



PENGARUH MENONTON TAYANGAN KOREAN DRAMA TERHADAP MINAT PENGGUNAAN BAHASA KOREA

Dinda Intan Nur Fadillah, Zainal Abidin, Wahyu Utamidewi

Jurusan Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik,

Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

Abstrak

Budaya Populer yang merajuk pada popularitas hiburan dan budaya Korea di negara-negara lainnya salah satunya Korean Drama. Korean Drama merupakan buah dari adanya budaya populer Korea dan mulai memasuki Indonesia awal tahun 2000-an selalu menjadi perbincangan hangat di tengah-tengah kehidupan masyarakat hingga saat ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh menonton tayangan Korean Drama terhadap minat penggunaan bahasa Korea. Metode penelitian yang digunakan yaitu Kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif survei eksplanatori. Teori yang dipakai dalam penelitian ini adalah Teori Belajar Sosial. Metode Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan kuesioner/angket dan studi pustaka. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sub variabel X (Tayangan Korean Drama) yaitu 1) intensitas menonton tayangan Korean Drama berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan bahasa Korea pada siswa SMAN 5 Karawang. 2) Isi pesan dalam tayangan Korea Drama berpengaruh tetapi tidak signifikan terhadap minat penggunaan bahasa Korea pada siswa SMAN 5 Karawang. 3) Daya tarik menonton tayangan Korean Drama berpengaruh tetapi tidak signifikan terhadap minat penggunaan bahasa Korea pada siswa SMAN 5 Karawang.

Kata Kunci: Tayangan Korean Drama, Minat Penggunaan, Bahasa Korea.

PENDAHULUAN

Menurut Wahyudi & Sukmasari (2014), kemajuan teknologi ini menyebabkan perubahan yang begitu

besar pada kehidupan umat manusia dengan segala peradaban dan kebudayaannya. Perubahan ini juga memberikan dampak yang begitu besar

*Correspondence Address : 1810631190128@student.unsika.ac.id

DOI : 10.31604/jips.v9i10.2022.3680-3689

© 2022UM-Tapsel Press

terhadap nilai-nilai yang ada di masyarakat seperti yang bisa dilihat yaitu adanya berbagai macam aplikasi yang dapat diakses dengan mudah sehingga memungkinkan manusia di seluruh dunia dapat saling bertukar atau berkomunikasi dengan mudah satu sama lainnya.

Menurut Aw (2010), hampir tidak ada batas untuk masyarakat melakukan pertukaran informasi antar bangsa di berbagai belahan dunia (Widana & Hermanu, 2021). Adanya pandemi Covid-19 pada beberapa tahun terakhir ini juga mempengaruhi bahwa hampir tidak adanya batasan untuk masyarakat melakukan hal tersebut. *New media* merupakan salah satu contoh dari perkembangan teknologi informasi yang kian melesat.

Media baru atau *new media* adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi (perantara) dari sumber informasi kepada penerima informasi. Internet merupakan bukti dari konvergensi karena menggabungkan beberapa fungsi media lain seperti audio, video, dan teks (Efendi et al., 2017). *New media* juga memberikan pengaruh yang sangat besar dalam kemajuan komunikasi penyebaran informasi, dengan adanya *new media* juga masyarakat dapat mengetahui sesuatu tentang negara lain yang ada diseluruh dunia. Salah satunya dampak adanya *new media* yaitu munculnya Budaya Populer.

Budaya populer adalah budaya yang lahir atas keterkaitan dengan media. Populer yang dibicarakan disini tidak terlepas dari perilaku konsumsi dan tereminasi media massa terhadap publik yang bertindak sebagai konsumen. Budaya populer disebut dengan Budaya Pop (*Pop Culture*) salah satu budaya yang berkembang sejalan dengan berkembangnya era globalisasi (Hamid, 2012).

Budaya populer yang digemari oleh anak remaja yaitu disebut dengan *Korean Wave* atau *Hallyu*. Merujuk pada

popularitas hiburan dan budaya Korea di negara-negara lainnya. Budaya Korea muncul di tengah-tengah kehidupan masyarakat tentunya dengan pengemasan yang menarik, dan disebarluaskan melalui berbagai macam media yang ada di Indonesia.

