

Analisis Dampak Kegemaran Menonton Film Drama Korea Terhadap Remaja di Tangerang Selatan

Analysis of The Impact of Watching Korean Drama Movies on Teenagers in South Tangerang

Muhammad Baskoro¹, Zanastia Sukmayanti²

¹Departemen Informatika Kesehatan, Universitas Indonesia, Indonesia

²Departemen Kesehatan Masyarakat, UIN Syarif Hidayatullah, Indonesia

Korespondensi: Jalan Margonda, Pondok Cina, Beji, Kota Depok, 16424, Indonesia.

Surel: Muhammad.baskoro@ui.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.46961/mediasi.v6i2.1584>

INFO ARTIKEL

Sejarah Artikel:

Diterima: 24/02/2025

Direvisi: 07/05/2025

Publikasi: 31/05/2025

e-ISSN: 2721-0995

p-ISSN: 2721-9046

Kata Kunci:

Drama Korea

Dampak negatif *Drakor*

Dampak positif *Drakor*

Keywords:

Korean drama

Negative impact *Drakor*

Positive impact *Drakor*

ABSTRAK

Drama Korea atau *Drakor* banyak digemari oleh remaja Indonesia karena memiliki daya tarik tersendiri. *Drakor* menjadi media belajar dan hiburan untuk para remaja. Namun, *Drakor* juga memiliki dampak negatif apabila menonton secara berlebihan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak positif dan negatif dari remaja yang gemar menonton *Drakor*. Metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dan sampel 25 siswa SMA Al-Azhar BSD. Hasil penelitian menunjukkan remaja yang gemar menonton film drakor sebanyak 15 siswa (60%). Sebagian besar siswa merasakan manfaat bertambahnya kosa kata Korea sebanyak 12 siswa (80%). Dampak negatif yang timbul adalah lebih sering begadang sebanyak 8 siswa (53,3%), jarang mengerjakan tugas, dan kecanduan menonton sebanyak 5 siswa (33,3%). Dapat disimpulkan *Drakor* membawa banyak dampak bagi kehidupan remaja. Diharapkan remaja dapat menonton *Drakor* tidak secara berlebihan, membatasi maksimal waktu *screen time* harian, lebih mendalami kosakata dan wawasan terhadap budaya Korea tanpa menyampingkan budaya Indonesia.

ABSTRACT

Korean dramas or Drakor are favored by Indonesian teenagers because they have their own charm. Drakor are a medium of learning and entertainment for teenagers. However, drakor also have a negative impact when watching excessively. This study aims to determine the positive and negative impacts of teenagers who like to watch drakor. The method used is descriptive quantitative and a sample of 25 Al-Azhar BSD high school students. The results showed that teenagers who liked watching drakor movies were 15 students (60%). Most students feel the benefits of increasing Korean vocabulary as many as 12 students (80%). The negative impacts that arise are staying up late more often as many as 8 students (53.3%), rarely doing assignments, and watching as many as 5 students (33.3%). It can be concluded that Drakor have many impacts on teenagers' lives. It is hoped that teenagers can watch drakor not excessively, limit the maximum daily screen time, deepen vocabulary and insight into Korean culture without setting aside Indonesian culture.

PENDAHULUAN

Korea Selatan beberapa waktu terakhir ini sedang banyak diperbincangkan, bukan hanya tentang operasi plastik tetapi, membahas terkait beragam budaya. Ragam budaya yang dimaksud ialah seperti bahasa, model berpakaian, kuliner, dan lain sebagainya (Topan & Ernungtyas, 2020). Tersebarnya budaya Korea Selatan ini ke berbagai negara dikenal dengan istilah *Korean Wave*. *Korean Wave* menyebar begitu cepat ke berbagai negara di dunia melalui Drama Korea (*Drakor*) dan musik atau Korean Pop (K-Pop) dengan menarik perhatian remaja-remaja, terutama di Indonesia karena menyuguhkan tayangan yang berbeda dan unik sehingga dapat membawa keuntungan besar bagi Korea Selatan (Yuliawan & Subakti, 2022).

