

Pengaruh Terpaan Drama Serial Korea Pada Aplikasi Viu Terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Mahasiswa Universitas Sumatera Utara

Oleh :

Dayana, Widya Fauziah Zahara

ABSTRAK

Skripsi ini berjudul “Pengaruh Terpaan Drama Serial Korea Pada Aplikasi Viu terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan Mahasiswa Universitas Sumatera Utara”, sebuah studi korelasional yang bertujuan untuk mengetahui sejauhmana pengaruh terpaan drama serial Korea pada aplikasi Viu terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan mahasiswa Universitas Sumatera Utara. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori komunikasi massa, sfilm drama, terpaan media, media baru dan *Uses and Gratifications*. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Sumatera Utara berjumlah 14.788 orang. Penentuan sampel menggunakan rumus Taro Yamane dengan presisi 10 % sehingga diperoleh sampel sebanyak 99 orang. Teknik penarikan sampel menggunakan *proportional stratified sampling* dan *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data melalui penelitian kepustakaan dan penelitian lapangan, sedangkan teknik analisis data menggunakan analisis tabel tunggal, analisis tabel silang, dan uji hipotesa. Hasil uji hipotesis menunjukkan angka 0,520, dalam skala Guilford angka 0,520 berada di tingkat 0,40 – 0,70 yang menunjukkan hubungan yang cukup berarti, artinya terdapat hubungan yang cukup berarti antara variabel X dengan variabel Y. Kekuatan pengaruh antara variabel X terhadap variabel Y adalah sebesar 27,04%. Pada penelitian ini hipotesa yang diterima adalah H_a , yaitu Terdapat Hubungan antara Terpaan Drama serial Korea pada aplikasi Viu terhadap Pemenuhan Kebutuhan Hiburan mahasiswa Universitas Sumatera Utara.

Kata Kunci : Serial Korea, *New Media*, Aplikasi Viu, Kebutuhan Hiburan Mahasiswa.

PENDAHULUAN

Budaya pop seperti halnya budaya daerah merupakan budaya dari rakyat untuk rakyat. William dalam Storey, mendefinisikan budaya populer sebagai budaya yang banyak disukai, dan karya yang dilakukan untuk menyenangkan orang. (Storey, 2006 :10). Kebudayaan populer hadir secara luas dengan dukungan kemajuan teknologi saat ini sehingga dapat diproduksi, didistribusi, dan direproduksi secara cepat untuk konsumsi secara besar. Televisi sangat erat kaitannya dengan budaya populer. Contoh hasil-hasil kebudayaan populer adalah film televisi, sinetron, *reality show*, konser musik, *talkshow*, dan banyak lagi (Storey, 2006 : 12). Salah satu negara penghasil budaya populer terbanyak adalah Korea Selatan. Korea Selatan terkenal dengan industri hiburannya yang berkembang pesat. Terbukti dari gelombang *Korean Wave* yang saat ini terus tersebar ke seluruh dunia. Drama Korea adalah produk budaya populer Korea pertama yang berhasil masuk menguasai pasar Indonesia. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh tirtio.id (2017) mengenai preferensi masyarakat Indonesia dalam menonton drama korea atau sinetron Indonesia, diketahui bahwa sebanyak 49,72 persen masyarakat Indonesia memilih untuk menonton drama serial Korea. Sebaliknya, hanya sebanyak 2,84 persen masyarakat yang lebih memilih menonton serial Indonesia.

Dalam menonton drama Korea khususnya, kebanyakan masyarakat sekarang mengaksesnya melalui beragam aplikasi khusus untuk menonton yang tersedia di *AppStore* yang ada di *smartphone* mereka. Salah satu aplikasi yang menyajikan tayangan drama Korea adalah Viu. Berdasarkan penelitian oleh UC News Lab dari UC Web bersama Cheetah Global Lab pada tanggal 10-16 September 2018, Viu menduduki peringkat keempat aplikasi video paling laris di

