

**HUBUNGAN INTENSITAS PAPARAN FENOMENA GELOMBANG
KOREA (HALLYU) DENGAN GANGGUAN KESEHATAN PADA
MAHASISWA PECINTA KOREA DI FAKULTAS KESEHATAN
MASYARAKAT UNIVERSITAS HASANUDDIN**



**WISNAH
K011201095**



**PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**

**HUBUNGAN INTENSITAS PAPARAN FENOMENA GELOMBANG
KOREA (*HALLYU*) DENGAN GANGGUAN KESEHATAN PADA
MAHASISWA PECINTA KOREA DI FAKULTAS KESEHATAN
MASYARAKAT UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**WISNAH
K011201095**



**PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**

PERNYATAAN PENGAJUAN

**HUBUNGAN INTENSITAS PAPARAN FENOMENA GELOMBANG
KOREA (*HALLYU*) DENGAN GANGGUAN KESEHATAN PADA
MAHASISWA PECINTA KOREA DI FAKULTAS KESEHATAN
MASYARAKAT UNIVERSITAS HASANUDDIN**

WISNAH
K011201095

Skripsi

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana

Program Studi Kesehatan Masyarakat

Pada

**PROGRAM STUDI KESEHATAN MASYARAKAT
FAKULTAS KESEHATAN MASYARAKAT
UNIVERSITAS HASANUDDIN
MAKASSAR
2024**

SKRIPSI

HUBUNGAN INTENSITAS PAPARAN FENOMENA GELOMBANG
KOREA (*HALLYU*) DENGAN GANGGUAN KESEHATAN PADA
MAHASISWA PECINTA KOREA DI FAKULTAS KESEHATAN
MASYARAKAT UNIVERSITAS HASANUDDIN

WISNAH
K011201095

Skripsi,

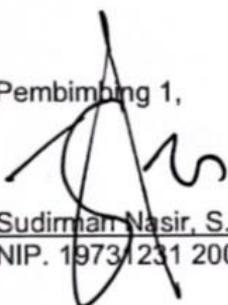
Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sarjana Kesehatan Masyarakat
pada tanggal 31 Oktober 2024 dan dinyatakan telah memenuhi syarat
kelulusan

Pada

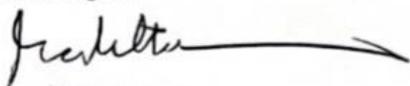
Program Studi S1 Kesehatan Masyarakat
Fakultas Kesehatan Masyarakat
Universitas Hasanuddin
Makassar

Mengesahkan:

Pembimbing 1,


Sudirman Nasir, S.Ked., MWH., Ph.D
NIP. 19731231 200801 1 037

Pembimbing 2,


Dr. Ridwan M. Thaha, M.Sc
NIP. 19580906 198601 1 001

Mengetahui
Ketua Program Studi,


Dr. Hashawati Amqam, SKM., M.Sc
NIP. 19760418 200501 2 001

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN PELIMPAHAN HAK CIPTA

Dengan ini saya menyatakan bahwa, skripsi berjudul "Hubungan Intensitas Paparan Fenomena Gelombang Korea (*Hallyu*) dengan Gangguan Kesehatan pada Mahasiswa Pecinta Korea di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin" adalah benar karya saya dengan arahan dari pembimbing Sudirman Nasir, S.Ked., MWH., Ph.D sebagai Pembimbing I dan Dr. Ridwan M. Thaha, M.Sc sebagai Pembimbing II. Karya ilmiah ini belum diajukan dan tidak sedang diajukan dalam bentuk apapun kepada perguruan tinggi mana pun. Sumber informasi yang berasal atau dikutip dari karya yang diterbitkan maupun tidak diterbitkan dari penulis lain telah disebutkan dalam teks dan dicantumkan dalam daftar pustaka skripsi ini. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan skripsi ini adalah karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut berdasarkan aturan yang berlaku.

Dengan ini saya melimpahkan hak cipta (hak ekonomis) dari karya tulis saya berupa skripsi ini kepada Universitas Hasanuddin.

Makassar, 31 Oktober 2024



WISNAH

K011201095

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kehadirat *Allah Subhanahu Wataala* karena atas berkat Rahmat, Hidayah, dan nikmat sehat-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Shalawat serta salam tidak lupa juga penulis haturkan kepada junjungan umat islam, Nabi besar *Muhammad Shallallahu Alaihi Wasallam*. Zat pencipta dan rasul-Nya yang hanya bisa dilihat dengan hati tetapi berhasil menjadi tempat mengadu ternyaman bagi penulis kala mengalami kesulitan. Di samping itu, terhitung sejak penulis menjatuhkan pilihan dan menginjakkan kaki untuk menempuh pendidikan di FKM Unhas hingga terselesaikannya skripsi ini, ada banyak pihak yang berkontribusi baik secara material maupun non material. Oleh karena itu, tanpa mengurangi rasa hormat dan dengan penuh kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak tersebut.

Khususnya kepada keluarga sekaligus *support system* penulis, bapak, mama, dan adik. Terima kasih kepada dua orang hebat yang sangat penulis hormati, cintai, dan sayangi, yaitu Bapak H. Lenna dan Ibu Nani selaku orang tua penulis. Tanpa dukungan, doa, kasih sayang, dan pastinya biaya pendidikan dari keduanya, penulis tidak akan bisa sampai pada tahap ini. Teruntuk Yanaru adik tersayang sekaligus 911 penulis, semangat kuliahnya dan terima kasih karena selalu siap penulis repotkan ketika kewalahan menangani aktivitas harian dan kampus.

Terima kasih juga dikhususkan kepada keluarga kedua penulis, Bapak Sudirman, Ibu Mardiyah, Mufidah, dan Mutammim. Terima kasih karena telah kebersamai hari-hari penulis dengan mengizinkan tinggal bersama keluarga kalian selama berkuliah di FKM Unhas. Terima kasih sudah menerima kehadiran penulis dengan baik, terima kasih sudah mengizinkan penulis untuk menggunakan fasilitas yang ada di rumah kalian dengan bebas. Tanpa kalian, penulis pastinya akan menjadi anak kost selayaknya mahasiswa perantau-perantau lainnya.

Ucapan terima kasih tidak lupa pula penulis tujukan kepada Bapak Sudirman Nasir, S.Ked., MWH., Ph.D dan Bapak Dr. Ridwan M. Thaha, M.Sc selaku pembimbing 1 dan 2 penulis. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada Ibu Nasrah, SKM., M.Kes dan Ibu Rosa Devita Ayu, SKM., MPH selaku penguji internal dan eksternal penulis. Serta kepada Ibu Suci Rahmadani, SKM., M.Kes selaku pembimbing akademik penulis. Berkat bimbingan, saran, serta arahan dari bapak dan ibu, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sebagaimana mestinya.

Terakhir, penulis juga mengucapkan terima kasih kepada seluruh dosen dan staf FKM Unhas, khususnya yang ada di departemen Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku (PKIP). Terima kasih juga kepada pembimbing dan tim posko 20 PBL FKM Unhas Kelurahan Mangallekana, Sokibad, dan sahabat-sahabat yang bersedia mendengarkan keluh-kesah penulis, yaitu Desi Safitri, Nabilah Faradillah Ode, Nabilah, Irmawati Tahir, Chintia Seftiani, Irayanti Randa Linggi, dan Suci Nurul Karunia Rahim.