Drakor sebagai serial televisi berbahasa Korea dikenal dengan kualitas produksi yang tinggi, jalan cerita yang menarik, serta beragam genre yang mampu menarik perhatian berbagai kalangan penonton. Durasi episode yang relatif singkat dan alur cerita yang padat. *Drakor* menjadi fenomena budaya populer yang sangat digemari di berbagai negara, termasuk Indonesia karena mampu menyentuh emosi penonton dengan cerita yang mengangkat nilai-nilai budaya Asia seperti cinta sejati, pengorbanan, dan kehidupan keluarga yang dekat dengan kehidupan sehari-hari masyarakat Asia pada umumnya (Putri dkk, 2024). Keberhasilan *Drakor* juga didukung oleh empat faktor utama yaitu, alur cerita yang emosional dan romantis, penggambaran kehidupan berbagai tingkatan, perpaduan antara kehidupan modern dan tradisional, serta nilai moral. Selain sebagai hiburan, *Drakor* berperan sebagai media konstruksi sosial yang mempengaruhi kehidupan sosial, kinerja akademik, dan motivasi kehidupan penontannya, terutama siswa di Indonesia (Romadhon, 2018). Penelitian menunjukkan bahwa drakor tidak hanya menjadi sumber hiburan, tetapi juga menjadi sumber inspirasi dalam gaya hidup, mode, bahasa, dan nilai moral yang diinternalisasi oleh penonton (Romadhon, 2018). Fenomena ini menunjukkan bagaimana drakor bertransformasi menjadi budaya populer yang bukan sekadar komersil, tetapi juga agen perubahan sosial dan budaya di era globalisasi. Contoh drakor yang populer dikalangan siswa yaitu, *Crash Landing on You*, *Descendants of The Sun*, *Start-Up* dan lain sebagainya.

Drakor sebagai salah satu produk dari Korea Selatan yang paling banyak digemari oleh remaja Indonesia saat ini setelah K-pop dan peminatnya meningkat dari tahun ke tahun (Nawawi dkk., 2021). Peminat *Drakor* sedang meningkat dan populer di kalangan remaja (Prasanti & Dewi, 2020). Jenis media elektronik yang paling banyak digunakan oleh remaja untuk menonton drakor adalah *handphone*. Platform yang paling banyak digunakan oleh remaja untuk menonton drakor adalah layanan *streaming video on demand* (VOD) pada aplikasi seperti *Viu*, *Netflix*, dan *Vidio*. Ketiga aplikasi ini dapat diakses melalui *handphone* (Widana & Hermanu, 2021). Kemudahan akses internet dan fasilitas *streaming* yang lengkap, sehingga *handphone* menjadi perangkat utama yang praktis dan mudah digunakan kapan saja dan di mana saja. Selain itu, beberapa remaja juga mengunduh drakor dari website penyedia untuk ditonton secara *offline* (Widana & Hermanu, 2021). Remaja Beberapa alasan remaja Indonesia saat ini memilih menonton drakor adalah berdasarkan genre yang menarik sesuai dengan tipe yang mereka minati dan cuplikan dari sinopsis dari drakor yang mereka tonton (Prasanti & Dewi, 2020). Daya tarik dari drakor adalah berasal dari aktor atau aktris yang berperan di dalam drama yang memiliki wajah yang cantik atau tampan dengan tubuh yang proporsional. Selain itu, aktor atau aktris yang terlibat dalam sebuah drakor sangat baik dalam menjalankan perannya sehingga pesan moral dalam drakor dapat tersampaikan dengan baik kepada penonton. Hal ini yang membuat banyak remaja menghabiskan banyak waktu berjam-jam setiap harinya untuk menonton drakor. Oleh karena

itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak positif dan negatif yang timbul dari remaja yang gemar menonton drakor.

TINJAUAN PUSTAKA

Remaja merupakan masa transisi penting dari anak-anak menuju dewasa yang ditandai oleh perubahan fisik, psikologis, dan sosial. Remaja adalah individu yang berada dalam rentang usia 10 sampai dengan 18 tahun (Kemenkes, 2025). Dalam rentang remaja mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat termasuk perubahan hormonal, perkembangan identitas diri, dan peningkatan kebutuhan terhadap dukungan emosional dan sosial. Gejala emosional dan tekanan sosial pada remaja ini mengakibatkan remaja memiliki kecenderungan menonton drakor dari aspek karakteristik psikososial mereka. Remaja yang sedang mencari identitas dan mengalami perubahan emosional cenderung mencari media hiburan yang dapat memberikan pelarian sekaligus inspirasi. *Drakor* yang menampilkan kisah cinta, persahabatan, dan konflik keluarga dengan alur cerita yang emosional dan karakter yang *relatable* sangat menarik bagi remaja. Selain itu, remaja yang berada dalam masa eksplorasi nilai dan norma sosial dapat berdampak dari nilai-nilai yang disampaikan dalam *Drakor*, seperti pentingnya persahabatan, pengorbanan, dan pencarian jati diri.

