



**PENGARUH TERPAAN TAYANGAN DRAMA KOREA TERHADAP
PERILAKU IMITASI REMAJA KELURAHAN CEMPAKA BARU DI
JAKARTA PUSAT**

**THE EFFECT OF IMPACT OF KOREA DRAMA IMAGES ON THE
IMITATION BEHAVIOR OF ADOLESCENTS OF CEMPAKA BARU
DISTRICT IN JAKARTA PUSAT**

Fitriana Lizaro¹, Tri Adi Sarwoko², Sitinah*³

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mpu Tantular¹

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mpu Tantular²

Prodi Ilmu Komunikasi, Fakultas Ilmu Komunikasi, Universitas Mpu Tantular³

*Email Korespondensi: ibusitinah@gmail.com

ABSTRAK:

Istilah "drama Korea" digunakan untuk menggambarkan genre drama televisi Korea, yang biasanya disebut sebagai miniseri. Drama hari ini dapat dilihat di layar televisi, melalui aplikasi mediMa seperti Netflix dan Viu, dan melalui situs web seperti DramaQu, seiring dengan kemajuan kemampuan manusia. Sejak itu, mereka menyebar seperti api ke seluruh wilayah, menginspirasi fenomena "gelombang Korea" yang menyebar seperti api di seluruh benua, khususnya di Indonesia, di mana drama Korea menjadi sangat populer di kalangan remaja Indonesia. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana remaja di Desa Cempaka Baru Jakarta telah dipengaruhi oleh terpaan mereka terhadap drama Korea. Didalam teori belajar sosial menurut Bandura adalah orang belajar dari yang lain, melalui observasi, peniruan, dan permodelan. Pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif. Metode yang digunakan adalah kausal, populasi subjek penelitian 120 orang dengan menggunakan sampel rumus slovin menjadi 55 responden dengan *Simple Random Sampling*. Data dari kuesioner (*skala Likert*), dan data uji T-test menggunakan *Software SPSS 26.0 for windows release*. Peneliti menggunakan pengujian regresi

Info Artikel:

Riwayat Artikel:

Diterima:

16 Agustus 2022

Direvisi:

7 Oktober 2022

Disetujui:

15 November 2022

Dipublikasikan:

30 November 2022

seederhana dan pengujian hipotesis dengan koefisien determinasi untuk analisis data (R^2). Berdasarkan hasil penelitian, 51,8% variabel remaja di desa Cempaka Baru meniru drama Korea, sedangkan sisanya 48,2% dipengaruhi oleh variabel Terpaan Tayangan Drama Korea.

Kata Kunci: *Terpaan; Drama Korea; Imitasi; Remaja; Belajar sosial*

ABSTRACT:

The term "Korean drama" is used to represent the genre of Korean television dramas, which are commonly referred to as miniseries. Today's dramas can be viewed on television screens, through media apps like Netflix and Viu, and through websites like DramaQu, as human capabilities advance. Since then, they have spread like wildfire across the region, inspiring the phenomenon of the "Korean wave" that spread like wildfire across the continent, especially in Indonesia, where Korean dramas are becoming very popular among Indonesian teenagers in Cempaka Baru Village, Jakarta has been affected by their exposure to Korean dramas. In social learning theory according to Bandura, people learn from others, through observation, imitation, and modeling. A quantitative approach was used for this study. The method used was casual. The research subject population was 120 people using the Slovin formula sample to be 55 respondents with Simple Random Sampling. Data from questionnaires (Likert scale), and T-test data used SPSS 26 software for windows release. Researchers used simple regression testing and hypothesis testing with a coefficient of determination for data analysis (R^2). Based on the result of the study, 51.8% of the teenagers in Cempaka Baru village imitated Korean drama, while the remaining 48.2% was influenced by the variable exposure to Korean Drama Impressions.

Keywords: *Exposure; Korean Drama; Imitation; Teenagers; Social Learning*

PENDAHULUAN

Aspek penting tetapi juga rumit dalam kehidupan manusia adalah komunikasi. Komunikasi adalah tindakan menyampaikan detail dari satu individu ke individu lainnya. Pesan (isi pesan) dan simbol adalah dua aspek pertama dari analisis komunikasi pesan (simbol). Sementara konten literal pesan adalah pikiran atau emosi, konten simbolisnya adalah bahasa yang digunakan untuk mengekspresikannya. (Effendy, 2003) Kita semua dipengaruhi oleh interaksi kita dengan manusia lain, baik yang diketahui maupun yang tidak diketahui. Komunikasi memainkan peran penting dalam kehidupan manusia, jadi kita harus memperhatikannya dengan seksama.

Setiap peristiwa komunikasi, tidak peduli seberapa rendah atau tinggi taruhannya, akan memiliki komponen komunikasi. Di masa lalu, studi komunikasi lebih fokus pada persuasi sebagai hasil yang diinginkan. Pengirim pesan mencoba membuat orang melakukan atau tidak melakukan sesuatu, dalam kata-kata pesan mereka. Namun, perkembangan terakhir menunjukkan bahwa penelitian komunikasi telah memperluas cakupannya dalam hal efek yang dipelajarinya. Persuasi hanyalah salah satu bentuk komunikasi; paksaan adalah hal lain (Morissan, 2013)

Istilah "paparan media" mengacu pada jumlah orang yang terpapar pada berbagai bentuk media, serta frekuensi dan durasi mereka terpapar (umur panjang). Media audio, visual, dan cetak semuanya dapat digunakan, atau kombinasi dari ketiganya, untuk menyampaikan informasi. Kehidupan masyarakat sangat dipengaruhi oleh media. Akses masyarakat terhadap informasi dan kemampuan untuk memenuhi kebutuhan dasarnya telah meningkat baik berkat pertumbuhan media massa. Orang menggunakan media untuk memuaskan keinginan dan kebutuhan mereka, sebagai masyarakat atau audiens. Media berfungsi sebagai sumber informasi dan hiburan bagi khalayak. Untuk membuat pelanggan mereka senang, media massa (baik cetak maupun siaran) menggunakan berbagai strategi. Perkembangan media massa ini tidak dapat dipisahkan dengan perkembangan teknologi, karena teknologi adalah penggerak di balik bentuk dan perkembangan media. Dengan kemajuan teknologi, cara-cara baru untuk mengatakan sesuatu menjadi mungkin, dan salah satu contohnya adalah televisi, suatu bentuk media massa yang berkembang dengan pesat.