K-drama atau *Korean Drama* merupakan buah dari adanya budaya populer Korea dan mulai memasuki Indonesia awal tahun 2000-an selalu menjadi perbincangan hangat di tengah-tengah kehidupan masyarakat hingga saat ini. Hadirnya *K-drama* sudah terjadi sejak adanya perkembangan di bidang teknologi dan informasi yang juga pada akhirnya membawa perubahan terhadap bentuk media baru.

K-drama adalah sebuah serial drama televisi dari Korea Selatan, sebuah budaya kesenian yang mengacu pada drama televisi di Korea Selatan dalam sebuah format miniseri dalam drama Korea yang mengangkat kisah-kisah kehidupan manusia yang disajikan menggunakan bahasa Korea sebagai bahasa pengantarnya (Prasanti & Dewi, 2020). Serial drama televisi ini berupa drama bersambung yang umumnya tayang dua kali dalam seminggu, dan memiliki banyak episode sehingga para penonton harus rela menunggu setiap minggunya untuk menantikan episode terbarunya.

Adanya perkembangan teknologi, kini *Korean Drama* tidak hanya dapat dinikmati melalui televisi nasional Korea Selatan saja, saat ini *Korean Drama* dapat dinikmati oleh para penduduk yang ada di negara-negara lainnya melalui aplikasi. Salah satu aplikasi yang sering sekali anak-anak remaja pakai yaitu aplikasi Telegram. Adanya aplikasi Telegram ini juga menjadi memudahkan anak remaja dalam menonton *K-drama* yang mereka inginkan, sehingga berdampak pada intensitas menonton yang juga ikut meningkat. Intensitas menonton meningkat juga menyebabkan anak remaja menjadi tahu akan banyak

hal, salah satunya remaja menjadi tahu banyaknya kosakata-kosakata bahasa Korea yang sering digunakan di dalam *scene* drama tersebut atau bisa disebut dengan Bahasa Banmal.

Menonton *K-drama* secara sering juga berdampak pada sesuatu yang ada di dalam *scene K-drama* ke dalam kehidupan sehari-harinya. Salah satu contohnya yaitu terbawanya penggunaan kosakata bahasa Banmal. Bahasa Banmal biasanya sering dipakai dalam kehidupan pergaulan sehari-hari, atau Banmal dapat digunakan dengan persetujuan orang tersebut atau biasa digunakan terhadap teman sekelas, orang yang umurnya lebih muda, atau ke anak-anak (SeoulINA.com, 2022).

Bahasa Banmal adalah bentuk bahasa Korea yang digunakan dalam situasi keakraban di antara teman sebaya atau orang-orang yang lebih muda. Bahasa Banmal biasanya sering dipakai dalam kehidupan pergaulan sehari-hari (SeoulINA.com, 2022). Bahasa Banmal yang sering sekali dipakai oleh anak remaja saat ini, salah satunya yaitu 안녕 / 고마워 (annyeong / gomawo) yang memiliki artian halo dan terima kasih dalam bahasa informalnya. Bahkan remaja saat ini sudah memakai kosakata atau bahasa Banmal Korea yang memiliki artian tidak layak digunakan salah satunya yaitu 미쳤어 / 씨발 / 바보야 (michyeosseo/ssibal/paboya) yang memiliki artian gila, sial, dan bodoh.

Menurut Widana & Hermanu (2021), para remaja pasti sudah mengetahui apa arti dari kosakata Korea tersebut, tak jarang juga para remaja dapat membaca huruf *Hangeul* atau huruf Korea. Secara tidak langsung, para remaja juga melatih kemampuan *linguistic* mereka dengan cara mempelajari bahasa Korea secara otodidak dari apa yang ditontonnya, didengarnya, dilihatnya, dan digemarinya.

Remaja juga dikenal dengan rasa keingintahuan yang sangat tinggi, dan rasa ingin mengenal sesuatu yang baru. Kedua rasa tersebut juga didukung dengan situasi dilingkungan sekitarnya seperti dipengaruhi oleh teman-teman sebayanya. Remaja menggunakan kosakata bahasa Banmal Korea bukan hanya pada komunikasi langsung secara lisan saja, melainkan mereka memakainya juga pada aplikasi *chat* yang mereka pakai.

