



PENONTON SEBAGAI AKTOR SOSIAL: HIPERREALITAS DAN PEMAKNAAN TERHADAP SERIAL DRAMA KOREA

Rani Titis Sukowati¹, Ika Agustina², Ayu Riyanti³

^{1,2,3}Pendidikan Sosiologi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Serang, Indonesia

Email: ¹rani.titis@untirta.ac.id, ²ika.agustina@untirta.ac.id, ³ayu.riyanti@untirta.ac.id

ABSTRAK

Serial drama Korea menjadi salah satu bentuk budaya populer yang disukai oleh masyarakat. Sejumlah studi sebelumnya telah membahas mengenai terpaan media massa pada tayangan serial drama Korea, hiperrealitas dalam film dan drama, serta dampak tayangan tersebut terhadap penonton yang cenderung memosisikan penonton sebagai subjek pasif dengan efek yang relatif seragam. Argumentasi dalam artikel ini adalah bahwa penonton bukan aktor sosial yang pasif, melainkan aktif, sehingga hiperrealitas yang ditawarkan serial drama Korea tidak menghasilkan dampak yang sama bagi setiap penonton. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode wawancara mendalam terhadap penonton serial drama Korea bergenre romantis, drama, dan komedi, serta didukung oleh telaah literatur yang relevan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa serial drama Korea secara konsisten menghadirkan narasi romantisme, namun proses pemaknaan dan penerimaan dari setiap penonton bersifat beragam. Sebagian penonton membentuk nilai dan pandangan baru, terutama mengenai percintaan, pasangan, pertemanan, dan keluarga, sementara sebagian lainnya memosisikan tayangan tersebut semata sebagai hiburan tanpa mempengaruhi kehidupan sehari-hari. Temuan ini menegaskan bahwa hiperrealitas dalam budaya populer tidak bekerja secara deterministik, melainkan dimediasi oleh pengalaman, preferensi, dan latar sosial penonton.

Kata Kunci: Budaya Populer, Drama Korea, Hiperrealitas, Penonton Aktif

ABSTRACT

Korean television dramas have become one of the most popular forms of popular culture enjoyed by audiences. A number of previous studies have examined mass media exposure to Korean television dramas, hyperreality in films and dramas, and the effects of such media texts on audiences, often positioning viewers as passive subjects who experience relatively uniform impacts. This article argues that audiences are not passive social actors but active ones, therefore, the hyperreality offered by Korean television dramas does not produce identical effects for every viewer. This study employs a qualitative approach using in-depth interviews with viewers of Korean television dramas in the romance, drama, and comedy genres, supported by a review of relevant literature. The findings indicate that Korean television dramas consistently present narratives of romanticism, however, the processes of interpretation and reception vary among viewers. Some audiences develop new values and perspectives, particularly regarding romance, partnerships, friendships, and family, while others position these dramas merely as entertainment without influencing their everyday lives. These findings affirm that hyperreality in popular culture does not operate in a deterministic manner but is mediated by viewers' experiences, preferences, and social backgrounds.

Keywords: *Popular Culture, Korean Drama, Hyperreality, Active Audiences*

A. PENDAHULUAN

Popularitas dari budaya Korea muncul pada tahun 1990-an ketika produk-produk yang dihasilkan seperti makanan, musik, film, dan drama mulai terkenal di China, sehingga disebut pula dengan gelombang Korea (*Korean wave*). Di Indonesia, kepopuleran dari serial drama Korea mulai muncul sekitar tahun 2000-an. Di Indonesia, munculnya gelombang Korea menjadi salah satu pasar yang paling dinamis dan responsif. Serial drama *Winter Sonata* menjadi salah satu drama yang memainkan peran penting dalam memperkuat produk budaya Korea sebagai produk yang diinginkan dan berpengaruh di seluruh Asia [1], [2].

Begitu populer serial drama Korea di Indonesia, sehingga banyak ditemukan penelitian yang membahasnya. Beberapa penelitian kontemporer menunjukkan bahwa alur cerita menjadi faktor penting yang membuat serial drama Korea digemari oleh penonton. Salah satu survei nasional terbaru di Indonesia menemukan bahwa sekitar 82% responden menyukai drama Korea karena alur cerita yang menarik, sementara faktor lain seperti pemeran dan visual berada di posisi berikutnya [3]. Penelitian [4] juga menunjukkan bahwa drama Korea banyak diminati karena alur cerita yang segar, tidak mudah diprediksi, dan bermakna dibandingkan tayangan lain yang berkontribusi terhadap preferensi penonton mengenai drama tersebut.

Kemudian, kajian lainnya yang memfokuskan pada penonton Gen Z di Jakarta menemukan bahwa alur cerita yang kuat dan pesan moral relevan menjadi alasan utama minat penonton drama Korea daripada sinetron Indonesia [5]. Selain itu, penelitian kualitatif di komunitas penggemar juga menegaskan bahwa *storyline* drama Korea memberikan pengalaman emosional yang kuat dan keterlibatan budaya yang memengaruhi cara penggemar memaknai tayangan tersebut [6]. Adanya pengaruh *Korean Wave* ini membuat para penontonnya membentuk persepsi positif terhadap Korea Selatan, termasuk makanan, gaya berpakaian, produk kecantikan, dan lainnya [7], [8].

Serial drama Korea memiliki banyak genre, seperti romantis, drama, komedi, legal, medis, fantasi, misteri, dan lain sebagainya. Dalam satu serial drama Korea memang mencampurkan beberapa genre, misalnya romantis, drama, dan komedi atau romantis dan medis. Namun, serial drama Korea memang diidentikkan dengan cerita yang bernuansa romantisme. Walaupun serial drama Korea memiliki banyak genre, para penontonnya lebih mudah menerima nilai-nilai positif yang ditampilkan di dalam dramanya. Hal ini menunjukkan bahwa tidak sepenuhnya penonton serial drama Korea menerima nilai-nilai yang ada di tiap ceritanya. Penelitian [6] menunjukkan bahwa penggemar drama Korea memiliki persepsi yang cenderung positif terhadap budaya Korea yang terbentuk melalui alur cerita, karakter, dan representasi nilai budaya dalam K-Drama.

Serial drama Korea memang menjadi salah satu budaya yang populer di masyarakat karena ceritanya yang sederhana terutama bagi masyarakat Asia seperti Indonesia. Namun, budaya populer film dan serial TV juga begitu banyak diproduksi dari berbagai negara lain seperti Amerika (Hollywood), India (Bollywood), China, Thailand, Turki, dan lain sebagainya. Banyaknya produksi film dan serial TV dari berbagai negara membuat masyarakat memiliki preferensi atau selera dalam memilih tayangan. Selain itu, walaupun tiap penonton menerima terpaan tayangan film atau serial TV yang sama, seperti serial drama

Korea. Namun, bukan berarti mereka memahami dan memaknainya secara sama pula.

