

ANALISIS PENYIARAN *THE GLORY* DALAM MENINGKATKAN KETERTARIKAN PENGGEMAR PLATFORM X @KDRAMA_MENFESS PADA WILAYAH GANG BALI PAMULANG

Revalina Maharani¹, Putri Azani Kinanti², Nabilah³
revalinamm11@gmail.com¹, putriazanikinanti@gmail.com², nabilah.nbl@bsi.ac.id³
University Bina Sarana Informatika, Indonesia
*Korespondensi: ✉ putriazanikinanti@gmail.com

Abstrak

Penyiaran adalah suatu siaran televisi atau radio untuk memberikan informasi atau memberikan hiburan. Penyiaran drama Korea yang berjudul “*The Glory*” menayangkan atau menceritakan tentang kasus *bullying* di sekolah. Ketertarikan penggemar dikaitkan dengan penggemar dapat merasakan emosional secara psikologis dan perilaku. Pada penelitian ini menggunakan Teori *Uses and Gratification* yang berfokus pada kepuasan penggemar di Gang Bali Pamulang terhadap informasi yang disampaikan melalui platform X. Penelitian menggunakan kualitatif deskriptif dengan desain penelitian etnografi, menggambarkan mengenai perilaku penggemar yang mengikuti platform X dan memiliki ketertarikan pada penyiaran drama Korea. Paradigma yang digunakan adalah konstruktivisme yang memiliki arti memanfaatkan platform X sebagai ruang bertukar cerita setelah menyaksikan drama *The Glory*. Hasil menggambarkan bahwa konsumsi drama *The Glory* melalui perantara media sosial tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas hiburan, tetapi juga sebagai proses komunikasi yang kompleks, melibatkan pertukaran makna, pembentukan sikap, serta integrasi individu dalam komunitas digital.

Status Artikel:

Diterima: 03-01-2026
Direvisi: 20-01-2026
Diterima: 15-02-2026

Kata Kunci:

Analisis penyiaran
Drama Korea
Ketertarikan penggemar
Uses and Gratification
Platform media sosial X

ABSTRACT

Broadcasting is a television or radio broadcast to provide information or provide entertainment. The broadcast of the Korean drama entitled "The Glory" shows or tells about bullying cases in schools. Fan interest is associated with fans being able to feel psychologically and behaviorally emotional. This study uses the Uses and Gratification Theory which focuses on fan satisfaction in Gang Bali Pamulang towards information conveyed through platform X. The study uses descriptive qualitative with an ethnographic research design, describing the behavior of fans who follow platform X and have an interest in broadcasting Korean dramas. The paradigm used is constructivism which means using platform X as a space for exchanging stories after watching the drama The Glory. The results illustrate that consuming the drama The Glory through social media intermediaries does not only function as an entertainment activity, but also as a complex communication process, involving the exchange of meaning, attitude formation, and individual integration in the digital community.



PENDAHULUAN

Saat ini, dunia mengalami berbagai kemajuan, salah satunya adalah perkembangan teknologi informasi yang memberikan dampak besar terhadap cara manusia berkomunikasi dan bertukar informasi. Perkembangan teknologi ini semakin memudahkan kehidupan manusia. Salah satu wujud teknologi yang paling sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari adalah media sosial. Sebagai platform daring yang memungkinkan interaksi dan pertukaran informasi, media sosial telah membawa perubahan signifikan dalam pola komunikasi. Media sosial kini menjadi sarana utama dalam berbagai bentuk komunikasi karena dilengkapi dengan kemampuan berbagi informasi, membentuk opini, menghubungkan individu maupun komunitas, serta mendorong partisipasi aktif (Kadri & Andika, 2022).

Penyiaran pada dasarnya adalah kegiatan menyebarluaskan siaran melalui sarana pemancaran dan transmisi, baik di darat, laut, maupun antariksa, dengan memanfaatkan spektrum frekuensi radio melalui udara, kabel, atau media lainnya agar dapat diterima secara serentak dan bersamaan oleh masyarakat menggunakan perangkat penerima siaran. Penyiaran juga merupakan salah satu bentuk komunikasi massa yang berfungsi menyampaikan pesan, hiburan, serta menjalankan peran kontrol sosial dengan dukungan perangkat keras dan peralatan produksi siaran, seperti kamera, pencahayaan, dekorasi, dan perlengkapan pendukung lainnya (Rolando et al., 2021).