Masyarakat dapat merespon informasi dan gagasan yang telah disebarluaskan melalui komunikasi media massa. Sebagai cermin masyarakat dan dunia, media massa merupakan cerminan fakta, terlepas dari preferensi seseorang. Penyampaian informasi dalam jumlah besar ke dalam kategori komunikasi massa. Pesan dapat dikirim ke sejumlah besar orang menggunakan berbagai media, termasuk cetak, elektronik, dan online, untuk mencapai komunikasi massa. Karena dapat mengirimkan pesan yang sama ke seluruh belahan dunia pada saat yang bersamaan, media massa memiliki berbagai macam keunggulan.

Sebagai media komunikasi dan informasi, media mampu menyebarkan informasi secara massal kepada masyarakat luas. Informasi massa di sisi lain, mengacu pada informasi yang disebarluaskan kepada masyarakat umum daripada informasi yang ditujukan untuk konsumsi individu. Publik terdiri dari orang-orang yang menonton atau mendengarkan outlet media massa, yang mendistribusikan informasi massa kepada masyarakat umum. Umpan balik media berbeda dari umpan balik pribadi dalam hal ini. Komunikasi tatap muka memberikan umpan balik langsung, sedangkan umpan balik dari media massa sering tertunda. Karena kemajuan teknologi media, konsep umpan balik tertunda

telah dikoreksi dalam komunikasi massa dan sekarang dianggap sebagai praktik standar.

Komunikasi dengan orang lain sangat penting untuk mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang dunia di sekitar kita. Agar orang tumbuh secara intelektual, mereka perlu berkomunikasi satu sama lain. Ini berdasarkan pengalaman saya sendiri dan orang lain. Pengalaman hidup seseorang dapat membantunya menyadari betapa pentingnya komunikasi bagi perkembangan manusia.

Kehidupan manusia dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Kemajuan teknologi telah memudahkan manusia untuk berkomunikasi satu sama lain. Pesan dapat dikirim dan diterima menggunakan metode yang berbeda. Media yang berbeda, seperti audio, visual, audio visual, dan digital, dapat digunakan untuk mengirim dan menerima pesan. Seiring kemajuan teknologi dan informasi, begitu pula orang yang menjadi konsumen. Aspek afektif, kognitif, dan konatif kehidupan masyarakat telah dipengaruhi oleh peran media massa dalam mengembangkan teknologi informasi. Akibatnya, konsumsi media menjadi semakin menjadi kebutuhan, yang akhirnya berujung pada kecanduan. Popularitas budaya di seluruh dunia meningkat berkat kemajuan teknologi informasi dan peran media massa. Istilah "*Korean wave*" mengacu pada fenomena budaya pop Korea, seperti drama televisi, musik, dan film, yang tersebar luas di seluruh dunia. Sebagai hasil dari kemajuan teknologi saat ini, budaya populer Korea mudah diproduksi, disebarluaskan, dan dengan cepat terdegradasi untuk konsumsi massal.

Produk budaya Korea pertama yang menjangkau konsumen Indonesia adalah drama Korea. Menurut (Kurniawan, 2016) dalam tabloidbintang.com menceritakan bahwa, *Oshin*, serial klasik Jepang dari tahun 1980-an, adalah yang pertama tayang di TVRI sebelum drama Korea tiba di Indonesia. Kemudian tahun 1990-an ada serial silat Mandarin klasik seperti *Return of the Condor Heroes*, dan tahun 2002 ada serial Mandarin *Meteor Garden*. Pada tanggal 1 Juli 2002, drama Korea pertama yang ditayangkan di Indonesia berjudul *Mother Sea*, tayang perdana.

Karena kesuksesan *Endless Love*, produksi Indosiar tentang cinta musiman, drama Korea telah diminati sejak tahun 2002. Hak atas pertunjukan tersebut dibeli oleh beberapa penyiar di seluruh dunia setelah mencapai peringkat tinggi. Deretan drama legendaris romantis dalam serial *Endless Love* adalah "*Autumn in My Heart*," "*Winter Sonata*," "*Summer Scent*," and "*Spring Waltz*." Setelah itu banyak drama seri Korea bermunculan di stasiun televisi Indonesia yakni *My Sassy Girl*, *Boys Before Flowers*, *Full House*, *Princess Hours*. Drama Korea dengan rating tertinggi di Indosiar adalah *Full House* tahun 2005, yang memiliki jumlah penonton hampir 40% pada saat penayangannya (Song, 2016). Beberapa stasiun televisi swasta Indonesia telah menayangkan 70 atau lebih drama Korea, menurut angka tersebut. (lihat tabel 1.1 dan tabel 1.2)



Gambar 1. Deretan Drama Legendaris dalam Serial *Endless Love*
(Sumber: Korean Culture and Information Service, 2016)



Gambar 1. Drama Romantis Korea yang Bermunculan di Stasiun Televisi Indonesia
(Sumber: Korean Culture and Information Service, 2016)

Drama Korea semakin banyak ditayangkan di televisi, seperti di saluran Indosiar dan Bchannel. Setiap Senin sampai Jumat, kedua stasiun menayangkan episode satu jam dari drama Korea. Selama seminggu, Indosiar dan Bchannel masing-masing menayangkan empat drama, mulai pukul 02.30, 03.30, 15.30, 17.00, dan 23.00 (@Indosiar *Lovers*) (Wiki Asia, 2013). Hanya ada 16 sampai 20 episode dalam sebuah drama Korea yang khas. Kalau untuk drama kolosal bisa sebanyak 30 episode, sedangkan untuk drama keluarga bisa ratusan. Adegan dalam drama Korea sangat realistis karena menjelaskan latar atau peristiwa utama cerita lebih teliti. Sebagai perbandingan, inilah daya tarik utama sinetron-sinetron lokal, yang terkenal dengan manisnya yang berlebihan dan kecepatannya yang bertele-tele (Salam et al., 2012).