Penelitian yang dilakukan oleh [9] mendukung artikel ini bahwa penerimaan penonton terhadap drama Korea bersifat tidak seragam dan dimediasi oleh pengalaman dan konteks sosial penonton, sehingga penonton bukanlah aktor pasif melainkan aktif. Hal ini sejalan juga dengan teori *encoding-decoding* Hall yang memandang penonton sebagai subjek aktif dalam memaknai teks media [10]. Keterbaruan penelitian ini mempertegas posisi penonton bukanlah sekadar penerima pesan satu arah, melainkan kurator budaya yang aktif membandingkan drama Korea dengan budaya populer lainnya, seperti Hollywood. Penelitian ini berbeda dengan mayoritas studi terdahulu (2021-2025) yang masih cenderung melihat dampak drama Korea terhadap kehidupan penontonnya, dibandingkan mempertimbangkan bagaimana penonton memiliki pengalaman berbeda sesuai dengan preferensi dan latar sosial mereka.

Secara sosiologis, fenomena ini juga menjadi sangat penting bagi studi budaya di Indonesia karena dapat memicu pertarungan identitas dan bisa memunculkan potensi pergeseran nilai-nilai lokal. Paparan tayangan serial drama Korea yang dapat memunculkan hiperrealitas di mana seringkali mereka menampilkan standar kehidupan yang indah, romantis, dan tampak sempurna, bahkan melebihi dari kenyataan. Hal ini kemudian menuntut penonton untuk dapat terus melakukan negosiasi, apakah mereka akan mengadopsi nilai dalam drama Korea secara utuh atau justru memperkuat identitas lokal sebagai penyangga.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bagaimana penonton sebagai aktor sosial secara aktif memaknai dan menegosiasikan hiperrealitas dalam serial drama Korea, termasuk bagaimana penonton memandu identitas mereka di tengah munculnya budaya transnasional. Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada kajian budaya populer dengan menegaskan bahwa dampak media tidak bersifat deterministik, melainkan dimediasi oleh pengalaman, preferensi, dan latar sosial penonton.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengkaji proses pemaknaan penonton terhadap hiperrealitas dalam serial drama Korea dengan genre romantis, drama, dan komedi. Pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang mampu memberikan deskripsi secara rinci dan analisa mengenai kualitas atau isi dari suatu pengalaman manusia [11]. Sumber data dalam penelitian ini didapatkan melalui data primer yaitu wawancara mendalam serta data sekunder melalui studi pustaka.

Subjek dalam penelitian ini adalah individu atau penonton yang pernah menonton satu serial drama Korea (16-20 episode) era tahun 2000-an karena pada tahun tersebut serial drama Korea mulai dikenal di Indonesia. Subjek penelitian merupakan perempuan yang lahir pada rentang tahun 1990-an dan memiliki pengalaman menonton serial drama Korea sejak masa remaja awal hingga remaja akhir. Fokus penelitian tidak terletak pada usia biologis subjek saat penelitian dilakukan, melainkan pada pengalaman formatif mereka dalam mengonsumsi serial drama Korea pada fase perkembangan identitas.

Pemilihan subjek dengan latar belakang pengalaman tersebut didasarkan pada pandangan [12] yang menyatakan bahwa masa remaja dan transisi menuju dewasa awal merupakan periode penting dalam eksplorasi identitas, termasuk

dalam membentuk pandangan mengenai relasi, nilai, dan dunia sosial. Selain itu, kelompok ini dipilih karena keterlibatan mereka yang relatif intens dengan budaya populer, khususnya tayangan televisi dan serial drama. Secara lebih rinci, profil ketujuh informan dalam penelitian ini disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 1. Profil Informan Penelitian

Inisial	Status/ Pekerjaan	Kategori Generasi	Era Mulai Menonton	Konteks Geografis dan Sosial
JR	Mahasiswi	Kelahiran 90-an	Era 2000-an	Urban (Jabodetabek)
NA	Mahasiswi	Kelahiran 90-an	Era 2000-an	Urban (Jabodetabek)
DN	Mahasiswi	Kelahiran 90-an	Era 2000-an	Urban (Jabodetabek)
DL	Mahasiswi	Kelahiran 90-an	Era 2000-an	Urban (Jabodetabek)
AL	Mahasiswi	Kelahiran 90-an	Era 2000-an	Urban (Jabodetabek)
AD	Mahasiswi	Kelahiran 90-an	Era 2000-an	Urban (Jabodetabek)
ND	Mahasiswi	Kelahiran 90-an	Era 2000-an	Urban (Jabodetabek)

Catatan: Intensitas menonton para informan bersifat longitudinal dan aktif sejak masa sekolah (SD/SMP) saat gelombang pertama drama Korea (*Korean wave*) masuk ke Indonesia, sehingga mereka memiliki literasi media yang mendalam untuk memberikan data pemaknaan

Informan dalam penelitian ini dipilih dari wilayah urban Jabodetabek. Penekanan pada lokasi ini sangat penting karena wilayah urban merupakan lokus utama terjadinya pertarungan identitas antara budaya nusantara dan budaya transnasional. Masyarakat urban memiliki akses informasi yang tinggi namun tetap hidup dalam tatanan norma lokal Indonesia, sehingga proses negosiasi terhadap hiperrealitas drama Korea menjadi lebih dinamis di wilayah ini.

Prosedur Analisis Data

Data hasil wawancara dianalisis menggunakan empat tahapan simulakra dari Jean Baudrillard:

1. *The Sacramental Order* (Refleksi): Mengidentifikasi data wawancara di mana penonton melihat drama Korea sebagai cerminan nyata dari kehidupan sosial.
2. *The Evil Appearance* (Distorsi): Menganalisis kesadaran informan terhadap adanya distorsi atau upaya dramatisasi realitas di dalam drama.
3. *The Mask of Absence* (Absensi): Mengategorikan temuan di mana drama Korea menciptakan ilusi tentang standar hidup yang sebenarnya tidak eksis di dunia nyata.
4. *Pure Simulacrum* (Simulasi Murni): Pada tahap ini, citra tidak lagi memiliki hubungan dengan realitas apa pun, ia menjadi simulakrumnya sendiri. Peneliti menganalisis bagaimana simulasi drama Korea akhirnya menjadi referensi utama yang berdiri sendiri di pikiran informan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kepopuleran Serial Drama Korea di Kalangan Penonton

Di Indonesia, popularitas budaya Korea berkembang pesat seiring meningkatnya konsumsi drama Korea melalui berbagai media, terutama televisi dan platform digital. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa sejak awal 2000-an hingga kini, drama Korea menjadi salah satu pintu utama masuknya *Korean Wave (Hallyu)* ke Indonesia dan berkontribusi besar dalam membentuk minat masyarakat terhadap budaya Korea [1], [13]. Pada fase awal, penyebaran drama Korea memang banyak didukung oleh stasiun televisi nasional, namun dalam perkembangannya, dominasi media digital dan platform *Over The Top* (OTT) semakin memperluas jangkauan dan intensitas konsumsi drama Korea di kalangan masyarakat Indonesia.