Drama menurut *Balthazar Vallhagen* adalah suatu seni yang menggunakan gerak untuk merepresentasikan alam dan sifat manusia. Drama adalah sejenis seni dimana dialog dan detail karakter menjelaskan cerita. Drama Korea salah satu drama pendek, dikarenakan drama Korea tidak memproduksinya dengan episode panjang melainkan drama Korea dikemas menjadi drama yang singkat dan padat serta menceritakan alur yang detail dan kompleks dalam menayangkan drama.

Drama Korea ini tidak hanya bersifat informatif tetapi juga interaktif sehingga memberikan ruang bagi para penggemar untuk mengalami budaya Korea secara lebih personal. Menjawab antusiasme tersebut, hadirnya drama Korea menjadi salah satu bentuk diplomasi budaya yang bertujuan memperkenalkan dan mempromosikan budaya Korea Selatan secara global hingga ke Indonesia.

Drama Korea akhir-akhir ini sangat populer dikarenakan drama tersebut sangat unggul dan dapat bersaing dengan drama-drama internasional. Keunggulan drama Korea adalah memiliki episode yang sangat singkat, biasanya hanya sampai 8–16 episode serta cerita yang dirancang cukup kompleks dan detail di setiap episodenya. Penayangannya hanya seminggu sekali atau dua minggu sekali. Drama Korea adalah drama yang memiliki cerita yang menarik di setiap episodenya mereka menayangkan cerita-cerita baru kedalam dramanya. Korea Selatan sangat unggul dalam memproduksi drama *weekly* yang hanya tayang beberapa minggu setiap pelrilisannya, tak jauh dari keunggulan setiap produksinya Korea Selatan selain menyajikan cerita yang menarik, tim produksi juga berdiskusi dengan detail dalam memilih setiap pemeran dramanya. Drama Korea memiliki daya tarik tersendiri yaitu para pemain dengan visualnya yang

menarik dan totalitas dalam membawakan alur cerita yang menarik dan mengandung banyak pesan moral dalam drama tersebut.

Sejak awal tahun 2000 budaya Korea Selatan telah menyebar secara global, strategi Korea Selatan sangat unik dan memiliki strategi yang sangat menarik untuk diikuti. *Korea Wave* merupakan peranan penting dalam hal diplomatik untuk memperkuat suatu ciri khasnya. Dalam hal pembahasan di dunia *broadcasting* drama Korea menjadi produk atau peranan penting dalam mengisi ruang siaran Korea Selatan. Fenomena *Korea Wave* bukan hal baru di zaman ini, penyebaran *Korea Wave* ini sangat cepat mempengaruhi pasar internasional terutama di Indonesia. Fenomena ini mematahkan bahwa Asia Timur dapat bersaing dalam penyiaran serta penyebaran secara internasional baik secara global. Aksesibilitas penyiaran drama Korea ini sudah dapat meyakinkan untuk di tayangkan dikarenakan penyiaran drama tersebut dapat di akses melalui platform yang digunakan secara global seperti netflix, viu, dan disneyhot star. Platform tersebut juga memiliki fitur berlangganan yang akan dikenakan biaya dari harian, bulanan, serta tahunan. Adanya platform streaming sangat mempermudah untuk mengakses drama tersebut. Drama Korea sering kali memproduksi peristiwa atau isu-isu nyata yang telah di alami warganya sendiri dan mengangkatnya menjadi suatu karya yang dapat mengekspresikan cerita tersebut.

Drama Korea *The Glory* memasuki top 10 di platform Netflix, drama tersebut dengan cepat menempati peringkat ketiga dalam kategori TV Netflix Global. Tercatat bahwa 25,41 juta tayangan tontonan dalam hanya tiga hari setelah dirilis. Tingginya penggemar drama Korea di Indonesia juga dapat dilihat dengan banyaknya akun sosial media mengenai drama Korea, salah satunya sosial media X yaitu akun @kdrama_menfess yang memiliki 1 juta pengikut dan telah mengunggah beragam unggahan mengenai drama Korea lebih dari 700 ribu postingan. Akun X @kdrama_menfess juga membagikan unggahan mengenai drama Korea *The Glory* hingga memunculkan perdebatan mengenai aksi perundungan yang dilakukan serta ekspresi kemarahan perempuan yang dilampiaskan melalui tindakan balas dendam yang direncanakan oleh korban perundungan (Ardani et al., 2024).