Munculnya internet bertepatan dengan kemajuan teknologi media massa. Saat ini, internet tidak hanya menjadi sumber informasi, tetapi juga sebagai sumber hiburan. Memiliki akses ke informasi dari mana saja di dunia sekarang dimungkinkan berkat internet. Salah satu situs ilegal internet untuk mengunduh drama Korea, kshowsubindo.org, dan banyak lainnya, saat ini dapat diakses oleh

siapa saja.. Situs streaming legal seperti *Netflix*, *Viu*, dan *HOOQ* kini menawarkan drama Korea untuk diunduh dan streaming, memberikan Penggemar drama Korea bahkan lebih banyak pilihan.

Objek penelitian adalah Remaja Kelurahan Cempaka Baru yang berumur 12 tahun hingga 18 tahun.. Remaja Kelurahan Cempaka Baru yang berdomisili di Jalan E2 Raya GG NN, Kelurahan Cempaka Baru, Kecamatan Sawah Kemayoran, Jakarta Pusat, Indonesia. Beberapa Pemuda Kelurahan Cempaka Baru menonton drama Korea sebagai kebutuhan sehari-hari, sementara yang lain melakukannya untuk mengisi waktu atau untuk menghindari kebosanan. Sebagai salah satu cara untuk mendorong remaja yang menyukai drama Korea untuk mengubah kebiasaan sehari-hari mereka.

Remaja dalam serial drama Korea ini menjadi korban mode karena perilaku teman sebayanya dalam meniru mode yang mereka lihat di layar. Remaja yang fashionista membeli apapun yang mereka lihat di acara itu sehingga mereka bisa terlihat seperti karakternya. Akibatnya, remaja yang menonton drama Korea lebih cenderung terlibat dalam perilaku imitasi. Remaja, misalnya, sering berpakaian seperti yang digambarkan dalam drama televisi Korea. Karena prevalensi mantel dalam drama Korea, banyak anak muda saat ini berpakaian dengan cara yang mengingatkan pada karakter yang mereka lihat di layar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti tertarik untuk mengkaji dampak terpaan serial drama Korea terhadap perilaku imitasi Remaja Kelurahan Cempaka Baru. Pertunjukan serial drama Korea, menurut peneliti, adalah pengaruh besar pada imitasi fashion remaja di bidang pakaian dan aksesoris. Lalu ada remaja yang meniru cara mereka berbicara, makan, dan hal lain yang muncul di acara televisi Korea.

TINJAUAN PUSTAKA

Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti membuat pemetaan terhadap penelitian terdahulu, yang membahas topik yang serupa. Pertama, peneliti yang dilakukan oleh Widya Fauziah Azahra, berjudul “Pengaruh Terpaan Drama Serial Korea Pada Aplikasi Viu Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Mahasiswa Universitas Sumatera Utara” (2019). Riset ini serupa dengan yang dilakukan oleh Widya Fauziah Azahra yaitu sama-sama menggunakan variable bebas yang sama pada tayangan drama korea dalam menggunakan media baru. Penelitian yang sama digunakan di kedua bagian penelitian. Perbedaan antara keduanya didasarkan pada sifat objek yang dibandingkan dan periode pengamatan antara keduanya penelitian dan teknik pengolahan data analisis table tunggal. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022, sedangkan penelitian Widya dilakukan pada tahun 2019.

Hasil Penelitian ini berbeda dengan penelitian A.A. Putu Livia Kencana Putri dalam beberapa hal, dan memiliki beberapa kesamaan 1), I Gusti Agung Alit Suryawati 2), Ade Devia Pradipta 3) dengan judul “Pengaruh Terpaan Drama Korea Terhadap Penggunaan Bahasa Korea Pada Remaja Di Denpasar” (2021).

Riset ini serupa dengan yang dilakukan oleh Putu Livia dkk tersebut yaitu variable yang sama terhadap tayangan drama korea pada remaja.

Metodologi penelitian membuat semua perbedaan antara keduanya. Pada penelitian yang di lakukan Putu Livia dkk tersebut menggunakan analisis regresi linear sederhana yang untuk memperoleh koeffisien regresi agar dapat membuktikan apakah hipotesis dalam penelitian ini akan di terima atau di tolak. Hasil dari analisis menunjukkan bahwa menghasilkan persamaan yang bersifat positif yang artinya hubungan antara kedua variable tersebut bersifat searah dimana pada saat terpaaan media korea meningkat maka remaja di kota Denpasar yang menggunakan bahasa korea lebih baik. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2022, sedangkan penelitian Putu livia dilakukan pada tahun 2021.

Perbedaan dan Persamaan antara peneliti dengan penelitian yang di lakukan oleh Alya Rahma Adelia dan Chatarina Heni Surwati dengan judul “Pengaruh Terpaan Tayangan Drama Korea Genre Romantis Terhadap Perilaku Seks Remaja” (2020). Riset ini serupa dengan yang dilakukan oleh Alya dan Chatarina yaitu memiliki variable yang sama terhadap tayangan drama korea dan teori yang sama. Selanjutnya, penelitian yang sama digunakan dalam penelitian. Teknik analisis untuk menguji pengaruh analisis regresi digunakan dalam penelitian ini, sedangkan analisis regresi untuk data ordinal digunakan dalam penelitian ini. Ketika rasio odds proporsional diasumsikan untuk variabel dependen, skala kategoris ordinal digunakan dalam analisis multivariat. Model regresi logit digunakan dalam regresi ordinal. Sementara Alya dan Chatarina melakukan penelitian pada tahun 2002, penelitian ini dilakukan pada tahun 2022. Selain itu, ada perbedaan penting antara keduanya, seperti subjek yang dipelajari dan lamanya waktu masing-masing dilakukan.