ABSTRAK

WISNAH. **Hubungan Intensitas Paparan Fenomena Gelombang Korea (*Hallyu*) dengan Gangguan Kesehatan pada Mahasiswa Pecinta Korea di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin** (dibimbing oleh Sudirman Nasir, S.Ked., MWH., Ph.D dan Dr. Ridwan M. Thaha, M.Sc)

Latar Belakang: Selama dua dekade terakhir ini, budaya Korea berhasil berkembang dan menyebar menjadi fenomena dunia. Kejadian ini disebut fenomena *Hallyu* atau Gelombang Korea. Perkembangan *Hallyu* dapat memberikan dampak positif. Namun, jika intensitas paparannya berlebihan maka dapat memberikan dampak negatif utamanya terhadap kesehatan. **Tujuan:** Menganalisis hubungan intensitas paparan *Hallyu* berdasarkan aspek tingkat minat dan durasi dengan gangguan kesehatan pada mahasiswa pecinta Korea di FKM Unhas. **Metode:** Penelitian ini dilakukan di FKM Unhas pada Juni-Juli 2024. Jenis penelitian ini kuantitatif dengan pendekatan *cross sectional*. Populasinya adalah seluruh mahasiswa FKM Unhas sebanyak 1192 orang, kemudian dipilih sebanyak 291 sampel menggunakan *purposive sampling*. Pengumpulan data menggunakan kuesioner. Data diolah dan dianalisis menggunakan aplikasi statistik komputer dengan uji *Chi-Square*. Kemudian disajikan ke dalam bentuk tabel disertai narasi. **Hasil:** Sebesar 69,1% responden masuk pada kategori tingkat minat sedang dan 54,6% kategori rendah untuk durasi paparan *Hallyu*. Sebanyak 50,9% responden mengalami kelelahan mata, 81,8% insomnia, 50,2% stress, 34,7% depresi, 56,4% kecemasan, dan 44,3% kekambuhan gastritis. Hasil analisis bivariat antara tingkat minat dengan kelelahan mata, insomnia, stress, depresi, kecemasan, dan kekambuhan gastritis secara berurutan menunjukkan $p\text{-value}= 0,024$, $p\text{-value}= 0,021$, $p\text{-value}= 0,267$, $p\text{-value}= 0,382$, $p\text{-value}= 0,549$, dan $p\text{-value}= 0,892$. Sedangkan untuk durasi paparan *Hallyu* menunjukkan $p\text{-value}= 0,000$, $p\text{-value}= 0,000$, $p\text{-value}= 0,538$, $p\text{-value}= 0,892$, $p\text{-value}= 0,359$, dan $p\text{-value}= 0,197$. **Kesimpulan:** Ada hubungan yang signifikan antara tingkat minat ataupun durasi paparan *Hallyu* dengan kelelahan mata dan insomnia. Namun, tidak berhubungan dengan gangguan mental dan kekambuhan gastritis. Melihat korelasi intensitas paparan *Hallyu* dengan kesehatan, sebaiknya *K-Lovers* tidak berlebihan dalam menikmati *Hallyu*.

Kata kunci: FKM; Gangguan kesehatan; Gelombang Korea; Intensitas paparan; Pecinta Korea

ABSTRACT

WISNAH. ***The Relationship between the Intensity of Exposure to the Korean Wave (Hallyu) Phenomenon and Health Problems in Korean Lovers Students at the Faculty of Public Health, Hasanuddin University*** (supervised by Sudirman Nasir, S.Ked., MWH., Ph.D and Dr. Ridwan M. Thaha, M.Sc)

Background: Over the past two decades, Korean culture has successfully developed and spread into a world phenomenon. This event is called the Hallyu phenomenon or Korean Wave. The development of Hallyu can have a positive impact. However, if the intensity of exposure is excessive, it can have a negative impact, especially on health. **Objective:** To analyze the relationship between the intensity of Hallyu exposure based on the aspects of interest level and duration with health disorders in Korean-loving students at FKM Unhas. **Method:** This research was conducted at FKM Unhas in June-July 2024. This type of research is quantitative with a cross-sectional approach. The population was all FKM Unhas students totaling 1192 people, then 291 samples were selected using purposive sampling. Data collection using a questionnaire. The data was processed and analyzed using a computer statistics application with the Chi-Square test. Then presented in table form with a narrative. **Results:** 69.1% of respondents fell into the moderate interest level category and 54.6% into the low category for the duration of Hallyu exposure. As many as 50.9% of respondents experienced eye fatigue, 81.8% insomnia, 50.2% stress, 34.7% depression, 56.4% anxiety, and 44.3% gastritis recurrence. The results of the bivariate analysis between the level of interest with eye fatigue, insomnia, stress, depression, anxiety, and gastritis recurrence sequentially showed p -value = 0.024, p -value = 0.021, p -value = 0.267, p -value = 0.382, p -value = 0.549, and p -value = 0.892. While the duration of Hallyu exposure showed p -value = 0.000, p -value = 0.000, p -value = 0.538, p -value = 0.892, p -value = 0.359, and p -value = 0.197. **Conclusion:** There is a significant relationship between the level of interest or duration of Hallyu exposure with eye fatigue and insomnia. However, it is not related to mental disorders and gastritis recurrence. Seeing the correlation between Hallyu exposure intensity and health, K-Lovers should not overdo it in enjoying Hallyu.

Keywords: Faculty of Public Health; Health problems; Korean Wave; Exposure intensity; Korean Lovers

DAFTAR ISI

	Halaman
PERNYATAAN PENGAJUAN	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
UCAPAN TERIMA KASIH	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan dan Manfaat.....	9
1.4 Kajian Teori	11
1.5 Kerangka Teori.....	34
1.6 Desain Konseptual.....	35
BAB II METODE PENELITIAN	42
2.1 Tempat dan Waktu	42
2.2 Bahan dan Alat.....	42
2.3 Metode Penelitian.....	43
2.4 Pelaksanaan Penelitian	45
2.5 Pengamatan dan Pengukuran	46
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	48
3.1 Hasil	48
3.2 Pembahasan	68
3.3 Keterbatasan Penelitian.....	82
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	83
3.2 Kesimpulan	83
3.4 Saran	83
DAFTAR PUSTAKA	85

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. 1 Sintesa Penelitian Tentang Gangguan Kesehatan	17
Tabel 1. 2 Sintesa Penelitian Tentang <i>Hallyu</i>	24
Tabel 1. 3 Sintesa Penelitian Tentang <i>Korean Lovers</i>	30
Tabel 1. 4 Sintesa Penelitian Tentang Intensitas Paparan	33
Tabel 1. 5 Definisi Operasional dan Kriteria Objektif	37
Tabel 3. 1 Distribusi Karakteristik Responden di FKM Unhas.....	48
Tabel 3. 2 Distribusi Jawaban tentang Tingkat Minat terhadap <i>Hallyu</i>	48
Tabel 3. 3 Distribusi Frekuensi Tingkat Minat terhadap <i>Hallyu</i>	50
Tabel 3. 4 Distribusi Jawaban tentang Durasi Paparan <i>Hallyu</i>	52
Tabel 3. 5 Distribusi Frekuensi Durasi Paparan <i>Hallyu</i>	52
Tabel 3. 6 Distribusi Jawaban tentang Kelelahan Mata.....	52
Tabel 3. 7 Distribusi Frekuensi Kelelahan Mata.....	53
Tabel 3. 8 Distribusi Jawaban tentang Insomnia.....	53
Tabel 3. 9 Distribusi Frekuensi Insomnia.....	55
Tabel 3. 10 Distribusi Jawaban tentang Stres.....	55
Tabel 3. 11 Distribusi Frekuensi Stres	56
Tabel 3. 12 Distribusi Jawaban tentang Depresi	56
Tabel 3. 13 Distribusi Frekuensi Depresi	58
Tabel 3. 14 Distribusi Jawaban tentang Kecemasan.....	58
Tabel 3. 15 Distribusi Frekuensi Kecemasan.....	59
Tabel 3. 16 Distribusi Jawaban tentang Pola Makan.....	59
Tabel 3. 17 Distribusi Frekuensi Status Pola Makan	60
Tabel 3. 18 Distribusi Jawaban tentang Kekambuhan Gastritis.....	60
Tabel 3. 19 Distribusi Frekuensi Kekambuhan Gastritis	61
Tabel 3. 20 Distribusi Frekuensi Tingkat Minat dengan Kelelahan Mata.....	61
Tabel 3. 21 Distribusi Frekuensi Tingkat Minat dengan Insomnia.....	62
Tabel 3. 22 Distribusi Frekuensi Tingkat Minat dengan Stres.....	62
Tabel 3. 23 Distribusi Frekuensi Tingkat Minat dengan Depresi	63
Tabel 3. 24 Distribusi Frekuensi Tingkat Minat dengan Kecemasan.....	63
Tabel 3. 25 Distribusi Frekuensi Tingkat Minat dengan Pola Makan.....	64
Tabel 3. 26 Distribusi Frekuensi Tingkat Minat dengan Kekambuhan Gastritis.....	64
Tabel 3. 27 Distribusi Frekuensi Durasi Paparan dengan Kelelahan Mata	65
Tabel 3. 28 Distribusi Frekuensi Durasi Paparan dengan Insomnia	65
Tabel 3. 29 Distribusi Frekuensi Durasi Paparan dengan Stres	66
Tabel 3. 30 Distribusi Frekuensi Durasi Paparan dengan Depresi.....	66
Tabel 3. 31 Distribusi Frekuensi Durasi Paparan dengan Kecemasan	67
Tabel 3. 32 Distribusi Frekuensi Durasi Paparan dengan Pola Makan	67
Tabel 3. 33 Distribusi Frekuensi Durasi Paparan dengan Kekambuhan Gastritis	68

