

STUDI TENTANG PERILAKU KONSUMTIF SISWA YANG KECANDUAN DRAMA KOREA DI SMAN 1 MANYAR GRESIK

Aulia Zulfa Rahma

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: auliarahma16010014055@mhs.unesa.ac.id

Bambang Diby Wiyono

Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
e-mail: bambangwiyono@unesa.ac.id

Abstrak

Perilaku konsumtif merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan barang dan jasa dengan mementingkan keinginan daripada kebutuhan individu sehingga mengakibatkan pengeluaran tanpa batas atau berlebihan. Perilaku konsumtif disebabkan oleh budaya dari Negara Korea Selatan dan menjadi media yang biasanya sebagai tempat penyaluran yang secara tidak langsung mempengaruhi psikologis masyarakat Indonesia dengan kecanduan akan drama korea. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana gaya hidup dari perilaku konsumtif siswa yang kecanduan drama korea, faktor penyebab yang melatarbelakangi kecanduan menonton drama korea pada siswa hingga menimbulkan perilaku konsumtif, dan dampak yang ditimbulkan dari perilaku konsumtif siswa yang kecanduan drama korea terhadap prestasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan metode studi kasus. Penelitian juga bersumber dari data primer dan sekunder dengan menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi dan dokumentasi. Hasil penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut: 1) Gaya hidup konsumtif yang dilakukan semua siswa rata-rata membelikan makanan termasuk makanan korea untuk menemani saat menonton drama korea, atau setelah melihat drama korea, 2) Faktor penyebab para siswa kecanduan drama korea hingga mempunyai sikap konsumtif yaitu karena lingkungan sekitarnya, baik dari lingkungan keluarga maupun lingkungan sekolah, 3) dampak yang ditimbulkan yaitu seringnya para siswa tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran di sekolah, hal itu menimbulkan nilai belajar siswa turun secara drastis, tidak bisa mengontrol antara belajar dan melakukan perilaku konsumtif dengan menonton drama korea hingga kecanduan, tidak bisa mengerjakan tugasnya dengan baik sebagai pelajar, dan mengganggu aktivitas antara di rumah dan di sekolah.

Kata Kunci: perilaku konsumtif, drama korea, kecanduan.

Abstract

Consumptive behavior is an activity that uses goods and services with regard to wants rather than individual needs resulting in unlimited or excessive expenditure. Consumptive behavior is caused by the culture of the South Korean State and become a media which is usually used as a channel for indirectly affecting the psychological aspects of Indonesian society with an addiction to Korean drama. The purpose of this study was to find out how the lifestyle of consumptive behavior of students who are addicted to Korean drama, the underlying cause of the addiction to watching Korean drama on students to cause consumptive behavior, and the impact of the consumptive behavior of students who are addicted to Korean drama on student achievement. Research also sourced from primary and secondary data and by using data collection methods in the form of observation and documentation. The results obtained are as follows: 1) The consumptive lifestyle practiced by all students on average buys food including Korean food to accompany while watching Korean drama, or after seeing Korean dramas, 2) Factors causing students to become addicted to Korean drama have a consumptive attitude namely because of the surrounding environment, both from the family and school environment, 3) The impact is that students often do not focus on attending school learning it causes the value of student learning to drop dramatically, can't control between studying and engaging in consumptive behavior by watching Korean dramas, can't do their job properly as a student and interfere with activities between at home and at school.

Keywords: consumptive behaviour, korean drama, addiction.

PENDAHULUAN

Kebutuhan manusia yang tidak terbatas didukung suatu barang yang menarik dengan inovasi yang diberikan oleh produsen sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan kemudian cara mempromosikan dari produsen dalam memasarkan produknya membuat

masyarakat agar tertarik untuk membeli produknya, sehingga bila banyaknya masyarakat yang sering terpengaruh terhadap perilaku dalam melakukan kegiatan membeli produk disebut dengan perilaku konsumtif. Menurut Sumarwan (2011) menyatakan bahwa perilaku mengkonsumsi ini dipengaruhi oleh berbagai faktor yaitu, faktor pribadi, sosial, budaya, komunikasi, dan informasi,

serta faktor ekonomi. Predikat ukuran perilaku konsumtif bisa di katakan bila melekat pada diri seseorang yang membeli produk atau jasa di luar kebutuhan rasional atau mementingkan keinginan, Misalnya seseorang yang menyukai makanan, ia akan membeli semua yang diinginkannya dengan merasa senang dan tidak memikirkan siapa yang akan menghabiskan makanan yang sudah banyak dipesan pada akhirnya ia pun kewalahan dalam memakan makanan yang sudah ia pesan kemudian dibungkus dan sampai tidak layak konsumsi (Mangkunegara, 2009).

Remaja yang bisa dikatakan memiliki sifat tersebut banyak dimanfaatkan oleh produsen untuk memasarkan produksi berupa barang atau jasanya yang akhirnya membuat remaja di masyarakat Indonesia dengan mudahnya tergiur oleh penjualan barang atau jasa yang ditawarkan. Dalam pernyataan Santrock (2011), menyatakan bahwa remaja yang hidup di masa kini telah dihadapkan pada penawaran barang yang ditawarkan melalui media massa. Menurut Sumartono (dalam Hotpascaman 2010), indikator suatu masyarakat yang konsumtif terjadi ketika memakai produk dengan berlebihan yang dapat dipengaruhi oleh unsur konformitas pada model yang mengiklankan atau sarana media massa dalam iklan produk tersebut. Misalnya Gissele Anastasia yang mengiklankan produk kecantikannya atau kosmetik lewat media massa sehingga banyak remaja yang tertarik untuk membeli karena menyukai idola tersebut.

Drama Korea (*K-Drama*) menurut Wikipedia adalah mengacu pada drama televisi di Korea, dalam sebuah format miniseri yang diproduksi dalam bahasa Korea. Banyak dari fenomena ini menyebar luas dan telah menjadi populer secara global dan telah memberi kontribusi pada fenomena umum dari gelombang korea, dikenal sebagai *Korean Wave* dan juga "Demam Drama" atau bahasa Korea disebut *Hallyu* (Putrid dan Deansa, 2013). Menurut Huat (dalam Islamiyati, 2017) Budaya Korea yang akhir-akhir ini menjadi salah satu hal menarik tidak hanya di Indonesia saja namun sudah berada di berbagai belahan dunia. Fenomena tersebut menggambarkan betapa kuatnya keberhasilan dari drama korea sendiri di mata penonton yang ada di Indonesia yang mempunyai pendapat yang bermacam – macam, kemudian contoh Fenomena drama Korea lainnya di Indonesia yang akhir-akhir di perbincangkan yaitu drama yang berjudul *What's Wrong With Secretary Kim* yang mendapat rating sangat tinggi. Menurut ATAM (perusahaan riset untuk rating secara real time) dilansir dari Soompi, Rating rata-rata untuk episode perdana *What's Wrong With Secretary Kim* adalah 7,7%. Sementara untuk menit yang memperoleh rating tertinggi adalah di akhir episode perdana yang berhasil menembus

angka 10,3% (KapanLagi, 7 Juni 2018 dalam Safitri Rahmi: 2018).