Beragam genre drama Korea, seperti romantis, drama keluarga, komedi, hingga sejarah menjadi daya tarik tersendiri bagi penonton Indonesia. Beberapa studi terkini menunjukkan bahwa genre romantis menjadi salah satu genre yang paling diminati penonton [14], [15]. Genre romantis yang menjadi ciri khas serial drama Korea dengan akhir cerita yang bahagia, kemudian adanya nilai-nilai budaya yang tidak jauh berbeda dengan masyarakat Indonesia akhirnya menjadi panutan bagi banyak orang untuk mengetahui seperti apa hubungan romantis yang ideal. Pada akhirnya, penonton drama Korea dapat larut dalam berbagai emosi, seperti cinta, senang, marah, dan sedih, sehingga menciptakan ilusi keterhubungan emosional dengan karakter dalam drama. Hal ini yang juga dapat membuat penonton larut dengan karakter yang ditampilkan dalam drama bergenre romantis [16].

Ada banyak serial drama Korea yang ditayangkan di stasiun televisi Indonesia sejak tahun 2000-an dan ditonton oleh para informan. Beberapa informan menyebutkan beberapa serial drama Korea yang mereka tonton lewat stasiun televisi Indonesia, seperti *Full House*, *Boys Before Flowers* (BBF), *The Great Queen Seondeok*, *Pasta*, *You are Beautiful*, dan *Bread Love and Dreams*. Beberapa judul tersebut pun memiliki genre yang berbeda-beda seperti *saeguk* atau drama sejarah, *chef*, sekolah, musik, drama, romantis, komedi, dan lain sebagainya. Dari beberapa genre di atas, hasil wawancara dengan para informan ditemukan bahwa serial drama Korea yang mereka tonton mayoritas bergenre romantis, drama, dan komedi. Serial drama Korea yang mayoritas ditonton oleh semua informan dan termasuk genre romantis, drama, dan komedi yaitu BBF dan *Full House*.

Serial drama Korea BBF dan *Full House* memang menjadi contoh dari beberapa serial drama Korea yang paling populer di kalangan masyarakat termasuk para informan dalam penelitian ini. Drama Korea *Endless Love* dan *Full House* memang menjadi drama yang laris yang dapat dilihat dari banyaknya penonton yang membeli DVD bajakan serta mengakses di internet [17].

Munculnya Layanan *Streaming* dan *Download* Serial Drama Korea

Pada fase awal, penayangan serial drama Korea di Indonesia banyak dilakukan hanya melalui media konvensional saja, seperti televisi, majalah, dan radio, namun sejak teknologi dan informasi mulai berkembang yang membuat munculnya bentuk media baru, sehingga penyebarannya juga mengalami perubahan [18]. Indosiar sebagai salah satu pelopor yang secara konsisten menayangkan drama Asia Timur. Seiring waktu, stasiun televisi lain turut menayangkan serial drama Korea, sehingga televisi menjadi media massa

penting dalam memperkenalkan dan mempopulerkan drama Korea di kalangan masyarakat Indonesia.

Namun, perkembangan teknologi informasi, terutama internet telah mengubah pola konsumsi tontonan masyarakat. Akses internet memungkinkan penonton untuk menonton serial drama Korea secara lebih fleksibel melalui berbagai layanan daring, baik melalui *streaming* maupun unduhan. Berbeda dengan penayangan di televisi yang terikat pada jadwal tertentu, layanan daring menyediakan pilihan judul yang lebih beragam, termasuk drama lama maupun drama terbaru, sehingga memberikan kebebasan bagi penonton dalam menentukan waktu dan jenis tontonan yang diinginkan.

Perubahan pola konsumsi ini mendorong pergeseran minat penonton dari televisi ke platform digital. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya intensitas penayangan drama Korea di beberapa stasiun televisi lokal, seiring berkurangnya jumlah penonton. Internet kemudian menjadi medium utama bagi penggemar drama Korea karena menawarkan kemudahan akses, variasi konten, serta fleksibilitas waktu penonton. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa distribusi dan konsumsi drama Korea di Indonesia mengalami transformasi dari media televisi menuju media digital, sejalan dengan perubahan perilaku *audiens* di era teknologi informasi.

Jika dikaitkan dengan hiperrealitas Baudrillard bahwa perkembangan teknologi komunikasi dan media, seperti internet dan komputer menyebabkan tidak adanya batas ruang dan waktu. Hal itu pula yang mendukung munculnya hiperrealitas. Televisi, internet, dan video game merupakan tiga entitas digital yang paling mampu menciptakan simulasi, merekayasa realitas serta menciptakan hiperrealitas [19].

Penggemar Perempuan (*Fangirl*) Pada Artis Serial Drama Korea

Popularitas serial drama Korea mendorong penggemarnya untuk terus mengikuti berbagai informasi yang berkaitan dengan dunia hiburan Korea. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi memungkinkan akses terhadap informasi tersebut berlangsung secara cepat dan tanpa batas geografis. Jika pada fase awal televisi menjadi media utama dalam memperkenalkan drama Korea kepada masyarakat, maka dalam perkembangannya media digital dan internet mengambil peran yang lebih dominan dalam mendukung aktivitas penggemar.

Kemudahan akses informasi melalui internet turut memfasilitasi munculnya aktivitas penggemar yang dikenal dengan istilah *fangirl* bagi penggemar perempuan. Aktivitas *fangirling* tidak hanya terbatas pada mengikuti serial drama Korea, namun juga meluas pada minat terhadap aktor, aktris, serta industri hiburan Korea secara umum. Penggemar secara aktif mencari informasi melalui berbagai platform digital dan media sosial, serta mengikuti akun-akun yang menyajikan pembaruan seputar dunia hiburan Korea.