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Kerangka Teori.....	35
Gambar 1. 2 Kerangka Konsep.....	36
Gambar 1. 3 Alur Pelaksanaan Penelitian.....	45

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Kuesioner Penelitian	99
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian dari Fakultas	106
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari PTSP	107
Lampiran 4 Uji Validitas dan Reliabilitas	108
Lampiran 5 Output Analisis Data Hasil Penelitian Menggunakan Aplikasi Statistik Komputer.....	112
Lampiran 6 Dokumentasi Kegiatan	128
Lampiran 7 Riwayat Hidup Peneliti	131

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Selama dua dekade terakhir ini, budaya Korea berhasil berkembang dan menyebar secara cepat hingga menjadi fenomena dunia. Kejadian ini disebut fenomena *Korean Wave* atau dalam bahasa Korea dikenal dengan istilah *Hallyu* berarti Gelombang Korea. *Hallyu* mengacu pada ranah industri hiburan seperti pertunjukan musik, teater, dan *variety show*. Selain itu juga merambat ke bidang *fashion*, perawatan kulit Korea, *makeup*, gaya, makanan, hingga bahasa yang telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari penggemar *Hallyu* dari waktu ke waktu (Indriningtias, 2022).

Hal serupa dijelaskan dalam literatur lain bahwa *Hallyu* yang tersebar di seluruh dunia mengacu pada aspek-aspek budaya Korea seperti film, musik, drama, *fashion*, kosmetik, bahkan gaya rambut (Kumalaningrum, 2021). Oleh karena itu, muncul istilah seperti *K-Pop*, *K-Drama*, *K-Movie*, *K-Culture*, *K-Cuisine*, *K-Hi-Tech-Lifestyle*, *K-Literature*, dan *K-Traditional Language* untuk menggambarkan cakupan *Hallyu* atau budaya Korea dalam bidang-bidang tersebut (Nguyen, 2020).

Penyebaran *Hallyu* awalnya terjadi di negara-negara serumpun dengan Korea yaitu China, Jepang, Vietnam, dan Taiwan kemudian menjalar ke negara Asia Tenggara lainnya pada awal hingga pertengahan tahun 2000. Selanjutnya di pertengahan hingga akhir tahun 2000, menyebar ke negara Amerika Selatan, Timur Tengah, dan sebagian kawasan Afrika. Barulah kemudian di tahun-tahun terakhir dekade pertama di abad 21 mulai masuk ke kawasan Amerika Serikat dan Eropa (Simbar, 2016).

Saat ini masa akhir dari perluasan cakupan *Hallyu* belum bisa diprediksi, namun *Hallyu* telah berevolusi selama tiga periode yaitu *Hallyu 1.0* (1997-pertengahan 2000), *Hallyu 2.0* (pertengahan 2000-2010), dan *Hallyu 3.0* (pertengahan 2010-sekarang) (Song, 2020). Bahkan dalam literatur lain dijelaskan bahwa *Hallyu* sudah terdiri dari empat periode. *Hallyu 1.0* berhasil menyebarkan *K-Drama*, *Hallyu 2.0* dengan ledakan *K-Pop*, *Hallyu 3.0* memperkenalkan *K-Culture* (*Hangul*, *Hansik*, dan *Hanbok*) dengan tujuan untuk menyebarkan budaya tradisional Korea ke seluruh dunia. Selanjutnya periode tambahan dari sebelumnya adalah *Hallyu 4.0* berupa *K-Style* berkaitan dengan hak publisitas penggemar untuk meniru gaya dari bintang *Hallyu* idamannya (Bok-rae, 2015).

Penyebaran *Hallyu* yang telah mendunia selama periode 1.0 hingga 4.0 tentunya tidak lepas dari perjuangan pemerintah Korea Selatan dalam menghadapi krisis moneter akibat perang saudara. Sebagaimana dijelaskan dalam suatu studi kasus mengenai *Four Decades of Equitable Growth* bahwa segala upaya dilakukan pemerintah Korea untuk membangkitkan kembali perekonomian negara melalui disiplin kerja pada tiga tindakan kunci, yaitu

memanfaatkan peluang yang ada di lingkup internasional, insentif ekspor, dan perancangan kebijakan-kebijakan secara baik khususnya liberasi perdagangan untuk mereduksi hambatan di bidang tersebut. Begitupun dengan komitmen pemerintah dalam pengimplementasiannya telah membuahkan hasil luar biasa. Bahkan sukses mengangkat citra Korea Selatan ke kelas internasional.

Di samping itu, perkembangan teknologi menjadi salah satu faktor penyebab mudahnya ekspor budaya Korea secara global. Dikatakan seperti demikian karena pemanfaatan perangkat elektronik seperti handphone, laptop, dan internet secara masif terjadi di kalangan masyarakat dunia saat ini (Wicaksono, Patricia W, & Maryana, 2021). Selain itu, tanpa adanya penerimaan yang baik dari penduduk dunia, *Hallyu* juga tidak akan mampu bertahan hingga empat periode dalam dua dekade terakhir ini. Bukti penerimaan masyarakat terhadap *Hallyu* dapat dilihat dari hasil survei ke-11 *Korea Foundation* yang menunjukkan bahwa pada akhir tahun 2022 penggemar *Hallyu* di seluruh dunia melampaui 178 juta orang. Jumlah penggemar tersebut terus mengalami peningkatan dari hasil-hasil survei sebelumnya, bahkan sudah terjadi peningkatan sebesar 19 kali lipat apabila dibandingkan dengan survei pertama di tahun 2012 (9,26 juta orang).

Penggemar *Hallyu* yang tersebar di seluruh dunia sebesar 178 juta orang tersebut selanjutnya ditinjau berdasarkan empat kategori kontinental, yaitu Benua Asia-Oseania, Eropa, Amerika, dan Afrika-Timur Tengah. Benua dengan jumlah penggemar terbesar adalah Asia-Oseania yang mencapai sebesar 130 juta orang. Walaupun demikian, jumlah penggemar yang berasal dari benua lain tetap mengalami peningkatan. Di samping itu, dalam beberapa tahun terakhir ini juga terjadi peningkatan pada aktivitas-aktivitas penggemar *Hallyu* di seluruh dunia seperti menggelar acara yang mencakup budaya Korea secara luas meliputi *K-Pop*, *K-Drama*, *K-Beauty*, dan *K-Food* (Korea Foundation, 2023).