Teori Terpaan Media

Eksposur media mengacu pada tindakan khalayak dalam menggunakan media massa. Ini dapat didefinisikan sebagai situasi di mana audiens dihadapkan pada konten media atau sebagai kondisi di mana konten media memengaruhi persepsi audiens. Ada kemungkinan bagi individu atau kelompok untuk terpapar pesan media pada tingkat pribadi atau kolektif dengan terlibat dalam kegiatan seperti mendengarkan, melihat, dan membaca pesan media. Ardianto, (2014) Tiga hal menjadi jelas ketika mencoba mengukur eksposur media: (1) Frekuensi; Menanyakan kebiasaan pemirsa televisi, apakah mereka menonton harian, mingguan, bulanan, atau tahunan. Jika merupakan acara mingguan, maka data dikumpulkan dengan menonton acara tersebut beberapa kali seminggu selama setahun penuh. Frekuensi seseorang menggunakan televisi selama seminggu dihitung dalam penelitian ini (untuk mengkaji program harian). 2) Durasi; Waktu audiens diukur dari segi total waktu yang dihabiskan dengan media (jam per hari) dan program individu (menit per episode). Lamanya waktu (dalam menit) yang dihabiskan penonton untuk menonton suatu program digunakan untuk menentukan apa dalam penelitian ini. 3) Atensi; Ketika rangsangan lain

ditimbang terhadap faktor eksternal yang menarik perhatian dan faktor internal yang mempengaruhi perhatian, perhatian (*attention*) yang menentukan rangsangan atau serangkaian rangsangan menjadi menonjol dalam kesadaran. Dalam penelitian ini, daya tarik suatu acara dapat dievaluasi dengan melihat seberapa besar perhatian orang terhadapnya, seberapa besar minat mereka terhadapnya, dan seberapa baik mereka memahami pesan yang disampaikannya.

Teori Pembelajaran Sosial

Teori ini adalah jenis teori pembelajaran sosial, yang juga disebut sebagai teori observasional atau pembelajaran berbasis model. Teori belajar ini merupakan pengembangan dari teori belajar behaviorial dan relatif baru jika dibandingkan dengan teori belajar lainnya (behavioristik). (Hergenhahn & Matthew, 2010) Albert Bandura mengembangkan teori pembelajaran sosial ini (1986). (Bandura, 1986) Ketika lingkungan dan skema kognitif seseorang berinteraksi, hasilnya bukan hanya respons otomatis terhadap stimulus (S-R Bond), menurut Bandura. Sebaliknya, perilaku adalah hasil dari interaksi ini.

Pembelajaran observasional dapat dibagi menjadi dua kategori. Ada dua cara belajar dengan mengamati: pertama, seorang siswa dapat menyaksikan temannya menerima pujian dan kritik dari guru atas tindakannya, dan kemudian meniru tindakan tersebut dalam upaya mencapai hasil yang sama. Ini adalah contoh bagaimana pujian orang lain digunakan untuk memperkuat perilaku (Suryabrata, 2010) Cara lain untuk belajar adalah dengan melihat orang lain melakukan sesuatu dan meniru tindakan mereka, meskipun model tersebut tidak menerima penguatan positif atau negatif. (Syah, 2009) Kita tidak harus menggunakan orang sungguhan untuk mendemonstrasikan modelnya; sebagai gantinya, kita dapat menggunakan aktor atau gambar yang dihasilkan komputer. Bandura mengidentifikasi 3 model dasar pembelajaran observasional : 1) Seseorang yang benar-benar mendemonstrasikan atau memerankan perilaku tersebut disebut sebagai "model hidup". 2) Sebuah metode pembelajaran verbal yang memerlukan menggambarkan atau menjelaskan tindakan. 3) Buku, film, televisi, dan media online semuanya memiliki karakter yang menunjukkan perilaku uniknya sendiri. Diyakini bahwa teori pembelajaran sosial Albert Bandura menyatakan bahwa imitasi (proses pemodelan) terdiri dari empat komponen utama: perhatian, memori/retensi, replikasi gerak, dan motivasi, seperti penjelasannya yakni: 1) Perhatian (*Attention*); Perilaku model harus ditiru oleh subjek agar subjek dapat belajar darinya. Penting bagi subjek untuk memikirkan nilai-nilai pribadi mereka sendiri, harga diri, dan karakteristik lainnya juga. Contohnya adalah musisi yang kurang percaya diri dan meniru perilaku pemain terkenal. "Pembelajaran sosial dan pengembangan kepribadian," oleh Bandura dan Walter (Bandura, 1986) berpendapat bahwa seseorang hanya dapat belajar dari mengamati tindakan dan reaksi orang lain. 2) Mengingat (*Retention*); Subyek yang memperhatikan harus menyimpan catatan peristiwa itu dalam ingatannya. Dengan begitu, subjek dapat melakukannya kapan pun mereka mau

atau perlu. Sebagai bagian dari proses belajar, siswa harus mampu menyimpan informasi yang telah dipelajarinya. 3) Reproduksi gerak (*Reproduction*); Subjek juga dapat mendemonstrasikan kemampuannya atau menghasilkan perilaku yang telah dipelajari atau diperlihatkannya. Mengemudi mobil dan bermain tenis adalah dua contoh yang baik. Sekarang saatnya bagi subjek untuk menempatkan apa yang telah mereka pelajari tentang model untuk digunakan dengan memerankan perilaku yang telah mereka amati. Kemampuan dan kemajuan seseorang dapat ditingkatkan dengan berulang kali mempraktikkan perilaku yang baru diperoleh. 4) Motivasi; Model Albert Bandura menekankan peran motivasi sebagai kekuatan yang mendorong orang untuk terus melakukan apa yang telah mereka mulai. Artinya, subjek perlu didorong untuk meniru perilaku yang dimodelkan.

METODE PENELITIAN

Metodologi ini menggunakan penelitian deskriptif, Menurut (Sugiyono, 2015) Ada banyak cara berbeda untuk melakukan penelitian, dan masing-masing memiliki tujuan dan sasaran yang berbeda. Metodologi penelitian ini adalah kuantitatif dalam hubungannya dengan metodologi penelitian deskriptif.