Selain mengikuti perkembangan artis dan karya yang dibintangi, aktivitas *fangirling* juga mencakup ketertarikan terhadap proses produksi drama Korea, seperti tayangan di balik layar (*behind the scenes*). Melalui aktivitas tersebut, penggemar berusaha memahami dinamika produksi serta interaksi antarpemain yang kemudian memperkuat keterikatan emosional mereka terhadap serial drama Korea dan para pelakunya. Dalam beberapa kasus, penggemar bahkan mengelola akun media sosial terpisah atau mengikuti forum daring tertentu untuk berdiskusi dan bertukar pandangan dengan sesama penggemar, tanpa mengganggu identitas sosial mereka di ruang digital lainnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa produk hiburan Korea, khususnya serial drama Korea tidak hanya berfungsi sebagai tontonan, namun juga membentuk praktik budaya penggemar yang aktif dan berkelanjutan. Aktivitas *fangirling* menjadi sarana hiburan sekaligus ruang partisipasi kultural bagi penggemar perempuan untuk terus terhubung dengan perkembangan dunia hiburan Korea.

Hiperrealitas Pada Genre Romantis, Drama, dan Komedi Serial Drama Korea

Hiperrealitas merupakan keadaan dimana realitas dan simulasi bercampur, sehingga masyarakat tidak mampu membedakan antara realitas yang sebenarnya dengan sebuah simulasi. [19] menjelaskan bahwa realitas kini menjadi sesuatu hal yang dapat dengan mudah disimulasikan sedemikian rupa melalui tanda, citra, dan kode. Hiperrealitas menjadi suatu gejala dengan berbagai macam realitas buatan yang lebih terlihat nyata daripada yang nyata.

Tahapan Pertama: Refleksi Dasar dari Realitas

Pada tahapan pertama ini, citraan yang ditampilkan dalam serial drama Korea masih berfungsi sebagai refleksi dasar dari realitas. Simulasi yang hadir di dalam cerita masih memiliki rujukan yang jelas terhadap kehidupan sosial masyarakat. Hal ini dapat dilihat pada serial drama Korea dengan genre romantis, drama, dan komedi, di mana cerita dan karakter yang ditampilkan masih mengacu pada realitas kehidupan masyarakat Korea.

Cerita yang dihadirkan dalam serial drama Korea kerap menampilkan aktivitas-aktivitas sosial yang dekat dengan kehidupan sehari-hari, seperti hubungan keluarga, pertemanan, dunia pendidikan, pekerjaan, hingga persoalan percintaan. Kedekatan ini membuat penonton merasa bahwa cerita yang disajikan bukanlah sesuatu yang sepenuhnya asing. Bahkan, penonton dari negara lain, termasuk Indonesia sering kali menemukan kesamaan antara pengalaman hidup mereka dengan konflik maupun situasi yang ditampilkan dalam serial drama Korea.

Pada genre romantis, drama, dan komedi, realitas sosial dikemas dalam alur cerita yang ringan dan mudah dipahami. Konflik yang dihadirkan tidak terlalu kompleks, sehingga penonton dapat dengan mudah mengikuti jalan cerita dan memahami pesan yang disampaikan. Kedekatan cerita inilah yang membuat serial drama Korea dianggap lebih realistis dibandingkan tayangan fiksi lainnya, sekaligus menjadi salah satu faktor yang mendorong kepopulerannya.

Kedekatan emosional dan situasional ini tercermin dalam pernyataan informan NA dan JR yang menemukan cerminan diri mereka dalam konflik yang dialami tokoh drakor:

“...nih kadang kalau kita lagi nonton drama Korea tuh kan kaya misalnya nih gua ada masalah yang lagi gua hadapin nah itu ada di drama Korea itu... misalnya lagi musim-musimnya magang, gua nonton She Was Pretty, itu yang paling membekas gimana suasana kantornya, tuh gua banget...” (Wawancara dengan informan NA)

Senada dengan NA, informan JR juga melakukan negosiasi makna melalui pengalaman akademisnya:

“...Cheese in the Trap jadi tuh dia waktu itu ada kejadian dimana dia harus presentasi tapi grup kelompoknya tuh kaya pada silent reader gitu loh, nah gue pernah kaya gitu waktu MPK Agama... ngga ada yang dari gue hubungin yang bales...” (Wawancara dengan informan JR)

Pernyataan di atas membuktikan bahwa pada tahap ini, hiperrealitas belum sepenuhnya terbentuk karena penonton masih memegang "jangkar" pada realitas sosial mereka. Mereka menggunakan drama Korea sebagai alat untuk memvalidasi perasaan atau situasi yang mereka alami di dunia nyata. Hal ini menunjukkan bahwa pada fase refleksi, drama Korea berhasil menciptakan simulasi yang sangat akurat sehingga batas antara kehidupan penonton di Indonesia dan kehidupan karakter di Korea menjadi sangat tipis.

Tahapan Kedua: Citraan yang Mendistorsi atau Menutupi Realitas

Pada tahapan kedua, mulai terlihat adanya pergeseran dari refleksi realitas menuju bentuk representasi yang lebih kabur. Dalam tahap ini, serial drama Korea tidak lagi sepenuhnya merefleksikan realitas sosial, melainkan mulai menampilkan realitas yang telah mengalami distorsi. Distorsi tersebut muncul melalui penguatan konflik, dramatisasi karakter, serta penyederhanaan masalah sosial yang kompleks.

Pada genre romantis, drama, dan komedi, distorsi realitas dapat dilihat melalui pola cerita yang berulang. Salah satu pola yang sering muncul adalah kisah hubungan romantis antara individu dari latar belakang sosial yang berbeda secara ekstrem. Perbedaan status sosial tersebut kerap menjadi sumber konflik utama, namun pada akhirnya, diselesaikan melalui alur cerita yang idealis dan emosional. Pola ini menciptakan kesan bahwa perbedaan kelas sosial bukanlah hambatan yang berarti, padahal dalam realitas sosial, perbedaan tersebut sering kali melibatkan dinamika kekuasaan dan struktur yang jauh lebih kompleks.

Meskipun penonton menyadari bahwa cerita semacam ini bersifat klise, paparan yang terus-menerus membuat representasi tersebut diterima sebagai sesuatu yang wajar. Pada tahap ini, batas antara realitas dan representasi menjadi semakin kabur. Penonton tidak lagi sepenuhnya membedakan apakah yang ditampilkan merupakan gambaran kehidupan nyata atau hasil konstruksi media semata.

Berdasarkan hasil wawancara, informan menunjukkan kesadaran kritis bahwa karakter-karakter "sempurna" dalam drama Korea merupakan bentuk distorsi. Hal ini terlihat dari pernyataan informan NA berikut:

“...ngga lah, udah biasa aja cuman kalau peran sampe saat ini yang ngga bisa gua move on ya Chef Kang Sung Woo, ya kali mana ada sih cowok kaya gitu... ya gua ngomong kaya gitu berarti ya gua tau itu ngga nyata” (Wawancara dengan informan NA)

Pernyataan "mana ada sih cowok kaya gitu" menunjukkan bahwa informan secara aktif membandingkan karakter fiksi (Chef Kang Sung Woo dalam drama *Oh My Ghost*) dengan realitas laki-laki di dunia nyata. Di sini, informan menunjukkan agensi aktor, ia tidak serta-merta menelan mentah-mentah citra laki-laki sempurna yang ditawarkan media. Meskipun ia secara emosional "belum bisa *move on*" dari karakter tersebut, secara kognitif ia melakukan perlawanan terhadap narasi media dengan menegaskan bahwa hal tersebut tidak nyata.