Dampak adalah pengaruh yang menimbulkan akibat tertentu, baik yang bersifat positif maupun negatif. Dampak positif adalah pengaruh yang membawa kebaikan, seperti memudahkan komunikasi, memperluas wawasan, dan memberikan hiburan yang bermanfaat. Sebaliknya, dampak negatif adalah pengaruh yang menimbulkan kerugian atau efek buruk, seperti kecanduan, penyebaran konten tidak pantas, dan gangguan interaksi sosial. Dalam konteks *Drakor*, menonton *Drakor* berjam-jam dalam sehari memang dinilai memiliki dampak negatif yang menyebabkan remaja menjadi kecanduan, nilai menurun, begadang, tidak mengerjakan tugas, berkurangnya interaksi bersama keluarga, malas belajar, dan sering dimarahi oleh orang tua (Angelicha, 2020). Namun, setiap hal pasti akan memiliki dampak positif dan negatif tergantung bagaimana menyikapinya. Menonton drakor tidak selalu memberikan dampak negatif. Dampak positif dari drakor yang remaja tonton yaitu, sebagai hiburan yang dapat menghilangkan kejenuhan, dapat menambah wawasan mereka terkait budaya korea, menambah wawasan, menambah kosa kata bahasa Korea, dapat mengurangi stres, menambah ilmu pengetahuan umum, memiliki topik pembicaraan atau obrolan dengan teman sebaya, dan menjadikan hidupnya lebih optimis (Redhita dkk., 2023). *Drakor* bisa menjadi media belajar dan hiburan untuk para remaja. Namun, disisi lain drakor juga memiliki dampak negatif yang akan timbul apabila menonton drakor secara berlebihan. Fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui teori *Uses and Gratifications* atau Penggunaan dan Pemenuhan Kebutuhan. Teori tersebut menjelaskan bahwa individu secara aktif memilih media untuk memenuhi kebutuhan psikologis dan sosialnya, seperti hiburan, informasi, identitas, dan interaksi sosial (Richard, 2020). Dalam konteks remaja yang menonton drakor, mereka menggunakan media ini untuk menghilangkan kejenuhan, mencari inspirasi, belajar budaya baru, dan mendapatkan hiburan yang menyenangkan. Namun, jika kebutuhan ini tidak dikelola dengan baik, misalnya menonton secara berlebihan, maka dapat menimbulkan dampak negatif seperti kecanduan, gangguan aktivitas sehari-hari, dan penurunan prestasi akademik.

METODE

Penelitian dilaksanakan di SMA Islam Al-Azhar BSD. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2024. Pemilihan tempat ialah berdasarkan ketersediaan fasilitas sarana prasarana yang akan menunjang dilakukannya penelitian. Metode dalam penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yaitu penelitian yang menggambarkan variabel yang didukung dengan data-data berupa angka yang didapatkan dari keadaan sebenarnya. Pendekatan deskriptif kuantitatif digunakan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi dalam populasi atau sampel secara sistematis, serta memberikan pemahaman yang lebih jelas mengenai hubungan antara variabel yang dikaji (Sugiyono, 2018). Dengan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh data yang objektif dan terukur, memudahkan analisis statistik, serta menghasilkan kesimpulan yang valid dan dapat dipertanggungjawabkan (Waruwu dkk, 2025). Pendekatan ini digunakan untuk menggambarkan fenomena dampak *Drakor* secara sistematis berdasarkan data numerik yang mencerminkan keadaan sebenarnya, sehingga dapat memberikan pemahaman yang lebih jelas.

Sampel dari penelitian ini adalah siswa SMA Al-Azhar BSD sebanyak 25 siswa kelas 11–12 yang termasuk dalam remaja yang berusia 15–18 tahun. Metode pengambilan sampel yang diterapkan dalam penelitian ini adalah *non probability sampling* yaitu, *purposive sampling*. Metode pengambilan sampel ini dilakukan dengan menentukan kriteria tertentu yang sesuai dengan penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis *univariate* yang ditujukan untuk melihat distribusi dan frekuensi pada setiap variabel dalam penelitian. Penelitian sudah disetujui oleh Komite Etik Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Islam Negeri (UIN) Syarif Hidayatullah Jakarta dengan nomor surat B-8371/ F.10/TL.00/11/202.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel-1 Karakteristik Responden

Karakteristik	Jumlah (n=25)	Persentase (%)
Usia		
15	3	12,0
16	18	72,0
17	4	16,0
Jenis Kelamin		
Perempuan	11	44,0
Laki-laki	14	56,0

Sumber: Data penelitian, 2024.