Drama Korea seringkali menceritakan tentang isu-isu nyata yang sering terjadi di masyarakat, salah satunya *bullying*. Salah satu drama Korea yang menceritakan tentang fenomena *bullying* adalah *The Glory*. Isu *bullying* bukan lagi hal baru di negara Korea Selatan isu ini sering terjadi di masyarakat dan sering kali terulang akan kejadiannya yang memiliki motif yang berbeda.

Drama Korea yang menceritakan fenomena *bullying* dengan rating tinggi adalah *The Glory*. *The Glory* menceritakan tentang seorang korban *bully* yang bernama Moon Dong Eun yang mendedikasikan hidupnya untuk membalas dendam kepada orang-orang yang pernah menyiksanya di sekolah. Moon Dong Eun mengalami berbagai macam penyiksaan yang telah di perbuat para pelaku *bully* seperti menempelkan alat catok rambut yang panas ke tangan hingga kulitnya terbakar dan meninggalkan luka bakar ditangannya, serta mendapatkan kekerasan fisik seperti pukulan, bahkan mengalami pelecehan seksual (Meifilina, 2024).

Penelitian ini berbeda dengan penelitian sebelumnya. Peneliti sebelumnya biasanya hanya membahas atau membedah seputar tokoh atau isi cerita dari drama *The Glory* (konflik) atau mengambil perubahan dan pengaruh sikap setelah menonton drama *The Glory*. Sedangkan penelitian ini, membahas sudut pandang dari penggemar yang menyukai atau tertarik dengan *The Glory* serta menggunakan platform X @kdrama_menfess sebagai platform media sosial untuk

berinteraksi dengan penggemar lainnya setelah atau sebelum menyaksikan drama Korea *The Glory*.

BAHAN DAN METODE

Teori *Uses and Gratification* dipopulerkan oleh *Herbert Blumer* dan *Elihu Katz* pada tahun 1974 melalui bukunya *The Uses of Mass Communications: Current Perspective on Gratification Research*. Teori ini memiliki gagasan bahwa masing-masing individu menggunakan dan memberikan tanggapan terhadap isi media secara berbeda-beda. Hal tersebut disebabkan oleh berbagai faktor sosial dan psikologis sesuai lingkungan dari masing-masing individu. Khalayak dinilai menyadari kebutuhan mereka dan bertanggung jawab terhadap media yang dipilih sesuai kebutuhan mereka masing-masing (Morissan, 2018). *Uses and gratification* berkaitan dengan beberapa artian yaitu konsep utama *Gratification Sought* (kepuasan yang dicari) dan *Gratification Obtained* (kepuasan yang diperoleh). Dengan judul penelitian “Analisis drama Korea *The Glory* dalam meningkatkan ketertarikan penggemar platform X @kdrama_menfess pada wilayah Gang Bali Pamulang” menggunakan teori *Uses and Gratification* dikarenakan saling berhubungan dengan kepuasan *audience*.

Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif karena penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penggemar dalam ketertarikan drama Korea *The Glory* dan resepsi penggemar di wilayah Pamulang terhadap bullying dalam drama Korea *The Glory*. Deskriptif kualitatif difokuskan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang terkait dengan pertanyaan siapa, apa, dimana dan bagaimana suatu peristiwa atau pengalaman terjadi hingga akhirnya dikaji secara mendalam untuk menemukan pola yang muncul pada peristiwa tersebut (Yuliani, 2018).

Desain penelitiannya adalah etnografi yang meliputi seputar respon atau perilaku penggemar yang berada di platform X dan memiliki ketertarikan pada penyiaran drama Korea *The Glory* serta memiliki respon sebagai perkembangan realitas kehidupan. Desain penelitian etnografi kualitatif dapat memberikan wawasan tentang bagaimana suatu penggemar dalam platform X @kdrama_menfess dapat berinteraksi sebelum dan sesudah menyaksikan penyiaran drama Korea *The Glory*. Pendekatan ini membuat peneliti dapat merasakan dampak yang kompleks dari kehidupan sosial para penggemar, dan dapat memahami kenapa para penggemar memilih akun media sosial X @kdrama_menfess sebagai media informasi atau sebagai media interaksi.

