mereka menyukai visual para aktris dan aktor yang berperan di dalam drama tersebut. Remaja yang menjadikan aktris dan aktor korea sebagai *role-model* dalam berperilaku menjadi salah satu yang menarik perhatian peneliti. Berdasarkan hal tersebut peneliti menemukan permasalahan yang akan diangkat oleh peneliti. Peneliti ingin mengetahui hubungan intensitas menonton drama Korea dengan perilaku modeling pada remaja putri.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan fenomena dan latar belakang permasalahan serta hasil wawancara yang telah diuraikan di atas bahwa banyak remaja yang menonton drama Korea dengan intensitas yang cenderung tinggi dan meniru perilaku artis yang bermain di drama tersebut. Baik secara verbal maupun non verbal. Remaja putri juga cenderung mengikuti trend yang ada mengenai demam Korea.

Hal ini berkaitan dengan pendapat Barlow (dalam Pervin dan Cervone, 2012) sebagian besar dari yang dipelajari manusia terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modelling*). Dalam hal ini seseorang mengubah perilakunya melalui pengamatan sekelompok orang dalam merespon sebuah stimulus tertentu.

Berdasarkan penelitian terdahulu oleh Saputri (2009) mengenai hubungan intensitas menonton drama korea dengan perilaku berpakaian remaja dimana remaja meniru cara berpakaian yang ditampilkan pada tayangan drama Korea tersebut. Terdapat hubungan yang sangat signifikan antara variabel intensitas menonton tayangan drama seri Korea dengan variabel perilaku berpakaian remaja. Hal ini berdasarkan nilai koefisiensi korelasi sebesar 0,540 dan nilai signifikansi sebesar 0,000. Dengan demikian, tingginya intensitas menonton

tayangan drama seri Korea di televisi mendorong remaja melihat gagasan yang disajikan dalam tayangan tersebut sebagai realitas dan berperilaku seperti apa yang ditampilkan dalam tayangan tersebut. Semakin tinggi intensitas menonton tayangan drama seri Korea di televisi maka akan semakin modis pula perilaku berpakaian pada remaja.

Berdasarkan hasil penelitian Sella (2013) diperoleh data sebesar 65 % hal yang mempengaruhi perilaku kaum muda dari tayangan Drama, yaitu pengaruh aktor dan artis Korea (Gaya berpakaian, Gaya rambut didalam drama), Tempat *shooting* dan cerita yang disajikan. Sehingga diperoleh hasil hipotesis alternative ( $H_a$ ) diterima yaitu adanya pengaruh tayangan Drama Korea terhadap tingkah laku kaum muda.

Dari gambaran yang telah dikemukakan diatas, maka peneliti tertarik untuk meneliti tentang hubungan intensitas menonton drama Koreadengan perilaku modeling pada remaja putri.

### **C. Batasan Masalah**

Dalam sebuah penelitian, permasalahan yang akan diteliti perlu dibatasi agar sebuah penelitian menjadi lebih terfokus dan diharapkan dapat menjawab permasalahan dengan lebih efektif dan efisien. Pada penelitian ini, fokus permasalahan yang ingin diteliti adalah membahas tentang hubungan intensitas menonton drama Korea dengan perilaku modelling pada remaja putri dengan menjelaskan tentang perilaku seperti apa saja yang ditiru oleh remaja putri setelah menonton drama Korea. Pada penelitian ini, fokus permasalahan yang ingin diteliti adalah hubungan intensitas menonton drama Korea dengan perilaku modeling pada remaja putri.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka perumusan dalam penelitian ini adalah untuk melihat apakah ada “Hubungan Intensitas Menonton Drama Korea Dengan Perilaku Modeling Pada Remaja Putri”.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah peneliti ingin mengetahui hubungan intensitas menonton drama Korea dengan perilaku modeling pada remaja putri yang ikut komunitas Kpopers Medan.

#### **F. Manfaat Penelitian**

##### 1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan khususnya psikologi perkembangan sehingga dapat dimanfaatkan sebagai bahan referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai berbagai permasalahan yang dihadapi remaja terutama permasalahan perilaku modeling dan untuk memperkaya sumber kepustakaan yang dapat dijadikan penunjang bagi peneliti selanjutnya. Serta untuk diterapkan dalam bidang-bidang ilmu perkembangan.

##### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi remaja putri, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi mengenai dampak *hallyu wave* salah satunya intensitas menonton drama korea terhadap perilaku

modeling. Diharapkan dapat memberi wawasan pada remaja putri dalam memilah dan memilih hal dan tingkah laku apa saja yang harus dan tidak boleh ditiru terhadap kebudayaan dari luar yang berkembang pesat saat ini didalam negeri kita.

- b. Bagi peneliti lain, diharapkan hasil dari penelitian ini mampu menjadi sumber informasi ataupun penelitian yang akan dikembangkan di kemudian hari





## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. REMAJA

##### 1. Pengertian Remaja

Istilah *adolescence* seperti yang digunakan saat ini mempunyai arti yang lebih luas, mencakup kematangan mental, emosional, sosial, dan fisik. Piaget mengatakan bahwa secara psikologis, masa remaja adalah usia dimana individu berintegrai dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak tidak lagi merasa dibawah tingkat orang-orang yang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama, sekurang-kurangnya dalam masalah hak (Hurlock, 2003).

Hurlock (2003) menyatakan bahwa masa remaja merupakan masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, dimulai saat anak secara seksual matang dan berakhir saat ia mencapai usia matang secara hukum. Sedangkan menurut Monks (2002), remaja adalah individu yang berusia antara 12-21 tahun yang sedang mengalami masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, dengan pembagian 12-15 tahun masa remaja awal, 15-18 tahun masa remaja pertengahan (madya) dan 18-21 tahun masa remaja akhir. Remaja madya berada pada tahap dimana individu melalui perkembangannya dengan ditandai perkembangan kemampuan berfikir yang baru.

Pada masa ini teman sebaya masih berperan penting namun individu sudah lebih mampu mengarahkan diri sendiri (self directed). Remaja juga mulai mengembangkan kematangan tingkah laku, belajar mengendalikan impulsivitas, dan membuat keputusan-keputusan awal yang berkaitan dengan sekolah dan pekerjaan yang kelak ingin ia capai.

Remaja dalam tahap pertengahan atau madya, mulai menginginkan sesuatu atau mendakan sesuatu dan mencari-cari sesuatu merasa sunyi dan merasa tidak dapat mengerti dan tidak dimengerti oleh orang lain. Pada masa ini remaja madya juga cenderung berada dalam kondisi kebingungan dan terhalang dari pembentukan kode moral karena ketidakkonsistenan dalam konsep benar dan salah yang ditemukannya dalam kehidupan sehari-hari. Akibatnya remaja seringkali ingin membentuk nilai-nilai mereka sendiri yang mereka anggap benar, baik, dan pantas untuk dikembangkan di kalangan mereka sendiri. Keraguan semacam ini juga jelas dalam sikap terhadap aturan seperti perilaku mencontek di sekolah.

Corak keagamaan pada tahap ini ditandai dengan adanya pertimbangan sosial. Dalam kehidupan keagamaan mereka timbul konflik antara pertimbangan moral dan material. Pada tahap ini mulai tumbuh semacam kesadaran akan kewajiban untuk mempertahankan aturan-aturan yang ada, namun belum dapat mempertanggungjawabkan secara pribadi (Monks, 2002).

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa remaja madya atau remaja pertengahan usia 15-18 tahun masih berfikir bahwa teman sebaya masih berperan penting tetapi individu sudah lebih mampu mengarahkan diri sendiri (*self directed*) dan menganggap bahwa penerimaan dari lawan jenis juga menjadi hal penting. Selain itu, remaja madya cenderung berada dalam kondisi kebingungan dan terhalang dari pembentukan kode moral karena adanya keraguan dalam konsep benar dan salah yang ditemukannya dalam kehidupan sehari-hari.

## **2. Karakteristik Perkembangan Remaja Putri**

Masa remaja sering dikenal dengan masa mencari jati diri. Erickson (dalam Asrori dan Ali, 2016) menyebutnya dengan identitas ego (*ego identity*). Hal ini terjadi karena masa remaja merupakan masa peralihan antara masa kehidupan anak-anak dan masa kehidupan orang dewasa. Ketika dilihat dari segi fisik, mereka sudah bukan anak-anak melainkan seperti orang dewasa, tetapi jika mereka diperlakukan sebagai orang dewasa dan pada kenyataannya belum dapat menunjukkan sikap kedewasaannya.