Berdasarkan analisis pada tabel-1 hasil analisis data penelitian yang dilakukan pada 25 responden, diketahui bahwa sebagian besar responden adalah siswa berusia 16 tahun (72%), diikuti dengan usia 17 tahun (16%), dan terakhir 15 tahun (12%). Berdasarkan jenis kelamin, sebagian besar responden berjenis kelamin laki-laki sebanyak 14 siswa (56%) dan perempuan sebanyak 11 (56%).

Tabel-2 Preferensi Memilih Film Drakor dan Dampak Positif-Negatif Dram Korea

Karakteristik Pemilihan Drakor	Jumlah	Persentase (%)
Kegemaran Menonton Film Drakor (n=25)		
Ya	15	60,0
Tidak	10	40,0
Kriteria Memilih Film Drakor (n=15)		
Genre	15	100
Aktor/aktris	9	60,0
Sinopsis	13	86,7
Dampak Positif (n=15)		
Menambah wawasan budaya Korea	11	73,3
Menambah wawasan tentang pekerjaan	9	60,0
Menambah kosa kata Korea	12	80,0
Menghilangkan stress	10	66,7
Menambah ilmu pengetahuan umum	11	73,3
Memiliki topik pembicaraan	12	80,0
Menjadi lebih optimis	5	33,3
Dampak Negatif (n=15)		
Nilai ujian menurun	0	0,00
Kecanduan dalam menonton	5	33,3
Sering begadang	8	53,3
Tidak mengerjakan tugas	5	33,3
Kurang interaksi dengan keluarga	3	20,0
Berat badan naik	1	6,70
Malas belajar	4	26,7
Sering dimarahi orangtua	1	6,70

Berdasarkan analisis pada tabel-2 diketahui bahwa sebaran responden yang gemar menonton film *Drakor* lebih dominan sebanyak 15 siswa (60%) dibandingkan dengan yang tidak gemar menonton *Drakor* sebanyak 10 siswa (40%). Dari 15 siswa yang gemar menonton film *Drakor*, alasan terbanyak dalam memilih film drakor yang akan ditonton ialah berdasarkan genre sebanyak 15 siswa (100%), lalu diikuti dengan berdasarkan sinopsis sebanyak 13 siswa (86,7%) dan paling sedikit adalah berdasarkan aktor/aktris pemain sebanyak 9 siswa (60%). Kemudian, dari 15 siswa yang menonton film *Drakor*, sebagian besar siswa merasakan manfaat bertambahnya kosa kata Korea sebanyak 12 siswa (80%) dan memiliki topik pembicaraan dengan orang lain sebanyak 12 siswa (80%). Lalu, dampak negatif yang mayoritas dirasakan oleh para siswa yang gemar menonton film *Drakor* adalah menjadi lebih sering begadang sebanyak 8 siswa (53,3%) dan diikuti dengan jarang mengerjakan tugas sebanyak 5 siswa (33,3%), serta kecanduan menonton sebanyak 5 siswa (33,3%).

Dalam penelitian ini, responden memiliki karakteristik usia 15—17 tahun, dengan usia 16 tahun menjadi yang dominan dengan jumlah siswa sebanyak 18 siswa dan paling sedikit adalah responden berusia 15 tahun dengan jumlah siswa sebanyak 3 siswa. Berdasarkan klasifikasi usia yang ditetapkan oleh Kementerian Kesehatan, kelompok usia ini termasuk dalam kategori remaja. Pada tahap ini, remaja memiliki kemampuan untuk memperoleh dan menggunakan pengetahuan secara efisien karena otak mereka telah mencapai tahap kedewasaan (Dwiyanti dkk., 2023). Seiring dengan bertambahnya usia, seseorang memiliki kemampuan yang lebih baik dalam memahami dan memproses informasi, yang pada akhirnya dapat menghasilkan peningkatan dalam pemahaman dan pengetahuan secara menyeluruh (Badri dkk., 2020).