Umumnya drama Korea dibuat dalam beberapa episode yang berjumlah 16 hingga 21 bahkan ada drama korea yang ber-sesi, namun banyak drama korea yang mempunyai episode berjumlah belasan hingga puluhan yang digemari penonton di masyarakat Indonesia, terkadang penonton akan merasa penasaran jika belum selesai menonton semua episodenya. Sehingga tidak jarang penggemar drama korea menyelesaikan semua episode dalam semalam atau beberapa hari bila memiliki rasa ingin tau tinggi hingga kecanduan yang mengakibatkan mereka rela untuk tidur pada dini hari dengan mata sembab dan menahan kantuk dan mengabaikan aktifitas penting lainnya.

Kecanduan menurut KBBI (2019) merupakan suatu kegemaran pada sesuatu sehingga lupa akan hal-hal yang lain. Kecanduan saat ini telah ada berbagai macam dari kecanduan terhadap barang (fisik) hingga melakukan sesuatu (non-fisik). Salah satu kecanduan yang ada pada era globalisasi ini terutama di Indonesia sendiri yaitu, kecanduan non fisik atau dengan menonton drama korea.

Menurut Wuryanata (2011) berpendapat bahwa globalisasi budaya merupakan suatu fenomena dalam peradaban manusia yang bergerak terus dalam masyarakat global dan merupakan bagian dari proses global itu sendiri. Hadirnya drama Korea memberikan dampak pada penonton dalam kehidupan sehari-harinya khususnya penonton dalam masyarakat Indonesia. Tanpa mereka sadari perilaku pada diri mereka masing-masing, dikarenakan para penggemar penonton drama korea senang menonton tayangan drama yang bersifat romantic, menghibur, dan khayalan yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Munculnya budaya pop korea ini, dikhawatirkan akan menggantikan budaya asli suatu Negara. Salah satunya yaitu drama korea yang merupakan budaya dari negara korea dan menjadi media yang biasanya sebagai tempat penyaluran yang secara tidak langsung mempengaruhi psikologis masyarakat Indonesia dengan kecanduan akan adegan-adegan di drama korea, kemudian bisa saja budaya gaya hidup yang menyesuaikan drama korea, dan menjadi sarana iklan produk barang atau jasa oleh idola yang dikaguminya. Karena secara tidak langsung media massa menjadi jembatan antara agen dan konsumen yang merupakan penonton drama korea di Indonesia, kemudian masyarakat Indonesia cenderung untuk membentuk pasar baru dan mengincar kaum muda untuk menjadi konsumen.

Orang-orang bersifat konsumtif hanya untuk mengikuti trend budaya tersebut. Budaya pop ini mendorong orang untuk *up to date* agar tidak ketinggalan jaman. Media online sekarang juga banyak yang

menawarkan produk seperti fashion, produk kecantikan, alat rumah tangga, game online, dan masih banyak lainnya. Menurut Albarry (dalam Hotpascaman, 2010) menyatakan bahwa pengertian konsumtif secara luas merupakan mendahulukan keinginan daripada kebutuhan dalam segi prioritas atau bisa dikatakan gaya hidup berlebihan.

Pemasalahan ini bila dihubungkan dengan Bimbingan dan konseling yaitu mencakup dalam bidang yang salah satunya yaitu sosial. Manusia merupakan makhluk sosial yang membutuhkan satu sama lain, bila seseorang terlalu sibuk dengan kegiatannya menonton drama Korea akan mendapati dampak yang kurang baik seperti, menghabiskan waktu dengan percuma, melupakan kehidupan nyata dalam berhubungan dengan teman, keluarga, dan masyarakat di sekitarnya. Kemudian dalam kegiatannya seseorang yang sibuk dengan drama Korea juga dapat mempengaruhinya dalam membeli barang yang ingin dibeli dikarenakan tergoda akan hal tersebut. Dalam bimbingan dan konseling di lingkungan sekolah pun walaupun belum mengetahui pasti tentang kemajuan jaman dengan adanya budaya luar yang masuk ke masyarakat sekarang seperti drama korea yang mungkin mampu membuat peserta didik menjadi lebih mengejar kekinian dengan membeli barang dan menggunakan barang yang sedang trending atau digunakan banyak orang tidak sesuai dengan kebutuhannya, kemudian mungkin juga mampu merubah pola pikirnya dalam berperilaku di rumah maupun di luar rumah karena sering melihat interaksi dalam drama korea yang dilihatnya, atau juga kemungkinan peserta didik belum mampu manajemen dirinya dengan baik karena melihat drama korea. Maka dari itu penelitian ini dilakukan untuk melihat adanya kasus tersebut membuat dampak yang di perlihatkan seperti apa dan pada akhirnya akan berguna untuk bimbingan dan konseling kedepannya dalam membuat seminar atau sosialisasi tentang hasil penelitian ini karena masyarakat juga perlu tau hal kecil yang dilakukan bila terus-menerus dilakukan bisa membuat perubahan yang secara tidak sadar akan berdampak berkepanjangan.

Kemudian dengan fenomena yang berkembang pada kemajuan ini merebah di lingkungan masyarakat tentunya juga terbawa hingga ke lingkungan sekolah tentunya di SMAN 1 Manyar Gresik yang berada di lingkungan kompleks perumahan dapat dikatakan wilayah maju di kota Gresik sendiri juga memiliki perilaku yang terbawa karena kemajuan jaman dan kecanggihan teknologi saat ini khususnya gadget.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan menggunakan metode wawancara di SMAN 1 Manyar, peneliti bertemu dengan 2 orang siswa kelas XI MIPA yang mengatakan bahwa di kelasnya terdapat golongan

anak-anak yang gemar melihat drama korea dan suka membeli barang yang berhubungan dengan korea, sekitar 8 - 10 orang di kelasnya. Kemudian peneliti juga menemui guru BK untuk mencari tahu tentang pendapat tentang permasalahan yang di teliti, dalam hal ini peran guru BK disini sangat penting untuk menyadari tentang adanya peserta didik yang memiliki ketertarikan dengan budaya Korea tersebut dengan melakukan pengawasan terhadap anak jaman sekarang yang juga mengikuti trend termasuk budaya Korea, yaitu mengawasi peserta didik agar tidak terlalu terjerumus ke dalam budaya luar negeri karena sebagai warga Indonesia harus cinta tanah air dan jangan sampai mengganggu kegiatan dalam belajar dan bersosialisasi dengan teman, keluarga dan masyarakat.