Distorsi ini juga merujuk pada pola narasi *Chaebol* atau pria berkuasa yang memiliki sifat terlalu ideal. Penonton di Indonesia yang hidup dengan nilai-nilai Nusantara yang lebih realistis dan kolektif menggunakan logika keseharian mereka untuk mematahkan simulasi tersebut. Dengan demikian, pada tahap ini, citra media gagal total dalam menipu penonton karena adanya jarak kritis yang dibangun oleh informan.

Tahapan Ketiga: Lenyapnya Dasar dari Realitas

Pada tahapan ketiga ini, masyarakat didominasi oleh kode, tanda, dan citra. Masyarakat dikontrol dan didominasi oleh simulasi. Pada akhirnya, antara simulasi dan realitas telah dihapus. Contohnya pada serial drama Korea BBF dan *Full House* yang bergenre romantis, drama, dan komedi. Suatu cerita atau karakter pada serial drama Korea tentunya menyebabkan terbentuknya suatu pandangan baru terhadap masyarakat yang menontonnya. Mereka tidak mempertanyakan kembali apakah suatu cerita atau karakter di dalam serial drama Korea sesuai realitas atau tidak. Ketika mereka sudah fokus dan masuk ke dalam ceritanya, maka tidak ada pemikiran-pemikiran mengenai hal tersebut, sehingga nantinya secara sadar atau tidak para penontonnya akan membentuk pandangan seperti yang ditampilkan dalam serial drama Korea. Pada serial drama Korea bergenre romantis, drama, dan komedi terdapat kode, tanda, dan citra yang ditampilkan, seperti cantik, tampan, *fashionable*, nilai-nilai budaya, dan lain sebagainya. Kode, tanda, dan citra tersebut yang nantinya dapat memberikan suatu pandangan bagi para penontonnya dan mungkin akan merasuk pada diri mereka.

Pada serial drama Korea BBF ditampilkan bagaimana nilai persahabatan, percintaan, kekeluargaan, terutama kalangan konglomerat (*Chaebol*) berusaha digambarkan lewat drama tersebut. Pada serial drama Korea *Full House* tidak jauh berbeda dengan BBF, seperti nilai kekeluargaan, percintaan, pertemanan, namun pada drama tersebut diperlihatkan bagaimana adanya pernikahan kontrak. Jadi, pada intinya kedua serial drama tersebut yang paling utama menunjukkan sisi romantisme antara laki-laki dan perempuan. Oleh karena itu, tidak mengherankan apabila para penonton terbawa suasana, emosi, dan perasaan ketika menonton kedua serial drama tersebut. Selain itu, nilai-nilai budaya di Korea Selatan pun penonton menjadi mengetahuinya dan mempercayainya, walaupun hanya dilihat lewat serial drama Korea.

Tahapan ketiga ini juga tercermin secara mendalam melalui pengalaman informan JR. Ia menunjukkan bagaimana standar karakter dalam drama *Healer* telah menggantikan persepsinya terhadap laki-laki di dunia nyata:

“...karakter dia tuh kaya ceritanya dia smart... dia gentle banget parah... jadinya gitu sih kadang kalau ngeliat laki-laki yang mannernya ngga bagus, gue jadi ilfeel sendiri... jadi kaya gue banding-bandingin aja jadi gue kaya ngarep kan” (Wawancara dengan informan JR)

Pernyataan JR di atas adalah bukti nyata dari lenyapnya dasar realitas. Laki-laki di dunia nyata yang memiliki "manner" tidak sempurna dianggap sebagai kegagalan realitas karena JR telah menginternalisasi standar *gentle* dan *smart* yang dikonstruksi secara hiperrealis oleh industri media. Penonton tidak

lagi mencari pasangan berdasarkan realitas sosiologis lokal, melainkan mencari perwujudan dari "kode" yang mereka tonton.

Kesenjangan ekspektasi ini memperkuat argumen Baudrillard bahwa pada tahap ketiga, tanda (karakter drama) tidak lagi merepresentasikan orang nyata, melainkan menyembunyikan fakta bahwa sosok sempurna tersebut memang tidak ada. Dengan menjadikan drama sebagai referensi tunggal, penonton terjebak dalam ruang simulasi di mana realitas asli selalu terlihat "kurang" dibandingkan citra media yang estetik.

Tahapan Keempat: Murni hanyalah Simulakrum

Tahapan terakhir yaitu citraan yang tidak terhubung dengan berbagai realitas apa pun, murni hanya sebuah simulakrum. Pada tahapan ini hiperrealitas sudah jelas hadir. Contohnya, pada serial drama Korea yang mampu pula membentuk hiperrealitas di dalam cerita maupun karakternya. Ketika serial drama Korea bergenre romantis, drama, dan komedi, seperti *BBF* dan *Full House*, maka banyak menceritakan dan menggambarkan berbagai macam karakter, pada akhirnya akan membentuk nilai-nilai atau pandangan baru kepada penontonnya. Apalagi jika penonton sering terpapar serial drama Korea, maka secara sadar atau tidak dapat merasuk ke kehidupan mereka. Nilai-nilai persahabatan, percintaan, kekeluargaan, dan lain sebagainya yang dapat dilihat pada genre romantis, drama, komedi, seperti pada *BBF* dan *Full House* dapat membentuk pandangan baru kepada penonton, selain itu karakter-karakter para pemainnya juga menunjukkan pandangan baru kepada penonton, terutama karakter antagonis dan protagonis. Setiap cerita pada serial drama Korea tentu tidak terlepas dari adanya peran antagonis dan protagonis, relasi antara para pemain, baik laki-laki maupun perempuan.

Pada akhirnya, nilai atau pandangan penonton dapat terbentuk lewat serial drama Korea. Seperti yang kita ketahui, bahwa pembelajaran seseorang tidak hanya lewat keluarga inti (primer), namun media massa, seperti televisi, film, serial TV (sekunder) mampu menjadi media bagi masyarakat untuk mendapatkan pengetahuan dan pandangan mengenai dunia luar. Kita dapat mengetahui nilai atau pandangan negara lain hanya dengan menonton lewat televisi, film, dan serial TV. Selain itu, menurut penulis, televisi, film, dan serial TV menjadi bentuk media yang lebih mudah diterima oleh masyarakat. Hal inilah yang membuat mereka (orang-orang dibalik layar) dapat memanipulasi tayangannya agar dapat menarik perhatian penonton. Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya pada serial drama Korea bergenre romantis, drama, dan komedi yang mampu menampilkan berbagai macam hal di dalamnya, sehingga hal-hal itu dapat merasuk ke dalam pemikiran beberapa para penontonnya.