Indonesia setelah Youtube, Youtube Go, dan Google Play Movies & TV. Penelitian tersebut melaporkan kebiasaan pengguna *smartphone* di Indonesia dalam mengakses konten digital. Laporan itu menunjukkan tingkat penetrasi pengguna aktif Viu secara mingguan mencapai 2,0137 persen. Berdasarkan laporan tersebut, meningkatnya popularitas aplikasi Viu adalah berkat tren drama Korea yang sedang menjamur di Indonesia. Penelitian diatas menunjukkan bahwa masyarakat Indonesia gemar menonton drama serial Korea melalui aplikasi Viu. Selain gratis, penggunaanya juga dapat menikmati drama Korea kesayangan mereka dimanapun dan kapanpun dengan mudah melalui *smartphone* mereka. Drama serial Korea menjadi tontonan dikala senggang dan menjadi sumber hiburan bagi para penikmatnya. Kebutuhan masyarakat akan hiburan bisa terdiri dari kebutuhan afektif yaitu kebutuhan emosional, dimana masyarakat menonton drama serial Korea untuk memenuhi kebutuhan emosional dan menyenangkan hatinya. Selain itu kebutuhan masyarakat akan hiburan juga dapat berupa sebagai kebutuhan pelepasan, dimana masyarakat menonton drama serial Korea untuk menghindarkan diri dari ketegangan fikiran. Hal inilah yang melatarbelakangi peneliti untuk melakukan penelitian ini.

KAJIAN LITERATUR

Komunikasi Massa

Menurut Tan dan Wright, komunikasi massa merupakan bentuk komunikasi yang menggunakan saluran atau media dalam menghubungkan komunikator dan komunikan secara massal, berjumlah banyak, bertempat tinggal yang jauh (terpencar), sangat heterogen dan menimbulkan efek tertentu (Ardianto, 2004 : 3). Komunikasi massa juga dapat didefinisikan sebagai proses penggunaan sebuah media massa untuk mengirim pesan kepada audiens yang luas dengan tujuan untuk memberi informasi, menghibur atau membujuk (Vivian, 2008 : 450).

Ardianto dan Lukiati (2004:7) memaparkan beberapa karakteristik komunikasi massa yaitu komunikator terlembagakan, pesan bersifat umum, komunikannya anonim dan heterogen, menimbulkan keserempakan, mengutamakan isi ketimbang hubungan, bersifat satu arah, stimulasi alat indera terbatas, dan umpan balik yang tertunda. Menurut Dominick (Ardianto dan Lukiati, 2004:15) Komunikasi massa memiliki fungsi-fungsi penting terhadap masyarakat. Fungsi komunikasi massa terbagi dalam beberapa bagian yaitu Pengawasan (*Surveillance*), Interpretasi (*Interpretation*), Hubungan (*Linkage*), Sosialisasi, serta fungsi Hiburan (*Entertainment*).

Film Drama

Film terbagi menjadi berbagai macam genre, seperti yang dikemukakan oleh Baksin (2003), bahwa salah satu genre dari film adalah drama. Baksin memaparkan bahwasanya film bergenre drama cenderung lebih berfokus pada sisi *human interest* yang menimbulkan perasaan emosional dan mengajak penonton untuk merasakan kejadian yang dialami tokoh yang memainkan film tersebut.

Pratista menjelaskan bahwa film drama bisa jadi merupakan genre yang paling banyak diproduksi karena jangkauan ceritanya yang sangat luas. Film- film drama pada umumnya berhubungan dengan tema, cerita, setting, karakter, serta suasana yang memotret kehidupan nyata. Konflik dalam film drama bisa dipicu oleh lingkungan, diri sendiri, maupun kehidupan nyata (Pratista, 2008 : 13).

Terpaan Media

Terpaan dapat diartikan sebagai keadaan dimana khalayak terkena atau terpapar pesan-pesan yang ditampilkan oleh media. Menurut Ardianto (Ardianto, 2004 : 164), terpaan media

berusaha mencari data khalayak tentang penggunaan media baik jenis media, frekuensi penggunaan, maupun durasi penggunaan (*longevity*). Penggunaan jenis media dapat meliputi media audio, audiovisual, media cetak, kombinasi media audio dan media audiovisual, media audio dan media cetak, media audiovisual dan media cetak, serta media audio, audiovisual dan media cetak. Terpaan media menurut Rosengren (1974) dapat dioperasionalkan menjadi jumlah waktu yang digunakan dalam berbagai jenis media, jenis isi media, media yang dikonsumsi, atau dengan media secara keseluruhan (Rakhmat, 2004 : 66).