Peneliti menggunakan subjek pada penelitian adalah Remaja Kelurahan Cempaka Baru. Alasan pemilihan subjek tersebut di karenakan Pengaruh Terhadap Perilaku Imitasi Remaja Kelurahan Cempaka Baru di Jakarta Pusat Terhadap Tayangan Drama Korea. Lokasi dan waktu penelitian antara bulan Februari – April 2022, peneliti menggunakan penelitian ini di Jalan E2 gg NN no 56 Cempaka Baru, Jakarta Pusat.

Kaum remaja dari Kelurahan Cempaka Baru merupakan sebagian besar dari populasi subjek penelitian ada 120 orang dalam kelompok itu, menurut data. Selain itu, sampel adalah sampel yang representatif dari populasi umum yang telah diperiksa oleh seorang profesional terlatih. Sebelum menentukan ukuran sampel, perlu ditentukan metode pengambilan sampel. Dalam menentukan jumlah sampel yang dibutuhkan untuk suatu proyek penelitian, digunakan teknik pengambilan sampel. Dengan rumus Slovin, kami dapat mengetahui berapa banyak orang yang berpartisipasi dalam penelitian ini dan termasuk dalam sampel. Menurut rumus Slovin, jika diketahui ukuran populasi (N) dan tingkat signifikansi (α), katakanlah $\alpha = 0,05$, maka dapat dihitung jumlah sampel yang diperlukan (n).

Peneliti menggunakan metode sampling untuk mengumpulkan data sampelnya. Metode probability sampling digunakan dalam penelitian ini. Setiap unsur (anggota) populasi diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel dengan menggunakan metode sampling. Sampel diambil dengan menggunakan metode *simple random sampling* yang tidak memperhitungkan rata-rata berat atau ukuran populasi, sehingga merupakan metode pengambilan sampel yang sederhana. Sampel dalam penelitian adalah remaja kelurahan Cempaka Baru. Jumlah sampel yang diambil yaitu sebesar 55 responden.

Data primer dikumpulkan melalui teknik pengumpulan data primer, seperti penyebaran kuesioner/angket. Formulir dengan pertanyaan dikirimkan kepada seseorang atau sekelompok orang, dan jawaban atau tanggapan serta informasi yang diberikannya digunakan oleh peneliti dalam bentuk kuesioner. Dalam survei disebutkan bahwa tujuan kuesioner adalah mengumpulkan informasi sebanyak mungkin tentang suatu masalah tanpa mengkhawatirkan apakah responden telah memberikan informasi yang benar atau tidak. Peneliti menggunakan kuesioner tertutup di mana mereka memberikan responden dengan pilihan pilihan ganda untuk lebih memahami materi pelajaran mereka. Selain itu, responden cukup memilih jawaban berdasarkan fakta-fakta yang mereka ketahui secara langsung. Pemuda Desa Cempaka Baru diberikan kuesioner sebagai bagian dari penelitian. Skala Likert digunakan dalam penelitian ini.

Dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sekunder. Peneliti mendapatkan data yang di peroleh dari dokumen-dokumen berupa buku-buku, sumber, jurnal, artikel dan penelitian terdahulu sebagai penunjang data maupun pelengkap data. Metode analisis menggunakan uji validitas, uji reliabilitas, uji normalitas, uji regresi sederhana, uji T-test Parsial, uji koefisien determinasi (R^2).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini untuk memperoleh data tentang pengaruh terpaan terhadap tayangan drama Korea terhadap perilaku imitasi remaja kelurahan Cempaka Baru di Jakarta Pusat, peneliti menggunakan angket yang diberikan kepada Remaja Kelurahan Cempaka Baru di Jakarta Pusat yang berjumlah 120 orang, dan yang menjadi responden alam penelitian ini yaitu 10% dari seluruh remaja kelurahan Cempaka Baru yaitu berjumlah 55 orang. Laki-laki dan perempuan merupakan mayoritas responden, menurut data di atas. Dalam studi ini, wanita menjawab kuesioner pada tingkat 80% lebih tinggi daripada pria, seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.2, yang menunjukkan bahwa wanita menjawab kuesioner pada tingkat 20% lebih tinggi daripada pria dengan total 11 pria. Berdasarkan hasil penelitian, jumlah butir soal kuesioner untuk variabel (X) 11 butir soal dan variabel (Y) 17 butir soal dengan total dari jumlah kedua variabel tersebut adalah 28 butir soal Berikut deskripsi untuk responden variabel (X) dan (Y).

Uji Validitas

Peneliti menguji coba instrumen kuesioner dengan 55 peserta untuk memastikan keandalan hasil. Berdasarkan temuan perhitungan validitas item pertanyaan, pada butiran pertanyaan tentang terpaan tayangan drama Korea sebanyak 11 item dinyatakan valid dan pada butiran soal Imitasi Remaja sebanyak 17 item dinyatakan valid. Jika r hitung lebih besar dari r tabel (r hitung $>$ r tabel), maka instrumen tes dianggap valid, dan jika r hitung lebih kecil dari r

tabel (r hitung r tabel), maka instrumen tes dianggap tidak valid. Hal ini berdasarkan kriteria pengujian menggunakan rumus korelasi regresi sederhana dengan taraf signifikansi 5%. Tabel 3.1 dan 3.2 menampilkan hasil uji validitas instrumen SPSS 26, yang dilakukan setelah didapatkan nilai r tabel (0,266) berikut hubungan dengan taraf signifikansi 5% dan derajat kebebasan $N-2$ ($55-2 = 53$) :

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Terpaan Tayangan Drama Korea (X)

No.Soa	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,595	0,266	Valid
2	0,701	0,266	Valid
3	0,642	0,266	Valid
4	0,636	0,266	Valid
5	0,693	0,266	Valid
6	0,587	0,266	Valid
7	0,552	0,266	Valid
8	0,552	0,266	Valid
9	0,662	0,266	Valid
10	0,665	0,266	Valid
11	0,565	0,266	Valid

Table 2. Hasil Uji Validitas Imitasi Remaja (Y)

No soal	r hitung	r tabel	Keterangan
1	0,715	0,266	Valid
2	0,607	0,266	Valid
3	0,624	0,266	Valid
4	0,506	0,266	Valid
5	0,497	0,266	Valid
6	0,752	0,266	Valid
7	0,710	0,266	Valid
8	0,646	0,266	Valid
9	0,558	0,266	Valid
10	0,536	0,266	Valid
11	0,634	0,266	Valid
12	0,450	0,266	Valid
13	0,555	0,266	Valid
14	0,565	0,266	Valid
15	0,551	0,266	Valid
16	0,580	0,266	Valid
17	0,564	0,266	Valid

Uji Reabilitas

Untuk penelitian ini digunakan metode reliabilitas Cronbach Alpha, yaitu suatu metode untuk menentukan apakah suatu skala yang digunakan dalam penelitian dapat diukur secara andal. Reliabilitas didefinisikan memiliki koefisien lebih besar dari 0,06 dalam program SPSS saat melakukan penelitian (lihat tabel 3.3) dan (tabel 3.4).