Paradigma yang digunakan adalah konstruktivisme. Dalam pemikiran konstruktivisme memiliki artian bahwa ketertarikan penggemar *The Glory* memiliki narasi cerita balas dendam. Dalam drama tersebut dapat dimaknai atau di kaji ulang di platform X yaitu @kdrama_menfess sebagai ruang bertukar cerita setelah menyaksikan drama *The Glory*. Penelitian ini meneliti Gang Bali sebagai objek primer untuk menyelesaikan masalah dan dapat membangun pemahaman untuk membantu penyelesaian masalah setelah menyaksikan drama *The Glory*.

Penelitian memakai data primer melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*). Wawancara dilakukan untuk menggali secara mendalam mengenai pengalaman, pandangan, dan persepsi penggemar terhadap penyiaran drama *The Glory* serta alasan memilih media sosial X melalui akun @kdrama_menfess sebagai media informasi yang didapatkan mengenai Korea drama.

Penelitian ini berlokasi di Pamulang lebih tepatnya di Gang Bali sebagai lokus utama dalam penelitian ini. Mayoritas penduduk usia muda remaja di wilayah ini memiliki akses tinggi terhadap internet dan aktif menggunakan media sosial khususnya platform X yang menjadi media penelitian ini. Lokus penelitian tidak dipilih secara acak melainkan dipilih untuk mencari orang yang benar-benar terlibat dalam memiliki ketertarikan drama Korea *The Glory*. Seperti penggemar Gang Bali yang aktif menyampaikan komentar dan berinteraksi di kolom komentar @kdrama_menfess. Remaja yang tinggal di Gang Bali memiliki minat ketertarikan setelah terpapar konten sosial media X @kdrama_menfess.

Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber, karena membandingkan hasil wawancara mendalam dari beberapa informan penggemar drama *The Glory* di platform X @kdrama_menfess yang berdomisili di wilayah Gang Bali Pamulang. Triangulasi sumber di gunakan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh tidak bersifat subjektif dari satu informan saja, melainkan memiliki konsistensi makna dari berbagai sudut pandang penggemar di wilayah Gang Bali Pamulang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Wawancara mendalam (*in-depth interview*)

Narasumber 1

Dengan menggunakan metode pengumpulan melalui wawancara mendalam (*in-depth interview*) dengan pertanyaan terkait indikator *Teori Uses And Gratification* yaitu, kebutuhan informasi (kognitif), kebutuhan afektif, kebutuhan integrasi pribadi dan integrasi sosial, peneliti menunjukkan hasil dengan narasumber 1 bahwa responden memanfaatkan platform X (Twitter), khususnya akun @kdrama_menfess, sebagai sumber utama dalam memenuhi berbagai kebutuhan terkait drama Korea *The Glory*. Berdasarkan *Teori Uses and Gratification* menyatakan khalayak bersifat aktif dalam memilih dan menggunakan media untuk memenuhi kebutuhannya. Platform X dan akun @kdrama_menfess dimanfaatkan oleh responden sebagai pemenuhan kebutuhan informasi, emosional, identitas diri, dan sosial.

Pemenuhan kebutuhan kognitif terlihat dari bagaimana responden menjadikan unggahan @kdrama_menfess sebagai informasi untuk memahami narasi drama *The Glory*. Hal ini menunjukkan fungsi media sosial sebagai ruang interaksi dan sumber informasi yang sedang populer (*popular culture information source*).

Pada aspek kebutuhan afektif, keterlibatan emosional responden mencerminkan adanya efek media berupa *emotional engagement*. Diskusi dan penyiaran konten drama di platform X memperpanjang pengalaman menonton (*extended viewing experience*), sehingga audiens tidak hanya mengonsumsi teks media utama (drama), tetapi juga teks sekunder berupa diskusi, ulasan, dan opini pengguna lain. Hal ini menunjukkan bahwa media sebagai tempat hiburan.