Berdasarkan hasil penelitian, didapati 60% responden menunjukkan minat terhadap menonton *Drakor*. Tidak dapat dipungkiri bahwa peminat *Drakor* sedang meningkat di kalangan remaja dan menjadikan drakor

menjadi hal yang populer di kalangan mereka. Bahkan dalam penelitian lain, peran *Drakor* cukup besar dalam tersebarnya budaya-budaya Korea atau terjadinya Korean wave di Indonesia (Prasanti & Dewi, 2020). Bukti nyata tersebut dapat dilihat dari disiarkannya *Drakor* di siaran televisi di Indonesia, seperti *Dae Jang Geum*, *Full House*, *Boys Before Flower*, dan lain sebagainya. Disiarkannya *Drakor* di televisi, maka budaya seperti musik, gaya berpakaian, bahasa, dan lain sebagainya pun masuk ke Indonesia (Putri dkk., 2019).

Berdasarkan hasil penelitian, ditemukan bahwa dampak positif yang paling banyak dirasakan oleh siswa adalah meningkatnya kosakata Korea dan memiliki Topik Pembicaraan sebesar 80%. Hadirnya *Drakor* membawa pengaruh yang cukup besar, seperti menjadikan bahasa Korea sebagai gaya komunikasi pilihan kedua setelah Bahasa Inggris (Dwiyanti dkk., 2023). Metode belajar Bahasa Korea yang dilakukan ialah dengan mulai berlatih meniru aksen atau ucapan dari para aktor atau aktris dalam *Drakor* yang ditonton. Hal tersebut menunjukkan bahwa kebiasaan mendengarkan, melihat, dan menonton konten tersebut sangat membantu mereka dalam memahami bahasa Korea. Para remaja umumnya sudah memiliki pemahaman awal tentang kosakata Korea dan sering kali mampu membaca huruf Korea tersebut (Widana & Hermanu, 2021). Dengan demikian, mereka secara tidak langsung mengasah kemampuan linguistik mereka melalui pembelajaran bahasa Korea secara mandiri (Angelicha, 2020). Kedua aspek tersebut berkaitan erat dengan adanya komunikasi.

Komunikasi dapat menghasilkan sejumlah dampak yang memengaruhi interaksi sosial antara individu ataupun kelompok dalam suatu masyarakat (Fadillah dkk., 2022). Pada fase remaja, kebahagiaan menjadi hal yang penting agar dapat membantunya melewati masa transisi ini. Salah satu faktor yang dapat menjadi sumber kebahagiaannya adalah dengan adanya keterlibatan secara sosial (Johari, 2021). Dalam rangka membangun keterlibatan sosial atau interaksi, perlu adanya kesamaan agar dapat menjadi bahan obrolan yang memudahkan terjadinya interaksi antara satu sama lain, seperti kesamaan dari segi hal yang ditonton. Pada masa remaja, pengaruh eksternal memiliki dampak yang sangat besar dan dapat berpengaruh pada remaja, sehingga mereka dapat dengan mudah terbawa arus lingkungannya (Lana & Indrawati, 2021). Apabila lingkungannya senang menonton drakor, maka ia sendiri pun akan ikut terbawa arus tersebut. Selain itu, remaja memiliki kebutuhan yang kuat untuk disukai dan diterima kawan sebaya atau kelompok. Sebagai akibatnya, maka akan muncul perasaan senang apabila diterima dan akan muncul perasaan tertekan apabila terjadi sebaliknya (Yanizon, 2019). Oleh karena itu, manfaat yang dominan dirasakan oleh siswa setelah menonton *Drakor* salah satunya adalah dapat menjadi topik pembicaraan dengan teman sebaya, sehingga mereka dapat merasa termasuk dalam bagian dari suatu kelompok dari lingkungannya berada.

Sebanyak 73,3% responden merasakan terjadinya peningkatan wawasannya tentang budaya Korea setelah menonton *Drakor*. Budaya tersebut tersebar dan populer di kalangan remaja setelah hadirnya *Drakor*. Para penggemar *Drakor* pun akhirnya tertarik dan mulai menerapkan budaya Korea tersebut dalam kegiatan sehari-harinya. Hal yang paling sering tampak pada remaja ialah seperti memakai model pakaian ala aktor pemain, makan-makanan Korea, hingga tertarik untuk belajar kosa kata bahasa Korea (Haq & Alamiyah, 2023). Tersebarnya budaya Korea ke berbagai negara tersebut membawa keuntungan pada pendapatan nasional Korea Selatan, seperti terbukti pada intensitas warga Jepang semakin meningkat intensitasnya dalam berkunjung ke Korea setelah drakor “Winter Sonata” ditayangkan di Jepang (Maulidya & Hidayat, 2023).