Secara biologis perubahan yang terlihat saat remaja putri mengalami pertumbuhan dari masa anak-anak menjadi remaja, ialah mulai mengalami menstruasi, payudara mulai tumbuh, berat dan tinggi badan mulai bertambah, mulai tumbuh rambut di wilayah-wilayah tertentu, serta kelenjar minyak lebih aktif dan keringat lebih banyak. Sikap yang ditunjukkan oleh remaja putri di fase perkembangannya sebagai berikut:

- a. Kegelisahan, di fase perkembangannya remaja mempunyai banyak idealisme, keinginan, dan angan-angan. Namun, remaja putri sering mengalami kegelisahan akibat dari keinginannya yang jauh lebih besar dibandingkan dengan kemampuannya.
- b. Pertentangan, pada umumnya remaja putri sering mengalami kebingungan karena sering terjadi pertentangan pendapat antara remaja dengan orangtua. Akibat dari pertentangan tersebut biasanya remaja ingin melepaskan diri dari orantuanya. Namun remaja juga takut dalam mengambil resiko.
- c. Mengkhayal, akibat dari keinginan yang belum dapat terpenuhi maka remaja akan memilih mengkhayal untuk memenuhi kepuasannya. Remaja putri cenderung sering mengkhayal tentang romantika hidup.

- d. Aktivitas berkelompok, remaja putri biasanya akan lebih sering berkumpul dengan teman sebayanya untuk saling mencurahkan hati dan pikirannya mengenai kesulitan yang dialami.
- e. Keinginan mencoba segala sesuatu, remaja cenderung memiliki rasa ingin tahu yang tinggi. Akibat dari rasa ingin tahu yang besar mereka akan mencoba segala sesuatu yang baru seperti halnya remaja putri mencoba memakai kosmetik walaupun dilarang oleh sekolah.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai sikap yang ditunjukkan oleh remaja putri di fase perkembangannya maka remaja putri sering mengalami kegelisahan, pertentangan, mengkhayal, aktivitas berkelompok, serta keinginan mencoba segala sesuatu.

## B. PERILAKU MODELLING

### 1. Pengertian Perilaku *Modelling*

Menurut Bandura (1971) *Modelling* adalah suatu pembelajaran dengan teknik merubah, menambah, maupun mengurangi tingkah laku individu, dengan belajar melalui observasi langsung (*observational learning*) untuk meniru perilaku orang maupun tokoh yang ditiru (model) sehingga individu memperoleh tingkah laku yang diinginkan dengan melibatkan proses kognitif. Menurut Bandura (1971) perlakuan seseorang adalah hasil interaksi faktor dalam diri (kognitif) dan lingkungan. Pandangan ini kemudian dikemukakan dengan adanya teori pembelajaran sosial yang di dalam teorinya Bandura dan Walter (dalam Santrock, 2014) menjalankan kajian terhadap perlakuan anak-anak yang menonton orang dewasa memukul, mengetuk dengan palu besi serta menjerit-jerit dalam video. Melalui observasi, individu dapat memperoleh respon yang tidak terhingga banyaknya, yang mungkin diikuti dengan hubungan atau penguatan. Inti dari belajar melalui observasi adalah modeling.

Menurut Davidoff (dalam Purwanta, 2012) modelling merupakan suatu proses kognisi untuk melakukan tindakan atau aksi seperti yang dilakukan oleh model dengan melibatkan indra sebagai penerima stimulus atau rangsang dan pemasangan kemampuan persepsi untuk mengolah informasi dari stimulus atau rangsang tersebut dengan kemampuan aksi untuk melakukan gerakan motorik. Proses ini melibatkan kemampuan kognisi tahap tinggi karena tidak hanya melibatkan bahasa, namun juga pemahaman terhadap pemikiran orang lain. Individu harus mempergunakan indranya, seperti mata, telinga, dan pikiran yang terpusat pada model. *Modelling* disebut juga *observational learning*, atau social learning. Teori ini dikembangkan oleh Albert Bandura.

Menurut Barlow (dalam Pervin dan Cervone, 2012) Perilaku *modelling* atau sering disebut dengan istilah “imitasi” adalah prosedur berdasarkan perilaku yang bertujuan untuk memperkuat atau melemahkan perilaku seseorang. Dalam hal ini seseorang mengubah perilakunya melalui pengamatan sekelompok orang dalam merespon sebuah stimulus tertentu. Sebagian besar dari yang dipelajari manusia terjadi melalui peniruan (*imitation*) dan penyajian contoh perilaku (*modelling*). Pada saat melihat tingkah laku orang lain, individu akan belajar meniru tingkah laku tersebut atau menjadikan orang lain sebagai model bagi dirinya. Pembelajaran observasional adalah pembelajaran yang melibatkan pemerolehan keterampilan, strategi dan keyakinan dengan mengamati orang lain (Alwisol, 2009).

Inti dari pembelajaran sosial adalah pemodelan (*modelling*), teori belajar sosial berdasarkan pada penjelasan Bandura bahwa sebagian besar dari pada tingkah laku manusia adalah diperoleh dari dalam diri, dan prinsip pembelajaran sudah cukup untuk menjelaskan bagaimana tingkah laku berkembang. Perilaku yang ditiru menurut Soekanto (dalam Widyaningsih dan Saraswati, 2006) adalah berupa penampilan (*performance*), sikap (*attitude*), tingkah laku (*behavior*), gaya hidup (*life style*) seseorang yang ditiru. Bandura

(dalam Santrock, 2014) bahwa manusia tidak hanya dikuasai oleh kekuatan internal dalam dirinya, melainkan sebagai hasil interaksi yang berkelanjutan dari lingkungan. Perilaku meniru atau imitasi merupakan dorongan untuk meniru orang lain. Peniruan tidak terjadi secara otomatis melainkan dipengaruhi oleh sikap menerima dan mengagumi terhadap apa yang diimitasi.

Bandura dalam eksperimennya yang sangat terkenal adalah eksperimen Bobo Doll yang menunjukkan perilaku anak meniru perilaku agresif dari orang dewasa disekitarnya. "*Sosial Cognitive Theory examines the processes involved as people learn from observing others and gradually acquire control over their own behaviour*" (Bandura, 1971). Bandura menyatakan bahwa proses pembelajaran akan dapat dilaksanakan dengan lebih berkesan dengan menggunakan pendekatan "permodelan". Subjek dalam kelompok eksperimen diperlihatkan model manusia, kartun atau model dalam film yang terlibat dengan tingkah laku agresif terhadap boneka Bobo plastik yang besar. Ternyata subjek yang menjadi kelompok eksperimen juga meniru perilaku model dengan memukul, menendang atau menimpuk boneka plastik tersebut. Sedangkan dalam kelompok control, subjek melihat model-model yang sama tidak melakukan apa-apa pun terhadap patung plastik. Hasil studi eksperimen ini menunjukkan bahwa anak-anak dalam kelompok eksperimen memamerkan tingkah laku agresif apabila dibiarkan bersama patung plastik tersebut.

Berdasarkan penjelasan di atas mengenai perilaku *modelling*, maka dapat disimpulkan bahwa *modelling* melibatkan penambahan atau pengurangan tingkah laku yang teramati, menggeneralisir beberapa pengamatan sekaligus dan melibatkan proses kognitif. Melalui *modelling* seseorang dapat memperoleh tingkah laku baru. Hal ini dapat terjadi karena adanya kemampuan kognitif. Stimuli berbentuk tingkah laku model ditransformasi menjadi

gambaran mental, dan kemudian ditransformasi menjadi simbol verbal yang dapat diingat kembali suatu saat nanti.

## **2. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Perilaku *Modelling***

Bandura (1971) menyatakan bahwa faktor sosial, faktor kognitif dan faktor perilaku berperan penting dalam pembelajaran. Ketiga faktor tersebut saling berinteraksi:

- a. Faktor sosial atau lingkungan mencakup pengamatan seseorang terhadap perilaku yang akan ditiru. Pengamatan ditentukan oleh pola-pola hubungan sosial. Pola interaksi, norma-norma sosial, pengaruh antar individu seperti jenis kelamin, usia, budaya, dan agama adalah faktor yang berasal dari lingkungan dan dapat mempengaruhi proses pembelajaran.
- b. Faktor kognitif individu mengenai tentang penerimaan seseorang dalam melakukan peniruan. Karakteristik seseorang dan faktor-faktor berupa pengamatan, ingatan, perencanaan dan penilaian. Dalam proses pembelajaran sosial faktor-faktor yang berasal dari individu tersebut memiliki pengaruh yang sangat penting seperti pengetahuan, sikap, dan harapan. Dalam hal ini kognitif berkaitan erat dengan pengalaman hasil pengamatan.
- c. Faktor perilaku berkaitan erat dengan bagaimana seseorang mentransformasi stimuli menjadi sebuah perilaku. Faktor perilaku yang mempengaruhi proses pembelajaran sosial, yaitu keterampilan, latihan, dan efektivitas diri.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan ada tiga faktor yang mempengaruhi perilaku modeling, yaitu faktor sosial atau lingkungan mencakup pengamatan seseorang terhadap perilaku yang akan ditiru, faktor kognitif individu mengenai tentang

penerimaan seseorang dalam melakukan peniruan, dan faktor perilaku berkaitan erat dengan bagaimana seseorang mentransformasi stimuli menjadi sebuah perilaku.