Perilaku konsumtif merupakan sebuah kegiatan yang menggunakan barang dan jasa dengan mementingkan keinginan daripada kebutuhan individu sehingga mengakibatkan pengeluaran tanpa batas atau berlebihan. Menurut Triyaningsih (2011), perilaku konsumtif adalah tindakan membeli dan memakai barang yang tidak mendasari pertimbangan rasional sehingga memiliki kecenderungan untuk menggunakan sesuatu tanpa batas dan individu lebih mementingkan keinginan dari pada kebutuhannya kemudian juga adanya kebutuhan yang mewah dan berlebihan. Individu yang menggunakan barang mewah memungkinkan untuk memberikan kenyamanan dan kepuasan tersendiri.

Jadi dari pengertian oleh beberapa ahli, dapat disimpulkan bahwa perilaku konsumtif merupakan tindakan individu untuk membeli/menggunakan produk barang dan jasa secara berlebihan, diakibatkan gaya hidup yang mengutamakan keinginan dan kesenangan dalam diri untuk mengikuti mode tertentu, hal tersebut mempengaruhi masyarakat dan membuat timbulnya keinginan untuk meniru orang lain agar tidak ketinggalan jaman.

Perilaku konsumtif adalah gaya hidup yang suka membelanjakan uang dalam jumlah besar. Perilaku konsumtif memiliki dampak positif dan negatif bagi konsumen atau pihak lain. Awaliyah dan Hidayat (2008: 72-73) menyimpulkan dampak negatif perilaku konsumtif yaitu, a. Mengurangi kesempatan untuk melakukan kegiatan menabung, b. Jika tabungan rendah, maka investasi juga akan rendah, c. Jika investasi rendah, maka pendapatan akan cenderung rendah, d. Perilaku konsumtif cenderung melupakan kebutuhan yang akan datang e. Hidup berfoya-foya menimbulkan kecemburuan sosial.

Kecanduan menjadi suatu masalah dalam bidang personal dan sosial, dimana masalah kecanduan untuk personal dapat dilihat dari suatu keberadaan individu yang dirugikan dalam memiliki kontrol dan kurangnya motivasi, dan untuk masalah kecanduan di lingkungan

sosial dapat dilihat sebagai kondisi yang bisa merusak lingkungan dan memperkecil kesempatan-kesempatan yang ada serta dapat diambil oleh individu dan pada lingkungan sosial tersebut (Essau, 2008).

Masalah kecanduan individu Menurut (Widiana, Retnowati, & Hidayat, 2004) yaitu, beberapa faktor yang memberikan kontribusi terjadinya kecanduan diantaranya yaitu interaksi antara pengguna, ketersediaan fasilitas, kurangnya pengawasan, motivasi pengguna dan kurangnya kemampuan dalam mengontrol perilaku.

Masalah kecanduan dalam lingkungan Menurut Smart (2010: 23) yaitu, terdapat dua lingkungan dalam faktor penyebab kecanduan yaitu lingkungan teman dan keluarga yang dapat membentuk perilaku. Artinya meskipun suatu individu tidak dikenalkan internet pada lingkungan keluarga, maka individu tersebut akan kenal dengan internet karena pergaulannya di lingkungan pertemanan begitu pula sebaliknya.

Dalam hal ini dampak dari drama korea sendiri sama seperti yang lain seperti kecanduan internet dan game online. Berikut dampak negatif dari drama korea menurut Hakim dan Raj (2017) yaitu: a) Berkurangnya interaksi sosial secara langsung dengan teman-teman. Karena ketika berkumpul bersama, individu merasa teman-temannya lebih banyak bermain handphone dibandingkan ngobrolnya, b) Seringnya menunda-nunda pekerjaan, menunda mengerjakan tugas sekolah misalnya dalam belajar, c) Mengalami insomnia atau susah tidur, d. Terganggunya kesehatan mata individu, e) Menurunnya prestasi belajar individu karena ketika sedang asyik bermain internet, individu merasa malas untuk belajar.

Drama korea merupakan kesatuan antara Drama dan Korea. Menurut Budianta, dkk (2002), drama merupakan genre sastra dimana penampilan fisiknya memperlihatkan secara verbal adanya percakapan atau dialog antara para tokoh yang ada. Drama korea merupakan Drama TV yang digunakan untuk mempromosikan wisata Korea yang salah satu contoh masyarakat Indonesia terpengaruh oleh kekuatan program televisi, khususnya para remaja (Huang, 2009). Menurut KBBI, drama merupakan cerita atau kisah yang menggambarkan kehidupan dan watak melalui aksi dan dialog yang dipentaskan, terutama melibatkan konflik atau emosi. Maka bila disimpulkan drama Korea adalah cerita yang berasal dari Korea selatan dengan menampilkan aksi dan dialog antara tokoh yang dipentaskan berdasarkan genre yang ada sekaligus untuk mempromosikan wisata atau budaya di Korea Selatan.

Pada saat ini salah satu budaya yang saat ini sudah berkembang dan masih menetap yaitu merupakan gelombang korea atau *Korean Wave*. Gelombang budaya korea mulai meningkat di Indonesia setelah populernya drama korea winter sonata. Menurut Pertiwi (dalam

Nastiti, 2010:2) *Hallyu* atau *Korean Wave* merupakan sebuah istilah untuk tersebarnya budaya pop Korea secara global di berbagai negara di dunia termasuk salah satunya negara indonesia, yang mengacu pada globalisasi budaya korea. Drama korea adalah drama yang paling banyak memiliki penggemar di Indonesia, selain kebudayaan dan boyband atau girlband, Negara ginseng asal Korea memang terkenal dengan drama yang memiliki kualitas bagus, sudah tidak terhitung berapa banyak drama korea yang masuk kedalam tayangan televisi Indonesia.