Pengetahuan yang mereka peroleh tidak hanya terbatas pada budaya Korea saja, tetapi juga mencakup topik-topik umum seperti wawasan tentang ilmu pengetahuan umum seperti masalah finansial, medis,

forensik, dan lain sebagainya. Hal tersebut terjadi karena drakor tidak hanya berfokus pada tema-tema romansa percintaan saja, tetapi juga turut mengangkat berbagai isu lainnya. Contohnya seperti dalam *Drakor* yang berjudul *Squid Game* yang mengajarkan tentang pentingnya membuat asuransi (Diananda, 2019). Penelitian lain menemukan bahwa responden memperoleh pengetahuan baru tentang cara efektif dan efisien dalam memecahkan masalah berkat drakor yang mereka tonton (Kamil dkk., 2023). Selain itu, dalam *Drakor Twenty Five Twenty One* digambarkan mengenai remaja yang sedang mengalami fase *quarter life crisis*. *Quarter life crisis* sendiri ialah periode krisis emosional yang terjadi pada seperempat kehidupan manusia, yaitu usia sekitar 20 tahun dimana individu sedang merasa bingung dan cemas tentang masa depan (Yakub dkk., 2023). Meskipun begitu, berdasarkan hasil penelitian diperoleh dampak negatif yang dirasakan siswa ialah menjadi sering begadang sebesar 53,3% dan kecanduan dalam menonton serta tidak mengerjakan tugas sebesar 33,3%. Selain memberikan dampak positif bagi penonton, film *Drakor* juga dapat memberikan dampak negatif terhadap perilaku remaja, seperti menyebabkan kecenderungan menjadi malas, menghabiskan waktu dengan tidak produktif, mengganggu pola tidur, dan dampak negatif lainnya (Angelicha, 2020).

Secara umum, *Drakor* biasanya dirancang dalam beberapa episode berkisar 16 hingga 21 episode, bahkan ada yang memiliki lebih banyak seri, dengan durasi yang cukup panjang. Terkadang, penonton merasa penasaran dengan kisah selanjutnya jika belum menyelesaikan semua episodenya, sehingga tidak jarang ada yang menonton semua episode dalam satu malam atau beberapa hari. Selain itu daya tarik drakor lainnya adalah cerita di bagian akhir *Drakor* sengaja dibuat menggantung agar penonton tetap menantikan episode-episode selanjutnya. Hal tersebut mengakibatkan mereka mengorbankan waktu tidur mereka (Rahma & Wiyono, 2020). Begadang itu sendiri bukanlah kebiasaan yang baik bagi siapa saja. Dampak yang ditimbulkan dari begadang ialah risiko terkena berbagai macam penyakit karena melemahnya sistem kekebalan tubuh akibat kurangnya istirahat. Organ-organ tubuh perlu istirahat untuk bisa menjalankan fungsinya dengan optimal, akan tetapi begadang dapat mengganggu proses ini (Harahap & Siregar, 2023). Orang tua memilih peran penting dalam mengatur atau mendisiplinkan remaja agar tidak begadang dan berlebihan dalam menonton *Drakor*.

Bukti dari WHO menunjukkan bahwa semakin banyak waktu yang dihabiskan untuk perilaku tidak bergerak seperti, semakin tinggi durasi menonton di depan layar (gawai maupun televisi) dapat menghasilkan dampak kesehatan yang buruk karena dikaitkan dengan kebugaran dan *kardiometabolik* (WHO, 2019). Penggunaan gawai dapat memperburuk kesehatan mata seseorang. Hal ini terjadi karena dua faktor, yaitu jarak pandang saat menggunakan gawai dan lamanya waktu penggunaan gawai tersebut (Prayudi, 2023). Berdasarkan waktu atau durasi penggunaan gawai, terdapat adanya hubungan antara paparan gawai dengan kelelahan mata pada pemakaian lebih dari 4 jam tanpa adanya istirahat (Prayudi, 2023). Dalam hal jarak mata terhadap layar, penggunaan gawai dalam posisi tiduran dapat berdampak buruk bagi penglihatan karena posisi tersebut dapat menyebabkan jarak pandang antara mata dan gawai menjadi sangat dekat (<18 cm) (Prayudi, 2023). Fenomena tersebut dapat dijelaskan melalui teori *Uses and Gratifications* dimana media tidak secara otomatis memberikan efek negatif atau positif secara langsung, melainkan tergantung bagaimana individu mampu menggunakan dan mengontrol konsumsi mediana.