### 3. Aspek-Aspek Perilaku *Modelling*

Menurut Bandura (dalam Alwisol, 2009) ada empat aspek penting dalam perilaku *modelling*:

- a. Perhatian (*attention*) dalam hal ini perhatian sangat dibutuhkan dalam proses pengamatan. Seseorang harus memperhatikan seperti apa perilaku atau tindakan model yang akan ditiru. Subjek memberi perhatian tertuju kepada nilai, harga diri, sikap, dan lain-lain yang dimiliki model.
- b. Mengingat (*retention*) subjek harus merekam peristiwa dan tingkah laku yang akan ditiru, kemudian disimbolisasikan dalam ingatan. Baik dalam bentuk verbal maupun dalam bentuk gambaran atau imajinasi.
- c. Peniruan tingkah laku model (*behavior production*). Sesudah mengamati dengan penuh perhatian dan memasukkannya ke dalam ingatan, kemudian si pengamat bertingkah laku. Hal ini lebih menegaskan kepada kemampuan motorik pengamat dalam meniru suatu perilaku baik secara keseluruhan maupun sebagian. Menghasilkan apa yang disimpan dalam bentuk perilaku.
- d. Motivasi dan penguatan (*motivation and reinforcement*). Dalam hal ini penguatan sangat penting untuk mengetahui seberapa mampu pengamat dalam melakukan peniruan tersebut. Namun, penguat yang dimaksudkan disini berupa motivasi karena motivasi adalah penggerak individu untuk terus melakukan sesuatu.

Berdasarkan uraian di atas maka terdapat lima aspek penting perilaku modeling, yaitu perhatian, mengingat, peniruan tingkah laku model, dan motivasi atau penguatan.



#### 4. Ciri-Ciri Perilaku *Modelling*

Menurut Bandura (1971) pemodelan memiliki ciri-ciri dalam pembelajaran sosial sebagai berikut:

- a. Memiliki perhatian yang cukup besar akan hal tersebut.
- b. Menjunjung tinggi atau mengagumi hal-hal yang ada pada model,
- c. Ingin memperoleh penghargaan sosial seperti model,
- d. Meniru suatu kemampuan dari kecakapan yang didemonstrasikan oleh model seperti bahasa, perilaku, nilai, dan lain-lain.
- e. Proses pembelajaran meliputi perhatian, mengingat, dan peniruan.

Berdasarkan uraian tersebut maka ciri-ciri dari perilaku modeling adalah memiliki perhatian yang cukup besar akan hal tersebut. , menjunjung tinggi atau mengagumi hal-hal yang ada pada model, ingin memperoleh penghargaan sosial seperti model, meniru suatu kemampuan dari kecakapan yang didemonstrasikan oleh model seperti bahasa, perilaku, nilai, dan lain-lain, serta proses pembelajaran meliputi perhatian, mengingat, dan peniruan.

#### 5. Jenis-Jenis Peniruan (*Modelling*)

Menurut Bandura (1971) jenis-jenis perilaku *modelling*, sebagai berikut:

- a. Peniruan langsung, dikembangkan berdasarkan teori pembelajaran sosial Albert Bandura. Ciri khas pembelajaran ini adalah adanya modeling yaitu suatu fase dimana seseorang memodelkan atau mencontohkan sesuatu melalui demonstrasi bagaimana suatu keterampilan itu dilakukan. Meniru tingkah laku yang ditunjukkan oleh model melalui proses perhatian, contohnya meniru gaya artis yang disukai dan bahasa dalam

drama Korea digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

- b. Peniruan tidak langsung adalah melalui imajinasi atau perhatian secara tidak langsung. Contohnya, meniru watak seseorang yang dilihat dalam drama Korea.
- c. Peniruan gabungan, peniruan jenis ini adalah dengan cara menggabungkan tingkah laku yang berlainan yaitu peniruan langsung dan tidak langsung. Contohnya, mahasiswa meniru gaya artis yang disukai, bahasa yang digunakan dan watak seseorang yang dilihat dalam drama Korea.
- d. Peniruan sesaat atau seketika, tingkah laku yang ditiru hanya sesuai untuk situasi tertentu saja. Contohnya meniru cara berpakaian yang dilihat dalam drama Korea tetapi tidak digunakan dalam area kampus.
- e. Peniruan berkelanjutan, tingkah laku yang ditiru boleh ditonjolkan dalam situasi apapun. Contohnya mahasiswa meniru gaya bahasa dari drama Korea yang disukainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, maka terdapat lima jenis perilaku *modelling*, yaitu peniruan langsung, peniruan tidak langsung, peniruan gabungan, peniruan sesaat atau seketika, dan peniruan berkelanjutan.

## 6. Prinsip-Prinsip Model atau teladan

Lefudin (2017) berikut adalah hal hal yang harus diperhatikan bahwa faktor model atau teladan mempunyai prinsip-prinsip sebagai berikut:

- a. Tingkat tertinggi belajar dari pengamatan diperoleh dengan cara mengorganisasikan sejak awal dan mengulangi perilaku secara simbolik kemudian melakukannya. Proses mengingat akan lebih baik dengan cara perilaku yang ditiru dituangkan dalam kata-kata, tanda atau gambar dari pada hanya melihat saja.

- b. Individu lebih menyukai perilaku yang ditiru jika sesuai dengan nilai yang dimilikinya.
- c. Individu akan menyukai perilaku yang ditiru jika model tersebut disukai dan dihargai serta perilakunya mempunyai nilai yang bermanfaat.

Berdasarkan uraian di atas maka terdapat tiga prinsip model atau teladan dalam *modelling*, yaitu tingkat tertinggi belajar dari pengamatan diperoleh dengan cara mengulangi perilaku secara simbolik kemudian melakukannya, individu lebih menyukai perilaku yang ditiru jika sesuai dengan nilai yang dimilikinya, individu akan menyukai perilaku yang ditiru jika model tersebut disukai dan dihargai serta perilakunya mempunyai nilai yang bermanfaat.

## **B. INTENSITAS MENONTON DRAMA KOREA**

### **1. Pengertian Intensitas Menonton**

Vanderwater (2008) menyatakan bahwa intensitas adalah kekuatan atau kedalaman sikap terhadap sesuatu. Selanjutnya, dalam kamus Bahasa Inggris intensitas di istilahkan dengan *Intensity*, diartikan dengan kehebatan atau kekuatan dan seberapa sering jumlah atau banyaknya individu dalam melakukan kegiatan. Shore (2005) intensitas menyatakan frekuensi atau angka yang menunjukkan berapa kali sesuatu kegiatan terjadi. Hukum frekuensi menyatakan bahwa semakin sering sesuatu perbuatan dilakukan, maka semakin cepat proses belajarnya.

Menurut Echols dan Shadily (Shore, 2008) intensitas dalam kehidupan sehari-hari menggambarkan tingkat atau ukuran. Intensitas ini merupakan sebuah istilah yang terkait dengan “pengeluaran energi” atau banyaknya kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dalam

waktu tertentu. Intensitas berarti kualitas dari tingkat kedalaman: kemampuan, kekuatan, daya

atau konsentrasi terhadap sesuatu atau tingkat keseringan atau kedalaman cara atau sikap, perilaku seseorang (Saputri, 2009).

Menurut Shore (2005) menonton adalah proses persepsi yang terjadi karena adanya rangsangan terhadap panca indera. Proses tersebut diawali oleh penafsiran terhadap masukan sensoris yang dipengaruhi oleh pengalaman masa lampau seseorang yang terlibat kecerdasan emosi, dan intensitas konsentrasi berfikir. Penggabungan dari semua unsur tersebut akan menghasilkan persepsi yang diperoleh dari objek yang berbentuk film/tayangan di televisi.

Berdasarkan dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa Intensitas berarti kualitas dari tingkat kedalaman yang meliputi kemampuan, daya konsentrasi terhadap sesuatu, tingkat keseringan dan kedalaman cara atau sikap seseorang pada objek tertentu. Jadi, intensitas menonton televisi dapat dipahami sebagai tingkat keseringan (frekuensi) atau seberapa sering dan seberapa lama kegiatan tersebut dilakukan, serta meliputi kualitas kedalaman menonton atau durasi dan daya konsentrasi untuk menonton.

## 2. Pengertian Drama Korea

Drama Korea (bahasa Korea: 한국드라마) mengacu pada drama televisi di Korea, dalam sebuah format miniseri, diproduksi dalam bahasa Korea. Banyak dari drama ini telah menjadi populer di seluruh Asia dan telah memberi kontribusi pada fenomena umum dari gelombang Korea, dikenal sebagai "*Hallyu* (bahasa Korea: 한류)", dan juga "Demam Drama" di beberapa negara. Drama Korea yang paling populer juga telah menjadi populer di bagian lain dunia seperti Amerika Latin, Timur Tengah, dan di tempat lain.