Terdapat tujuan penelitian yang merupakan arah dari rumusan masalah dalam mengungkapkan sasaran yang ingin dicapainya. Tujuan penelitian tersebut yaitu; 1) Mengetahui bagaimana gaya hidup dari perilaku konsumtif siswa yang kecanduan drama korea, 2) Memperoleh faktor penyebab yang melatarbelakangi kecanduan menonton drama korea pada siswa hingga menimbulkan perilaku konsumtif, 3) Mengetahui dampak yang ditimbulkan dari perilaku konsumtif siswa yang kecanduan drama korea terhadap prestasi belajarnya.

METODE

Berdasarkan penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Pengertian penelitian kualitatif menurut Creswell (dalam Noor, 2011), merupakan penelitian sebagai adanya gambaran kompleks, meneliti laporan terinci dari pandangan informan, kemudian melakukan studi pada situasi yang alami. Sementara Pendekatan deskriptif merupakan penelitian yang memusatkan perhatiannya terhadap masalah-masalah actual melalui proses pengumpulan, penyusunan pengolahan, dan penafsiran data. Pendekatan deskriptif juga merupakan penelitian yang tidak untuk menguji hipotesis tertentu, namun hanya menggambarkan suatu variabel, gejala, atau keadaan dengan apa adanya (Arikunto, 2010).

Penelitian ini juga menggunakan metode yaitu dengan Studi Kasus. Menurut Sukmadinata (2010) berpandangan bahwa studi kasus atau case studi adalah metode yang menghimpun dan menganalisis data yang berhubungan dengan suatu kasus.

Sumber data dapat dikategorikan menjadi sumber primer dan sumber sekunder. Sumber data primer merupakan sumber data yang diperoleh dari pihak yang diteliti, bisa melalui wawancara tentang permasalahan yang akan diteliti ke informan. Sumber data primer dari penelitian ini yaitu Siswa Kelas XI di SMAN 1 Manyar, Gresik dan guru BK. Sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dari pihak luar sasaran penelitian, sumber datanya dapat berupa dokumen. Sumber data sekunder dari penelitian ini yaitu berupa observasi, dokumentasi foto, dan hasil wawancara.

Pada penelitian ini, peneliti menyusun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah Wawancara, terdapat pedoman observasi, pedoman wawancara dan pedoman dokumentasi untuk bisa mendapatkan data tentang yang mana disusun setelah melalui tahap revisi. Maka teknik pengumpulan data dalam penelitian studi kasus ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Keabsahan data diperlukan sebagai bentuk data yang diperoleh benar dan akurat, sehingga dapat menyimpulkan hasil penelitian dengan benar. Dalam penelitian kualitatif, pemeriksaan keabsahan data dapat dilakukan dengan menggunakan triangulasi sumber. Teknik triangulasi sumber merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data dengan memanfaatkan teknik pengumpulan data dalam penelitian.

Teknik analisis data penelitian ini menurut Sugiyono (2018) menyatakan, bahwa analisis data kualitatif ini merupakan sebuah proses mencari dan menyusun data secara sistematis yang diperoleh dari hasil wawancara, dokumentasi, dan keterangan di lapangan. Kemudian mengorganisasikan data kedalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit data, melakukan penggabungan, kemudian menyusun kedalam pola, memilih data yang penting dan dipelajari, serta membuat kesimpulan yang mudah dipahami oleh diri sendiri maupun oleh orang lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada proses penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka peneliti akan memaparkan hasil penelitian terkait studi perilaku konsumtif siswa yang kecanduan drama korea di SMAN 1 Manyar dengan menggunakan beberapa pengambilan data yang nantinya akan didapatkan hasil triangulasinya atau keterkaitan antar instrumen yang sudah dibuat sebelumnya. Waktu untuk menjalani proses penelitian ini dilakukan selambat-lambatnya pada tanggal 4 November – 3 Desember 2019. Informan atau subjek dari penelitian ini yaitu ada enam siswa dari dua kelas berbeda, dan satu guru Bimbingan dan Konseling.

1. Gaya hidup Perilaku konsumtif yang kecanduan drama korea

Pada sub bab ini menjelaskan hasil penelitian yang didapat berdasarkan fokus penelitian yang sudah dibuat. Data yang diperoleh yaitu dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Terdapat 6 siswa yang sudah diperoleh datanya yang kemudian ditemukan bahwa siswa-siswa yang kecanduan drama korea menginginkan untuk membeli barang/produk yang ada di drama korea tersebut, namun setelah memperoleh data lebih lanjut dari beberapa siswa dari 2 kelas berbeda. Terdapat perbedaan

antara individu dalam barang/produk yang sering dikonsumsi dan terkait drama korea.

Kemudian dapat disimpulkan bahwasannya setiap subjek yang sudah diwawancarai yang ada kaitannya dengan perilaku konsumtif adalah siswa yang sering membeli produk seperti makanan korea seperti *samyang* (mi pedas dari korea), *ramyeon instan*, *toppoki instan* dan makanan lainnya di toko/*minimarket* terdekat maupun di *hypermart* di *mall*, sering membeli barang seperti baju, tas kekinian, dan masker yang banyak dijual di aplikasi *marketplace* atau juga langsung dari *drugstore*. Penggunaan paket data yang digunakan semua siswa menghabiskan uang kurang lebih 100 ribu. Keenam siswa tersebut membeli barang/produk dengan keadaan lapar mata dan keinginan yang tidak bisa terkontrol dengan baik.

2. Faktor Penyebab siswa yang kecanduan drama korea hingga berperilaku konsumtif

Terdapat faktor penyebab yang memungkinkan bahwa suatu individu menyukai drama korea hingga kecanduan. Faktor internal yang terjadi pada diri sendiri seperti motivasi pengguna, ketersediaan fasilitas, dan pengontrolan diri. Faktor eksternal yang terjadi di lingkungan sekitar seperti tetangga, teman sekolah dan keluarga.

Kemudian didapatkan hasil, bahwa faktor penyebab keenam siswa mulai mengetahui dan mengenal drama korea yaitu berasal dari faktor eksternal yang terjadi di lingkungan sekitar seperti sekolah, keluarga, dan tetangga. Ada tiga siswa yang mengakui ketertarikannya berasal dari lingkungan pertemanan di sekolah yang terjadi pada masa sekolah menengah hingga sekarang dan tiga siswa lainnya juga berasal dari lingkungan keluarganya. Lingkungan keluarga yang ada pada ketiga siswa tersebut semuanya berasal dari golongan kelas menengah keatas.