SIMPULAN

Beragam budaya Korea Selatan saat ini sedang tersebar ke berbagai negara dan dikenal sebagai *Korean Wave*. Hal ini terjadi setelah mulai disiarkannya *Drakor* dalam siaran televisi Indonesia yang menjadikan budaya Korea semakin populer di kalangan remaja. Banyak hal yang menjadi daya tarik *Drakor* Korea pada remaja, seperti konsep cerita, aktor atau aktris pemain, dan lain sebagainya. Hadirnya *Drakor* membawa banyak dampak positif dan negatif pada remaja. Dampak positif yang paling dominan dirasakan adalah menambah kosakata Korea baru, memiliki topik pembicaraan dengan teman sebaya, dan bertambahnya wawasan, baik itu wawasan umum ataupun wawasan budaya Korea. Sedangkan, dampak negatif yang paling dominan dirasakan oleh para siswa yang gemar menonton film *Drakor* adalah menjadi lebih sering begadang dan diikuti dengan jarang mengerjakan tugas, serta kecanduan menonton *Drakor*.

Eksistensi *Drakor* tidak hanya menyebarkan tentang budaya-budaya yang ada di Korea saja, tetapi juga membawa dampak positif dan negatif yang perlu diamati secara lebih mendalam. Diharapkan remaja dapat menonton *Drakor* tidak secara berlebihan membatasi maksimal waktu *screen time* maksimal 4 jam dalam sehari, dan lebih mendalami kosakata, serta wawasan terhadap budaya Korea tanpa menyampingkan budaya Indonesia. Selain itu, remaja dan orang tua dapat lebih bijak dalam mengatur waktu menonton sehingga manfaat positif *Drakor* dapat dirasakan tanpa menimbulkan dampak negatif yang merugikan, serta perlu mengembangkan kemampuan berpikir kritis agar dapat menangkap pesan yang disampaikan dalam *drakor* tersebut, baik dengan bantuan guru di sekolah atau orang tua di rumah, serta menonton *Drakor* yang sesuai dengan umurnya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti mengucapkan terima kasih kepada pihak sekolah dan siswa SMA Islam Al-Azhar BSD yang telah memberikan izin dan berpartisipasi dalam penelitian ini, serta kepada seluruh pihak yang telah mendukung dan membantu dalam pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Angelicha, T. (2020). Dampak kegemaran menonton tayangan dram Korea terhadap perilaku remaja. *EduPsyCouns: Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(1), 154–159.
- Badri, P. R. A., Rosita, Y., & Peratiwi, D. (2020). Analisis Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan Masyarakat Tentang Faktor Risiko Hiperurisemia. *Syifa' Med J Kedokt dan Kesehat*, 10(2).
- Diananda, A. (2019). Psikologi remaja dan permasalahannya. *ISTIGHNA: Jurnal Pendidikan dan Pemikiran Islam*, 1(1), 116–133.
- Dwiyanti, N. M. F. S., Pujaastawa, I. B. G., & Laksmiwati, I. A. A. (2023). Pengaruh Budaya Pop Korea terhadap Gaya Hidup Remaja di Kota Denpasar, Bali. *J-CEKI: Jurnal Cendekia Ilmiah*, 2(2), 162–170.
- Fadillah, D. I. N., Abidin, Z., & Utamidewi, W. (2022). Pengaruh Menonton Tayangan Korean Drama Terhadap Minat Penggunaan Bahasa Korea. *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, 9(10), 3680–3689.
- Haq, Z. N. I., & Alamiyah, S. S. (2023). Representasi Krisis Seperempat Abad Tokoh Baik Yi Jin dalam Drama Koea Twenty Five Twenty One. *KINESIK*, 10(3), 301–321.
- Harahap, Y. F., & Siregar, P. A. (2023). Persepsi Mahasiswa Terhadap Begadang Malam di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. *Indonesian Journal of Public Health*, 1(3), 239–246.
- Johari, A. (n.d.). *Produksi Film Pendek Kampanye Anti Sosial sebagai Upaya Penyadaran dari Pengaruh Penggunaan Game Smartphone Berlebihan*.
- Kamil, I., Anggraini, D., & Prihanto, H. (2023). Edukasi Finansial Melalui K-Drama (Korean Drama) Populer. *Abdi Moestopo: Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat*, 6(2), 193–199.
- Lana, M. C. D., & Indrawati, K. R. (2021). Peranan Kualitas Persahabatan dan Kecerdasan Emosional Pada Kebahagiaan Remaja. *Jurnal Psikologi Udayana*, 8(1), 95–108.