Drama Korea atau lebih sering dikenal dikalangan remaja dengan sebutan K-Drama yaitu serial drama yang ditayangkan di televisi Korea. Di Korea, drama diartikan sebagai satu

genre sastra yang dibuat untuk dipentaskan. Dalam kajian sastra drama Korea, semua jenis drama, baik drama tradisional maupun drama modern semua termasuk ke dalam kajian sastra. Namun masyarakat umum mengenal kata drama sebagai tayangan cerita di televisi. Drama Korea merupakan awal dari mulainya fenomena Hallyu di berbagai negara. Perusahaan televisi Korea mengeluarkan biaya besar untuk memproduksi drama dan beberapa diantaranya yang mencetak kesuksesan, ditayangkan di luar negeri.

Secara umum, ada dua *genre* utama drama Korea. *Genre* pertama menyerupai opera sabun barat dengan pendek, mengakhiri plot, dan tanpa referensi seksual yang jelas sering ditemukan di drama barat. Drama ini biasanya melibatkan konflik terkait dengan hubungan, tawar-menawar uang, hubungan antara mertua (biasanya antara ibu dan anak/menantu perempuan). Selain itu, mereka sering termasuk rumit cinta segitiga dimana pahlawan wanita biasanya jatuh cinta dengan seorang "anak nakal" karakter utama yang menganiaya dirinya. Drama ini berlangsung dari 16 episode sampai lebih dari 100 (biasanya tidak lebih dari 200 episode).

Genre utama lainnya adalah drama sejarah Korea (juga dikenal sebagai *sa geuk*), yang merupakan dramatisasi fiksi sejarah Korea. Korea drama sejarah biasanya melibatkan alur cerita yang sangat kompleks dengan kostum yang rumit, set dan efek khusus. Seni bela diri, pertarungan pedang dan kuda sering komponen besar dari drama sejarah Korea juga. Drama Korea, drama sejarah apakah atau drama modern, biasanya ditandai dengan kualitas produksi yang sangat baik, karakter dengan kedalaman, cerdas naskah tetapi sebagian besar bergantung pada penggunaan karakter pola dasar.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa drama Korea adalah serial drama yang ditayangkan di televisi Korea serta awal mula munculnya Hallyu di berbagai

belahan dunia dengan dua genre yaitu menyerupai opera sabun barat atau sering dikenal dengan drama modern dan drama sejarah Korea.

### **3. Aspek-Aspek Intensitas Menonton Drama Korea**

Pada penelitian ini sebagaimana dikemukakan oleh Hurlock (2003) bahwa menonton ditimbulkan berdasarkan rasa minat. Di mana minat selalu mempunyai dua aspek, yaitu aspek kognitif dan aspek afektif.

- a. Aspek kognitif didasarkan pada keuntungan dan kepuasan pribadi yang dapat diperoleh dari menonton. Hal ini berdasarkan pada pengalaman pribadi yang dipelajari di rumah, sekolah, masyarakat, dan media massa.
- b. Aspek afektif merupakan konsep emosional yang membangun aspek kognitif. Hal ini berkembang dari pengalaman pribadi serta sikap yang dianggap penting terhadap aktivitas menonton. Emosi positif yang didapatkan dari menonton semakin memperkuat kecenderungan atau intensitas seseorang dalam menonton.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa ada dua aspek dalam menonton drama Korea yaitu aspek kognitif didasarkan pada keuntungan dan kepuasan pribadi yang dapat diperoleh dari menonton dan aspek afektif yang merupakan konsep emosional yang membangun aspek kognitif.

### **4. Ciri-Ciri Intensitas Menonton Drama Korea**

Vanderwater (2008) membagi intensitas menjadi empat ciri, yaitu:

- a. Perhatian dalam menonton drama Korea
- b. Pemahaman terhadap tayangan drama Korea yang disajikan.

- c. Durasi dalam menonton
- d. Frekuensi atau tingkat keseringan

Berdasarkan ciri-ciri tersebut, maka pada penelitian ini untuk mengungkapkan variabel intensitas menonton drama korea berdasarkan pada perhatian, pemahaman, durasi serta tingkat keseringan (frekuensi), terhadap tayangan drama Korea yang disajikan.

### **C. HUBUNGAN INTENSITAS MENONTON DRAMA KOREA DENGAN PERILAKU *MODELLING*.**

Di era globalisasi saat ini akses untuk memperoleh informasi sangatlah mudah untuk didapatkan. Seperti saat ini remaja sangat lekat dengan penggunaan media sosial seperti melakukan streaming atau menonton secara online melalui internet. Menurut data survey Nielson, drama Korea juga merupakan acara yang paling digemari saat ini karena mengangkat tema kehidupan sehari-hari yang ringan sehingga tidak heran menjadi tayangan yang paling dinanti, termasuk para remaja (Martiana, 2007). Faktanya menurut Parwadi (2004) tayangan drama Korea sangat mempengaruhi perilaku penontonnya salah satunya adalah perilaku *modelling*

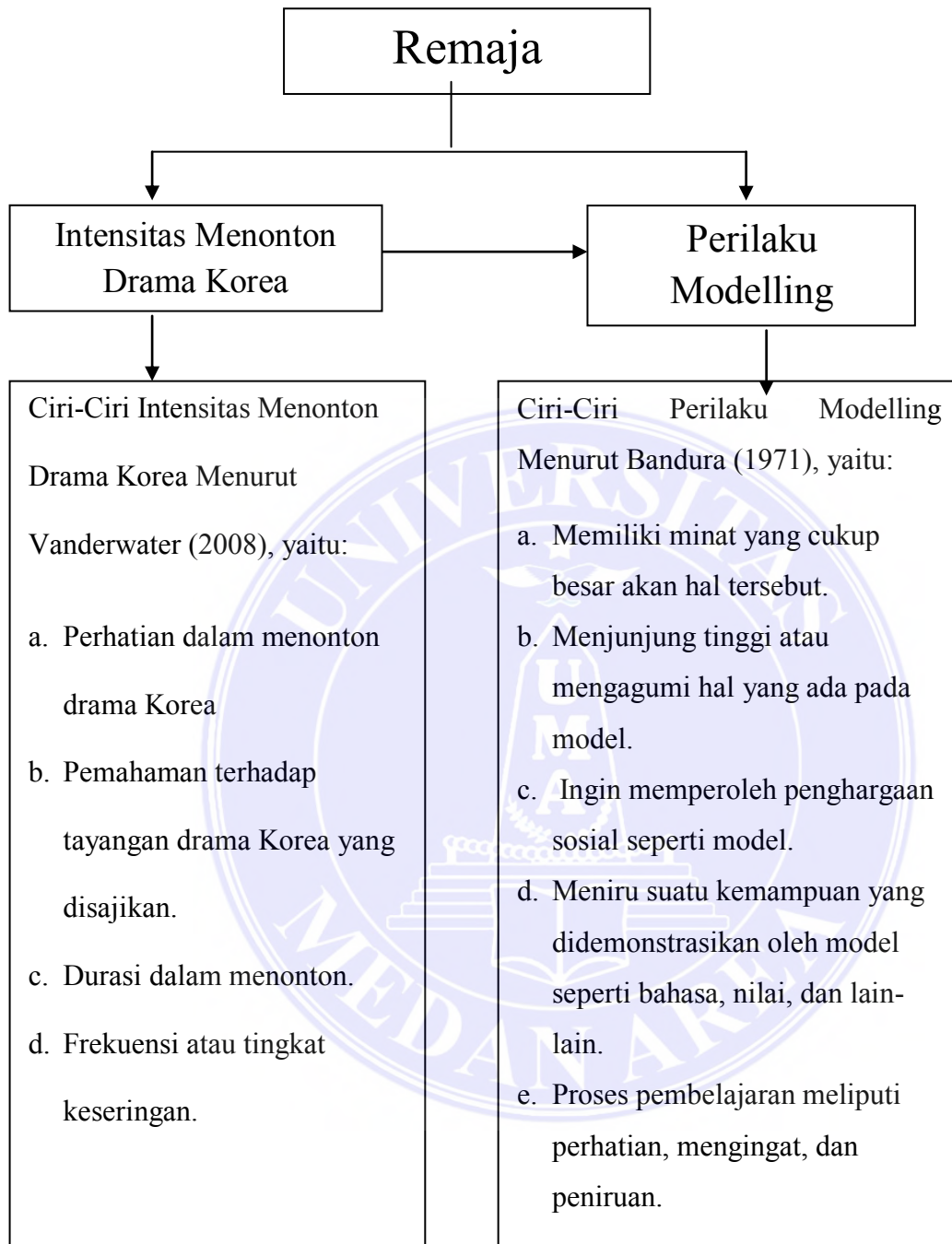
Menurut Shore (2005) intensitas menunjukkan berapa kali sesuatu kegiatan terjadi. Hukum frekuensi menyatakan bahwa semakin sering sesuatu perbuatan dilakukan, maka semakin cepat proses belajarnya. Penelitian Parwadi (2004), televisi mampu membuat orang mengingat 50% dari apa yang mereka lihat dan dengar di layar televisi walaupun hanya sekali ditayangkan. Maka bisa dikatakan bahwa remaja belajar mengenai lingkungan sosialnya bisa

melalui televisi dan hasil dari belajar inilah yang kemudian berfungsi sebagai panduan untuk bertindak dan menyebabkan perubahan perilaku. Peristiwa ini dikatakan para psikolog “*what they see is what they do*”. Melalui aktivitas menonton maka akan terjadi proses *observational learning* yang akan menimbulkan persepsi dan kemudian akan terjadi proses *retention* dan menghasilkan perilaku. Hal ini berkaitan dengan bagaimana remaja melakukan proses *modelling* atau peniruan terhadap apa yang mereka lihat atau tonton.