Sehubungan dengan hasil survei *Korea Foundation*, dalam literatur lain dijelaskan bahwa salah satu diantara negara-negara yang ada di wilayah Asia-Oseania, yaitu Indonesia menduduki posisi keempat dengan jumlah penggemar produk *Hallyu* terbanyak (Lidwina, 2021) dan posisi pertama dengan penggemar terbanyak pada salah satu produk *Hallyu* yang berupa *K-Pop* (Alifah, 2022). Realita tersebut menunjukkan bahwa *Hallyu* begitu digandrungi oleh masyarakat Indonesia.

Berangkat pada penjelasan sebelumnya mengenai jumlah penggemar *K-Pop* di Indonesia, salah satu survei yang dilakukan oleh *IDN Times* pada 580 responden melalui media elektronik sepanjang Desember 2018 hingga Januari 2019 menunjukkan bahwa penggemar *K-Pop* sudah tersebar di seluruh provinsi Indonesia. Apabila ditinjau berdasarkan jenis kelamin, persentase perempuan sebesar 92,1% dan 7,9% sisanya adalah laki-laki. Sedangkan berdasarkan usia, responden diklasifikasikan menjadi empat kelompok, yaitu 10-15 tahun (9,3%), 15-20 tahun (38,1%), 20-25 tahun (40,7%), dan >25 tahun (11,9%). Adapun menurut klasifikasi pekerjaan, penggemar *K-Pop* didominasi

oleh kalangan pelajar dan mahasiswa (66,1%) dibandingkan dengan profesi lainnya seperti pekerja swasta (21,2%) dan wiraswasta (4,7%).

Survei yang dilakukan oleh *IDN Times* menunjukkan bahwa *K-Pop* tidak hanya digemari oleh usia remaja saja melainkan sudah menyentuh kelompok usia dewasa. Sementara itu, Valenciana dan Pudjibudoyo (2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa *Hallyu* marak khususnya di kalangan remaja Indonesia, terutama *K-Pop* dan *K-Drama*. Namun, secara tidak langsung kedua produk *Hallyu* tersebut menjembatani penyebaran produk lainnya hingga turut dinikmati oleh remaja, seperti makanan, *makeup*, *skincare*, dan *style/fashion* Korea. Oleh karena itu, tidak perlu heran apabila Indonesia banyak mengeksport produk dari Korea.

Mempertegas pernyataan Valenciana dan Pudjibudoyo (2022) dalam penelitiannya, pada literatur lain juga dijelaskan bahwa remaja merupakan masa transisi dari anak-anak menuju dewasa. Masa remaja dibedakan menjadi tiga, yaitu remaja awal (12-15 tahun), remaja menengah (15-18 tahun), dan remaja akhir (18-21 tahun) (Karlina, 2020). Selanjutnya, apabila dikaitkan dengan *Hallyu*, penggemar di kalangan remaja akhir lebih banyak dibandingkan dengan kelompok usia lainnya (Cahyaningtyas, 2022). Sebagaimana dalam penelitian Widyaningrum, Hasan, dan Harist (2022) menunjukkan bahwa responden yang terlibat dalam penelitiannya ada sebanyak 384 orang penggemar *Hallyu* dan semuanya berada pada rentang usia 17-21 tahun.

Selain itu apabila dikaitkan dengan hasil survei *IDN Times* sebelumnya, yang menunjukkan bahwa pelajar dan mahasiswa mendominasi penggemar *K-Pop*. Rentang 18-21 tahun merupakan usia yang setara dengan mahasiswa sekaligus berada diantara dua kelompok usia dengan persentase terbanyak, yaitu 15-20 tahun dan 20-25 tahun. Jadi, dapat dikatakan bahwa *K-pop* atau dalam hal ini *Hallyu* memang marak di kalangan remaja khususnya remaja akhir.

Remaja ataupun kelompok usia lainnya yang gemar terhadap produk-produk Korea baik itu drama, musik, budaya, atau *fashion* dikenal dengan sebutan *Korean Lovers* atau *K-Lovers* (Putra & Jusnita, 2018). *K-Lovers* berdasarkan jenis kelaminnya dibedakan menjadi dua, yaitu *fangirl* untuk penggemar di kalangan perempuan dan *fanboy* untuk penggemar laki-laki (Ummi, Zahra, & Sazali, 2023). Namun, *K-Lovers* lebih populer di kalangan perempuan (Sihite & Iqbal, 2024). Walaupun demikian, keduanya tetap disatukan dalam perkumpulan *K-Lovers* yang disebut dengan *fandom*.

Indonesia sebagai salah satu negara dengan jumlah penggemar *Hallyu* yang besar tentunya tidak lepas dari pembentukan *fandom*. Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan di laman Instagram, ditemukan beberapa akun *fandom* khususnya untuk penggemar *K-Drama* dan *K-Pop* di Indonesia seperti *ARMY*, *EXO-L*, *BLINK*, *Minoz*, *With JS*, *Yukaris*, *Uaena*, dan sebagainya. *Fandom-fandom* tersebut ditujukan sebagai bentuk kecintaannya terhadap produk Korea yang dapat dijumpai sebagai persatuan penggemar se-

Indonesia ataupun masing-masing di kota besar seperti Jakarta, Surabaya, Bandung, Medan, Semarang, Makassar, Palembang, Batam, Balikpapan, dan Samarinda.

Selaras dengan penjelasan sebelumnya, di dalam penelitian Miranda, Purwasetiawati, dan Taibe (2022) dijelaskan bahwa identitas sosial *K-Lovers* ada dua yaitu *fandom* dan *fanship*. *Fandom* merupakan identitas sosial yang menunjukkan adanya keterikatan psikologis antara sesama penggemar atau orang-orang dengan minat yang sama. Sedangkan *fanship* atau *fans interest* yaitu keterikatan seorang penggemar terhadap objek yang diminatinya atau dalam hal ini dapat digambarkan dengan minat seorang penggemar terhadap bintang Korea idamannya. Di samping itu, menurut penelitian Yalcin (2020) responden dengan durasi paparan *Hallyu* yang lama memiliki tingkat *fanship* tinggi dibandingkan penggemar dengan durasi paparan yang kurang lama atau rendah.

Di dalam penelitian Puspawati dan Yunarti (2024) dijelaskan bahwa pada awalnya yang menjadi alasan untuk berinteraksi, menikmati, hingga menjadi *K-Lovers* adalah penasaran karena sering muncul di laman media sosial, visual aktornya memanjakan mata, serta produknya yang menarik juga seru. Kemudian pada akhirnya berhasil menjamur sebab ada dampak positif yang dirasakan selama menikmati produk-produk *Hallyu*, seperti lebih peduli terhadap lingkungan bersama dengan penggemar lainnya melalui kegiatan bakti sosial. Selain itu, ada juga yang merasa bahwa dirinya lebih produktif dalam bekerja dan menabung untuk membeli *merchandise K-Pop* ataupun kebutuhan sehari-hari lainnya.

Hal serupa dijelaskan dalam literatur lain bahwa dampak positif dari *Hallyu* yang dirasakan oleh remaja adalah menyenangkan, menghilangkan stres, menambah relasi pertemanan (Ri'aen, Suci, Pratiwi, & Sugiarti, 2019), memberikan motivasi belajar, mendapatkan pengetahuan baru (Prasanti & Dewi, 2020), menghilangkan penat, melatih kesabaran, meningkatkan rasa simpati dan empati, menambah wawasan tentang profesi pekerjaan, meningkatkan daya ingat, serta meningkatkan kemampuan berbahasa asing (Angelicha, 2020).