Media Baru (*New Media*)

Teori media baru ini merupakan teori yang lahir disebabkan oleh kemunculan media yang memungkinkan manusia untuk berkomunikasi dengan sesamanya tanpa menggunakan media konvensional. Media baru atau *new media* didefinisikan sebagai media yang didalamnya terdiri dari gabungan berbagai elemen yang berarti terdapat konvergensi media di dalamnya, dimana beberapa media dijadikan satu (Lievrouw, 2011). Creeber dan Martin dalam Mondry (2008:13), mendefinisikan media baru atau *new media* atau media online sebagai produk dari komunikasi yang termediasi teknologi yang terdapat bersama dengan komputer digital. Menurut Poster (dalam McQuail, 2011 : 151), adapun beberapa perbedaan media baru dengan media lama yaitu : Internet menggabungkan radio, film dan televisi dan menyebarkannya melalui teknologi ‘tekan’ (*push*) : media baru mengabaikan batasan percetakan dan model penyiaran dengan (1) memungkinkan terjadinya percakapan dengan antar banyak pihak; (2) memungkinkan penerimaan secara simultan, perubahan dan penyebaran kembali objek-objek budaya; (3) mengganggu tindakan komunikasi dari posisi pentingnya, dari hubungan kewilayahan dan modernitas; (4) menyediakan kontak global secara instan; dan (5) memasukkan subjek modern/akhir modern ke dalam mesin aparat yang berjaringan.

Uses and Gratification

Teori *uses and gratification* pertama kali diperkenalkan oleh Herbert Blumer dan Elihu Katz pada tahun 1974 dalam bukunya *The Uses on Mass Communications : Current Perspectives on Gratification Research*, yang menjelaskan bahwa pengguna media memiliki peran aktif untuk memilih dan menggunakan media. Dalam hal ini, pengguna media atau khalayak memilih media mana yang menurutnya paling baik untuk memenuhi berbagai kebutuhannya. Teori *uses and gratification* lebih menekankan pada pendekatan manusiawi dalam melihat media massa. Artinya manusia itu mempunyai otonomi, wewenang, untuk memperlakukan media. Blumer dan Katz percaya bahwa tidak hanya ada satu jalan bagi khalayak untuk menggunakan media (Nuruddin, 2015 : 192).

Menurut Rakhmat (2004 : 65), teori *uses and gratification* tidak tertarik pada apa yang dilakukan media terhadap khalayak, tetapi tertarik pada apa yang dilakukan khalayak terhadap media. Khalayak menggunakan media secara aktif untuk mencari informasi yang dibutuhkan maupun menikmati apa yang disajikan oleh media untuk memenuhi kebutuhannya.

METODE PENELITIAN

Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Universitas Sumatera Utara (USU), Jalan Universitas Nomor 9A Kampus USU Padang Bulan, Medan, Sumatera Utara.

Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode korelasional. Metode korelasional merupakan metode yang memiliki sifat kausal antara dua variabel atau lebih. Penelitian kausal ingin menjelaskan pengaruh perubahan nilai dalam suatu variabel menyebabkan perubahan nilai dalam variabel lain atau melihat pengaruh perubahan nilai dalam suatu variabel disebabkan oleh perubahan nilai dalam variabel lain (Silalahi, 2009:33). Metode penelitian korelasional bertujuan untuk menemukan hubungan antara pengaruh terpaan drama serial Korea pada aplikasi Viu terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan mahasiswa Universitas Sumatera Utara.

Populasi

Mengingat jumlah populasi mahasiswa Universitas Sumatera Utara sangat besar, peneliti melakukan pembatasan populasi dengan melakukan penarikan acak sederhana dengan cara undian. Undian dibagi menjadi dua kategori yaitu kategori fakultas eksakta dan non-eksakta. Hasil penarikan undian tersebut didapatkan populasi dari 4 fakultas, yaitu Fakultas Kesehatan Masyarakat dan Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam untuk kategori eksakta. Sedangkan dari kategori non-eksakta terpilih Fakultas Ekonomi dan Bisnis dan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik. Jadi, jumlah Mahasiswa Universitas Sumatera Utara yang terhitung masih aktif dari 4 fakultas yang telah terpilih untuk dijadikan populasi adalah sebanyak 14.788 orang.