Namun, temuan penelitian menunjukkan sebuah dinamika unik, di mana penonton perempuan urban di Indonesia tidak menjadi aktor pasif yang tertelan oleh simulakrum tersebut. Sebaliknya, mereka tetap aktif memaknai dan menegosiasikan nilai-nilai simulasi sebagai bagian dari realitas mereka tanpa meninggalkan identitas budaya asal.

Hal ini terlihat dari bagaimana informan melakukan "modifikasi" terhadap simulakrum agar sesuai dengan identitas religiusitas dan nilai mereka. Informan NA, misalnya, mengadopsi karakter *Chef Kang* ke dalam simulasi masa depannya namun dengan filter nilai lokal:

“...dia kalau Muslim aja aduh makin suka gua, ya ngga sih... gua pengen banget punya suami kaya gitu...” (Wawancara dengan informan NA)

Begitu pula dengan informan ND yang meskipun terpapar oleh hiperrealitas gaya hidup global, ia secara aktif menegosiasikan nilai "open-minded" dari budaya Barat sebagai standar kualitas hidupnya:

“...aku sebenarnya bukan orangnya kaya gimana tapi aku lebih kaya “ih pengen deh nikah sama orang negara ini”... cuma pengen nikah sama orang luar yang open minded ngga kaya orang Indonesia yang terlalu... kolot gitu kan...” (Wawancara dengan informan ND)

Pada tahap ini, *Pure Simulacrum* tidak lagi menjadi jebakan yang mematikan identitas, melainkan menjadi ruang negosiasi. Penonton menggunakan potongan-potongan simulasi (ketampanan Korea, pola pikir Barat) dan menyusunnya kembali menjadi sebuah realitas baru yang mereka inginkan. Kemampuan informan untuk memberikan syarat "kalau Muslim" atau mencari nilai "open-minded" membuktikan bahwa mereka adalah aktor aktif. Mereka hidup dalam hiperrealitas, namun tetap memegang kendali atas nilai-nilai fundamental (religiusitas dan kemajuan berpikir) yang menjadi identitas budaya mereka di tengah arus budaya populer global.

Negosiasi Makna dan Hiperrealitas Serial Drama Korea pada Penonton

Para penonton serial drama Korea bergenre romantis, drama, dan komedi seperti *BBF* dan *Full House* memiliki pendapat yang berbeda-beda terhadap kedua drama tersebut. Seperti yang diketahui, suatu tayangan di televisi memiliki banyak jenis dan beraneka ragam, terutama adanya tayangan televisi dari Barat (Hollywood) yang lebih dulu mendominasi dibanding serial drama Korea. Sebelum berkembangnya popularitas serial drama Korea, film-film Barat, khususnya Hollywood sejak pertengahan abad ke-20 telah lebih dahulu membangun pengaruh global melalui jaringan distribusi internasional yang menjangkau Asia. Hal ini membuat para penonton terbiasa menerima dan mengakses tayangan film maupun serial televisi dari beragam budaya [20].

Pada kasus serial drama Korea bergenre romantis, drama, dan komedi, drama *BBF* dan *Full House* merupakan drama mayoritas yang pernah ditonton oleh semua informan dalam penelitian ini. Kedua serial drama Korea tersebut memang populer terutama ketika mulai muncul pada tahun 2000-an. Para penonton memiliki perbedaan ketika pertama kali menonton serial drama Korea. Ada penonton yang terpengaruh dari salah satu anggota keluarga, kelompok teman sebaya (*peer group*), maupun media massa, dalam hal ini iklan di televisi.

Adanya beberapa peran dari agen sosialisasi tersebut membuat para penonton memiliki perbedaan dalam dampak yang diterima ketika menonton serial drama Korea. Bagi penonton yang memang sering terpapar serial drama Korea dan memiliki lingkungan pertemanan maupun keluarga yang mengikuti perkembangan dramanya, dampak yang diterima akan lebih terlihat, berbeda dengan penonton yang memiliki preferensi lain dalam menonton film atau serial TV, walaupun pernah menonton serial drama Korea, mereka sudah lebih dulu mengenal dan mengikuti perkembangan film dan serial TV dari negara Barat

(Hollywood). Jadi, serial drama Korea yang mereka tonton hanya sebagai percobaan atau sekadar menjawab rasa penasaran mengapa drama Korea begitu populer tanpa membuat mereka ingin terus melanjutkan menonton serial drama Korea lainnya.

Bagi penonton yang sudah sering terpapar serial drama Korea, terbentuknya suatu makna terhadap kode, tanda, dan citra yang ditampilkan. Hal-hal yang paling mudah diketahui antara lain artis Korea yang sering tampil dalam serial drama Korea terlihat lembut (*soft*) dengan pakaian yang sederhana namun *fashionable*, serta tentunya dengan *make up* yang menarik. Selain itu, munculnya produk-produk iklan di tiap serial drama Korea, terutama berkaitan dengan kosmetik (pemutih, pembersih, dan lain sebagainya), membuat beberapa penonton ingin membelinya dan berharap produk tersebut bekerja dengan baik di wajah mereka. Serial drama Korea dalam ceritanya pun tidak terlepas dari tradisi makan, di mana para artisnya sering menampilkan adegan sedang makan yang menunjukkan jenis-jenis makanan khas Korea. Hal itu membuat banyak orang terpengaruh dan akhirnya ingin merasakan makanan khas Korea.

Dampak lain bagi penonton yang sudah sering terpapar tayangan serial drama Korea adalah cerita yang ditampilkan membuat suasana hati mereka ikut terbawa, seperti senang, sedih, marah, dan lain sebagainya. Mereka larut di dalam cerita serial drama Korea. Serial drama Korea memberikan efek fantasi kepada penonton, terutama berkaitan dengan para aktornya karena mayoritas penonton perempuan. Adanya romantisme dalam cerita serial drama Korea pun dianggap sebagai sebuah harapan bagi mereka kelak bisa merasakan suasana romantisme seperti yang ditampilkan dalam serial drama Korea. Mereka pun mencari informasi mengenai *fangirling*. Hal ini memperkuat hiperrealitas karena *behind the scenes* merupakan bagian dari simulasi. Selain itu, adanya harapan untuk merasakan romantisme merupakan salah satu faktor yang membuat hiperrealitas dapat mempengaruhi penonton karena adanya kesenjangan ekspektasi dan realitas dalam kehidupan mereka.