Lebih lanjut apabila dikaitkan dengan mahasiswa dan pelajar sebagai kelompok yang mendominasi penggemar *Hallyu*, tentunya tidak lepas dari pembahasan mengenai prestasi belajar karena keduanya merupakan bagian dari kaum terpelajar. Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Harlina dan Firantinur (2023) menunjukkan bahwa *Hallyu* ini dapat memberikan dampak positif terhadap pelajar utamanya ketika merasa bosan dan jenuh terhadap tugas. Namun, apabila intensitas dalam menikmati produk *Hallyu* berlebihan maka dapat memberikan dampak negatif seperti perilaku menunda-nunda waktu belajar dan kurang fokus di kelas akibat waktu tidur yang tidak cukup di malam hari. Perilaku demikianlah yang kemudian akan memengaruhi prestasi belajar. Selain daripada prestasi belajar, terdapat banyak dampak negatif lain yang memungkinkan dialami *K-Lovers* akibat dari perilaku berlebihan,

ketergantungan, atau bahkan fanatik dalam mengonsumsi produk-produk Korea.

Sehubungan dengan hal tersebut, ada yang dikenal dengan istilah parasosial yaitu keterikatan antara penggemar dengan idolanya dalam jejaring atau media. Menurut Buletin KPIN (2022), terdapat 3 tingkatan parasosial yaitu pertama hanya untuk hiburan semata (*social entertainment*), kedua adalah merasa bahwa ada keterikatan emosional antara dirinya dengan tokoh idolanya (*intense personal feeling*), dan ketiga adalah tingkat parasosial yang paling ekstrim karena penggemar rela melakukan apapun untuk idolanya walaupun bertentangan dengan norma dan ketentuan-ketentuan yang berlaku (*mild pathology*). Perilaku berlebihan terhadap sesuatu seperti inilah yang memicu munculnya dampak-dampak negatif bagi seorang penggemar.

Dampak negatif selain daripada prestasi belajar yang dapat dirasakan oleh *K-Lovers* adalah gangguan kesehatan secara fisik maupun mental. Adapun gangguan kesehatan yang dimaksud seperti gangguan kesehatan mata, gangguan pola tidur, gangguan kesehatan akibat pola makan yang tidak sehat, dan gangguan mental. Korelasi antara gangguan kesehatan dengan *Hallyu* ini telah dibuktikan dalam beberapa hasil penelitian terdahulu. Selain telah terbukti memiliki korelasi terhadap gangguan kesehatan, dampak *Hallyu* pada keempat jenis gangguan tersebut perlu perhatian lebih karena merupakan bagian dari penyakit tidak menular yang kini prevalensinya mengalami peningkatan dibandingkan dengan penyakit menular serta marak terjadi di kalangan remaja.

Hasil survei global menyatakan bahwa gangguan mata dapat menyerang semua kelompok umur. Adapun prevalensinya mencapai 2,2 miliar dan 1 miliar diantaranya sebenarnya bisa dicegah (WHO, 2023). Di samping itu, beberapa penelitian menjelaskan bahwa gangguan mata merupakan salah satu masalah kesehatan yang dialami oleh *K-Lovers* karena penggunaan *gadget* yang berlebihan dalam mengakses konten-konten Korea (Agustanti, 2022; Arif, Sakban, Mayasari, Saddam, Rejeki, & Nisa, 2023; Hidayati & Kalla, 2023). Hal tersebut didukung oleh penelitian Abidin dan Prasetyo (2023) bahwa ada hubungan signifikan antara lama penggunaan *gadget* dengan ketajaman penglihatan ($p\text{-value} = 0,000$). Artinya remaja sebagai kelompok yang mendominasi *K-Lovers* berpotensi menyumbangkan morbiditas terhadap kejadian gangguan mata.

Selanjutnya terkait dengan gangguan pola tidur. Insomnia merupakan salah satu jenis gangguan yang marak terjadi dan dipercaya bahwa mahasiswa termasuk kelompok rentan karena kasusnya banyak ditemukan di kalangan usia remaja dan dewasa awal (Savero, Ismah, Tharafa, Pawestri, & Herawati, 2023). Data terkait dengan kejadian insomnia di kalangan remaja dapat dilihat dalam hasil *National Sleep Foundation* (2020) yang menunjukkan bahwa dari 67% kejadian insomnia pada 1.508 responden diantaranya terdapat kasus di kalangan mahasiswa sebesar 23,8%. Lebih lanjut terkait hubungannya dengan *Hallyu* dibuktikan dalam penelitian Wafa dan Yulianti (2022) bahwa sebanyak

64% responden dewasa awal yang ketergantungan *K-Drama* mengalami kualitas tidur yang buruk. Hasil tersebut juga didukung dalam penelitian Widyaningrum, Hasan, dan Harist (2022) yang menerangkan bahwa ketergantungan menonton *K-Drama* secara signifikan memiliki korelasi yang kuat dengan kualitas tidur remaja ($r=0,715$; $p\text{-value}= 0,000$).

Pada penelitian Eho, Hinga, dan Wijaya (2023) juga menunjukkan hasil yang serupa bahwa menonton *K-Drama* secara maraton (*Binge Watching*) signifikan terhadap kejadian insomnia ($r= 0,629$; $p\text{-value}= 0,001$). Akan tetapi ada juga yang tidak sejalan dengan penelitian-penelitian tersebut karena hasilnya menunjukkan bahwa tidak ada hubungan antara ketergantungan *K-Drama* dengan kualitas tidur (Malfasari, Febtrina, Herniyanti, & Utar, 2019). Walaupun demikian, perilaku tersebut tetap perlu diwaspadai. Terlebih lagi suatu penelitian lain menunjukkan bahwa insomnia berkaitan dengan masalah kesehatan seperti stroke, serangan jantung, diabetes, kejang, hipertensi, asma, dan penyusutan pada sistem kekebalan tubuh (Sholikhah, et al., 2023).

Sama halnya dengan gangguan mata dan gangguan pola tidur, gangguan terhadap pola makan juga berkaitan dengan fenomena *Hallyu* yang berhasil memperkenalkan makanan khas dari negaranya hingga banyak diperdagangkan di Indonesia. Bahkan tidak sedikit pengusaha bidang kuliner membuka tempat makan yang bernuansa Korea. Makanan yang populer di kalangan masyarakat Indonesia adalah *ramyeon*, *tteokbokki*, *bibimbap*, *jajangmyeon*, *dakgalbi*, *buldalk bokkeummyeon* (*Samyang*), *dakbal*, *kimchi*, *jjamppong*, *kimbap*, dan *japchae*. Sebagian besar dari makanan tersebut memiliki cita rasa pedas, artinya banyak masyarakat Indonesia yang menikmati ataupun menyukai makanan tersebut walaupun pedas.

Faktanya, dalam suatu literatur lain dijelaskan bahwa makanan pedas dapat memicu peningkatan asam lambung (Siagian, 2021) dan secara signifikan makanan yang dapat merangsang asam lambung berpengaruh terhadap kejadian gastritis (Berkah & Agustiyani, 2021). Selanjutnya didukung oleh penelitian-penelitian lain yang menunjukkan bahwa secara signifikan gastritis memang memiliki hubungan dengan pola makan (Amri, 2020; Diliyana & Utami, 2020). Oleh karena itu, dinilai bahwa fenomena *Hallyu* juga berkaitan dengan gangguan kesehatan akibat pola makan yang tidak sehat.