Tindakan seperti ini adalah membuktikan bahwa dengan kebiasaan yang mereka dengar, mereka lihat, mereka tonton sangat mudah untuk diterima karena diambil dari kebiasaan yang mereka lakukan yaitu menonton *K-drama* dengan intensitas yang sangat sering dan melihat fenomena tersebut apa yang para remaja ucapkan tersebut apakah hanya spontanitas atau ada minat dalam diri para remaja tersebut.

Berdasarkan penjelasan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai apakah adanya pengaruh menonton tayangan *Korean Drama* terhadap minat penggunaan Bahasa Korea pada remaja kelas XI IPA, XI IPS, XII IPA, dan XII IPS SMAN 5 Karawang.

Adapun beberapa pokok pertanyaan yang akan ditanyakan dalam survey yang akan dilakukan dengan pertanyaan sebagai berikut: 1) Seberapa besar pengaruh intensitas menonton tayangan *K-drama* terhadap penggunaan bahasa Banmal pada remaja di kehidupan sehari-hari. 2) Seberapa besar pengaruh isi pesan yang ada di *K-drama* terhadap penggunaan bahasa Banmal pada remaja di kehidupan sehari-hari. 3) Seberapa besar pengaruh daya tarik menonton tayangan *K-drama* terhadap penggunaan bahasa Banmal pada remaja di kehidupan sehari-hari.

LANDASAN TEORI

Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori Belajar Sosial

dikemukakan oleh Albert Bandura seorang psikolog dari Universitas Stanford Amerika Serikat. Teori Belajar Sosial mengkaji proses belajar seseorang yang awal mula mengamati sesuatu yang dilihatnya, didengarnya, lalu akan diekspresikan. Titik permulaan dari proses belajar adalah suatu peristiwa yang dapat diamati, baik secara langsung maupun yang diamati tersebut tidak langsung. Peristiwa yang dapat diamati tersebut mungkin saja ada di dalam kegiatan sehari-hari dan dapat pula diamati secara langsung melalui drama, film, buku, televisi, dan media lainnya (Effendy, 2018).

Bandura menjelaskan bagaimana kepribadian seseorang berkembang melalui proses pengamatan, di mana orang belajar melalui observasi atau pengamatan terhadap perilaku orang lain terutama pada orang yang dianggap mempunyai nilai lebih dari orang lainnya. Istilah yang terkenal dalam teori belajar sosial adalah *modeling* (peniruan) (Effendy, 2018).

Jika dikaitkan dengan penelitian, maka teori Belajar Sosial ini menekankan tentang adanya proses belajar dari setiap individu melalui berbagai macam media contohnya yaitu media massa yang menghadirkan drama Korea yang dapat dengan bebas ditonton oleh para remaja di aplikasi Telegram dan adanya terpaan dari sebuah media melalui tayangan *K-drama* yang ditontonnya. Dimana seorang individu tersebut dengan lamanya intensitas menonton drama Korea, lama-lama akan mengingat isi pesan apa saja yang ada di dalam drama Korea tersebut, dan daya tarik yang timbul dari alur cerita, ide cerita, aktor, dan bahasa Banmal Korea yang digunakan dalam percakapan drama Korea.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survei eksplanatori.

Metode Kuantitatif adalah metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme serta digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, mengumpulkan data dengan menggunakan alat penelitian, menganalisis data kuantitatif/statistik untuk tujuan hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017).

Penelitian eksplanatori adalah penelitian yang bertujuan untuk menguji hubungan antara variabel-variabel yang mempengaruhi hipotesis itu sendiri (Sugiyono, 2017).

POPULASI DAN TEKNIK PENARIKAN SAMPLING

Objek penelitian yang diteliti adalah pengaruh menonton tayangan *Korean Drama* dengan variabel X yang terdiri dari Intensitas, Isi Pesan, dan Daya Tarik. Sedangkan pada variabel Y adalah pada minat penggunaan bahasa Korea yang terdiri dari keinginan untuk mengetahui arti kosakata bahasa Banmal yang ada pada *K-drama*, kesediaan mempelajari bahasa Korea, dan keinginan menggunakan kosakata bahasa Banmal yang ada pada *K-drama* pada kehidupan sehari-hari.