Pemenuhan integrasi pribadi melalui meningkatnya empati terhadap isu bullying menunjukkan bahwa pesan media dalam drama *The Glory* berhasil memengaruhi aspek kognitif dan afektif audiens. Hal ini berkaitan dengan efek media yang di mana media tidak secara langsung mengubah perilaku, tetapi membentuk kesadaran dan kepekaan sosial audiens terhadap isu tertentu.

Sementara itu, pada integrasi sosial, interaksi responden dengan sesama penggemar menunjukkan fungsi media sosial sebagai ruang pembentukan komunitas simbolik. Meskipun

relasi yang terbentuk tidak bersifat mendalam, keterlibatan dalam diskusi dan interaksi digital tetap memberikan rasa kebersamaan dan identitas kelompok sebagai penggemar drama Korea. Hal ini menguatkan pandangan bahwa media sosial berfungsi sebagai media yang mempertemukan dengan penggemar yang memiliki minat yang sama.

Tabel 1. Wawancara narasumber 1 menggunakan indikator Teori *Uses and Gratification*

No	Pertanyaan	Jawaban
Berdasarkan kebutuhan informasi (kognitif)		
1	Dari mana kah anda bisa mengetahui drama Korea <i>The Glory</i> ?	Saya mengetahui drama tersebut melalui platform media sosial X
2	Akun X manakah yang membantu anda untuk mengetahui drama Korea berjudul <i>The Glory</i> ?	Saya melihatnya sehingga menjadi tahu melalui akun @kdrama_menfess
3	Sejauh mana unggahan @kdrama_menfess membantu anda memahami alur cerita, karakter, atau pesan dalam drama <i>The Glory</i> ?	Saya jadi tahu siapa saja aktor dan aktris yg berperan, alur cerita, dan bagaimana konflik yang dibahas di drama <i>The Glory</i>
4	Apakah anda merasa informasi yang dibagikan di @kdrama_menfess cukup lengkap dan terpercaya? Mengapa?	Sangat lengkap karena drama <i>The Glory</i> terkenal jadi banyak yang memposting tentang drama tersebut dan membahas berbagai hal dalam drama tersebut
Berdasarkan kebutuhan afektif		
5	Apakah penyiaran atau diskusi mengenai drama Korea <i>The Glory</i> di platform X membuat anda semakin terlibat secara emosional dengan ceritanya?	Ya, karena menonton drama seperti <i>refreshing</i> bagi saya sehingga ketika mengulas dramanya kembali saya merasa terhibur
Berdasarkan kebutuhan integrasi pribadi		
6	Apakah drama <i>The Glory</i> memengaruhi cara pandang atau sikap anda dalam menghadapi isu tertentu?	Ya, karena drama <i>The Glory</i> membahas tentang <i>bullying</i> sehingga saya merasa lebih peduli terhadap orang lain dan memiliki lebih banyak rasa empati
Berdasarkan integrasi sosial		
7	Apakah anda pernah berinteraksi di platform X seperti (<i>reply, repost, like</i>) postingan atau story mengenai <i>The Glory</i> di akun @kdrama_menfess?	Pernah, karena postingannya sangat menarik sehingga saya banyak berinteraksi di komunitas tersebut
8	Apakah diskusi tentang <i>The Glory</i> di platform X membantu anda membangun relasi atau merasa terhubung dengan penggemar lain?	Untuk membangun relasi bagi saya tidak, namun lebih banyak menambah teman sesama penggemar saja

Narasumber 2

Pada narasumber ke dua, menunjukkan bahwa Akun @kdrama_menfess menjadi salah satu sumber utama yang membantu informan memahami drama *The Glory*. Unggahan akun tersebut dinilai mampu memberikan penjelasan tambahan terkait alur cerita, latar belakang konflik, *plot twist*, perkembangan karakter, hingga interpretasi pesan moral yang tidak selalu tertangkap secara utuh saat menonton. Informan juga menilai informasi yang disampaikan cukup lengkap dan terpercaya, sehingga akun ini dijadikan sumber utama dalam mencari informasi seputar drama Korea.