Menurut Bandura, perlakuan seseorang adalah hasil interaksi faktor dalam diri (kognitif) dan lingkungan. Pandangan ini kemudian dikemukakan dengan adanya teori pembelajaran sosial yang di dalam teorinya (Bandura, 1971) menjalankan kajian terhadap perlakuan anak-anak yang menonton orang dewasa memukul, mengetuk dengan palu besi serta menjerit-jerit dalam video. Bandura dalam eksperimennya yang sangat terkenal adalah eksperimen Bobo Doll. Bandura menyatakan bahwa proses pembelajaran akan dapat dilaksanakan dengan lebih berkesan dengan menggunakan pendekatan “permodelan”. Subjek dalam kelompok eksperimen diperlihatkan model manusia, kartun atau model dalam film yang terlibat dengan tingkah laku agresif terhadap boneka Bobo yang besar. Ternyata subjek yang menjadi kelompok eksperimen juga meniru perilaku model dengan memukul, menendang atau menimpuk boneka Bobo tersebut. Berdasarkan penjelasan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa antara intensitas menonton drama Korea dengan perilaku modelling terdapat hubungan yang positif. Hal ini menandakan bahwa perilaku modelling akan cenderung meningkat jika sering atau intensitas tinggi dalam menonton drama Korea.



## D. KERANGKA KONSEPTUAL



## E. HIPOTESIS PENELITIAN

Hipotesis dalam penelitian ini adalah ada hubungan positif antara intensitas menonton drama korea dengan perilaku *modelling*. Artinya dengan asumsi semakin tinggi tingkat intensitas menonton drama Korea maka akan semakin meningkat pula perilaku *modelling*, begitu pula sebaliknya semakin rendah tingkat intensitas menonton drama Korea maka akan semakin menurun pula perilaku *modelling*.



## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### A. Tipe Penelitian

Dalam penelitian ini variabel-variabel yang diteliti yaitu perilaku modeling dan intensitas menonton drama Korea. Untuk kepentingan penelitian ini, maka pelaksanaannya dilakukan dengan cara menyebarkan skala untuk kedua variabel tersebut. Jenis penelitian ini bersifat kuantitatif yang ingin melihat hubungan antara satu variabel bebas (intensitas menonton drama Korea) dengan satu variabel terikat (perilaku *modelling*).

#### B. Identifikasi Variabel Penelitian

Berdasarkan landasan teori yang ada serta rumusan hipotesis penelitian terdapat dua variabel yang digunakan yaitu variabel terikat (*dependen*), variabel bebas (*independen*). Dalam penelitian ini beberapa variabel yang akan dikaji adalah

1. Variabel terikat : Perilaku *Modelling*
2. Variabel bebas : Intensitas Menonton Drama Korea

#### C. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Setelah mengidentifikasi variabel-variabel penelitian, yang harus dilakukan peneliti berikutnya adalah merumuskan definisi operasional dari variabel-variabel penelitian, yaitu:

## 1. Perilaku *Modelling* (Y)

Perilaku *modelling* adalah suatu pembelajaran yang melibatkan penambahan atau pengurangan tingkah laku yang teramati, menggeneralisir beberapa pengamatan sekaligus dan melibatkan proses kognitif. Melalui *modelling* seseorang dapat memperoleh tingkah laku baru. Hal ini dapat terjadi karena adanya kemampuan kognitif. Stimuli berbentuk tingkah laku model ditransformasi menjadi gambaran mental, dan kemudian ditransformasi menjadi simbol verbal yang dapat diingat kembali suatu saat nanti. Data perilaku *modelling* ini diungkap peneliti berdasarkan ciri-ciri perilaku *modelling* menurut Bandura (1971), yaitu: memiliki minat atau yang cukup besar akan hal tersebut, menjunjung tinggi atau mengagumi hal-hal yang ada pada model, ingin memperoleh penghargaan sosial seperti model, meniru suatu kemampuan yang didemonstrasikan oleh model seperti bahasa, nilai, dan lain-lain, proses pembelajaran meliputi perhatian, mengingat, dan peniruan. Semakin tinggi skor yang diperoleh menunjukkan perilaku *modelling* yang meningkat, dan semakin rendah skor yang diperoleh menunjukkan perilaku *modelling* yang rendah.

## 2. Intensitas Menonton Drama Korea (X)

Intensitas menonton drama Korea adalah seberapa sering dan seberapa lama kegiatan menonton drama Korea dilakukan, serta meliputi kualitas kedalaman menonton atau durasi dan daya konsentrasi dalam menonton tayangan drama Korea tersebut. Data intensitas menonton ini diungkap melalui skala yang disusun peneliti berdasarkan ciri-ciri menonton drama Korea menurut Vanderwater (2008), yaitu: perhatian dalam menonton drama Korea, Pemahaman terhadap tayangan drama Korea yang disajikan, durasi dalam menonton, frekuensi atau tingkat keseringan. Semakin tinggi skor yang diperoleh menunjukkan

intensitas menonton yang tinggi, dan semakin rendah skor yang diperoleh menunjukkan intensitas menonton yang rendah.

## **D. Subjek Penelitian**

Sebelum melakukan penelitian langkah pertama yang harus dilakukan adalah menentukan batas-batas subjek yang akan diteliti serta sejauh mana generalisasi itu akan dikenakan. Hal ini dalam metodologi disebut populasi dan sampel.

### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2010) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah 100 remaja putri anggota Kpopers Medan.

### **2. Sampel**

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2002). Menurut Sugiyono (2010), sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, sampel harus memiliki ciri dan sifat yang sama agar hasil penelitian terhadap sampel dapat di generalisasikan kepada seluruh populasi. Generalisasi adalah kesimpulan penelitian sebagai sesuatu yang berlaku bagi populasi. Jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 58 orang.

### 3. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan *purposive sampling* yang artinya sampel yang diambil berasal dari kelompok tertentu dan memenuhi kriteria tertentu (Sugiyono, 2010). Ada pun kriteria yang ditentukan yaitu :

- a. Remaja putri berusia 16-18 tahun
- b. Penggemar tayangan drama Korea
- c. Menonton drama Korea selama 3 jam dalam satu hari
- d. Anggota Kdrama lovers Medan

### E. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengambilan data penelitian ini menggunakan skala psikologi yang berbentuk skala likert, yaitu sejumlah daftar pernyataan yang harus dijawab oleh subjek. Metode pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan skala yang telah disiapkan dan disusun sedemikian rupa sehingga subjek penelitian dapat mengisinya dengan mudah.

#### 1. Skala Perilaku *Modelling*

Sebagaimana telah diuraikan, skala perilaku *modelling* diungkap berdasarkan ciri-ciri perilaku *modelling* menurut Bandura (1971), yaitu: memiliki minat atau yang cukup besar akan hal tersebut, menjunjung tinggi atau mengagumi hal-hal yang ada pada model, ingin memperoleh penghargaan sosial seperti model, meniru suatu kemampuan yang didemonstrasikan oleh model seperti bahasa, nilai, dan lain- lain, proses pembelajaran meliputi perhatian, mengingat, dan peniruan.

Metode dari skala penelitian ini disajikan dalam bentuk pernyataan yang bersifat *favourable* dan *unfavourable* dalam format skala likert dengan empat pilihan jawaban untuk setiap butir pernyataan. Untuk butir *favourable* diberi nilai yang bergerak dari 4-1, yaitu 4 “Sangat Setuju (SS)”, 3 “Setuju (S)”, 2 “Tidak Setuju (TS)”, 1 “Sangat Tidak Setuju (STS)”. Sedangkan untuk butir *unfavourable* diberi nilai yang bergerak dari 1-4, yaitu 1 “Sangat Setuju (SS)”, 2 “Setuju (S)”, 3 “Tidak Setuju (TS)”, 4 “Sangat Tidak Setuju (STS)”.