Namun, hiperrealitas ini tidak diterima secara buta. Penonton melakukan negosiasi makna dengan membenturkan nilai ideal Korea dengan nilai religiusitas Nusantara. Hal ini terlihat dari pernyataan informan NA yang mengagumi karakter Chef Kang namun tetap memberikan syarat nilai lokal: “...cuman dia kalau Muslim aja aduh makin suka gua, ya ngga sih... gua pengen banget punya suami kaya gitu”. Pernyataan ini membuktikan bahwa nilai agama tetap menjadi filter utama dalam proses asimilasi budaya asing ke dalam ruang imajinasi penonton.

Berbeda dengan penonton yang sudah sering terpapar tayangan serial drama Korea, penonton lain yang menontonnya hanya sekadar penasaran mengapa drama Korea begitu populer. Mereka lebih sering menonton film dan serial TV dari Barat (Hollywood) karena di lingkungan keluarga dan pertemanan tidak semuanya mengikuti drama Korea, ada pula yang lebih menyukai film dan serial TV Barat. Mereka sudah terbiasa dengan genre-genre film dan serial TV Barat, seperti *superhero*, misteri, petualangan, *thriller*, horror, dan lain sebagainya. Mereka menganggap serial drama Korea terlalu menekankan romantisme dengan cerita yang mudah ditebak, tidak seperti film dan serial TV Barat yang dianggap lebih beragam.

Bentuk agensi aktor atau perlawanan terhadap narasi media juga muncul melalui skeptisisme terhadap alur drama Korea yang dianggap klise. Informan ND secara aktif memilih genre *action* karena merasa narasi romantis drakor

terlalu mudah ditebak: “...*kalau romance kan paling nanti terakhir-terakhirnya juga bareng gitu... kalau yang menantang-menantang kaya gitu tuh kaya ada alurnya tuh ngga yang lurus gitu...*”. Oposisi ini menunjukkan bahwa penonton memiliki kendali kritis untuk menolak 'standar kebahagiaan' yang dikonstruksi oleh industri drama Korea.

Jadi, walaupun mereka pernah menonton serial drama Korea, dampaknya bagi mereka hanya sebagai hiburan dan rasa penasaran terhadap ceritanya. Tetapi, bukan berarti mereka tidak terkena dampak hiperealitas dari film dan serial TV Barat. Pada hakikatnya, tayangan film dan serial TV merupakan simulasi. Penelitian kontemporer menunjukkan bahwa dalam dinamika perfilman global, Hollywood tetap menjadi pusat narasi dominan yang membentuk struktur budaya melalui filmnya, sementara produksi film dan adaptasi di Asia menunjukkan proses negosiasi dan transformasi terhadap narasi global tersebut [21]. Hal ini selaras dengan penelitian [20] bahwa Hollywood mengemas nilai-nilai global melalui genre populer, seperti fantasi, aksi, dan petualangan. Strategi tersebut memungkinkan film Hollywood diterima secara luas di berbagai negara dan berkontribusi pada terbentuknya preferensi serta keterbukaan penonton terhadap budaya Barat.

Munculnya berbagai terpaan tayangan film dan serial dari Asia maupun Barat menyebabkan perbedaan penerimaan dari setiap penonton. Bagi penonton yang lebih sering menerima terpaan tayangan serial drama Korea mengakui film dan serial TV Barat lebih bebas, sehingga ada sebagian dari mereka yang lebih nyaman untuk menonton serial drama Korea. Pada akhirnya, adanya perbedaan penerimaan tayangan serial drama Korea ini menunjukkan bahwa perkembangan serial drama Korea tidak memberikan dampak yang sama pada tiap penontonnya. Hal ini menandakan bahwa penonton bukanlah aktor pasif dalam menerima terpaan budaya populer, seperti serial drama Korea.

Kesadaran kritis ini bahkan muncul di tengah konsumsi mereka, di mana mereka tetap mampu menarik garis tegas antara simulasi dan realitas. Sebagaimana ditegaskan oleh informan NA: “...*ya kali mana ada sih cowok kaya gitu... gua tau itu ngga nyata*”. Dengan demikian, meskipun penonton larut dalam hiperrealitas, mereka tetap berfungsi sebagai aktor aktif yang mampu melakukan dekonstruksi terhadap citra yang ditawarkan media.

D. KESIMPULAN

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa serial drama Korea melalui proses produksinya mengandung tahapan-tahapan simulasi yang mengarah pada pembentukan hiperrealitas. Hiperrealitas dalam serial drama Korea memberikan dampak kepada penontonnya, namun dampak tersebut berbeda-beda meskipun penonton menonton tayangan yang sama, seperti BBF dan *Full House*. Perbedaan ini dipengaruhi oleh agen-agen sosialisasi, seperti keluarga, media massa (iklan televisi), dan kelompok teman sebaya (*peer group*), yang memperkenalkan tayangan tersebut kepada penonton.

Selain itu, penelitian ini juga menunjukkan bahwa Hollywood dan Korea Selatan merupakan dua negara yang populer dalam produksi film dan serial TV, sehingga terjadi persaingan dalam menarik perhatian masyarakat. Produksi Hollywood lebih dulu dikenal oleh masyarakat global, termasuk di Indonesia, dan dominan dalam genre fantasi, seperti *superhero*, misteri, petualangan, dan horror. Sementara itu, produksi serial drama Korea lebih banyak menampilkan unsur romantisme, drama, dan komedi.

Persaingan ini memengaruhi penerimaan penonton terhadap tayangan. Penonton yang terbiasa menonton serial drama Korea dan berada dalam lingkungan keluarga atau pertemanan yang juga menonton tayangan tersebut cenderung menikmati dan melanjutkan menontonnya. Sebaliknya, penonton yang lebih terbiasa dengan film dan serial TV Barat cenderung menilai cerita serial drama Korea mudah ditebak dan terlalu menekankan romantisme, sehingga mereka lebih menikmati tayangan Hollywood yang lebih beragam dalam genre dan fantasinya.

Dengan demikian, produksi serial drama Korea tidak sepenuhnya diterima oleh seluruh masyarakat. Beberapa penonton tetap mengikuti perkembangannya, sementara sebagian lain tetap setia dengan tayangan Barat. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun serial drama Korea populer, namun, film, dan serial TV Barat tetap berhasil memikat sebagian masyarakat untuk tetap mengikuti perkembangannya, sehingga keduanya saling bersaing dalam menarik perhatian penonton.