Adanya faktor internal pada keenam siswa yang kecanduan drama korea adalah karena muncul keinginan yang kuat untuk menyukai drama korea dan mengalami kecanduan drama korea hingga berperilaku konsumtif. Selain itu adanya motivasi dalam diri dan interaksi dengan sesama pecinta drama korea, maka individu tersebut mulai mencari tahu sendiri dan akhirnya mulai menyukai bahkan sampai kecanduan. Rata-rata keenam siswa menyukai genre romantic, action, dan misteri dalam drama korea, sehingga mereka juga tertarik dengan alur ceritanya yang menarik, dan menyukai pemeran pada drama korea tersebut karena wajahnya yang tampan dan cantik sehingga tidak dipungkiri bila keenam siswa tersebut juga tergoda dengan tampilan drama korea dan iklan yang di tampilkan pada drama korea tersebut.

3. Dampak perilaku konsumtif dan drama korea terhadap prestasi belajar siswa

Sebagai pelajar tidak bisa dipungkiri bahwa belajar adalah salah satu kewajiban untuk bisa menyukseskan kehidupan bangsa di masa mendatang. Begitu pula sebagai siswa remaja pada jenjang SMA, para siswa disini mulai mencari jati diri melalui kegiatan yang dilakukannya sekarang. Kegiatan yang dilakukan siswa itu pun juga ada yang untuk mencari pengalaman, dan ada yang hanya mencari kesenangan untuk memuaskan keinginan diri sendiri.

Kemudian didapatkan hasil, bahwa dampak perilaku konsumtif siswa yang kecanduan drama korea terhadap prestasi keenam siswa ini adalah individu masih belum bisa mengontrol diri dalam menonton drama korea hingga kecanduan dan juga sering membeli barang/produk sesuai dengan keinginannya. Siswa yang seharusnya bisa melaksanakan pembelajaran dengan baik tetapi dengan kegiatan melihat drama korea yang berdampak para siswa tidak fokus dalam belajar dan adanya penyesalan dalam diri individu masing-masing ketika berperilaku konsumtif. Remaja sekarang seharusnya bisa belajar untuk bisa mengontrol diri dengan baik dan mampu mengembangkan potensinya. Walaupun terkadang remaja memang masih ingin mencari jati dirinya namun sebaiknya dengan cara yang baik bukan untuk merugikan dirinya sendiri.

B. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data bahwa gaya hidup siswa melakukan perilaku konsumtif karena kecanduan drama korea. Siswa 1 yang sering membeli baju, tas, dan masker wajah karena diskon di aplikasi *marketplace*, makanan berupa *ramyeon* instan akibat tergoda dengan adegan drama korea yang diliatnya, dan paket data yang digunakan kurang dari 100 ribu karena menonton drama korea siswa 1 menggunakan wifi dirumahnya, sehingga dengan jumlah uang yang dihabiskan selama seminggu yaitu 150 ribu. Kemudian siswa 2 sering membeli makanan *ramyeon* instan dan *sprite* disela-sela melihat drama korea dengan adanya wifi dirumah dan sehingga paket data yang dibeli tidak lebih dari 50 ribu, barang yang digunakan berupa masker wajah setelah melihat drama korea, dengan jumlah uang yang dihabiskan lebih dari 70 ribu per-minggu karena membawa bekal dari rumah dan biasa meminta uang lebih ke orang tuanya. Siswa 3 sering membeli makanan berupa *samyang* (mie pedas dari korea) dan *ramyeon* instan bersamaan dengan melihat drama korea, membeli barang berupa buku atau peralatan alat tulis yang dia inginkan di aplikasi *marketplace*, dan membeli paket data sekitar 50 ribu per-bulannya, dengan jumlah uang yang dihabiskan yaitu sekitar 100 ribu per-minggu atau lebih dan biasa meminta uang lebih ke orang tuanya. Siswa 4

yang sering membeli makanan yang di mall ketika diajak oleh teman-temannya dan barang berupa masker dan skincare wajah lainnya yang dibelinya di mall dengan jumlah banyak yang memiliki merek berbeda, harga yang berbeda, namun varian yang sama karena drama korea dengan jumlah uang yang dihabiskan sekitar 500 ribu per-bulannya, serta menggunakan wifi dirumahnya sehingga uang untuk membeli paket data kurang dari 100 ribu per-bulannya dan siswa 5 yang biasanya membeli bahan makanan korea di *hypermart* seperti *toppoki* instan, *ramyeon* instan, dan bahan lainnya untuk membuat makanan korea dan membeli barang seperti baju, dan tas di aplikasi *marketplace*, dengan jumlah uang yang dihabiskan sekitar 350 ribu per-minggu, dan menggunakan wifi ketika melihat drama korea sehingga untuk paket data yang dibeli kurang dari 100 ribu per-bulannya. Siswa 6 sering membeli makanan seperti *ramyeon* instan, *samyang* (mi pedas dari korea) dan barang berupa masker wajah yang dibeli di aplikasi *marketplace* karena drama korea, dengan jumlah uang yang dikeluarkan 20 ribu per-harinya dan menggunakan wifi dirumah untuk melihat drama korea sehingga paket data yang dibeli kurang dari 100 ribu per-bulan.

Keterangan tersebut sama halnya dengan teori yang dikemukakan oleh Sumartono (dalam Anggraeni & Setiaji, 2018) bahwasannya indikator gaya hidup individu yang berperilaku konsumtif yaitu salah satunya berupa memakai produk karena unsur konformitas terhadap model yang mengiklankan. Konsumen cenderung meniru perilaku tokoh yang diidolaknya dalam bentuk menggunakan segala sesuatu yang dapat dipakai tokoh idolanya. Individu terkait juga cenderung memakai dan mencoba produk yang ditawarkan bila ia mengidolakan publik figur produk tersebut, mencoba lebih dari dua produk sejenis (merek berbeda). Hal ini terjadi kepada keenam siswa yang tergoda karena melihat drama korea yang sering menampilkan makanan yang membuat para siswa ingin menggunakan produknya untuk mencapai kepuasan pribadi.