## 2. Skala Intensitas Menonton Drama Korea

Skala intensitas menonton drama Korea dalam penelitian ini disusun berdasarkan ciri-ciri intensitas menonton drama Korea menurut Ciri-Ciri Intensitas Menonton Drama Korea Menurut Vanderwater (2008), yaitu: perhatian dalam menonton drama Korea, pemahaman terhadap tayangan drama Korea yang disajikan, durasi dalam menonton, frekuensi atau tingkat keseringan.

Metode dari skala penelitian ini disajikan dalam bentuk pernyataan yang bersifat *favourable* dan *unfavourable* dalam format skala likert dengan empat pilihan jawaban untuk setiap butir pernyataan. Untuk butir *favourable* diberi nilai yang bergerak dari 4-1, yaitu 4 “Sangat Setuju (SS)”, 3 “Setuju (S)”, 2 “Tidak Setuju (TS)”, 1 “Sangat Tidak Setuju (STS)”. Sedangkan untuk butir *unfavourable* diberi nilai yang bergerak dari 1-4, yaitu 1 “Sangat Setuju (SS)”, 2 “Setuju (S)”, 3 “Tidak Setuju (TS)”, 4 “Sangat Tidak Setuju (STS)”.

## F. Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur

Sebelum digunakan pada penelitian, maka alat ukur (skala intensitas menonton drama Korea dan perilaku *modelling*) terlebih dahulu harus di uji coba dan memenuhi syarat valid dan reliabel.

### 1. Validitas Alat Ukur

Validitas berasal dari kata “*validity*” yang mempunyai arti sejauh mana ketepatan (mampu mengukur apa yang hendak diukur) dan kecermatan suatu instrumen pengukuran melakukan fungsi ukurnya, yaitu dapat memberikan gambaran mengenai perbedaan yang sekecil-kecilnya antara subjek yang lain (Azwar, 1997). Sebuah alat ukur dapat dinyatakan mempunyai validitas yang tinggi apabila alat ukur tersebut menjalankan fungsi ukurnya atau memberikan hasil ukur yang sesuai dengan maksud dikenakannya alat ukur tersebut. Teknik yang digunakan untuk menguji validitas alat ukur (skala) adalah teknik korelasi *product moment* dari Karl Pearson, dengan rumus sebagai berikut (Hadi, 1996).

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(N\sum x^2 - (\sum x)^2)(N\sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = Koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

$\sum xy$  = Jumlah perkalian antara variabel x dan Y

$\sum x^2$  = Jumlah dari kuadrat nilai X

$\sum y^2$  = Jumlah dari kuadrat nilai Y

$(\sum x)^2$  = Jumlah nilai X kemudian dikuadratkan

$(\sum y)^2$  = Jumlah nilai Y kemudian dikuadratkan



## 2. Reliabilitas Alat Ukur

Reliabilitas alat ukur adalah untuk mencari dan mengetahui sejauh mana hasil pengukuran dapat dipercaya. Reliabel dapat juga dikatakan kepercayaan, keterasalan, keajegan, kestabilan, konsistensi dan sebagainya. Hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subjek yang sama diperoleh hasil yang relatif sama selama dalam diri subjek yang diukur memang belum berubah (Azwar, 1997). Skala yang akan diestimasi reliabilitasnya dalam jumlah yang sama banyak. Untuk mengetahui realibilitas alat ukur maka di gunakan rumus koefisien alpha sebagai berikut :

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \left( 1 - \frac{\sum \sigma_t^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Keterangan:

- $r_{11}$  = reliabilitas yang dicari
- $n$  = Jumlah item pertanyaan yang di uji
- $\sum \sigma_t^2$  = Jumlah varians skor tiap-tiap item
- $\sigma_t^2$  = vrians total

## G. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah untuk dibaca dengan menggunakan metode kuantitatif. Diharapkan dengan menggunakan metode kuantitatif akan didapatkan hasil pengukuran yang akurat tentang respon yang diberikan responden. Sehingga data yang berbentuk angka dapat diolah dengan

metode statistik.

Analisis data menggunakan program komputer SPSS 21.0. Model analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *pearson product moment*. Korelasi *pearson product moment* merupakan alat uji statistik yang digunakan untuk menguji hipotesis statistik (uji hubungan) dua variabel bila datanya berskala interval atau rasio.

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Dengan keterangan:

- rx<sub>y</sub> = koefisien korelasi
- n = jumlah responden uji coba
- X = skor tiap item
- Y = skor seluruh item responden uji coba



- Monks, dkk. 2002. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: university Press NY: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Muttaqin, A. 2008. *Buku Ajar. Asuhan Keperawatan Klien Dengan Gangguan Sistem Imunologi*. Jakarta: Salemba Modila.
- Oetomo, R.K. 2008. *E-Education. Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit ANDI Kuku Prakoso.
- Parwadi. 2004. *Pengertian Televisi Ensiklopedia Indonesia*
- Pervin, L .A., Cervone, D. 2012. *Kepribadian: Teori dan Penelitian*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Purwanta, Edi. 2012. *Modifikasi Perilaku: Alternatif Penanganan Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Santrock, J. W. 2007. *Remaja*. Edisi 11 Jilid 2. Jakarta: Erlangga.
- Saputri, S. D. 2009. *Hubungan Intensitas Menonton Drama Korea Dengan Perilaku Berpakaian Remaja*. Jurnal Ilmu Sosial dan Politik. Vol 2. No 3, h. 72-89.
- Sella, P. 2013. *Pengaruh Aktor dan Artis Korea Terhadap Tingkah Laku Kaum Muda*. Jurnal Ilmu Komunikasi Vol 1. No 3, h. 66-80.
- Shore, L. 2005. *Mass Media For Development A Rexamination OF Access, Exposure and Impact, Communication The Rular Third Word, Preagur*. New York.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Vandewater, E. . 2008. *Media and Attention, Cognition, and School Achievement*. Spring, UK: Princeton University..
- Widyaningsih, Saraswati, M. 2008. *Ilmu Pengetahuan Sosial*. Jakarta: Frafindo Media Pratama.
- Wikipedia. 2018. *Hallyu atau Korean Wave*. <https://id.wikipedia.org/wiki/Hallyu>. (diakses pada tanggal 2 Desember 2018).



## LAMPIRAN – A

# Data Skala Intensitas Menonton Drama Korea dan Skala Perilaku Modelling







**LAMPIRAN – B**  
**Alat Ukur Penelitian**

## SKALA INTENSITAS MENONTON DRAMA KOREA

Isilah data-data di bawah ini sesuai dengan keadaan diri Saudara/I :

NAMA (INISIAL) :

USIA :

### PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini disajikan beberapa pernyataan-pernyataan. Baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama. Pilihlah pernyataan yang sesuai dengan diri anda, anda diharapkan menyatakan sikap anda terhadap pernyataan-pernyataan tersebut dengan cara memilih :

- SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

Berilah jawaban untuk setiap pernyataan dengan cara pemberian tanda  (checklist) pada kolom yang disediakan. Tidak ada jawaban yang salah, semua pilihan adalah benar. Oleh karena itu, pilihlah sesuai dengan diri anda sendiri. Bacalah terlebih dahulu dan jawablah semua pernyataan tanpa menyisakan satupun.

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya fokus terhadap drama Korea yang saya tonton				
2.	Pusat pikiran saya hanya pada drama Korea yang saya tonton				
3.	Saya menonton drama Korea atas kemauan saya sendiri				



4.	Saya menggunakan seluruh pikiran dan perasaan saya pada saat menonton drama Korea				
5.	Saya mengesampingkan belajar pada saat menonton drama Korea				
6.	Saya menonton drama Korea acuh tak acuh				
7.	Saya mengobrol sembari menonton drama Korea				
8.	Saya menonton drama Korea atas paksaan teman				
9.	Drama Korea bukanlah prioritas saya				
10.	Saya mengetahui benar jalan cerita dari drama yang saya tonton				
11.	Saya mengerti pesan moral dari drama yang saya tonton				
12.	Saya mampu menjelaskan kembali kisah dari drama yang saya tonton				
13.	Saya mampu menggambarkan bagaimana situasi yang ada di dalam drama				
14.	Saya dapat menyimpulkan bagaimana akhir cerita drama Korea tersebut				
15.	Saya lupa jalan cerita drama Korea yang saya tonton				
16.	Saya hanya sekedar menonton drama Korea tanpa tahu pesan moral yang terkandung				
17.	Sulit bagi saya menjelaskan kembali kisah drama Korea yang saya tonton				