Penelitian ini menegaskan bahwa penonton bertindak sebagai aktor sosial yang secara aktif memaknai dan menegosiasikan hiperrealitas dalam serial drama Korea. Salah satu temuan krusial adalah adanya proses negosiasi budaya, di mana penonton melakukan penyaringan terhadap nilai-nilai transnasional Korea menggunakan standar nilai Nusantara. Hal ini terbukti dari tetap kuatnya nilai religiusitas (seperti kriteria agama) dan kesakralan lembaga keluarga sebagai pembatas dalam mengadopsi standar romantis yang ditawarkan media. Selanjutnya, agensi aktor ditunjukkan melalui skeptisisme dan perlawanan terhadap narasi media yang dianggap tidak realistis atau terlalu klise. Penonton tidak secara pasif menelan mentah-mentah simulasi yang ada, melainkan secara sadar menarik garis tegas antara fantasi layar kaca dengan realitas sosiologis mereka. Dengan demikian, kajian ini memperkuat pemahaman bahwa interaksi antara media dan audiens urban di Indonesia merupakan proses dialogis yang kompleks, di mana nilai lokal tetap menjadi jangkar utama di tengah arus hiperrealitas global.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] L. A. Oktavia, "Transnational Viewing, Local Meaning: Analyzing K-Drama Consumption Across Indonesia," *Commun. J. Commun.*, vol. 3, no. 2, pp. 108–121, 2025.
- [2] R. S. Wahyuni, Missriani, and Y. Fitriani, "Dominasi Eksistensi Drama Korea Dibanding Drama Lokal," *J. Pembahsi (Pembelajaran Bhs. Indones.*, vol. 12, no. 2, pp. 68–75, 2022, doi: <https://doi.org/10.31851/pembahsi.v12i2.9623>.
- [3] A. Z. Yonatan, "51% Publik RI Suka Nonton Drakor, Ini Alasan Utamanya," no. Juni, 2025. [Online]. Available: <https://goodstats.id/article/51-publik-ri-suka-nonton-drakor-ini-alasan-utamanya-fSCin>
- [4] R. D. L. P. Dewi and W. Furrie, "Pengaruh Terpaan Drama Seri Korea Di Media Streaming Viu Terhadap Perilaku Budaya & Gaya Hidup Dikalangan Wanita Di Indonesia," vol. 5, no. 2, pp. 94–105, 2021.
- [5] R. P. S. Purba and C. Siahaan, "Perbandingan Pemaknaan Penonton Gen Z tentang Popularitas Drama Korea dan Sinetron Indonesia (Studi Deskriptif Kualitatif di Lingkungan Jakarta)," vol. 9, no. 1, pp. 8225–8233, 2025.

- [6] Riana and S. Kholil, "Persepsi Penggemar Drama Korea Terhadap Budaya Korea: Studi Kasus Komunitas X @Kdrama_Menfess," vol. 10, no. 1, pp. 115–125, 2024.
- [7] Melisa, Suyanto, and O. Tanaya, "Korean Wave in Indonesia: Are there any changes in perception and intention to visit Korea?," *Innov. Mark.*, vol. 19, no. 3, pp. 171–186, 2023, doi: 10.21511/im.19(3).2023.15.
- [8] M. Y. Ahmad, N. I. Jannah, I. Hasanah, and R. Fadlul, "Fenomena Korean Wave pada Kehidupan Mahasiswa di Kota Banda Aceh," *Adabiya*, vol. 26, no. 1, pp. 110–121, 2024, doi: 10.22373/adabiya.v26i1.21626.
- [9] R. R. M. . Toruan, C. A. Z. J. Ashila, and M. F. Djamal, "Analysis of Audience Reception of Korean Drama True Beauty Regarding Behavioral Imitation," in *The 6th International Conference and Community Development (ICCD) 2024 "Advancing Eco-Friendly and Zero Waste Initiatives,"* 2024, pp. 458–466.
- [10] S. Hall, *Encoding/decoding*. In S. Hall, D. Hobson, A. Lowe, & P. Willis (Eds.), *Culture, media, language: Working papers in cultural studies*. Hutchinson: Hutchinson, 1980.
- [11] A. B. Marvasti, *Qualitative Research in Sociology*. London: SAGE Publications, 2004.
- [12] J. J. Arnett, "Emerging Adulthood: A Theory of Development from the Late Teens through the Twenties," *Am. Psychologist*, vol. 55, no. 5, pp. 469–480, 2000, doi: 10.1037//0003-066X.55.5.469.
- [13] V. A. Septadinusastra, "Eksistensi Drama Korea pada Masa Pandemi Covid-19 di Indonesia (Sebuah Kajian Budaya Populer Korea)," *Media Nusant.*, vol. XVIII, no. 1, pp. 49–58, 2021.
- [14] S. Kurniawati and R. Z. B. Pratiwi, "Drama Korea dan Imitasi Gaya Hidup: Studi Korelasi Pada Mahasiswa KPI IAIN Surakarta," *Acad. J. Da'wa Commun.*, vol. 2, no. 2, pp. 241–270, 2021.
- [15] R. Pahlevi, "Survei: Penonton Drama Korea Paling Suka Genre Komedi Romantis," 2022. [Online]. Available: <https://databoks.katadata.co.id/media/statistik/fba979964e2b68d/survei-penonton-drama-korea-paling-suka-genre-komedi-romantis>
- [16] N. Rahmayani, K. Zainuddin, and M. Piara, "Pengaruh Parasocial Relationship Terhadap Romantic Beliefs Perempuan Dewasa Awal Penggemar Drama Korea Genre Romantis," *J. Psikol. Talent. Mhs.*, vol. 5, no. 1, pp. 46–56, 2025.
- [17] R. Adisti and N. Konety, "Diplomasi Budaya Korea Selatan terhadap Indonesia melalui Drama Korea Bertema Keluarga Tahun 2021-2023," *Indones. J. Int. Relations*, vol. 9, no. 1, pp. 52–79, 2025, doi: 10.32787/ijir.v9i1.658.
- [18] T. R. Widana and D. H. Hermanu, "Faktor Menonton Drama Korea Melalui Media Online (Web) Pada Remaja Putri," *J. Ilmu Sos. dan Hum.*, vol. 4, no. 2, pp. 400–419, 2021.
- [19] J. Baudrillard, *Simulacra and Simulation*. USA: The University of Michigan Press, 1981.
- [20] W. Yuehan, "Research on the Causes of the International Market Influence of Hollywood Films," *Media Commun. Res.*, vol. 5, no. 2, pp. 205–212, 2024.
- [21] A. F. Sonni, Irwanto, H. Hafied, and V. C. . Putri, "Cultural power dynamics and narrative transformation : a comparative analysis of Hollywood film remakes in contemporary Asian cinema," *Front. Commun.*, 2025.