Kemudian indikator gaya hidup konsumtif yang selanjutnya yaitu mencoba lebih dari dua produk sejenis (merek berbeda). Konsumen akan cenderung menggunakan produk jenis sama dengan merek berbeda. Mencoba lebih dari dua produk sejenis (merek berbeda). Konsumen akan cenderung menggunakan produk jenis sama dengan merek yang lain dari produk sebelum ia gunakan, meskipun produk tersebut belum habis dipakainya. Hal ini terjadi kepada siswa 4 yang suka membeli banyak produk kecantikan dengan harga yang beda, merek berbeda, namun dengan varian yang sama dikarenakan keinginan yang tidak bisa dikontrol dengan baik oleh siswa 4.

Berdasarkan hasil penelitian didapati bahwasanya faktor penyebab kecanduan drama korea hingga berperilaku konsumtif yang dialami para siswa dikarenakan mengalami beberapa faktor. Siswa 1 yang kecanduan drama korea hingga berperilaku konsumtif yaitu berasal dari lingkungan sekolah menengah pertama, karena dikenalkan oleh temannya waktu SMP hingga sekarang kecanduan drama korea karena suka dengan alur ceritanya yang menarik terutama dengan genre *romance* dan berbeda dengan drama di Indonesia. Berbeda dengan siswa 2 yang kecanduan drama korea hingga berperilaku konsumtif berasal dari lingkungan keluarga yaitu dari saudara perempuannya dengan tertarik dari melihat saudara perempuannya yang menyukai drama korea akhirnya siswa 2 pun mengikuti karena alur cerita yang menarik dan pemerannya yang tampan dan cantik serta keluarganya berasal dari ekonomi menengah atas. Siswa 3 yang mulai kecanduan drama korea hingga memiliki sikap konsumtif yaitu berasal dari lingkungan sekolahnya sama seperti siswa 1, karena dikenalkan oleh temannya waktu SMP hingga sekarang menyukai drama korea karena suka dengan alur cerita yang menarik terutama genre *romance*, *action*, komedi dan menyukai salah satu actor dalam drama Korea tertentu. Siswa 4 yang awal kecanduan drama korea berasal dari lingkungan sekolahnya seperti siswa 1 dan 3, karena dikenalkan oleh temannya waktu SMP hingga sekarang menyukai drama korea, terutama genre *action*, *thriller* karena alurnya yang menarik hingga ikut terbawa dengan drama Korea. Keluarga siswa 4 berasal dari keluarga ekonomi menengah atas. Siswa 5 yang awal kecanduan drama koreanya sama seperti siswa 2 yaitu dari lingkungan keluarganya, Tertarik karena saudara perempuannya, siswa 5 menyukai drama korea genre komedi, *romance* dan tertarik dengan salah satu pemain dalam drama Korea yang di lihatnya. Keluarga siswa 5 berasal dari ekonomi menengah atas. siswa 6 yang awal kecanduan drama korea juga berasal dari lingkungan sekolah seperti siswa 2 dan 5, karena mengenal dari saudara perempuannya yang menyukai drama korea hingga ikut tertarik melihat drama korea dengan genre *action*, *romance* dan menyukai actor yang bermain dalam drama Korea yang dilihatnya. Siswa 6 berasal dari keluarga ekonomi menengah atas.

Berdasarkan keenam siswa tersebut berkaitan dengan teori yang di paparkan oleh Smart (2010: 23) yaitu, terdapat dua lingkungan dalam faktor penyebab kecanduan yaitu lingkungan teman dan keluarga yang dapat membentuk perilaku. Artinya meskipun suatu individu tidak dikenalkan internet pada lingkungan keluarga, maka individu tersebut akan kenal dengan internet karena pergaulannya di lingkungan pertemanan begitu pula sebaliknya. Hal ini juga membuat keenam

siswa yang mengenal drama korea menjadi kecanduan karena peningkatan minat dalam diri dalam mencari informasi terkait drama korea yang dijelaskan pada hasil penelitian diatas.

Pembahasan hasil penelitian terkait dampak dari perilaku konsumtif dan drama korea terhadap prestasi belajar dengan keenam siswa. Siswa 1 yang memiliki dampak tidak bisa fokus terhadap pembelajarannya di kelas hingga kesulitan dalam menaikkan nilai sekolahnya pada saat ujian harian dan susahnya keinginan siswa 1 untuk belajar menabung, kemudian siswa 2 yang memiliki dampak negatif pada ketidak fokusan dalam menetapkan tujuan dan belajar dengan sering mengantuk di kelas karena melihat drama korea hingga agak kesulitan pada saat ujian harian yang dilakukannya selama penelitian berlangsung, dan perilaku siswa 3 berdampak pada prestasi belajarnya yang turun karena suatu ketika akan ujian harian dan suasana hatinya buruk maka siswa 3 tidak bisa fokus dan mengakibatkan nilainya kurang bagus, juga menghambat pembelajaran karena pernah terlambat sekolah hingga memanggil orang tua untuk ditegur dan suka membuka aplikasi *marketplace* ketika pembelajaran berlangsung. Siswa 4 yang dilakukan semua itu berdampak pada prestasi belajarnya yang menurun hingga anjlok waktu menerima rapport/hasil belajar, tidak fokus dalam belajar karena sibuk dengan drama korea dan sering membeli barang yang membuat kesempatan dalam menabung berkurang untuk memenuhi kebutuhan mendatang. Siswa 5 yang memiliki dampak negatif karena perilakunya yaitu suka murung dan suka bosan dengan pelajaran yang menurutnya membosankan, hingga sering tidak fokus dalam menerima pelajaran mengakibatkan nilai ujian harian yang dilaksanakan tidak memuaskan, dan siswa 6 yang suka melupakan tugasnya dalam belajar hingga nilainya turun saat ada ujian harian dan tidak bisa fokus karena suka memainkan *handphonenya* di dalam kelas.

Berdasarkan pembahasan diatas bila disimpulkan keenam siswa yaitu, akibat dari para siswa kecanduan drama korea, saat berada di dalam kelas maupun dirumah siswa-siswa tidak bisa fokus dengan belajarnya karena kecanduan drama korea yang mempengaruhi perilaku konsumtifnya juga. Hal itu diperkuat dengan teori yang ada pada bab dua tentang dampak perilaku konsumtif siswa dan kecanduan drama korea yaitu salah satu dalam dampak kecanduan drama korea menurut Hakim dan Raj (2017) yaitu seringnya menunda-nunda pekerjaan, menunda mengerjakan tugas sekolah misalnya dalam belajar, menurunnya prestasi belajar individu karena ketika sedang asyik bermain internet, individu merasa malas untuk belajar. Sementara perilaku konsumtifnya menurut Awaliyah dan Hidayat (2008: 72-73) salah satu dampak negatif perilaku konsumtif yaitu mengurangi

kesempatan untuk melakukan kegiatan belajar menabung dan perilaku konsumtif cenderung melupakan kebutuhan yang akan datang.