18.	Sulit bagi saya menyimpulkan akhir dari kisah drama Korea yang saya tonton				
19.	Saya menonton drama Korea lebih dari 3 jam setiap harinya				
20.	Saya menonton drama Korea tanpa ada batasan waktu				
21.	Saya menghabiskan waktu selama 1 hari untuk menghabiskan semua episode drama Korea				
22.	Saya menonton drama Korea kurang dari 3 jam setiap harinya				
23.	Saya membatasi waktu dalam menonton drama Korea				
24.	Saya menonton drama Korea ketika ada waktu luang saja				
25.	Saya menghabiskan 16 episode drama Korea dalam satu hari				
26.	Saya menonton drama Korea sebanyak 3 episode setiap harinya.				
27.	Saya tidak pernah berhenti menonton drama Korea				
28.	Saya menonton drama Korea terus menerus				
29.	Saya menonton drama Korea hanya sesekali saja				
30.	Saya hanya menonton 1 episode drama Korea setiap harinya				
31.	Saya sudah berhenti menonton drama Korea				

## SKALA PERILAKU MODELLING

Isilah data-data di bawah ini sesuai dengan keadaan diri Saudara/I :

NAMA (INISIAL) :

USIA :

### PETUNJUK PENGISIAN

Berikut ini disajikan beberapa pernyataan-pernyataan. Baca dan pahami setiap pernyataan dengan seksama. Pilihlah pernyataan yang sesuai dengan diri anda, anda diharapkan menyatakan sikap anda terhadap pernyataan-pernyataan tersebut dengan cara memilih :

- SS = Sangat Setuju  
 S = Setuju  
 TS = Tidak Setuju  
 STS = Sangat Tidak Setuju

Berilah jawaban untuk setiap pernyataan dengan cara pemberian tanda  (checkboxlist) pada kolom yang disediakan. Tidak ada jawaban yang salah, semua pilihan adalah benar. Oleh karena itu, pilihlah sesuai dengan diri anda sendiri. Bacalah terlebih dahulu dan jawablah semua pernyataan tanpa menyisakan satupun.

NO	PERNYATAAN	SS	S	TS	STS
1.	Saya sering membicarakan artis pemain drama Korea				
2.	Hati saya merasa puas ketika menonton drama Korea				
3.	Saya senang luar biasa ketika menonton drama Korea				

4.	Saya membeli baju yang sama seperti artis pemain drama Korea				
5.	Saya menonton drama Korea atas kemauan diri saya				
6.	Saya biasa saja ketika menonton drama Korea				
7.	Drama Korea bukan selera saya				
8.	Saya menonton drama Korea atas paksaan orang lain				
9.	Saya terinspirasi untuk menjadi putih seperti pemain drama Korea				
10.	Saya mengagumi wajah cantik pemain drama Korea				
11.	Saya menonton semua drama yang diperankan oleh aktris/aktor favorit saya				
12.	Saya terinspirasi untuk berdandan seperti artis drama Korea				
13.	Saya termotivasi untuk berbicara dengan bahasa Korea				
14.	Aktris/aktor drama Korea bukanlah inspirasi saya				
15.	Wajah pemain drama Korea biasa saja menurut saya				
16.	Saya berdandan sesuka diri saya tanpa mengikuti siapa pun				
17.	Saya merasa senang ketika ada yang memuji saya, saat berpakaian seperti artis drama Korea				
18.	Saya tersanjung ketika ada yang memuji saya saat bisa berbahasa Korea				

19.	Saya dipanggil “orang Korea” oleh teman-teman ketika berbahasa Korea				
20.	Saya dikatakan mirip seorang pemain drama Korea saat berdandan ala Korea				
21.	Saya terganggu ketika ada yang memanggil saya dengan sebutan “orang Korea”				
22.	Saya merasa kesal ketika dibilang mirip dengan pemain drama Korea				
23.	Saya terbebani ketika dipuji saat berbahasa Korea				
24.	Saya mengucapkan salam dengan bahasa Korea “Annyeonghaseyo”				
25.	Saya memanggil abang dan kakak dengan sebutan bahasa Korea (Oppa/eonni)				
26.	Saya menggunakan merk kosmetik yang sama dengan artis drama Korea				
27.	Gaya berpakaian saya sama seperti pemain drama Korea				
28.	Tata cara saya makan sama dengan yang saya tonton di drama Korea				
29.	Saya hanya melakukan hal yang saya sukai tanpa mengikuti orang lain				
30.	Gaya berpakaian saya berbeda dngan aktris/aktor drama Korea				
31.	Saya menggunakan kosmetik yang berbeda dengan aktris/aktor drama Korea				
32.	Saya memperhatikan tata cara makan orang Korea dan ikut menggunakan sumpit pada saat makan				

33.	Saya mengucapkan salam dengan “Annyeonghaseyo” karna menonton drama Korea				
34.	Saya berdandan seperti artis drama Korea yang menggunakan <i>blush on</i> tebal				
35.	Saya mengikuti gaya berpakaian artis Korea yang sering menggunakan dress floral				
36.	Saya menonton drama Korea sembari mengerjakan hal lain				
37.	Saya cuh tak acuh dengan adegan dan bahasa yang digunakan dalam drama Korea				
38.	Saya berpakaian sesuai dengan kemauan saya sendiri tanpa meniru siapa pun				



**LAMPIRAN –C**  
**Uji Validitas dan Reabilitas**

## Reliability

### Scale: Skala Intensitas Menonton Drama Korea

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	58	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	58	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,925	31

#### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
imd1	3,47	,599	58
imd2	3,60	,528	58



imd3	3,45	,567	58
imd4	3,62	,524	58
imd5	3,24	,733	58
imd6	3,41	,622	58
imd7	3,47	,537	58
imd8	3,57	,500	58
imd9	3,43	,596	58
imd10	3,45	,654	58
imd11	3,55	,535	58
imd12	3,36	,583	58
imd13	3,60	,560	58
imd14	3,28	,720	58
imd15	3,53	,627	58
imd16	3,60	,493	58
imd17	3,45	,567	58
imd18	3,55	,502	58
imd19	3,55	,502	58
imd20	3,45	,535	58
imd21	3,50	,538	58
imd22	3,47	,627	58
imd23	3,59	,497	58
imd24	3,50	,570	58
imd25	3,55	,597	58
imd26	3,52	,628	58

imd27	3,55	,502	58
imd28	3,36	,641	58
imd29	3,55	,502	58
imd30	3,59	,531	58
imd31	3,59	,563	58

### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
imd1	104,93	91,679	,501	,923
imd2	104,79	91,921	,552	,923
imd3	104,95	91,243	,574	,922
imd4	104,78	92,563	,491	,924
imd5	105,16	96,239	,070	,931
imd6	104,98	90,965	,542	,923
imd7	104,93	92,065	,527	,923
imd8	104,83	92,005	,577	,923
imd9	104,97	91,157	,552	,923
imd10	104,95	88,892	,687	,921
imd11	104,84	91,677	,568	,923
imd12	105,03	97,051	,034	,929
imd13	104,79	92,342	,477	,924

imd14	105,12	96,529	,052	,931
imd15	104,86	89,454	,669	,921
imd16	104,79	91,430	,648	,922
imd17	104,95	92,120	,491	,924
imd18	104,84	90,590	,727	,921
imd19	104,84	90,204	,769	,920
imd20	104,95	91,103	,626	,922
imd21	104,90	91,322	,601	,922
imd22	104,93	89,013	,708	,920
imd23	104,81	91,665	,618	,922
imd24	104,90	96,691	,069	,929
imd25	104,84	91,467	,522	,923
imd26	104,88	88,950	,713	,920
imd27	104,84	90,204	,769	,920
imd28	105,03	91,332	,494	,924
imd29	104,84	90,590	,727	,921
imd30	104,81	91,244	,617	,922
imd31	104,81	92,332	,475	,924

## Reliability

### Scale: Skala Perilaku Modelling

#### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	58	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	58	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

#### Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,948	38

#### Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
pm1	3,45	,535	58
pm2	3,50	,538	58
pm3	3,48	,628	58
pm4	3,50	,504	58
pm5	3,62	,557	58

pm6	3,57	,596	58
pm7	3,45	,654	58
pm8	3,53	,537	58
pm9	3,19	,736	58
pm10	3,64	,520	58
pm11	3,64	,552	58
pm12	3,52	,628	58
pm13	3,66	,548	58
pm14	3,64	,552	58
pm15	3,52	,628	58
pm16	3,45	,535	58
pm17	3,48	,569	58
pm18	3,47	,537	58
pm19	3,47	,503	58
pm20	3,45	,535	58
pm21	3,41	,563	58
pm22	3,45	,626	58
pm23	3,53	,681	58
pm24	3,59	,563	58
pm25	3,57	,596	58
pm26	3,52	,628	58
pm27	3,55	,502	58
pm28	3,52	,504	58
pm29	3,55	,502	58

pm30	3,34	,739	58
pm31	3,57	,534	58
pm32	3,53	,627	58
pm33	3,41	,593	58
pm34	3,60	,560	58
pm35	3,47	,627	58
pm36	3,40	,724	58
pm37	3,45	,654	58
pm38	3,47	,599	58

#### Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
pm1	129,69	160,674	,664	,946
pm2	129,64	161,288	,615	,946
pm3	129,66	158,300	,714	,945
pm4	129,64	163,253	,502	,947
pm5	129,52	162,079	,536	,946
pm6	129,57	160,811	,583	,946
pm7	129,69	158,077	,698	,945
pm8	129,60	161,752	,581	,946
pm9	129,95	164,822	,244	,949
pm10	129,50	163,342	,479	,947

pm11	129,50	161,728	,566	,946
pm12	129,62	158,275	,716	,945
pm13	129,48	161,342	,599	,946
pm14	129,50	161,728	,566	,946
pm15	129,62	158,310	,714	,945
pm16	129,69	160,674	,664	,946
pm17	129,66	161,563	,559	,946
pm18	129,67	159,943	,718	,945
pm19	129,67	162,961	,527	,946
pm20	129,69	161,586	,596	,946
pm21	129,72	161,080	,601	,946
pm22	129,69	158,639	,694	,945
pm23	129,60	161,191	,482	,947
pm24	129,55	161,725	,554	,946
pm25	129,57	160,811	,583	,946
pm26	129,62	158,310	,714	,945
pm27	129,59	160,317	,741	,945
pm28	129,62	161,222	,664	,946
pm29	129,59	162,633	,555	,946
pm30	129,79	171,395	-,101	,952
pm31	129,57	162,425	,535	,946
pm32	129,60	158,524	,700	,945
pm33	129,72	161,326	,551	,946
pm34	129,53	161,937	,542	,946

pm35	129,67	158,259	,718	,945
pm36	129,74	170,300	-,045	,952
pm37	129,69	158,077	,698	,945
pm38	129,67	161,768	,516	,947







## NORMALITAS

### NPar Tests

#### One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

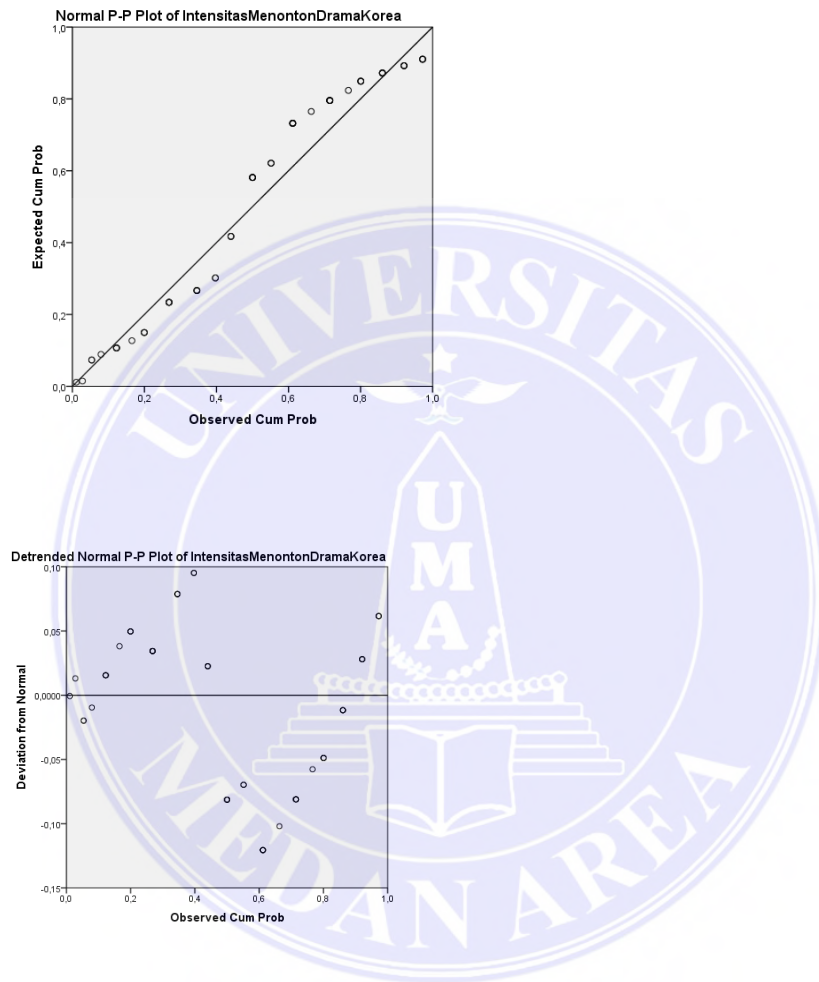
		Intensitas Menonton Drama Korea	Perilaku Modelling
N		58	58
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	85,02	123,21
	Std. Deviation	9,662	12,900
	Absolute	,163	,110
Most Extreme Differences	Positive	,113	,090
	Negative	-,163	-,110
Kolmogorov-Smirnov Z		1,242	,841
Asymp. Sig. (2-tailed)		,091	,479

a. Test distribution is Normal.

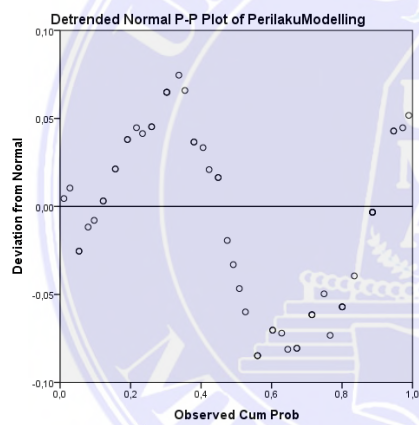
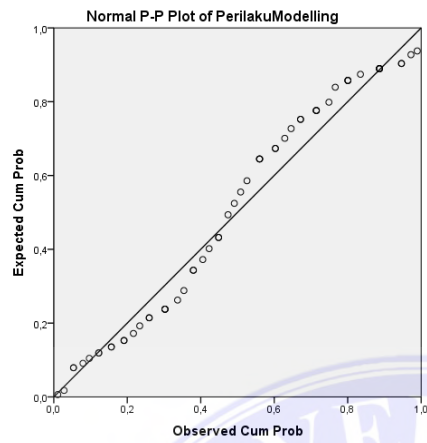
b. Calculated from data.

## Pplot

### IntensitasMenontonDramaKorea



## PerilakuModelling



## LINIERITAS

### Means

#### Case Processing Summary

	Cases					
	Included		Excluded		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
PerilakuModelling * IntensitasMenontonDramaK orea	58	100,0%	0	0,0%	58	100,0%

#### Report

#### PerilakuModelling

IntensitasMenontonDramaK orea	Mean	N	Std. Deviation
73	91,00	1	.
74	96,00	1	.
81	107,00	2	2,828
82	107,00	1	.
83	107,50	4	2,646
84	109,00	1	.
85	100,67	3	3,055
88	103,60	5	2,966

89	104,75	4	2,363
90	107,50	2	2,121
93	100,67	3	,577
97	106,25	4	2,062
98	104,50	2	2,121
101	100,40	5	2,074
102	101,00	1	.
103	103,40	5	3,209
104	108,00	1	.
105	107,67	3	1,155
106	109,25	4	4,500
107	107,33	3	2,887
108	109,67	3	,577
Total	103,21	58	12,900

ANOVA Table

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
(Combined)	9224,334	20	461,217	65,337	,000
Between Groups	9145,245	1	9145,245	1295,542	,000
PerilakuModelling * IntensitasMenonto nDramaKorea	Deviation from Linearity	79,089	4,163	,590	,890
Within Groups	261,183	37	7,059		
Total	9485,517	57			

### Measures of Association

	R	R Squared	Eta	Eta Squared
PerilakuModelling * IntensitasMenontonDramaKorea	,982	,964	,986	,972

### Correlations

#### Correlations

	Intensitas Menontn Drama Korea	Perilaku Modelling
IntensitasMenontonDramaKorea	Pearson Correlation	1
	Sig. (2-tailed)	,982**
	N	58
PerilakuModelling	Pearson Correlation	,982**
	Sig. (2-tailed)	,000
	N	58

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).



**LAMPIRAN – E**  
**Surat Keterangan Penelitian**





## Komunitas Kdrama Lovers Medan

Jalan Harmonika Baru Perum. Ambassador Residence Medan  
(Club House Ambassador)

Medan, 18 Juli 2019

Nomor : 11.115/Kd-LM/VII/2019  
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Kepada  
Yth. Dekan Universitas Medan Area  
di Medan

Menanggapi surat saudara No. 1632/FPSI//01.10/VII/2010 tanggal 10 Juli 2019 perihal permohonan izin penelitian pada mahasiswa:

Nama : Dinda Permatasari Yohanna  
NPM : 158600076  
Fakultas : Psikologi

Telah melaksanakan pengambilan data di Komunitas Kdrama Lovers Medan, untuk penyusunan Skripsi yang berjudul "Hubungan Intensitas Menonton Drama Korea dengan Perilaku Modelling Pada Remaja Putri" yang dilaksanakan pada tanggal 11 s.d 18 Juli 2019.

Demikian surat ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk kepentingan riset.

Ketua Komunitas

Kdrama Lovers Medan