Hasil wawancara juga menunjukkan bahwa diskusi dan penyiaran konten terkait *The Glory* di platform X meningkatkan keterlibatan emosional informan terhadap cerita. Diskusi yang berkembang di kolom komentar sering kali membahas konflik tokoh secara mendalam, sehingga memperkuat empati informan terhadap penderitaan dan perjalanan karakter dalam drama tersebut. Keterlibatan emosional ini tidak hanya muncul dari tayangan drama itu sendiri, tetapi juga diperkuat oleh narasi, sudut pandang, dan interpretasi pengguna lain yang dibagikan melalui platform X.

Informan menyadari bahwa perundungan tidak hanya menimbulkan dampak sesaat, tetapi dapat memengaruhi kehidupan korban dalam jangka waktu yang panjang. Pemaknaan ini menunjukkan bahwa drama tidak hanya dikonsumsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media refleksi diri yang memengaruhi nilai, sikap, dan kesadaran sosial informan.

Informan aktif berinteraksi di akun @kdrama_menfess, dapat membantu informan merasa lebih terhubung dengan penggemar lain yang memiliki minat serupa. Melalui interaksi tersebut, informan dapat berbagi pendapat, emosi, serta interpretasi cerita, sehingga tercipta rasa kebersamaan dalam komunitas penggemar drama Korea.

Tabel 2. Wawancara narasumber 2 menggunakan indikator Teori *Uses and Gratification*

No	Pertanyaan	Jawaban
Berdasarkan kebutuhan informasi (kognitif)		
1	Dari mana kah anda bisa mengetahui drama Korea <i>The Glory</i> ?	Saya mengetahui drama Korea <i>The Glory</i> awalnya dari Instagram akan tetapi buat tau info lebih lanjut tentang drama itu mengenai <i>genre</i> dan pemainnya siapa aja melalui platform X
2	Akun X manakah yang membantu anda untuk mengetahui drama Korea berjudul <i>The Glory</i> ?	Banyak akun k-drama yang di <i>follow</i> , akan tetapi akun yang paling sering untuk melihat infonya adalah @kdrama_menfess
3	Sejauh mana unggahan @kdrama_menfess membantu anda memahami alur cerita, karakter, atau pesan dalam drama <i>The Glory</i> ?	Unggahan k-drama menfess cukup membantu saya dalam memahami alur cerita, karakter, dan pesan dalam drama <i>The glory</i> . Melalui unggahannya saya memperoleh penjelasan tambahan mengenai latar belakang konflik, <i>plot twist</i> ceritanya, perkembangan karakter, serta interpretasi pesan moral yang mungkin tidak sepenuhnya disadari saat menonton
4	Apakah anda merasa informasi yang dibagikan di @kdrama_menfess cukup lengkap dan terpercaya? Mengapa?	Ya, akun tersebut sangat dipercayai untuk mencari informasi seputar drama Korea
Berdasarkan kebutuhan afektif		
5	Apakah penyiaran atau diskusi mengenai drama Korea <i>The Glory</i> di platform X membuat anda semakin terlibat secara emosional dengan ceritanya?	Ya, penyiaran dan diskusi mengenai drama Korea <i>The Glory</i> di platform X membuat saya semakin terlibat secara emosional dengan ceritanya. Hal ini terjadi karena diskusi yang muncul di platform tersebut sering kali membahas secara mendalam mengenai konflik yang dialami tokoh
Berdasarkan kebutuhan integrasi pribadi		
6	Apakah drama <i>The Glory</i> memengaruhi cara pandang atau sikap anda dalam menghadapi isu tertentu?	Ya, drama <i>The Glory</i> memengaruhi cara pandang dan sikap saya dalam menghadapi isu tertentu, khususnya terkait perundungan, kekerasan, dan dampak trauma psikologis jangka panjang. Drama ini membuat saya lebih menyadari bahwa tindakan

		perundungan tidak hanya berdampak sesaat, tetapi dapat meninggalkan luka mendalam yang mempengaruhi kehidupan korban dalam jangka waktu lama
Berdasarkan integrasi sosial		
7	Apakah anda pernah berinteraksi di platform X seperti (<i>reply, repost, like</i>) postingan atau story mengenai <i>The Glory</i> di akun @kdrama_fess?	Ya, karena saya sudah memakai platform X selama 6 tahun, sudah pasti saya sering berinteraksi di postingannya seperti merepost, <i>comment</i> serta <i>like</i>
8	Apakah diskusi tentang <i>The Glory</i> di platform X membantu anda membangun relasi atau merasa terhubung dengan penggemar lain?	Ya, diskusi mengenai <i>The Glory</i> di platform X membantu saya merasa lebih terhubung dengan penggemar lain. Melalui kolom komentar dan balasan, saya dapat berbagi pendapat, emosi, serta interpretasi cerita dengan pengguna lain yang memiliki minat yang sama

SIMPULAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan Narasumber 1 dan Narasumber 2, dapat disimpulkan bahwa platform X, khususnya akun @kdrama_menfess, memiliki peran penting dalam pemenuhan kebutuhan audiens dalam mengonsumsi drama Korea *The Glory*. Pemanfaatan akun tersebut mencerminkan prinsip Teori *Uses and Gratifications*, yang di mana audiens secara aktif, sadar, dan selektif menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan informasi, emosional, integrasi pribadi, dan integrasi sosial.

Pemenuhan kebutuhan kognitif terlihat dari penggunaan unggahan @kdrama_menfess sebagai sumber utama dalam memahami alur cerita, konflik, perkembangan karakter, serta pesan moral dalam drama tersebut. Hal ini menunjukkan fungsi media sosial sebagai ruang interaksi dan sumber informasi budaya populer yang dipercaya oleh audiens. Selain itu, diskusi dan penyiaran konten di platform X memperlihatkan pengalaman menonton dan meningkatkan keterlibatan emosional audiens, sehingga konsumsi drama tidak hanya pada teks media utama, tetapi juga melibatkan teks sekunder berupa ulasan, opini, dan interpretasi pengguna lain.

Pada aspek integrasi pribadi, drama *The Glory* mampu membentuk empati dan kesadaran audiens terhadap isu perundungan serta dampak psikologis yang ditimbulkannya. Hal ini menunjukkan bahwa drama tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media yang memengaruhi sikap, nilai, dan kepekaan sosial audiens. Sementara itu, pemenuhan kebutuhan integrasi sosial tercermin melalui interaksi aktif antar penggemar di akun @kdrama_menfess yang menciptakan rasa kebersamaan dan identitas kelompok.

Secara keseluruhan, penelitian ini menunjukkan bahwa konsumsi drama *The Glory* melalui perantara media sosial tidak hanya berfungsi sebagai aktivitas hiburan, tetapi juga sebagai proses komunikasi yang kompleks, melibatkan pertukaran makna, pembentukan sikap, serta integrasi individu dalam komunitas digital. Temuan ini mempertegas relevansi Ilmu Komunikasi dalam memahami dinamika konsumsi media populer di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardani, F., Gono, J. N. S., & Sulistyani, H. D. (2024). Pemaknaan Khalayak Terhadap Kemarahan Perempuan dalam Drama Korea *The Glory*. *Interaksi Online*, *12*(2), 147–158.
- Kadri, W. N., & Andika, A. Y. D. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Sosial Tiktok Terhadap Pola Komunikasi Efektif Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Muhammadiyah Kotabumi Angkatan 2022. *Komsospol*, *2*(1), 1–11.
- Meifilina, A. (2024). Analisis Semiotika Representasi Bullying Pada Drama Korea “The Glory.” *JURNAL TRANSLITERA*, *13*(1), 90–106.
- Morissan, M. A. (2018). *Manajemen Media Penyiaran: Strategi Mengelola Radio & Televisi Ed. Revisi*. Prenada Media.
- Rolando, D. M., Al-Hakim, L., & Alfafa, S. R. (2021). EKSISTENSI KPID PROVINSI LAMPUNG DALAM MEMPERKUAT SISTEM PENGAWASAN LEMBAGA PENYIARAN: EKSISTENSI KPID PROVINSI LAMPUNG DALAM MEMPERKUAT SISTEM PENGAWASAN LEMBAGA PENYIARAN. *Komsospol*, *1*(1), 34–43.
- Yuliani, W. (2018). Metode penelitian deskriptif kualitatif dalam perspektif bimbingan dan konseling. *QUANTA: Jurnal Kajian Bimbingan Dan Konseling Dalam Pendidikan*, *2*(2), 83–91.