

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sangat merajalela di kalangan masyarakat terutama di kalangan remaja (Sari, Ilyas, & Ifdil, 2017). Berbagai macam teknologi beriringan masuk dalam rana kehidupan manusia saat ini. Kemajuan teknologi komunikasi seperti telepon genggam, televisi, radio dan internet tidak bisa kita hindari dalam kehidupan ini, karena kemajuan teknologi berjalan sesuai dengan kemajuan ilmu pengetahuan (Astuti & Nurmalita, 2014). Kemajuan teknologi komunikasi disatu sisi memberikan dampak yang positif seperti memudahkan manusia untuk berinteraksi antara satu dengan yang lain, memudahkan manusia untuk menjalankan aktivitasnya, dan memudahkan manusia untuk memperoleh informasi yang dibutuhkannya (Astuti & Nurmalita, 2014).

Namun derasnya arus globalisasi menyebabkan komunikasi dan informasi tersebar tanpa mengenal batas sehingga muncul pengaruh – pengaruh dari luar yang dengan mudah masuk dan tersebar dalam suatu negara. Salah satu budaya populer yang sedang dan masih booming di Indonesia adalah demam Korea (*Korean Wave*) (Adita, Rosmawati, & Yakub, 2018). Hampir semua kalangan mengalami demam korea mulai dari anak – anak hingga dewasa, tetapi keberadaan penggemar korea di usia remaja lebih nampak terlihat dilingkungan masyarakat di Indonesia ini (Khairi, Yusaputra, & Nikmatusholeha, 2019).

Fenomena perilaku kecanduan menonton drama Korea sudah marak di kalangan masyarakat khususnya remaja di Indonesia. Drama Korea adalah kisah pendek yang orang dapat menonton selama dua sampai tiga jam saja dalam sehari (Ardia, 2014). Drama Korea memiliki alur cerita yang menarik, ringan dan mudah dimengerti oleh masyarakat sehingga banyak yang tertarik bahkan sampai kecanduan (Hapsari, 2017). Selain itu drama Korea banyak didasarkan pada cerita romantis, fakta sejarah yang menggambarkan kisah – kisah nyata dari masa lalu, thriller, drama komedi, serta drama yang menggabungkan dari satu atau lebih kategori (Ardia, 2014).

Papalia dan Olds (Jahja, 2011) masa remaja merupakan masa antara kanak – kanak dan dewasa. Masa remaja meliputi usia antara 10 - 12 tahun dan berakhir pada usia 18 sampai 22 tahun. Pada masa remaja perubahan dapat terjadi secara kuantitatif, misalnya penambahan tinggi atau berat tubuh dan secara kualitatif, misalnya perubahan cara berfikir secara konkret menjadi abstrak (Papalia dan Olds, 2001). Usia remaja merupakan usia dimana seseorang sedang dalam proses pencarian jati diri sehingga mudah dipengaruhi (Khairi, Yusaputra, & Nikmatusholeha, 2019).

Menurut Hurlock (Sebayang, Gultom, & Sidabutar, 2018) Secara psikologis masa remaja adalah usia dimana individu berintegrasi dengan masyarakat dewasa, usia dimana anak-anak tidak lagi merasa di bawah tingkat orang-orang lebih tua melainkan berada dalam tingkatan yang sama sekurang-kurangnya dalam masalah hak. Pada masa remaja dapat juga dikatakan sebagai masa konflik dimana remaja ingin merasa bebas namun orang tua membatasi

kebebasan remaja agar terhindar dari hal yang tidak diinginkan dan hal tersebut sering memicu sebuah konflik (Sudirman, 2019). Ada banyak permasalahan yang dihadapi saat memasuki masa remaja seperti mencuri, kabur dari rumah, minum minuman keras, balapan liar serta perilaku kecanduan (Iskandar, 2019).

Menurut Thakkar (2006) kecanduan merupakan kondisi medis dan psikiatris yang ditandai oleh penggunaan berlebihan suatu zat yang apabila digunakan terus – menerus dapat memberikan dampak negatif terhadap kehidupan penggunanya. Namun seiring berkembangnya teknologi menyebabkan istilah kecanduan mengalami perluasan definisi. Saat ini, kecanduan tidak hanya mengacu pada penyalahgunaan narkoba atau zat, tetapi juga kecanduan non kimia (perilaku) yang melibatkan interaksi antara manusia dengan mesin (Widyanto & Griffiths, 2006).