Sampel

Sampel adalah bagian dari terseleksinya populasi yang menjadi subjek penelitian. Menurut Bungin (2005:104) sampel merupakan wakil semua unit strata dan sebagiannya yang ada di dalam populasi. Berdasarkan data yang diperoleh maka peneliti menggunakan rumus Taro Yamane dengan presisi 10% dengan tingkat kepercayaan 90%, yakni sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{N(d)^2 + 1}$$

N = populasi
n = sampel
d = presisi tingkat kesalahan (10%)
I = angka konstan

Berdasarkan hasil penghitungan diatas maka, maka sampel dalam penelitian berjumlah 99 orang.

Teknik Penarikan Sampel

Proportional Stratified Sampling

Sampel ini memungkinkan untuk memberi peluang kepada populasi yang lebih kecil untuk tetap dipilih sebagai sampel. Dari jumlah sampel yang didapat sebelumnya yaitu 99 orang, maka dipilih jumlah sampel dari tiap sub kelompok dengan menggunakan rumus : $n = \frac{n1.n}{N}$

Keterangan :

n1 = Jumlah Jiwa

n = Jumlah Sampel

N = Jumlah Populasi

Berdasarkan rumus diatas, maka dapat dihitung sampel yang terpilih di setiap fakultas yaitu :

Fakultas	Sub Populasi	Rumus	Sampel
Fakultas Kesehatan Masyarakat	2.094	$\frac{2.094 \times 99}{14.788}$	14

Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam	3.268	$\frac{3.268 \times 99}{14.788}$	22
Fakultas Ekonomi dan Bisnis	5.487	$\frac{5.487 \times 99}{14.788}$	37
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik	3.939	$\frac{3.939 \times 99}{14.788}$	26
Total			99 orang

Purposive Sampling

Teknik *purposive sampling* adalah teknik yang dilakukan dengan cara mengambil subjek, bukan didasarkan atas strata, random, atau daerah, tetapi didasarkan atas adanya tujuan tertentu.

Adapun kriteria sampel dalam penelitian ini adalah :

- Mahasiswa Universitas Sumatera Utara yang terhitung masih aktif yaitu mulai dari angkatan 2015 hingga sekarang dari fakultas yang sudah ditentukan peneliti yaitu Mahasiswa dari Fakultas Kesehatan Masyarakat, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Fakultas Ekonomi dan Bisnis dan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik.
- Menggunakan aplikasi Viu dan pernah menonton drama serial Korea di aplikasi tersebut.

Teknik Pengumpulan Data

- Penelitian Lapangan (*Field Research*)

Penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data dilapangan melalui survey dan melakukan penyebaran kuesioner di lokasi penelitian. Sugiyono (2013:142) berpendapat bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Peneliti menyebarkan kuesioner kepada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara dari 4 fakultas yang sebelumnya telah terpilih menjadi sampel.

- Penelitian Kepustakaan (*Library Research*)

Penelitian kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data melalui sumber bacaan dan literatur yang mendukung penelitian seperti buku, jurnal, surat kabar, internet dan lain sebagainya yang berkaitan dengan masalah dalam penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah dibaca dan dipresentasikan (Singarimbun, 2011:263). Data yang diperoleh dari hasil penelitian akan dianalisis dan diinterpretasikan ke dalam beberapa tahap analisis, yaitu Analisis Tabel Tunggal, Analisis Tabel Silang, Uji Hipotesis dan Koefisien Determinasi.