Penjelasan variabel yang digunakan penelitian ini yaitu: 1) Variabel Independent (bebas) yaitu X1 (Intensitas), X2 (Isi Pesan), dan X3 (Daya Tarik). 2) Variabel Dependet (terikat), yaitu keinginan untuk mengetahui arti kosakata bahasa Banmal yang ada pada *K-drama*, kesediaan mempelajari bahasa Korea, dan keinginan menggunakan kosakata bahasa Banmal yang ada pada *K-drama* pada kehidupan sehari-hari.

Anak siswa dari SMAN 5 Karawang kelas XI IPA, XI IPS, XII IPA, dan XII IPS dipilih sebagai populasi dengan pengambilan sampel dari siswa SMAN 5 Karawang yang mempunyai kriteria menonton tayangan *Korean Drama* yakni sejumlah 89 orang.

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki

oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi tersebut. Maka dari itu, sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif (mewakili) (Sugiyono, 2017).

Dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*. *Probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel (Sugiyono, 2017).

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut:

1. Kuesioner atau angket

Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberikan seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang diharapkan dari respondenya. Kuesioner juga cocok digunakan bila jumlah responden cukup besar dan tersebar di wilayah-wilayah tertentu. Kuesioner dapat berupa pertanyaan atau pernyataan secara langsung atau dikirim melalui jasa layanan pengiriman atau melalui situs online (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, kuesioner disebarkan kepada responden yaitu Anak Remaja Sekolah SMAN 5 Karawang pada kelas XI IPA, XI IPS, XII IPA, dan XII IPS. Dikarenakan adanya pandemi Covid-19, maka penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan kuesioner secara *online* melalui Google Formulir.

2. Studi Pustaka

Studi kepustakaan adalah mengumpulkan data yang diperlukan

melalui buku, jurnal, dan literatur lain yang berhubungan dengan penelitian yang dijadikan sebagai referensi. Studi kepustakaan ini digunakan untuk menelaah terhadap buku-buku serta literatur lain seperti e-jurnal, skripsi dan laporan resmi yang berhubungan dengan penelitian ini (Zahrah, 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1) Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji terkaitnya sampel yang digunakan telah terdistribusi secara normal atau tidak. Pengujian normalitas dilakukan dengan menggunakan *Test of Normality* Solmogrov Smirnov dalam program SPSS 25. Berikut hasil yang didapat dari output pengujian normalitas:

Tabel 1 Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		89
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	3.48819200
Most Extreme Differences	Absolute	.090
	Positive	.048
	Negative	-.090
Test Statistic		.90
Asymp. Sig. (2-tailed)		.073 ^c
a. Test distributin is Normal		
b. Calculated from data		
c. Lilliefors Significance Correction		

Berdasarkan hasil output diatas pengujian normalitas telah didapatkan hasil uji normalitas yang menyatakan bahwa Asymp. Sig. (2-tailed) sebesar $0,075 > 0,05$. Maka berdasarkan hasil pengujian normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan telah terdistribusi normal.

2) Uji Analisis Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengukur pengaruh antara variabel X (Tayangan *Korea Drama*) dengan variabel Y (Minat Penggunaan Kosakata Bahasa Banmal/Korea). Berikut ini adalah hasil menggunakan program SPSS 25:

Tabel 2 Uji Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	149,723	1	149.723	11.691	.001 ^b
	Residual	1114.187	87	12.807		
	Total	1263.910	88			
a. Dependent Variable: Minat Penggunaan Kosakata Bahasa Banmal/Korea						
b. Predictors: (Constant), Tayangan <i>Korean Drama</i>						

Dasar pengambilan keputusan:

- 1). Jika nilai signifikansi $<$ dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima
- 2). Jika nilai signifikansi $>$ dari 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak

H_0 : Tidak ada pengaruh menonton tayangan *Korean Drama*

terhadap minat penggunaan bahasa Korea.

H_a : Ada pengaruh menonton tayangan *Korean Drama* terhadap minat penggunaan bahasa Korea.

Setelah dilakukan uji regresi linear sederhana, maka telah didapatkan hasil dengan F hitung sebesar 11,691 dengan tingkat signifikansi sebesar $0,001 < 0,05$. Berdasarkan hasil yang didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel X (Tayangan *Korean Drama*) terhadap variabel Y (Minat penggunaan bahasa Korea).