Tabel 3. Uji Reabilitas Terpaan Tayangan Drama Korea (X)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.836	11

Bedasarkan hasil perhitungan nilai Cronbach Alpha pada tabel 3 menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas untuk variabel Terpaan Tayangan Drama Korea diperoleh nilai 0,836. Yang artinya 11 butir pertanyaan yang digunakan dalam variabel Terpaan Tayangan Drama Korea (X) dikatakan reliabel dan Variabel ini dapat digunakan dalam analisis, karena koefisien reliabilitas lebih besar atau sama dengan 0,06. dapat disimpulkan bahwa dalam membangun citra positif, akun *Instagram @ketimbang.ngemis.jakarta* membuat konteks (*context*) pesan yang menarik untuk menarik simpati dan empati pengikutnya, membangun komunikasi (*communication*) yang baik antara *team*, *member*, dan *volunteer*, menjalin kolaborasi (*collaborations*) dengan pihak-pihak *eksternal* seperti media cetak dan media digital, serta membangun koneksi (*connection*) dengan pihak *internal* ataupun dengan pihak *eksternal*.

Tabel 4. Hasil Uji Reabilitas Imitasi Remaja (Y).

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.880	17

Bedasarkan hasil perhitungan nilai Cronbach Alpha pada tabel 4 menunjukkan bahwa koefisien reliabilitas untuk variabel Imitasi Remaja diperoleh nilai 0,880. Yang artinya 17 butir pertanyaan yang digunakan dalam variabel Imitasi Remaja (Y) menjadi indikator yang valid dan dapat dipercaya untuk digunakan dalam analisis kuantitatif penelitian in, karena koefisien reliabel > dari 0,06.

Uji Normalitas

Salah satu komponen uji asumsi klasik adalah uji normalitas Kolmogorov-Smirnov (persyaratan statis yang harus dipenuhi untuk uji regresi). Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memeriksa apakah nilai-nilai residual mengikuti

distribusi normal. Uji normalitas tidak berfokus pada masing-masing variabel individu melainkan pada nilai residual (lihat tabel 3.5).

Tabel 5. Uji Normalitas *Kolmogorov Smirnov*

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		Unstandardized Residual	
N		55	
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000	
	Std. Deviation	8.34945744	
Most Extreme Differences	Absolute	.153	
	Positive	.153	
	Negative	-.147	
Test Statistic		.153	
Asymp. Sig. (2-tailed)		.002 ^c	
Monte Carlo Sig. (2-tailed)	Sig.	.134 ^d	
	99% Confidence Interval	Lower Bound	.125
		Upper Bound	.143

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

c. Lilliefors Significance Correction.

d. Based on 10000 sampled tables with starting seed 2000000.

Uji *Kolmogorov-Smirnov* dilakukan pada penelitian ini dengan tingkat kepercayaan 95% menggunakan uji *eksak Monte Carlo*. Menurut Ghazali (Ghozali, 2018), Untuk uji pasti normalitas *Monte Carlo*, kriteria penentunya adalah sebagai berikut: 1) Jika probabilitas signifikansi lebih besar dari 0,05, data yang diuji berdistribusi normal. 2) Jika taraf signifikansi lebih kecil dari 0,05 maka data yang diuji tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil pada tabel 5 di atas diketahui $0,134 > 0,05$, Hal ini dimungkinkan untuk mencapai kesimpulan bahwa nilai residual mengikuti distribusi normal.

Uji Regresi Sederhana

Hasil penelitian melalui analisis regresi sederhana ini untuk mengetahui ukuran Terpaan Tayangan Drama Korea (X) dan Imitasi Remaja (Y) (lihat tabel 3.6).

Tabel 6. Uji Regresi Sederhana

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	37.453	9.628		3.890	.000
	Terpaan	.771	.235	.411	3.284	.002

a. Dependent Variable: y

Persamaan regresi sederhana tersebut dapat diuraikan sebagai berikut; 1) Nilai konstanta sebesar 37,453 memiliki arti bahwa nilai konsisten variabel yaitu sebesar 37,453. 2) Berdasarkan koefisien regresi X sebesar 0,771, nilai Teen Imitation (Y) meningkat sebesar 0,771 untuk setiap kenaikan 1% nilai Tayangan Drama Korea (X). Karena koefisien regresinya positif, kita dapat menyimpulkan bahwa ada pengaruh yang menguntungkan dari variabel X terhadap variabel Y.

Uji T dan F

Uji-t digunakan untuk menentukan seberapa besar bobot yang dapat diberikan kepada satu variabel independen dalam mencoba menjelaskan variabel dependen. Kriteria pengambilan keputusan adalah sebagai berikut; 1) H_0 diterima jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $t_{sig} < 0,05$. 2) H_0 diterima jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $t_{sig} > 0,05$. Dalam hal ini, pengujian menemukan bahwa tingkat kesalahan adalah 5% dan derajat kebebasan (df) adalah $(n-k)$, di mana n adalah jumlah sampel dan k adalah jumlah variabel bebas. 2) $df = 0,226\%$ Analisis varians satu arah (uji-t) dilakukan, maka t_{tabel} yang digunakan ialah $t_{0,05} (55-2 = 53) = 2,005$. (lihat tabel 3.7)

Tabel 7. Uji T dan F

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.
		B	Std. Error	Beta		
1	(Constant)	37.453	9.628		3.890	.000
	Terpaan	.771	.235	.411	3.284	.002

a. Dependent Variable: y

Berdasarkan tabel 7 dapat dilihat bahwa nilai t_{hitung} variabel Terpaan Tayangan Drama Korea (X) ialah 3,284 dengan tingkat signifikansi 0,002 dan nilai t tabel 2,005 maka t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $(3,284 > 2,005)$ dan nilai signifikansi

0,002 < 0,005 artinya H_a diterima yaitu parsial variabel Terpaan Tayangan Drama Korea berpengaruh positif dan signifikan terhadap kebutuhan informasi.