Hasil penelitian ini relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh Aprilias dan Wiyono (2019) tentang keefektifan REBT (*Rational Emotive Behavior Therapy*) untuk masalah fanatisme pada Kpop. Pelaksanaan bimbingan dan konseling menggunakan konseling REBT (*Rational Emotive Behavior Therapy*) telah terbukti dapat mengurangi tingkat fanatisme terhadap idola penggemar Kpop, sebab dalam proses konseling subjek yang terkait dibantu untuk merubah pemikirannya yang irasional menjadi pikiran yang lebih rasional. Proses konseling dilakukan dalam 5 pertemuan, dari mengidentifikasi pemikiran irasional setiap subjek sampai mengembangkan pemikiran baru yang lebih rasional dengan diberikan angket *post-test* setelah tiap pertemuan untuk dibandingkan dengan *pre-test* yang dilakukan di awal. Sehingga bisa menurunkan fanatisme Kpop pada subjek. Terkait dengan permasalahan yang ada, sebagai Guru BK tugas yang harus dilakukan yaitu membimbing siswanya untuk membentuk diri pribadi yang lebih baik agar siswa tidak kecanduan terhadap drama korea hingga membuatnya berperilaku konsumtif. Memberikan layanan untuk mendukung siswa dalam kegiatan belajarnya Luddin (dalam Bakar 2012). Sebaiknya juga memperhatikan perilaku konsumtif para remaja. Guru BK maupun konselor dapat mengarahkan dan mengurangi perilaku konsumtif terhadap remaja. Karena perilaku konsumtif itu tidak baik dikalangan remaja karena akan membuat kesenjangan sosial, baik dalam berteman maupun dalam bergaul. Serta baik remaja maupun orang tuanya juga lebih bisa mengurangi perilaku konsumtif. Calon konselor sekolah juga memberikan layanan berupa informasi dan sosialisasi tentang kemajuan teknologi dan globalisasi saat ini dan perilaku konsumtif pada masa milenial. Untuk lebih memperhatikan kegiatannya dan juga dalam membeli barang/produk yang digunakan. Tidak hanya itu, sebagai Guru bimbingan dan konseling juga harus bekerja sama dengan guru mata pelajaran supaya membuat metode pembelajaran yang tidak monoton agar siswa bisa lebih memperhatikan kegiatan belajar didalam kelas. Hal tersebut dapat membuat siswa nantinya fokus untuk dalam kehidupan nyata untuk mempersiapkan diri menuju jenjang lebih tinggi.

Serta peran orang tua dalam turut memberikan pengertian tentang dampak yang di timbulkan dan mengajak anak mereka untuk lebih mengontrol diri dalam melakukan kegiatan sehari-harinya termasuk melihat drama korea hingga berperilaku konsumtif. Namun, pada kenyataannya orang tua membiarkan anak mereka menghabiskan banyak waktu mereka untuk menonton dan mencari tahu tentang keinginannya dalam drama

Korea. Hingga remaja lebih memilih membuang waktunya untuk menonton drama Korea dibandingkan menghabiskan waktunya untuk membaca ataupun belajar yang seharusnya menjadi kewajiban bagi seorang pelajar. Sehingga sebagai siswa sendiri perlu ada nya kesadaran dan ketetapan diri dengan tekun untuk bisa mengontrol diri agar tidak kecanduan drama korea dan berperilaku konsumtif dan perlu memikirkan tentang kegiatan yang lebih produktif sebagai remaja. Agar berhasil mencapai implikasi tersebut perlunya warga sekolah, keluarga, dan siswa sendiri bisa bekerja sama dengan baik dalam mewujudkannya.

PENUTUP

Simpulan

Penelitian yang telah dilaksanakan di SMAN 1 Manyar ditinjau dari perilaku konsumtif siswa yang kecanduan drama korea hingga dampak yang di timbulkan oleh siswa adalah sebagai berikut:

1. Gaya hidup konsumtif yang dilakukan para siswa yaitu sering membeli barang/produk yang diinginkan tanpa memikirkan kebutuhannya, rata-rata semua siswa membeli makanan korea, membeli barang seperti pakaian dan barang yang kekinian, serta produk kecantikan karena melihat drama korea yang dilihat oleh para siswanya, dan paket data internet yang digunakan rata-rata kurang lebih 100 ribu per-bulannya.
2. Faktor penyebab awal siswa kecanduan drama korea hingga mempunyai sikap konsumtif yaitu adanya tiga siswa yang mengakui ketertarikannya berasal dari lingkungan pertemanan di sekolah yang terjadi pada masa sekolah menengah hingga sekarang dan tiga siswa lainnya juga berasal dari lingkungan keluarganya. Lingkungan keluarga yang ada pada ketiga siswa tersebut semuanya berasal dari golongan kelas menengah keatas.
3. Dampak yang ditimbulkan karena perilaku konsumtif dan kecanduan drama korea terhadap prestasi belajar siswa yaitu seringnya para siswa tidak fokus dalam mengikuti pembelajaran disekolah karena sering memainkan handphone dan laptop ketika para siswa sedang bosan atau mengalami mood yang buruk. hal itu menimbulkan nilai belajar siswa turun secara drastis, tidak bisa mengontrol diri dengan baik antara berperilaku konsumtif dengan kecanduan menonton drama korea dan belajar, tidak bisa mengerjakan tugasnya dengan baik sebagai pelajar, dan mengganggu aktivitas antara di rumah dan di sekolah.

Saran

Berikut saran yang dianjurkan untuk beberapa kalangan adalah sebagai berikut:

1. Guru Bimbingan dan Konseling

Sebagai guru bimbingan dan konseling alangkah baiknya untuk memberikan konseling individu/kelompok dan bimbingan kelompok agar nantinya para siswa dapat melakukan aktifitasnya dengan baik di sekolah maupun di rumah. Meningkatkan potensi siswa dengan memberikan alternatif kegiatan yang bermanfaat seperti ekstrakurikuler sekolah. Memberikan sosialisasi siswa tentang dampak negative dari kecanduan drama korea dan teknologi milenial agar memberikan gambaran tentang gaya hidup anak remaja sekarang hingga dampak yang ditimbulkan kepada para siswa. Melakukan pendekatan dengan para siswa agar semakin nyaman apabila menyampaikan pendapat dan masalah yang dihadapinya.