- Maulidya, M. N., & Hidayat, M. A. (2023). Studi Netnografi Deteritorialisasi Budaya Hallyu di Kalangan Penggemar Drama Korea. *Jurnal Ilmiah Ilmu Sosial*, 9(2), 146–159.
- Nawawi, M. I., Anisa, N., Syah, N. M., Risqul, M., Azisah, A., & Hidayat, T. (2021). Pengaruh Tayangan K-Drama (Korean Drama) terhadap Motivasi Belajar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(6), 4439–4447.
- Prasanti, R. P., & Dewi, A. I. N. (2020). Dampak Drama Korea (Korean Wave) terhadap Pendidikan Remaja. *Lectura: Jurnal Pendidikan*, 11(2), 256–269.
- Prayudi, A. (2023). Pengaruh Gadget dalam Penurunan Tingkat Penglihatan pada Remaja. *Jurnal Pendidikan dan Media Pembelajaran*, 2(1), 1–20.
- Putri, I. P., Liany, F. D. P., & Nuraeni, R. (2019). *K-Drama dan penyebaran Korean wave di Indonesia*. ProTVF, 3(1), 68–80.
- Putri, Y., Juniarsih, N., & Komalasari, M. A. (2024, December). Konstruksi dan Dampak “Drama Korea” Dalam Kehidupan Sosial Kinerja Akademik dan Motivasi Karir (Studi Mahasiswi Di Kota Mataram): Studi Mahasiswi di Kota Mataram. Dalam *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Sosiologi* (Vol. 2, No. 2, pp. 289-305).
- Rahma, A. Z., & Wiyono, B. D. (2020). Studi Tentang Perilaku Konsumtif Siswa yang Kecanduan Drama Korea di SMAN 1 Manyar Gresik. *Jurnal BK*, 11, 400.
- Redhita, A. H., Utama, I. M., Azzahra, L., Akbar, M. F., Hassim, R. A., & Hasna, S. (2023). Kultivasi dan Budaya K-POP (Studi Analisis Kultivasi Drama Korea Pada Gaya Komunikasi Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Jakarta). *Jurnal Bincang Komunikasi*, 1(2), 20–30.
- Richard, T. H. L. W. (2020). *Introducing Communication Theory: Analysis and Application*. Mayfield Publishing Com. C 2000..
- Romadhon, F. N. (2018). Hallyu: Tren budaya populer drama korea. *Jurnal Ilmu Politik dan Pemerintahan*, 4(1), 6.
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.
- Topan, D. A., & Ernungtyas, N. F. (2020). Preferensi menonton drama korea pada remaja. *Jurnal Pustaka Komunikasi*, 3(1), 37–48.
- Valenciana, C., & Pudjibudojo, J. K. K. (2022). Korean Wave; Fenomena budaya pop Korea pada remaja milenial di Indonesia. *Jurnal Diversita*, 8(2), 205–214.
- WHO. (2019). To grow up healthy, children need to sit less and play more. News Release WHO, 1–3. <https://www.who.int/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-mor>
- Widana, T. R., & Hermanu, D. H. (2021). Faktor Menonton Drama Korea Melalui Media Online (Web) Pada Remaja Putri. *Ganaya: Jurnal Ilmu Sosial Dan Humaniora*, 4(2), 400–419.
- Yakub, E., Umari, T., Munawir, M., & Fitri, N. (2023). *Penyesuaian Diri Mahasiswa dan Siswa Sma Yang Gemar Menonton Drama Korea*. *Media Bina Ilmiah*, 17(8), 1979–1984.
- Yanizon, A. (2019). Penyebab munculnya perilaku agresif pada remaja. *KOPASTA: Journal of the Counseling Guidance Study Program*, 6(1).
- Yuliawan, B. A. P., & Subakti, G. E. (2022). Pengaruh Fenomena Korean Wave (K-Pop dan K-Drama) Terhadap Perilaku Konsumtif Penggemarnya Perspektif Islam. *Jurnal Penelitian Keislaman*, 18(1), 35–48.