Menurut Badudu dan Zain (Ayu & Saragih, 2016) seseorang dapat dikatakan mengalami kecanduan jika tidak mampu mengontrol keinginan untuk melakukan sesuatu, sehingga menyebabkan dampak negatif bagi individu, baik secara fisik maupun psikis. Apabila seseorang telah menjadi pecandu maka ia akan menghabiskan waktunya lebih dari 4-6 jam sehari untuk melakukan aktivitas yang membuat kecanduan (Ayu & Saragih, 2016). Perilaku kecanduan akan memunculkan masalah baru bagi individu sehingga terkadang mengakibatkan perilaku negatif seperti menunda pekerjaan, mengabaikan kegiatan atau tugas yang dilakukan, penurunan produktivitas dalam bekerja dan belajar, dan sebagainya (Maheswari & Dwiutami, 2013).

Pemberitaan yang diberitakan di Kompas.com edisi Minggu, 1 September 2019 lalu, memberitakan tentang banyaknya penonton drama Korea khususnya pada serial drama yang berjudul “Hotel Del Luna”. Pada Kamis, 1 September 2019 para pengguna media sosial twitter beramai – ramai menggunakan tagar #HotelDelLuna dan hingga pukul 16.00 WIB, lebih dari 47.000 netizen menggunggah unggahan dengan tagar tersebut. Menurut Laman “Drama Fever” situs penggemar drama Korea rata – rata 800 juta orang per menit mengunjungi situs tersebut. Mereka rela menghabiskan waktu berjam – jam untuk berada di depan layar dan dengan cemas menghitung hari – hari untuk episode berikutnya.

Berita yang dimuat di Kompas.com edisi Senin, 30 Mei 2020 memberitakan adanya kejadian dimana sebagian orang di Indonesia beralih untuk menonton drama Korea pada saat pandemi corona berlangsung guna mengatasi kebosanan saat berada dirumah seharian. Orang Indonesia cenderung menggemari serial drama Korea *The World Married* dan *Crash Landing on You*. Salah satu warga Jakarta yang bernama Rochimawati memiliki kebiasaan baru yang diadopsinya saat WFH yakni menonton drama Korea. Rochimawati mengaku biasa menonton drama Korea selama enam jam untuk menonton drama Korea. Rochimawati mengaku, ia mengalami kecanduan menonton *Crash Landing on You* dan sanggup menonton semua episode dalam empat hari.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada subjek pertama yang berinisial M seorang pelajar SMA berumur 16 tahun mengatakan jika dirinya sangat menyukai drama Korea. M bisa menghabiskan waktu 6 jam untuk menonton drama Korea, jika alur cerita menarik M dapat menghabiskan waktu

hingga lebih dari 6 jam dalam sehari. M juga sering memposting cuplikan drama Korea di aplikasi whatsapp miliknya dan mendapat berbagai tanggapan yang tidak mengenakan khususnya pada teman laki – laki. M mengaku jika dirinya terpengaruh oleh teman – teman satu kelasnya yang juga menyukai drama Korea. Selain itu, M juga mengikuti *Korean fansgirl* di sosial media. Disisi lain, M juga tertarik dengan fashion pemain yang ada di drama korea, M rela menyisihkan uang sakunya untuk membeli barang – barang seperti baju, tas dan sepatu hingga rela tidak jajan.

Wawancara subjek kedua yang berinisial D seorang mahasiswa berumur 21 tahun. D mengaku jika sering menonton drama Korea, subjek mengatakan jika pernah sehari tidak mandi karena merasa nanggung jika berhenti menonton. D bisa menghabiskan waktu lebih dari 7 jam dalam sehari untuk menonton drama Korea. D sering dimarahi oleh kakaknya karena terlalu sering menonton drama Korea hingga menyebabkan skripsi yang dikerjakan tak kunjung selesai. Selain itu, D juga pernah bergabung dengan komunitas pecinta Korea di Kota tempat tinggalnya. D bergabung lebih dari 3 tahun dan karena terlalu suka dan sering menonton drama Korea subjek berkeinginan mempunyai pasangan seperti pada pemain drama korea. Selain itu subjek lebih memilih menggunakan baju seadanya karena lebih senang menggunakan uangnya untuk membeli produk perawatan wajah dari korea dengan harga ratusan ribu.