2. Peneliti lain

Dari penelitian yang telah dilakukan diharapkan dapat sebagai penambah wawasan dan bahan referensi untuk digunakan peneliti lain. Peneliti lain selanjutnya juga membuat panduan bagi siswa agar bisa mengontrol diri dalam literasi digitas. Masalah yang ada saat ini bisa lebih kompleks, sehingga bisa dikembangkan lebih luas dengan mencari tahu lebih detail tentang masalah yang berkaitan dengan perilaku konsumtif siswa yang kecanduan drama korea.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Setiaji. 2018. "Pengaruh Sosial dan Status Sosial Ekonomi Orang Tua Terhadap Perilaku Konsumtif Mahasiswa". *Jurnal Analisis Pendidikan Ekonomi UNNES*. Vol. 7 (1).
- Aprilias, N. & Wiyono, B. D. 2019. "Keefektifan Konseling Rational Emotive Behaviour Teknik Cognitive Disputation untuk Mengurangi Tingkat Fanatisme terhadap Idola pada Siswa Penggemar K-Pop". *JKI (Jurnal Konseling Indonesia)*. Vol. 5 (1): hal. 12-20.
- Ardia, Velda. 2014. "Drama Korea dan Budaya Populer". *Lontar Jurnal Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Jakarta*. Vol. 2 (3).
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Awaliyah, Hidayat. 2008. *Pelajaran IPS-Ekonomi Bilingual Untuk SMP/MTs. Kelas VII*. Bandung: Yrama Widya.
- Budianta, Melani dkk. 2002. *Membaca Satsra: Pengantar Sastra untuk Perguruan Tinggi*. Depok: Indonesiatera.
- Chaplin. J. P. 2009. *Kamus Lengkap Psikologi*. Terjemahan Kartini Kartono. Jakarta: Rajawali Pers.
- Essau, C. A. 2008. *Adolescent Addiction: Epidemiology, Assessment and Treatment*. New York: Elsevier Inc.
- Hakim, Raj. 2017. "Dampak Kecanduan Internet (Internet Addcition) Pada Remaja". *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Vol 1 (31): hal. 280 – 284.
- Hotpascaman. S. 2010. *Hubungan Antara Perilaku Konsumtif Dengan Konformitas Pada Remaja*. Sumatera Utara: PPs Universitas Sumatera Utara.
- Huang, X. 2009. "Korean Wave- The Popular Culture, Come as Both Cultural and Economic Imperialism in the East Asia". *Asian Social Science*, Vol. 5 (8): hal. 123.
- Insani, Nur Laela. 2017. *Perilaku Konsumtif Mahasiswa di Kampus II Universitas Islam Negeri Alauddin Samata Gowa*. Makasar: Respositori UIN Alauddin Makassar.
- Islamiyati. 2017. *Drama Korea dan Khalayak (Penerimaan Perempuan Indonesia Terhadap budaya dan Sosok Laki-laki yang ditampilkan dalam Tayangan Drama Korea)*. Skripsi Telah Dipublikasi. Surakarta: Pps Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- KBBI. 2019. Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring. (<https://kbbi.kemdikbud.go.id/>). Diakses pada bulan April 2019.
- Luddin, Abu Bakar. 2012. *Psikologi Konseling*. Bandung: Citapustaka Media Perintis.
- Mangkunegara, A. P. 2009. *Perilaku Konsumen*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Munandar, A.S. 2006. *Psikologi Industri dan Organisasi*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Noor, Juliansyah. 2011. *Metode Penelitian*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Pertiwi, A. & Sella. 2013. "Konformitas dan Fanatisme Pada Remaja Korean Wave (Penelitian pada Komunitas Super Junior Fans Club ELF "Ever Lasting Friend") di Samarinda". *Journal Psikologi*. Vol. 1 (2): hal. 157-166.
- Pratiwi, Eliana. 2017. *Perilaku Komunikasi Interpersonal Pecandu Game Online (Studi Kasus Pada Pecandu Game Online Dota 2 Di Kota Serang)*. Banten: Respositori Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.
- Putri, Deanda. 2013. *Hubungan Intensitas Menonton Tayangan Drama Seri Korea di Televisi dan Motif Menonton Tayangan Drama Seri Korea di Televisi Dengan Perilaku Berpakaian Remaja*. Skripsi telah Dipublikasi. Semarang: Universitas Diponegoro.
- Santrock, John W. 2011. *Perkembangan Anak Edisi 7 Jilid 2*. Terjemahan Sarah Genis B. Jakarta: Erlangga.

- Setiadi, Nugroho. 2015. *Perilaku Konsumen: Perspektif Kontemporer pada Motif, Tujuan, dan Keinginan Konsumen*. Jakarta: Prenada Media Grup.
- Smart. 2010. *Cara Cerdas mengatasi Anak Kecanduan Permainan Internet*. Yogyakarta: A-Plus Books.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukmadinata. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sumawarman, U. 2011. *Perilaku Konsumen: Teori dan Penerapannya dalam Pemasaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Tartila, Pintani Linta. 2013. "Fanatisme Fans Kpop Dalam Blog Netizenbuzz". *Jurnal Sosial dan Hukum*. Vol. 2 (3): hal. 190-205.
- Triyaningsih. 2011. "Dampak Online Marketing Melalui Facebook Terhadap Perilaku Konsumtif Masyarakat". *Jurnal Ekonomi dan Kewirausahaan* Vol. 11 (2): hal. 172-177.
- Wagner. 2009. *Gaya Hidup Shopping Mall sebagai Bentuk Perilaku Konsumtif pada Remaja di Perkotaan*. Bandung: Respository IPB.
- Widyaningrum, Puspitadewi. 2016. Perbedaan Perilaku Konsumtif Ditinjau dari Tipe Kepribadian Pada Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Psikologi Teori dan Terapan Universitas Negeri Surabaya*, Vol. 6 (2): hal. 102-106.
- Wulandari, Budiati, dan Nurhadi. 2018. *Perilaku Konsumtif Peserta Didik Penggemar K-Pop di SMA Negeri 4 Surakarta*. Surakarta: Pendidikan Sosiologi Antropologi Universitas Sebelas Maret.
- Wuryanata, E W. 2011. "Diantara Gelombang Korea: Menyimak Fenomena K-Pop di Indoneisa". *Jurnal Penelitian Universitas Paramandina*. Vol. 3 (2).