PEMBAHASAN

Variabel terpaan drama serial Korea di aplikasi Viu memiliki beberapa indikator, yaitu tokoh dalam drama, alur cerita atau plot, latar atau setting dalam drama, gaya bahasa, tema drama, frekuensi menonton, dan durasi menonton. Berikut penjelasan masing-masing indikator

terpaan drama serial Korea pada aplikasi Viu. Pada indikator tokoh dalam drama, hasil penelitian menunjukkan bahwa mayoritas mahasiswa Universitas Sumatera Utara yang menjadi responden dalam penelitian ini memutuskan untuk menonton drama serial Korea di aplikasi Viu karena tertarik dengan tokoh atau pemeran dalam drama serial Korea tersebut dan penampilan fisik mereka juga penting karena membuat responden menjadi betah untuk berlama-lama menonton. Indikator alur cerita atau plot menunjukkan bahwa responden menyukai alur cerita yang berurutan atau alur cerita konvensional, hal ini disebabkan responden dapat lebih mudah untuk memahami isi cerita dari drama. Pada indikator latar atau setting, menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Sumatera Utara yang menjadi responden dalam penelitian ini berpendapat bahwa tempat atau lokasi syuting yang digunakan dalam drama penting bagi mereka, dan suasana yang tergambar dalam drama serial Korea yang mereka tonton bagus dan mempengaruhi kualitas dari drama tersebut. Pada indikator gaya bahasa, responden menyatakan bahwa gaya bahasa yang digunakan dalam drama serial Korea di aplikasi Viu menarik serta unik dan sangat ekspresif, dan gaya bahasa yang digunakan tersebut juga sesuai dengan karakter yang diperankan. Pada poin tema atau genre drama, ada beberapa tema yang biasanya diusung drama serial Korea, yaitu romantis, komedi, *mental illness*, *saeguk*/sejarah, fiksi, aksi, musikal, *thriller* dan keluarga. Hasil penelitian menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Sumatera Utara menyukai drama bertema romantis, karena mereka ikut merasakan suasana yang tergambar dalam drama. Selanjutnya, responden sangat suka dengan drama bertema komedi, karena terhibur dengan cerita yang menarik dan lucu dalam drama Korea. Tema-tema lainnya yaitu fiksi, aksi, musikal, *thriller* dan tema keluarga juga disukai oleh responden. Adapun tema drama yang kurang disukai yaitu tema *mental illness* dan tema *saeguk*/sejarah karena tema-tema tersebut sulit untuk dinikmati dan memerlukan konsentrasi penuh agar dapat memahami jalancerita dari drama serial Korea. Pada indikator frekuensi menonton menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Sumatera Utara jarang menonton drama serial Korea di aplikasi Viu, karena tidak memiliki waktu luang yang banyak dan memiliki kesibukan lain yang harus dilakukan. Pada poin durasi menonton, menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Sumatera Utara menghabiskan waktu sangat lama atau lebih dari 2 jam untuk menonton drama serial Korea di aplikasi Viu.

Teori *Uses and Gratification* adalah teori yang memfokuskan pada penggunaan media untuk mendapatkan kepuasan atau gratifikasi untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan setiap individu. Berdasarkan kebutuhannya, Katz, Gurevitch dan Haas (Nuruddin, 2004 : 184) membuat beberapa motif individu kebutuhan manusia yang berkaitan dengan penggunaan media. Adapun beberapa kebutuhan manusia yang berkaitan dengan penggunaan media yaitu kebutuhan kognitif (*cognitive needs*), kebutuhan afektif (*affective needs*), kebutuhan integratif personal (*personal integrative needs*), kebutuhan integratif sosial (*social integrative needs*) dan kebutuhan pelepasan (*escapist needs*). Adapun beberapa indikator yang terdapat pada pemenuhan kebutuhan ada 5 yaitu kebutuhan kognitif (*cognitive needs*), kebutuhan afektif (*affective needs*), kebutuhan integratif personal (*personal integrative needs*), kebutuhan integratif sosial (*social integrative needs*) dan kebutuhan pelepasan (*escapist needs*).