Selain cita rasanya yang dapat memicu peningkatan asam lambung, kini makanan Korea juga banyak ditemukan dalam kemasan instan untuk mempermudah ekspor ke seluruh dunia. Akan tetapi, banyak diantaranya yang termasuk dalam kategori *junk food*. Di samping itu, menurut Alkhair, Avila, Khatimah, Darmin, Hardinandar, dan Mulya (2023) dalam penelitiannya, *junk food* adalah makanan yang nilai gizinya kurang tetapi tinggi akan kandungan garam, gula, kalori, dan lemak. Oleh karena itu, apabila dikonsumsi secara berlebihan dapat memberikan dampak negatif terhadap kesehatan seperti kenaikan berat badan, meningkatkan risiko kanker dan penyakit jantung, gangguan pencernaan, serta penurunan kesehatan mental.

Ironisnya, di zaman ini hal-hal yang bersifat instan menjadi idaman banyak orang. Salah satunya adalah makanan karena dinilai mudah dan praktis. Bahkan makanan instan bisa menjadi alternatif pilihan bahan konsumsi dari berbagai kelompok usia. Walaupun demikian remaja tetaplah dikatakan sebagai konsumen terbesar. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Musta'in dan Wulansari (2020) yang menunjukkan bahwa dari 104 mahasiswa sebagai responden, semuanya pernah mengonsumsi makanan cepat saji. Oleh karena itu, pola konsumsi di kalangan mahasiswa perlu diperhatikan.

Adapun terkait dengan gangguan mental dijelaskan oleh WHO bahwa di tahun 2019 terdapat 970 juta orang mengalami gangguan mental. Permasalahan ini merupakan salah satu hal yang perlu diperhatikan karena bunuh diri merupakan penyebab kematian utama keempat pada kelompok usia 15-29 tahun. Sedangkan faktor pemicu tindakan bunuh diri berkaitan dengan masalah mental seperti kecemasan, stres, dan depresi. Oleh karena itu, kejadian bunuh diri dapat dikaitkan dengan prevalensi gangguan mental.

Kecemasan dan depresi merupakan jenis gangguan mental yang umum terjadi di dunia. Kecemasan telah terjadi pada 301 juta orang, utamanya pada wanita dimulai dari masa kanak-kanak atau remaja dan berlanjut hingga beranjak dewasa. Sedangkan depresi terjadi pada sekitar 280 juta orang dan sama halnya dengan kecemasan, depresi juga termasuk gangguan mental yang banyak ditemukan pada wanita dibandingkan laki-laki.

Selain daripada kecemasan dan depresi, stres juga termasuk masalah mental yang perlu diperhatikan. Menurut *Mental Health Foundation* (2018) terdapat 74% orang yang terpapar dan merasa kewalahan untuk mengatasinya. Sebesar 49% dari kelompok usia 18-24 tahun yang melaporkan dirinya mengalami gejala stres menyatakan bahwa membandingkan diri sendiri dengan orang lain adalah faktor pemicu kejadian stres. Sedangkan 36% wanita yang mengalami stres menilai bahwa hal ini berkaitan dengan penerimaan diri terhadap penampilan dan citra tubuh.

Hal tersebut sejalan dengan beberapa penelitian yang berhubungan dengan *Korean beauty standard*. Salah satunya adalah penelitian Lancia, Liliyana, dan Azis (2023) yang menjelaskan bahwa fenomena *Hallyu* yang mendunia mengkonstruksi konsep kecantikan ideal dengan standar berperawakan Korea dan berhasil menggeser standar kecantikan masyarakat dunia yang telah ada sebelumnya. Oleh sebab standar tersebut, banyak orang yang merasa tidak puas dengan tubuhnya dan mengalami krisis percaya diri hingga berusaha untuk memenuhi standar tersebut yang tidak hanya dengan menggunakan produk kecantikan Korea atau *K-Beauty*, melainkan sudah ada di tahap untuk mencoba melakukan bedah plastik. Ketidakmampuan untuk memenuhi standar tersebut menjadi penyebab munculnya masalah-masalah yang berkaitan dengan gangguan kesehatan mental dan emosional. Namun terdapat penelitian lain yang tidak sejalan, karena hasilnya menunjukkan bahwa tidak ada hubungan signifikan antara citra tubuh dengan kemungkinan

kejadian depresi yang merupakan salah satu contoh gangguan mental (Salsabila, 2021).

Penjelasan sebelumnya berarti bahwa kejadian depresi pada responden kemungkinan disebabkan oleh faktor lain. Apabila dikaitkan dengan fenomena *Hallyu* ada juga literatur lain yang menjelaskan bahwa ketergantungan *K-Pop* dapat memberikan dampak negatif terhadap psikologis penggemarnya ketika idola tidak sesuai dengan harapannya ataupun disebabkan karena *bullying* antara satu *fandom* dengan *fandom* lainnya yang dikenal dengan *fanwar* (Hidayati & Kalla, 2023). Selain itu, ada juga yang menjelaskan bahwa *celebrity worship* atau obsesi terhadap selebriti pada penggemar *K-Pop* memiliki hubungan secara negatif terhadap kesejahteraan psikologis (Fauziah & Chusairi, 2022).

Berangkat dari penjelasan-penjelasan sebelumnya dapat diketahui bahwa beberapa penelitian terdahulu menunjukkan hasil yang signifikan terhadap kejadian berbagai gangguan kesehatan terkait fenomena *Hallyu* dengan penyebab yang beragam. Akan tetapi, paling banyak dikaitkan dengan perilaku yang ketergantungan atau fanatik terhadap produk-produk Korea baik itu *K-Drama*, *K-Pop*, *K-Culture*, ataupun *K-Style*. Perilaku seperti demikian tentunya berkaitan dengan intensitas paparan *Hallyu* karena penggemar yang sudah ketergantungan atau fanatik tentunya tidak akan menghabiskan sedikit waktu untuk menyalurkan ketertarikannya terhadap produk *Hallyu* yang diminatinya. Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya bahwa tingkat *fanship* dipengaruhi oleh durasi paparan *Hallyu*. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melihat hubungan antara gangguan kesehatan pada *K-Lovers* dengan intensitas paparan *Hallyu* periode 1.0 hingga 4.0 yang dalam hal ini adalah minat dan durasi sekaligus untuk mengidentifikasi gangguan kesehatan yang menurut penelitian sebelumnya terbukti berkaitan dengan fenomena *Hallyu* pada responden yang berbeda.

Penelitian ini akan dilakukan di Makassar sebagai salah satu kota besar di Indonesia yang memiliki *fandom K-Lovers*. Di samping itu juga sudah banyak penelitian-penelitian terkait *Hallyu* telah dilakukan di Makassar khususnya pada remaja, yang berarti produk Korea terbukti digandrungi di wilayah tersebut (Ardis, Khumas, & Nurdin, 2021; Ekawati, 2022; Gracella, Arifin, & Susanti, 2022; Hijra, 2022; Pawah, Insan, & Djalil, 2022). Lokasi yang dipilih oleh peneliti adalah perguruan tinggi terbaik di Indonesia Timur, yaitu Universitas Hasanuddin (Unhas) sebagaimana penjelasan sebelumnya yang menyatakan bahwa penggemar *Hallyu* didominasi oleh mahasiswa atau kelompok remaja akhir.

Diantara banyaknya fakultas di Unhas, fakultas kesehatan menjadi lokasi penelitian yang dinilai tepat oleh peneliti karena terkenal dengan jumlah persentase perempuan yang lebih besar dibandingkan laki-laki. Lebih lanjut setelah melakukan survei awal di lima fakultas kesehatan, ditemukan bahwa persentase perempuan angkatan 2020-2023 di FKEP ada sebanyak 90,8% dari 718 mahasiswa, FKM 89,8% dari 1192 mahasiswa, FARMASI 84,5% dari

549 mahasiswa, FKG 80,7% dari 792 mahasiswa, dan FK 73,8% dari 1985 mahasiswa. Apabila melihat dari persentase perempuan, lokasi penelitian yang memungkinkan adalah FKEP. Akan tetapi, dengan beberapa pertimbangan peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian di FKM. Salah satunya karena jumlah perempuan secara keseluruhan jauh lebih banyak (1070) dibandingkan dengan FKEP (652) sedangkan persentase perempuannya hanya berbeda 1%.