Wawancara dengan subjek ketiga yang berinisial (L) seorang mahasiswa berumur 19 tahun mengatakan jika ia menyukai Korea terutama untuk drama Korea yang pada awalnya L disarankan oleh temannya untuk menonton boygroup

Korea, saat itulah subjek mulai menyukai semua tentang Korea. L juga bergabung dengan grup pecinta Korea di kotanya maupun sosial media. L selalu menyempatkan hadir ketika ada pertemuan antar komunitas sekalipun diluar kota. L menghabiskan waktu 7 – 8 jam untuk menonton drama Korea, L lebih nyaman menonton drama Korea di kamar hingga terkadang lupa waktu makan tak jarang ibunya menegur dan menasehati. L juga tertarik untuk menggunakan bahasa Korea dan mengikuti les bahasa Korea, subjek juga mengaku mengubah penampilannya agar terlihat seperti idolanya.

Perilaku kecanduan dipengaruhi oleh beberapa faktor, diantaranya adalah konformitas teman sebaya (Gourdiaan, 2020). Robinson (Alanda, Dewi, & Hastuti, 2007) mendefinisikan konformitas sebagai kecenderungan individu untuk mengubah pandangan atau perilaku agar sesuai dengan norma sosial. Konformitas terjadi karena pengaruh – pengaruh dari lingkungan sosial, konformitas paling banyak dilakukan individu pada usia remaja. Menurut Brittain; Young & Ferguso (Alanda, Dewi, & Hastuti, 2007) konformitas yang dilakukan individu pada masa remaja adalah konformitas teman sebaya, karena sangat berarti bagi mereka untuk memiliki teman. Remaja cenderung melakukan konformitas dengan teman sebaya apabila berkaitan dengan masalah sosial sehari – hari, seperti gaya berpakaian, selera musik, pilihan aktivitas yang dilakukan pada waktu luang, dan sebagainya.

Menurut Zebua & Nurdjayanti (Hartanti, 2013) suatu konformitas akan semakin kuat jika seorang remaja memiliki kecenderungan yang kuat juga untuk berperilaku sesuai aturan kelompoknya. Menurut Zebua & Nurdjayanti (Hartanti, 2013) konformitas mempengaruhi berbagai aspek kehidupan remaja seperti

pilihan aktivitas, penampilan, bahasa yang digunakan, sikap, dan nilai – nilai yang dianut. Besarnya pengaruh konformitas teman sebaya yang bersifat negatif dalam pencarian identitas diri, dapat menimbulkan kegagalan sehingga menimbulkan perilaku yang tidak dapat diterima oleh lingkungan sosial atau masyarakat. Remaja yang tidak bisa mempelajari dan membedakan tingkah laku yang dapat diterima akan terseret pada perilaku ‘nakal’ (Hidayati, 2016).

Penggemar *Korean Wave* yang terdiri dari remaja yang berperilaku berlebihan dalam mendukung para idolanya. Budaya Korea telah banyak mempengaruhi pemikiran kelompok – kelompok penggemar dan mempengaruhi bagaimana mereka memahami budaya Korea itu sendiri (Pertiwi, 2013). Walaupun remaja memiliki fans club yang berbeda – beda tetapi sesama penggemar Korea mereka akan saling memberikan dukungan. Terdapat konformitas dari orang – orang sekitar yang menyukai tayangan drama Korea sehingga sedikit atau banyak seseorang akan mulai tertarik pada hal tersebut. Terlebih penggemar serial drama Korea adalah kebanyakan kalangan remaja, dimana dalam masanya mereka akan lebih cenderung *konform* pada teman – temannya (Pertiwi, 2013).

Berdasarkan hasil penelitian Suargani (2019) dengan judul ”Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Manajemen Waktu dengan Kecanduan *Game Online* pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019” menunjukkan ada hubungan positif antara konformitas teman sebaya dengan kecanduan game online pada Siswa Kelas XI SMA Negeri Kota Tegal Tahun Pelajaran 2018/2019.