3) Uji Parsial (T)

Uji T dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian tentang pengaruh dari masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat. Berikut ini hasil pengujian dengan menggunakan program SPSS 25:

Tabel 3 Uji Parsial (T)

Coefficients ^a						
Model		Unstandar dized Coefficients		Stand ardized Coeffi cients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	6,348	4,747		1,337	0,185
	Intensitas (X1)	0,747	0,249	0,339	2,994	0,004
	Isi Pesan (X2)	0,147	0,228	0,070	0,644	0,521
	Daya Tarik (X3)	0,94	0,225	0,048	0,419	0,676

Tingkat kepercayaan yang digunakan sebesar 95%. Maka nilai $\alpha +$

0,05. Maka berdasarkan hasil tabel diatas, diketahui bahwa variabel X1 (Intensitas) diperoleh $\text{Sig.} = 0,004 < 0,05$, maka H_a diterima dan H_o ditolak yang berarti variabel Intensitas berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan kosakata bahasa Banmal/Korea. Pada variabel X2 (Isi Pesan) didapatkan $t_{\text{hitung}} = 0,644$ dan $\text{Sig.} = 0,521 > 0,05$ maka H_o diterima dan H_a ditolak yang berarti variabel Isi Pesan tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan kosakata bahasa Banmal/Korea. Dan yang terakhir yaitu variabel X3 (Daya Tarik) didapatkan $t_{\text{hitung}} = 0,419$ dan $\text{Sig.} = 0,676 > 0,05$ maka H_o diterima dan H_a ditolak yang berarti variabel Daya Tarik tidak berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan kosakata bahasa Banmal/Korea.

4) Uji Determinasi (R)

Pengujian koefisiensi determinasi menggunakan program SPSS 25 yang telah didapatkan output hasil dari pengujian sebagai berikut:

Tabel 3 Uji Determinasi (R^2)

Model Summary ^b				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.391 ^a	0.153	0.123	3.549
a. Predictors: (Constant), Tayangan Korean Drama				

Berdasarkan output tabel data diatas, didapatkan nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,391 dan diperoleh koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,153. Maka hasil tersebut menyatakan bahwa variabel X (Tayangan Korean Drama) berpengaruh terhadap Variabel Y (Minat Penggunaan Kosakata Bahasa Banmal/Korea) sebesar 15% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak masuk dalam penelitian ini.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner kepada 89 responden, kemudian peneliti menganalisis data yang telah didapat melalui analisis regresi linear sederhana dengan bantuan program SPSS 25 bahwa terdapat pengaruh dari menonton tayangan *Korean Drama* terhadap minat penggunaan bahasa Korea di anak kelas XI IPA, XI IPS, XII IPA dan XII IPS siswa SMAN 5 Karawang. Dengan besaran pengaruh dari variabel X yakni intensitas, isi pesan, dan daya tarik sebesar 15%. Fakta ini menunjukkan bahwa variabel tersebut cukup mempengaruhi menonton tayangan *Korean Drama* terhadap minat penggunaan bahasa Banmal/Korea di siswa SMAN 5 Karawang.

Teori Belajar Sosial dari Bandura merupakan sosial-kognitif karena hal tersebut merupakan sebuah proses penerimaan pengetahuan oleh individu, sedangkan proses belajar terjadi karena kehidupan yang ada disekitarnya. Seseorang akan melihat fenomena disekitarnya sebagai *role model* setelah itu akan menirunya dan kemudian seakan menjadi dirinya sendiri. Oleh karena itu, teori Bandura ini disebut dengan teori *learning by watch*. Terdapat pergeseran perilaku individu yang terkontruksi melalui *modelling* terhadap perilaku yang ada disekitarnya, dominasi pada teori ini berada pada komponen kognitif, pengertian dan evaluasi (Effendy, 2018).