Pada indikator kebutuhan kognitif menunjukkan bahwa kebutuhan mengenai informasi dan pengalaman yang dibutuhkan mahasiswa Universitas Sumatera Utara yang menjadi responden dalam penelitian ini terpenuhi ketika menonton drama serial Korea di aplikasi Viu. Informasi dan pengalaman tersebut bisa berupa banyak hal, salah satunya yaitu mengenai pengetahuan-pengetahuan tentang kebudayaan Korea dan informasi tersebut sesuai dengan kebutuhan akan informasi dan pengalaman responden. Berikutnya, indikator kebutuhan afektif (*affective needs*) menunjukkan bahwa dengan menonton drama serial Korea di aplikasi Viu dapat

menyenangkan hati responden dan kebutuhan emosional responden terpenuhi, karena didalam drama-drama Korea banyak menampilkan adegan-adegan yang menggembirakan maupun menyedihkan yang membuat responden mampu merasakan hal yang sama dengan apa yang ditampilkan dalam drama Korea. Selain itu, hasil penelitian juga menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Sumatera Utara terpengaruh dengan cerita yang menggugah emosi dalam drama serial Korea yang mereka tonton. Indikator kebutuhan integratif personal (*personal integrative needs*) menunjukkan bahwa mahasiswa Universitas Sumatera Utara yang menjadi responden dalam penelitian ini merasa percaya diri dalam hal mengetahui drama-drama serial Korea dengan menggunakan aplikasi Viu karena mereka selalu dapat update dengan perkembangan dan tren-tren drama serial Korea karena di aplikasi Viu banyak menyediakan drama-drama Korea terbaru. Pada indikator kebutuhan integratif sosial (*social integrative needs*) menunjukkan bahwa komunikasi yang terjalin antara mahasiswa Universitas Sumatera Utara dengan orang lain yang memiliki kesamaan minat menonton drama serial Korea menjadi lebih mudah, karena obrolan yang dilakukan menjadi lancar karena kesamaan minat dalam menonton drama Korea, dan juga mempererat hubungan responden dengan orang lain. Pada indikator kebutuhan pelepasan (*escapist needs*), menunjukkan bahwa kebutuhan untuk mengisi waktu luang mahasiswa Universitas Sumatera Utara yang menjadi responden dalam penelitian ini terpenuhi dengan menonton drama serial Korea di aplikasi Viu. Selain itu, kebutuhan hiburan responden juga terpenuhi, karena dengan menonton drama Korea di aplikasi Viu dapat membuat terhibur dan merasa rileks serta dapat membantu responden terhindar dari ketegangan pikiran dan stress karena aktivitas dan rutinitas yang dilakukan sehari-hari.

Berdasarkan hasil pengolahan data, angka signifikansi menunjukkan nilai 0,000 yang berarti $< 0,05$ sehingga H_0 diterima yang artinya terdapat pengaruh antara terpaan drama serial Korea pada aplikasi Viu terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan mahasiswa Universitas Sumatera Utara. Hasil koefisien korelasi (ρ) sebesar 0,520 berada pada skala 0,41 – 0,70, maka hal ini menunjukkan hubungan yang cukup berarti antara pengaruh terpaan drama serial Korea terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan mahasiswa Universitas Sumatera Utara. Selanjutnya, koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel x terhadap variabel y. Koefisien determinasi dalam penelitian ini adalah sebesar 27,04% yang menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_0 ditolak, maka terdapat pengaruh sebesar 27,04% antara pengaruh terpaan drama serial Korea terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan mahasiswa Universitas Sumatera Utara.

KESIMPULAN

1. Terpaan drama serial Korea di aplikasi Viu pada mahasiswa Universitas Sumatera Utara dapat dilihat berdasarkan durasi dan lama rata-rata menonton mahasiswa yang menunjukkan bahwa mahasiswa menghabiskan waktu sangat lama dalam menonton drama serial Korea di aplikasi Viu. Selain itu, terpaan drama serial Korea di aplikasi Viu juga dikategorikan sebagai hal yang menarik, hal ini terlihat dari mayoritas responden yang menyatakan jawaban yang positif atas terpaan drama serial Korea di aplikasi Viu. Adapun pada indikator tokoh dalam drama responden tertarik untuk menonton drama Korea di aplikasi Viu karena tokoh atau pemeran dalam drama yang

menarik. Kemudian dilihat dari indikator latar atau setting juga mayoritas responden menyatakan bahwa latar yang digunakan dalam drama serial Korea yang ada di aplikasi Viu menarik, dan menampilkan nilai estetis atau keindahan yang baik bagi mereka karena drama Korea menyajikan latar maupun sinematografis yang bagus. Pada indikator gaya bahasa juga menunjukkan bahwa gaya bahasa yang digunakan dalam drama serial Korea di aplikasi Viu menarik dan unik serta gaya bahasa tersebut juga sudah sesuai dengan karakter yang dimainkan oleh para pemeran dalam drama Korea.