Faktor lain yang mempengaruhi munculnya perilaku kecanduan adalah konsep diri (Israelashvili, Kim, & Bukobza, 2012). Menurut Sunaryo (2004) konsep diri adalah cara individu dalam melihat pribadinya secara utuh, menyangkut fisik, emosi, intelektual, sosial dan spiritual. Gunawan (2005) mengartikan konsep diri sebagai persepsi atau pandangan seseorang terhadap dirinya sendiri, yang terbentuk melalui pengalaman hidup dan interaksinya dengan lingkungan dan juga karena pengaruh dari orang – orang yang dianggap penting atau dijadikan panutan.

Remaja yang memiliki konsep diri positif akan tampil lebih percaya diri dalam menghadapi berbagai situasi. Sebaliknya remaja yang mengembangkan konsep diri negatif, mempunyai kesulitan dalam menerima dirinya sendiri, sering menolak dirinya serta sulit bagi mereka untuk melakukan penyesuaian diri dengan baik (Respati, Yulianto, & Widiانا, 2006).

Melihat fenomena saat ini banyak remaja diantaranya remaja laki – laki dan perempuan yang mendominasi terkena virus *Korean Wave* dimana mereka menggandrungi para idolanya seperti hal pakaian yang dikenakan, gaya rambut, make up, sampai hal pernak – pernik yang dikenakan (Sari & Sadewo, 2015). Perilaku remaja yang meniru drama seri Korea ini membuat remaja menjadi korban mode, hal tersebut membuat remaja membeli apa saja yang dilihat dalam drama tersebut agar terlihat seperti tokoh yang ada dalam tayangan drama seri Korea (Apsari, Mayangsari & Elvani, 2016).

Fenomena berpenampilan seperti pemain dalam serial drama Korea memicu timbulnya perubahan gaya sikap dan perilaku bagi para pecinta Korea

khususnya di Indonesia. Bahkan saat ini budaya Korea juga dijadikan *trendsetter* dalam dunia mode pakaian, karena remaja di Indonesia menyukai cara berpakaian dari Korea yang memiliki ciri – ciri khas yang unik dan lucu (Apsari, Mayangsari & Elvani, 2016). Rosenberg (2000) menyatakan bahwa sebagai akibat dari pesatnya perkembangan media massa dan budaya populer, maka perkembangan konsep diri remaja saat ini semakin kompleks. Perilaku tersebut menyebabkan remaja sulit untuk mendapat identitas diri yang sebenarnya.

Berdasarkan hasil penelitian Pamungkas (2018) dengan judul “Hubungan Antara Konsep Diri dengan Kecanduan *Game Online* pada Pemain *Game MMORPG*” menunjukkan ada hubungan negatif yang signifikan antara konsep diri dengan kecanduan *game online* pada pemain game MMORPG.

Keunikan dari penelitian ini adalah sebelumnya belum ada penelitian yang memiliki kesamaan variabel, subjek dan tempat penelitian yang dilakukan yaitu hubungan antara konformitas teman sebaya dan konsep diri dengan perilaku kecanduan menonton drama korea pada remaja.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam melalui penelitian dengan judul “Hubungan Antara Konformitas Teman Sebaya dan Konsep Diri dengan Perilaku Kecanduan Menonton Drama Korea pada Remaja”.

B. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empirik hubungan antara konformitas teman sebaya dan konsep diri dengan perilaku kecanduan menonton drama korea.

C. Manfaat Penelitian

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah informasi, wawasan, dan pengetahuan dalam lingkup keilmuan psikologi, khususnya bidang psikologi sosial tentang konformitas teman sebaya dan konsep diri dengan perilaku kecanduan menonton drama korea pada remaja.

2. Manfaat praktis

a. Remaja

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi dan masukan bagi remaja berkaitan dengan konformitas teman sebaya, konsep diri dan perilaku kecanduan menonton drama korea.

b. Peneliti selanjutnya

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan informasi, masukan, dan pemikiran mengenai hubungan antara konformitas teman sebaya dan konsep diri dengan perilaku kecanduan menonton drama korea bagi penelitian selanjutnya.