Role model dapat diartikan sebagai seseorang yang dijadikannya seorang panutan yang memberikan suatu dampak sehingga dapat diikuti oleh orang lain. Saat seorang remaja menonton *Korean Drama* ia lambat-laun akan memahami dari berbagai sisi yang dilihatnya melalui *Korean Drama* tersebut. Mulai dari cara berpakaian, mempelajari bahasa negara tersebut, atau bahkan mempelajari bagaimana

cara berbicara yang dilakukan oleh aktor dan aktris lalu mengikuti cara para aktor dan aktris dalam berbicara yang ada didalam *Korean Drama* tersebut. *Learning by watch* yaitu diartikan juga bahwa seorang remaja dapat berbicara kosakata bahasa Banmal dari melihat apa yang dilihat dan diamatinya yang juga merupakan suatu dampak dari menonton *Korean Drama* dengan intensitas yang sering sehingga ia bisa dengan lugas berbicara bahasa Banmal yang sering sekali muncul dalam *Korean Drama* lalu diterapkannya pada kehidupan sehari-harinya.

Teori Belajar Sosial mempunyai tiga konsep yaitu: 1). *Reciprocal Determinism*, 2). *Beyond Reinforcement*, 3). *Self-Regulation/Cognition* (Abidin, 2019). Dari ketiga point diatas dapat disimpulkan bahwa seorang remaja akan melakukan sebuah interaksi dengan cara timbal balik yang nantinya akan mendapatkan sebuah determinasi dari pengetahuan, perilaku, dan kehidupan di sekitarnya. Seorang anak remaja akan mulai proses belajarnya dari apa yang dilihat dan yang diamatinya dalam kehidupannya tentunya tidak ada paksaan dari manapun, namun dari proses belajar itu juga ia akan merasakan adanya suatu hambatan dalam proses belajarnya dari dalam dirinya tanpa ada paksaan dari orang-orang disekitarnya. Seperti contohnya yaitu seorang remaja menonton *Korean Drama*, ia akan melakukan sebuah interaksi dengan seseorang yang nantinya akan menghasilkan sebuah determinasi pengetahuan yang semakin bertambah. Lalu ia belajar dari menonton tayangan *Korean Drama*, mengenai bahasa Korea atau bahkan sampai bagaimana cara orang Korea berbicara seperti mengikuti *pronouncenya*, dari hasil belajar itulah nantinya ia akan merasakan suatu hambatan yang pasti akan terjadi kalau seseorang sedang melakukan proses belajar tentunya yang timbul dari dalam diri, bukan dari paksaan orang lain.

Intensitas dalam mempelajari sesuatu itu merupakan suatu point khusus, karena frekuensi dan durasi dalam penggunaan media dalam mengumpulkan data khalayak tentang berapa kali individu menonton tayangan *Korean Drama* 1 season habis atau tidak, menonton tayangan *Korean Drama* setiap kali tayang dalam seminggu, atau bahkan durasi yang dipakai lebih dari 60 menit sehari itu sangat berpengaruh terhadap minat penggunaan kosakata bahasa Banmal/Korea. Dapat dilihat juga bahwa Variabel X1 yaitu Intensitas dalam penelitian ini menghasilkan hasil yaitu berpengaruh signifikan dibandingkan Variabel X2 yaitu Isi Pesan, dan X3 yaitu Daya Tarik.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan diatas dapat diambil keputusan sebagai berikut:

1. Intensitas dalam menonton tayangan *Korean Drama* sangat berpengaruh terhadap minat penggunaan kosakata bahasa banmal/Korea di siswa SMAN 5 Karawang. Intensitas menunjukan hasil yang berpengaruh signifikan terhadap Minat penggunaan kosakata bahasa Banmal/Korea di siswa SMAN 5 Karawang dengan hasil nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 dan untuk niali T hitung diperoleh hasil yang lebih besar dari T tabel, yaitu T hitung = 2,994 dan Sig. = 0,004 < 0,05. Maka Ha diterima dan Ho ditolak yang berarti variabel Intensitas berpengaruh signifikan terhadap minat penggunaan kosakata bahasa Banmal/Korea. Hal tersebut menunjukan bahwa responden dalam menonton tayangan *K-drama* memiliki intensitas yang cukup tinggi dalam menonton tayangan tersebut. Kemudian dalam hal ini intensitas akan menentukan ketertarikan para responden dalam minat penggunaan kosakata bahasa Banmal/Korea.