2. Kebutuhan hiburan mahasiswa Universitas Sumatera Utara dari drama serial Korea cukup tinggi. Hal ini dapat dilihat dari kebutuhan untuk mengisi waktu luang responden, dimana mayoritas mahasiswa Universitas Sumatera Utara mengisi waktu luangnya dengan menonton drama serial Korea di aplikasi Viu. Berdasarkan durasi menonton, mahasiswa Universitas Sumatera Utara menghabiskan waktu yang sangat lama dalam sekali menonton, hal ini menunjukkan bahwa minat menonton dan kebutuhan hiburan dari drama serial Korea di kalangan mahasiswa Universitas Sumatera Utara cukup tinggi. Motif menonton mahasiswa juga beragam, ada yang tertarik dengan tokoh dan penampilan fisiknya, maupun karakter tokoh tersebut. Berdasarkan teori *uses and gratification*, terdapat kebutuhan pelepasan atau *escapist needs* dimana merupakan kebutuhan untuk menghindarkan diri dari ketegangan pikiran maupun tekanan. Drama serial Korea di aplikasi Viu dapat menjadi hiburan bagi mahasiswa Universitas Sumatera Utara dan menjadi sarana pelepasan, yang sangat mungkin untuk menghindarkan diri mereka dari ketegangan pikiran atau stress dan tekanan, dan menjadi sarana hiburan bagi mereka sebab mereka merasa senang ketika menonton drama serial Korea di aplikasi Viu.
3. Berdasarkan hasil perhitungan statistik, menunjukkan bahwa terdapat **hubungan yang cukup berarti** antar variabel. Hipotesa yang diterima adalah H_a , yaitu terdapat hubungan antara terpaan drama serial Korea pada aplikasi Viu terhadap pemenuhan kebutuhan hiburan mahasiswa Universitas Sumatera Utara.

DAFTAR REFERENSI

- Ardianto, Elvinaro dan Lukiati Kumala Erdinaya. (2004). *Komunikasi Massa Suatu Pengantar*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Bungin, Burhan. (2005). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Kencana.
- Lievrouw, L.A. (2011). *Alternative and New Media*. Cambridge: Polity Press.
- McQuail, Denis. (2011). *Teori Komunikasi Massa: Edisi 6*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Mondry. (2008). *Pemahaman Teori dan Praktik Jurnalistik*. Bogor: Ghalia.
- Nuruddin. (2015). *Pengantar Komunikasi Massa*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Kencana.
- Pratista, Himawan. (2008). *Memahami Film*. Yogyakarta: Homerian Pustaka.

- Rakhmat, Jalaluddin. (2004). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Silalahi, Ulber. (2009). *Metode Penelitian Sosial*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Singarimbun, Masri & Effendi. (2011). *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: PT Pustaka LP3S Indonesia.
- Storey, John. (2006). *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Sugiyono. (2013). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Vivian, John. (2008). *Teori Komunikasi Massa*. Jakarta: Kencana.

Sumber Lainnya :

Situs :

- Tempo. (2018). *Berkat Drama Korea, Viu Jadi Aplikasi Video Nomor 4 di Indonesia*. <https://tekno.tempo.co/read/1138612/berkat-drama-korea-viu-jadi-aplikasi-video-nomor-4-di-indonesia-full?view=ok> (Diakses pada tanggal 29 Oktober 2018, pukul 21.40 WIB).
- Tirto. (2017). *Anak Muda Lebih Suka Serial Korea Ketimbang Sinetron*. <https://tirto.id/anak-muda-lebih-suka-serial-korea-ketimbang-sinetron-coSM> (Diakses pada tanggal 26 Oktober 2018, pukul 00.30 WIB).