Uji Simultan F

Keputusan diambil atas dasar apakah nilai Sig lebih kecil atau sama dengan 0,05 dan nilai f_{hitung} lebih besar dari nilai f_{tabel} . (Lihat Tabel 3.8).

Tabel 8. Uji Simultan F

ANOVA^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2724.347	1	2724.347	10.781	.002 ^b
	Residual	13392.562	53	252.690		
	Total	16116.909	54			

a. Dependent Variable: y

b. Predictors: (Constant), Terpaan

Tabel 8 menunjukkan bahwa variabel ini memiliki f_{hitung} sebesar 10,781 pada taraf signifikansi 0,002 dan nilai f_{tabel} sebesar 3,17, sehingga f_{hitung} lebih besar dari nilai f_{tabel} ($10,781 > 3,17$). Hal ini menunjukkan bahwa ukuran efek lebih besar dari 0,05. H_a diterima dan H_0 ditolak.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Adalah kemampuan variabel terikat yang tercermin dalam koefisien determinasi (R^2). Inti dari analisis ini adalah menentukan bobot variabel independen dalam menentukan nilai variabel dependen. Dengan nilai R^2 yang lebih besar, lebih banyak variabilitas yang diamati pada variabel dependen dapat dipertanggungjawabkan oleh variabel independen. (lihat tabel 3.9)

Tabel 9. Koefisien Determinasi (R^2)

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.720 ^a	.518	.470	1.95573

a. Predictors: (Constant), Terpaan Tayangan Drama Korea

Paparan Tayangan Drama Korea dapat menjelaskan 9 persen variasi pada variabel Imitasi Remaja, sesuai tabel 4.40, dan sisanya 48,2 persen dijelaskan oleh faktor-faktor di luar ruang lingkup penyelidikan ini yang artinya nilai R^2 (R square) adalah 0,518. Akibatnya, diklaim bahwa variabel independen memiliki dampak yang sangat besar pada variabel dependen.

Tujuan pembahasan ini adalah untuk memberikan penjelasan dan gambaran tentang hasil penelitian. Untuk mengetahui apakah remaja di

Kelurahan Cempaka Baru Jakarta terlibat dalam perilaku imitasi yang dipengaruhi oleh paparan mereka terhadap drama Korea, menggunakan teori pembelajaran sosial yang merupakan bahwa pengaruh kognitif, perilaku, dan lingkungan pada perilaku manusia semuanya saling berhubungan dan saling menguatkan. diskusi ini mengkaji temuan penelitian.

Sumber datanya adalah angket atau angket, yang ditentukan dari hasil pengolahan data menggunakan analisis deskriptif dan uji statistik pada *Microsoft Excel dan SPSS Versi 26*. Berdasarkan hasil penyajian di atas menunjukkan bahwa Remaja Kelurahan Cempaka Baru karakteristik responden berdasarkan kelamin lebih banyak perempuan sebanyak 80% (44 orang) sedangkan laki-laki sebanyak 20% (11 orang), berdasarkan karakteristik responden berdasarkan usia lebih banyak di Sebanyak 24 orang berusia 16 tahun, 16 orang berusia 17 tahun, dan 15 orang berusia 18 tahun.

Dari hasil uji Validitas di atas variabel X memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari pada nilai r_{tabel} , bahwa variabel Terpaan Tayangan Drama Korea (X) tersebut dinyatakan valid. Sedangkan untuk variabel Y juga memiliki nilai r_{hitung} lebih besar dari pada nilai r_{tabel} sehingga variabel Imitasi Remaja (Y) tersebut dinyatakan valid.

Berdasarkan perhitungan uji Reabilitas dengan metode *Cronbach Alpha* untuk variabel Terpaan Tayangan Drama Korea (X) dikatakan reliabel, karena koefisien reliabel **0,836 > 0,06**, sedangkan untuk variabel Imitasi Remaja (Y) dikatakan reliabel karena koefisien reliabel **0,880 > 0,06**.

Dari hasil uji normalitas Peneliti melakukan tes *Kolmogorov-Smirnov* dengan tingkat kepercayaan 99% menggunakan *exact Monte Carlo*, berdasarkan hasil di atas diketahui **0,134 > 0,005** maka nilai residual berdistribusi normal. Berdasarkan hasil perhitungan *SPSS versi 26* yang menggunakan analisis regresi sederhana dalam penelitian adalah sebagai berikut **$Y = 37,453 + 0,771 X$** dimana Y adalah Imitasi Remaja Kelurahan Cempaka Baru, X adalah Pengaruh Terpaan Tayangan Drama Korea. Karena arah keterpaparan dari variabel X ke variabel Y juga positif, maka koefisien regresinya juga positif.

T-tabel pada taraf signifikansi 5% menggambarkan hasil tersebut. Banyaknya derajat kebebasan (DK) sama dengan n dikurangi dua, jadi 55 dikurangi dua adalah 53. Pada taraf signifikansi 5%, nilai t_{tabel} pada tabel distribusi adalah 2,005 yang diperoleh dengan menggunakan t_{tabel} dengan derajat kebebasan. Tahap selanjutnya dari pengujian hipotesis melibatkan kontras t_{tabel} dengan t_{hitung} . Karena **3,284 > 2,005**, terjemahan mengesampingkan H_0 dan mendukung H_a . Perhitungan sebelumnya menunjukkan bahwa t_{hitung} adalah 3,284 sedangkan t_{tabel} adalah 2,005. Hal ini menunjukkan bahwa populasi remaja desa Cempaka Baru Jakarta Pusat dipengaruhi oleh keterpaparan mereka terhadap tayangan drama Korea, yang menunjukkan adanya hubungan atau faktor penyebab.