2. Isi pesan dalam tayangan *Korean Drama* tidak berpengaruh terhadap Minat penggunaan kosakata bahasa Banmal/Korea di siswa SMAN 5 Karawang. Isi pesan yang menunjukkan hasil tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat penggunaan kosakata bahasa Banmal/Korea dikarenakan nilai signifikan lebih besar dari 0,05 dan untuk nilai T hitung diperoleh hasil yang lebih kecil dari T tabel, yaitu T hitung = 0,644 dan Sig. = 0,521 > 0,06. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti variabel X_2 yaitu Isi pesan berpengaruh tetapi tidak signifikan terhadap minat penggunaan kosakata bahasa Banmal/Korea. Hal tersebut menunjukkan bahwa isi pesan yang ada didalam tayangan *K-drama* tidak terlalu lengkap dan jelas dalam pengucapan artikulasi, sehingga memiliki pengaruh tetapi tidak signifikan terhadap minat penggunaan kosakata bahasa Banmal./Korea.

3. Daya tarik dalam tayangan *Korean Drama* tidak berpengaruh terhadap Minat penggunaan kosakata bahasa Banmal/Korea di siswa SMAN 5 Karawang. Daya tarik yang menunjukkan hasil tidak berpengaruh signifikan terhadap Minat penggunaan kosakata bahasa Banmal/Korea di siswa SMAN 5 Karawang dikarenakan nilai signifikan lebih besar dari 0,05 dan untuk nilai T hitung diperoleh hasil yang lebih kecil dari T tabel, yaitu T hitung = 0,419 dan Sig. = 0,676 > 0,05. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti variabel Daya Tarik berpengaruh tetapi tidak signifikan terhadap minat penggunaan kosakata bahasa Banmal/Korea. Hal tersebut menunjukkan bahwa daya tarik dalam tayangan *K-drama* salah satunya yaitu alur cerita yang terlalu rumit tidak jarang bahwa penonton *K-drama* dibuat pusing oleh alur cerita yang ada dalam tayangan *K-drama* seperti contoh yaitu adanya pengulangan alur cerita mengenai latar

waktu dari jaman dahulu, lalu kembali lagi pada jaman sekarang. Sehingga pada indikator daya tarik ini memiliki pengaruh tetapi tidak signifikan terhadap minat penggunaan kosakata bahasa Banmal/Korea.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Z. (2019). *Hubungan Antara Tayangan K-drama di Televisi dengan Perilaku pada Anak Remaja dalam Mengimitasi Korean Fashion*. KOMUNIKA: Jurnal Dakwah Dan Komunikasi. 13(1):65-79. <https://doi.org/http://doi.org/10.24090/komunika.v13.i1.2075>
- Efendi, A., Astuti, P. I., & Rahayu, N. T. (2017). *ANALISIS PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BARU TERHADAP POLA INTERAKSI SOSIAL ANAK DI KABUPATEN SUKOHARJO*. Jurnal Penelitian Humaniora. 18(2):12-24. <https://journals.ums.ac.id/index.php/humaniora/article/download/5188/3455>
- Effendy, O. U. (2018). *ILMU, TEORI, DAN FILSAFAT KOMUNIKASI* (O. U. Effendy, Ed.). PT. CITRA ADITYA BAKTI.
- Hamid, F. (2012). *Media dan Budaya Populer*. Komunika. 15(1):11-15. http://digilib.mercubuana.ac.id/manager/t!@file_artikel_abstrak/Isi_Artikel_537711131678.pdf
- Prasanti, R. P., & Dewi, A. I. N. (2020). *Dampak Drama Korea (Korean Wave) Terhadap Pendidikan Remaja*. Jurnal Pendidikan. 11(2): 256-269. <https://doi.org/https://doi.org/10.31849/lectura.v11i2.4752>
- SeoulINA.com. (2022). *Kalimat Bentuk Banmal*. <https://www.seoulina.com>.
- Sugiyono. (2017). *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*. ALFABETA.
- Wahyudi, H. S., & Sukmasari, M. P. (2014). *Teknologi Dan Kehidupan Masyarakat*. Jurnal Analisa Sosiologi, 3(1), 13-24.
- Widana, T. R., & Hermanu, D. H. (2021). *Faktor Menonton Drama Korea Melalui Media Online (Web) Pada Remaja Putri*. Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora, 4(2), 400-419.

Zahrah, A. (2021). *PENGARUH
PENGUNAAN APLIKASI BELANJA ONLINE
TERHADAP PERILAKU KONSUMTIF*. Universitas
Singaperbangsa Karawang.