Selain itu, peneliti juga telah melakukan studi pendahuluan dan pengamatan di FKM Unhas. Hasilnya adalah fenomena *Hallyu* turut dirasakan oleh mahasiswa di fakultas tersebut, seperti gemar menonton *K-Drama*, menyanyikan lagu *K-Pop*, memiliki *photocard* selebriti Korea, *wallpaper handphone* dan laptop menampilkan foto *boyband* atau *girlband* Korea, membeli makanan khas Korea, menggunakan bahasa Korea, dan sebagainya. Apalagi mahasiswa FKM lebih banyak perempuan dan seperti yang dijelaskan oleh penelitian sebelumnya bahwa *K-Lovers* didominasi oleh perempuan. Oleh sebab itu, FKM Unhas dinilai cocok untuk dijadikan lokasi penelitian ini.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian di latar belakang dapat diketahui bahwa berbagai gangguan kesehatan dinyatakan terkait dengan fenomena *Hallyu* akibat perilaku yang berlebihan dalam menikmati produk-produk Korea, seperti gangguan kesehatan mata, gangguan pola tidur, gangguan kesehatan akibat pola makan yang tidak sehat, dan gangguan mental. Faktanya terdapat penelitian yang tidak sejalan, namun tidak sedikit juga penelitian yang menunjukkan hasil signifikan terhadap keterkaitan antara variabel-variabel tersebut. Oleh karena itu, peneliti ingin memverifikasi gangguan kesehatan tersebut pada responden yang berbeda. Jadi, rumusan masalah dari penelitian ini adalah gangguan kesehatan apa yang dialami oleh mahasiswa pecinta Korea di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin dan apa hubungannya dengan intensitas paparan fenomena *Hallyu*?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

1.3.1.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menganalisa hubungan intensitas paparan fenomena *Hallyu* dengan gangguan kesehatan pada mahasiswa pecinta Korea di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin.

1.3.1.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mendeskripsikan tingkat minat mahasiswa pecinta Korea di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin terhadap fenomena *Hallyu*.

2. Untuk mendeskripsikan durasi paparan *Hallyu* mahasiswa pecinta Korea di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin.
3. Untuk mendeskripsikan gangguan kesehatan secara fisik dan mental terkait fenomena *Hallyu* yang dialami mahasiswa pecinta Korea di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin.
4. Untuk menganalisis hubungan antara tingkat minat terhadap *Hallyu* dengan gangguan kesehatan secara fisik dan mental pada mahasiswa pecinta Korea di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin.
5. Untuk menganalisis hubungan antara durasi paparan *Hallyu* dengan gangguan kesehatan secara fisik dan mental pada mahasiswa pecinta Korea di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin.

1.3.2 Manfaat

1.3.2.1 Manfaat Ilmiah

Penelitian ini merupakan salah satu sumber informasi atau referensi terbaru bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang kesehatan. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi masyarakat terutama *K-Lovers* remaja dan komunitasnya dalam mengikuti perkembangan *Hallyu* agar tetap memperhatikan perilaku-perilaku yang berisiko terhadap kesehatan secara dini serta menjadi bahan rujukan bagi peneliti-peneliti lain yang hendak meneliti di bidang ini.

1.3.2.2 Manfaat Institusi

Penelitian ini merupakan salah satu sumber informasi, rekomendasi, dan referensi bagi instansi yang bergerak dalam bidang kesehatan, khususnya terkait dengan gangguan kesehatan pada *K-Lovers* ataupun komunitasnya untuk selanjutnya dijadikan pertimbangan dalam menyusun dan merencanakan program-program yang selaras dengan hal tersebut ataupun program-program peningkatan derajat kesehatan masyarakat ke depannya.

1.3.2.3 Manfaat Praktis

Penelitian ini merupakan salah satu syarat bagi penulis dalam menyelesaikan studi di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin.

1.4 Kajian Teori

1.4.1 Tinjauan Umum Tentang Gangguan Kesehatan

1.4.1.1 Pengertian Gangguan Kesehatan

Menurut *World Health Organization* (WHO), sehat adalah keadaan sejahtera secara fisik, mental, dan sosial yang utuh bukan hanya sekedar bebas dari penyakit dan kelemahan. Sedangkan menurut Undang-Undang Nomor 36 Tahun 2009 Tentang Kesehatan, sehat adalah keadaan sehat secara fisik, mental, spiritual, maupun sosial yang memungkinkan setiap orang untuk hidup produktif secara sosial dan ekonomi. Berdasarkan kedua pengertian tersebut dapat diketahui bahwa kesehatan terdiri atas beberapa aspek, yaitu fisik, mental, sosial, dan spiritual. Oleh karena itu, seseorang dapat dikatakan sehat secara paripurna apabila semua aspek tersebut juga dalam keadaan sehat. Segala hal yang dapat mengancam kesehatan baik secara fisik, mental, sosial, maupun spiritual disebut dengan gangguan kesehatan.

Salah satu contoh gangguan kesehatan adalah penyakit. Di dalam suatu literatur dijelaskan bahwa penyakit adalah kondisi abnormal pada tubuh yang menyebabkan hilangnya kondisi sehat secara normal (Maulia, Ginting, & Sihombing, 2021). Penyakit termasuk hal yang perlu diperhatikan karena salah satu indikator untuk menentukan derajat kesehatan masyarakat di Indonesia adalah morbiditas atau kesakitan di luar daripada indikator lainnya yaitu mortalitas (kematian) dan status gizi (Efendi, Andreswari, & Mukhtadin, 2022).

Penyakit berdasarkan jenisnya terbagi menjadi dua, yaitu tidak menular dan menular. Penyakit tidak menular atau dikenal juga dengan PTM termasuk jenis yang tidak dapat ditularkan ke orang lain melalui kontak apapun seperti kanker, penyakit kardiovaskuler, dan paru kronis (Sudayasa, et al., 2020), serta penyakit lain yang disebabkan oleh sindrom metabolik (Nurzakiah, Hadju, Jafar, Indriasari, Sirajuddin, & Amiruddin, 2021). Sedangkan penyakit menular (PM) adalah jenis yang dapat ditularkan atau ditransmisikan ke orang lain melalui kontak dengan pengidap. Sarana transmisi PM terdiri atas droplet, saliva, darah, serta bagian tubuh lainnya yang terkontaminasi virus atau bakteri.

1.4.1.2 Gangguan Mata

Gangguan mata adalah hal-hal yang dapat memengaruhi fungsi mata. Gangguan mata terdiri atas beberapa jenis, seperti glaukoma, katarak, dan penyakit retina (Cahya, Hardi, Riana, & Hadianti, 2021). Selain itu, ada juga yang menjelaskan jenis

gangguan mata lainnya seperti mata lelah dan kelainan refraksi. Penyakit mata tersebut terjadi akibat kebiasaan membaca dengan jarak yang terlalu dekat, radiasi sinar matahari, udara yang kotor, serta intensitas waktu dan cahaya berlebihan yang diterima mata pada saat memanfaatkan *smartphone* atau televisi (Sulistyowati & Nugroho, 2021).