Berdasarkan hasil uji F, jelas bahwa variabel bebas yang digunakan dalam penelitian Eksposur Drama Korea dapat digunakan untuk mengukur Imitasi

Remaja. Temuan ini dapat dilihat pada besaran f_{hitung} sebesar 10,781 dan tingkat signifikansinya, yaitu 0,002 (lebih besar dari f_{tabel} 3,17) (kurang dari 0,1). Artinya variasi pada tabel independen yaitu Paparan Imitasi Drama Korea dapat menjelaskan 51,8 persen variabel imitasi remaja sedangkan sisanya 48,2 persen dijelaskan oleh variabel lain yang tidak diteliti secara mendetail berdasarkan hasil uji determinasi. R^2 (R persegi). Variabel independen dan dependen berkorelasi signifikan satu sama lain.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian yang berjudul “Pengaruh Tayangan Drama Korea Terhadap Perilaku Imitasi Remaja Kelurahan Cempaka Baru Jakarta Pusat” dapat disimpulkan berpengaruh positif dan signifikan berdasarkan rumusan masalah, hipotesis, dan hasil penelitian. Berikut kesimpulan yang dapat diambil dari informasi yang dikumpulkan dan tes dijalankan menggunakan teknik regresi sederhana: 1) Besar kecilnya pengaruh variabel X terhadap variabel Y ditunjukkan dengan nilai R^2 (R Square) sebesar 0,518, sebagaimana ditunjukkan oleh hasil analisis data dengan menggunakan teknik regresi linier sederhana, seperti yang ditampilkan pada tabel model ringkasan dari variabel terpaan tayangan drama Korea. Demikian artinya bahwa besarnya pengaruh variabel independen (terpaan tayangan drama Korea) pada Variabel independen kaku menyumbang 51,8% dari total perubahan variabel dependen (Remaja Imitasi), sedangkan faktor lain menyumbang 48,2% sisanya. 2) Nilai 0,002 pada tabel ANOVA signifikan secara statistik yaitu lebih kecil dari ambang batas = 0,05.

Telah ditetapkan bahwa tingkat keterpaparan acara drama Korea merupakan prediktor signifikan dari variabel terikat, imitasi remaja; Dengan demikian, variabel bebas yaitu terpaan tayangan drama Korea berpengaruh terhadap variabel terikat yakni imitasi remaja. 3) Berdasarkan hasil perhitungan SPSS versi 26 yang menggunakan analisis regresi sederhana dalam penelitian adalah sebagai berikut $Y = 37,453 + 0,771 X$ dimana Y adalah Imitasi Remaja Kelurahan Cempaka Baru, X adalah Pengaruh Terpaan Tayangan Drama Korea. Karena arah keterpaparan dari variabel X ke variabel Y juga positif, maka koefisien regresinya juga positif. Keempat, kita juga tahu bahwa t_{hitung} sama dengan 3,284. Ini adalah nilai yang digunakan untuk menentukan apakah variabel independen (waktu yang dihabiskan untuk menonton drama Korea) secara signifikan mempengaruhi variabel dependen (perubahan nilai dependen) (peniruan remaja). Dengan tingkat kesalahan yang ditetapkan sebesar 5% dan jumlah total derajat kebebasan (df) dari $n-k-1 = 55-1-1 = 53$, kita dapat menghitung $t_{tabel} = 2,005$. Tabel koefisien menyatakan bahwa jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,284 > 2,005$), maka kita menerima H_a dan menolak H_o . Jadi, “ada pengaruh yang signifikan antara tingkat terpaan tayangan drama Korea dengan perilaku meniru pada remaja di Kecamatan Cempaka Baru Jakarta Pusat,” demikian dikemukakan dalam penelitian tersebut.

Meninjau dari hasil penelitian, peneliti memiliki saran yang membuktikan bahwa tayangan drama Korea memiliki pengaruh terhadap perilaku imitasi remaja kelurahan cempaka baru di Jakarta pusat, peneliti memiliki beberapa saran diantaranya: 1) Nilai dalam budaya Indonesia dapat berkurang dengan masuknya budaya asing seperti budaya Korea. Kecenderungan untuk mengadopsi cara hidup orang Korea dapat menyebabkan hilangnya minat pada warisan seseorang. Remaja, khususnya, dihimbau untuk tidak terlalu bangga dengan budaya Korea, tetapi juga melestarikan budaya mereka sendiri saat budaya Korea menyebar. 2) Penelitian diharapkan dapat lebih memprediksi tema apa yang akan dimasukkan dalam suatu penelitian, sehingga hasil yang diperoleh lebih mendekati prediksi peneliti pada penelitian selanjutnya. pertunjukan drama tentang perilaku imitasi, sehingga penelitian lebih lanjut harus dimulai dengan pendekatan observasional.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardianto. (2014). *TERPAAN MEDIA*.
- Bandura, A. (1986). *Social Foundations of Thought and Action*. New Jersey: Prantice Hall.
- Effendy, O. U. (2003). *Ilmu Teori dan Filsafat Komunikasi*. Citra Aditya Bakti.
- Ghozali, I. (2018). *Desain Penelitian Kuantitatif & Kualitatif*.
- Hergenhahn, B. R., & Matthew, H. O. (2010). *Theories of Learning: Teori Belajar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Kurniawan, A. (2016). *Kisah Legendaris Oshin Kembali Tayang di Indonesia*. Tabloidbintang.Com.
- Morissan. (2013). *Teori Komunikasi Massa Individu Hingga Massa*.
- Salam, I., Perbawasari, S., & Komariah, K. (2012). Hubungan Antara Terpaan Drama Korea Di Televisi Dengan Gaya Hidup Penonton. *Students E-Journal*, 1(1), 1–16.
- Song, C. (2016). *Korean Culture and Information Service*.
- Sugiyono. (2015). *metode penelitian kuantitatif*.
- Suryabrata, S. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Syah, M. (2009). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press.
- Wiki Asia. (2013). *Daftar dan Jadwal Drama Korea B Channel Terbaru*. Wiki Asia.