Kelelahan mata merupakan jenis gangguan mata yang dibahas dalam penelitian ini. Kelelahan mata biasanya ditandai dengan penyusutan kualitas penglihatan. Penyebabnya adalah aktivitas mata yang fokus terlalu lama dengan jarak dekat pada suatu objek. Adapun gejala-gejalanya seperti penglihatan buram, perih, mata merah, dan terasa tegang (Jehung, Suwanto, & Alfanan, 2022). Salah satu alasan untuk fokus pada kelelahan mata adalah penelitian terdahulu menunjukkan bahwa keluhan-keluhan yang timbul akibat kelelahan tetapi tidak segera diatasi bisa menimbulkan penyakit mata bahkan kebutaan. Jadi dapat dikatakan bahwa kelelahan mata berpotensi memicu terjadinya gangguan mata yang lebih parah (Nikmah, Mirsiyanto, & Kurniawati, 2023).

1.4.1.3 Gangguan Pola Tidur

Gangguan pola tidur merupakan suatu kondisi yang ditandai dengan terjadinya perubahan kuantitas dan kualitas tidur seseorang hingga menimbulkan ketidaknyamanan yang pada akhirnya berdampak terhadap aktivitas sehari-hari (Mauliku, 2020). Menurut Rafknowlegde (2004) dalam Tarlemba, Asrifuddin, dan Langi (2019) gangguan tidur dapat disebabkan oleh beberapa faktor seperti status kesehatan, umur, gaya hidup, kelelahan, lingkungan tidur, tingkat stres, obat-obatan, dan ketergantungan *gadget*. Adapun dampak dari gangguan pola tidur yang buruk adalah menurunnya fungsi imunitas tubuh dan kualitas daya ingat serta kehilangan fokus pada saat belajar (Zulfa & Mujazi, 2021).

Ada beberapa jenis gangguan pola tidur seperti insomnia, narkolepsi, *hypersomnia*, dan parasomnia. Namun jenis gangguan pola tidur yang menjadi fokus dalam penelitian ini adalah insomnia yaitu kondisi ketika seseorang tidak bisa atau kesulitan untuk tidur. Bagi yang mengalami insomnia biasanya mengeluh karena tidak bisa tidur, tidur dengan mimpi yang menakutkan, dan kurang lama tidur (Ahmad, Anissa, & Triana, 2022).

1.4.1.4 Gangguan Mental

Gangguan mental adalah terjadinya perubahan emosi pada seseorang yang apabila berlangsung secara terus-menerus, maka dapat melekat sebagai kondisi psikologis orang tersebut (Purnamasari, Fitri, & Mardiana, 2023). Salah satu faktor penyebab gangguan mental adalah kesepian (lonely) (Prasetio, Rahman, & Triwahyuni, 2019). Pada literatur lain juga dijelaskan bahwa gangguan mental khususnya pada remaja juga dapat disebabkan oleh pola asuh orang tua dan pengaruh lingkungan teman sebaya (Rahmawaty, Silalahiv, Berthiana T, & Mansyah, 2022). Adapun jenis-jenis gangguan mental yaitu depresi, gangguan stres pasca trauma (PTSD), kecemasan, gangguan bipolar, gangguan psikosis, dan gangguan obsesif kompulsif (OCD) (Lestari & Maeda, 2021). Namun dalam penelitian ini hanya fokus membahas tiga jenis gangguan mental saja, yaitu stres, depresi, dan kecemasan.

a. Stres

Stres adalah kondisi ketegangan yang memengaruhi proses kognitif, emosi, dan kondisi mental seseorang (Hermawan, 2022). Sejalan dengan hal tersebut, dalam literatur lain juga dijelaskan bahwa stres adalah gangguan mental yang terjadi karena adanya tekanan baik dari dalam maupun luar diri seseorang. Salah satu faktor yang dapat memicu munculnya tekanan pada diri seseorang adalah kegagalan dalam memenuhi suatu impian atau kebutuhan (Hasbi, Fatmawati, & Alfira, 2019).

b. Depresi

Depresi merupakan gangguan *mood* yang ditandai dengan munculnya perasaan sedih, pesimis, putus asa, merasa tidak berharga, merasa bersalah, pikiran dan percobaan bunuh diri, serta sulit berkonsentrasi, mengingat, dan membuat keputusan (Widowati, 2023).

c. Kecemasan

Kecemasan merupakan salah satu jenis gangguan mental yang ditandai dengan munculnya rasa cemas secara berlebihan disertai gejala-gejala tertentu (Suhendi & Supriadi, 2020).

1.4.1.5 Gangguan Pencernaan

Pola makan merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan status gizi seseorang karena erat kaitannya dengan jumlah, komposisi, dan jenis asupan makanan yang dikonsumsi setiap hari (Sambo, Ciuntasari, & Maria, 2020). Pola makan dapat dibedakan menjadi dua, yaitu pola makan sehat

dan tidak sehat. Pola makan sehat adalah perilaku konsumsi makanan seseorang yang sesuai dengan kebutuhan gizi seimbang. Sedangkan pola makan tidak sehat adalah perilaku mengonsumsi jenis makanan yang berisiko terhadap kesehatan, seperti gemar makanan manis, asin, berlemak, atau pedas dengan kuantitas yang melebihi batas normal serta kebiasaan makan yang tidak teratur. Pola makan yang tidak sehat seperti demikian dapat menyebabkan gangguan pencernaan dan berbagai penyakit tidak menular seperti hipertensi, kolesterol, diabetes, dan lain-lain.

Salah satu jenis gangguan pencernaan akibat pola makan tidak sehat adalah gastritis yang selanjutnya menjadi fokus dalam penelitian ini. Gastritis atau maag termasuk penyakit tidak menular yang terjadi karena adanya iritasi dan infeksi pada lambung hingga menyebabkan peradangan mukosa. Gastritis seringkali dianggap remeh padahal dapat menyebabkan kerusakan terhadap fungsi lambung. Bahkan lebih jauh meningkatkan risiko kanker lambung hingga kematian jika terjadi secara terus-menerus (Bayti, Indah, Jubaidah, Priani, & Jayanthi, 2021). Selain pola makan, gastritis juga dapat disebabkan oleh stres, obat-obatan bersifat *Non Steroidal Anti-Inflammatory Drugs* (NSID), merokok, dan minum kopi (Purbaningsih, 2020).

1.4.1.6 Faktor-Faktor yang Memengaruhi Kesehatan

Menurut Hendrik L. Blum (1974) dalam Djannah et al (2020) terdapat empat determinan utama yang memengaruhi derajat kesehatan masyarakat, kelompok, ataupun individu. Determinan kesehatan yang dimaksud adalah, lingkungan, perilaku, pelayanan kesehatan, dan keturunan.

a. Lingkungan

Determinan lingkungan dalam hal ini dibedakan menjadi dua, yaitu lingkungan fisik dan non-fisik. Lingkungan fisik meliputi iklim, cuaca, sarana prasarana, dan sebagainya. Sedangkan lingkungan non fisik terdiri atas lingkungan sosial, budaya, politik, ekonomi, dan sebagainya. Di sisi lain, dijelaskan bahwa determinan lingkungan bukan hanya ditinjau dari kedua hal tersebut melainkan juga dapat muncul akibat dari pengaruh lingkungan kimia dan biologis (Rokom, 2019).

b. Perilaku

Determinan perilaku yang dimaksud dalam hal ini adalah sikap atau persepsi seseorang terhadap sesuatu dan gaya hidup (*lifestyle*) yaitu kebiasaan pola hidup yang

diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Gaya hidup selanjutnya dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti kepribadian, kebudayaan, motif kebutuhan, pendapatan, lingkungan, kelompok referensi, dan kelas sosial (Bahari & Sutono, 2023). Sedangkan sikap menurut Azwar (1988) dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, kebudayaan, media massa, orang lain yang dianggap penting, emosi dalam diri individu, dan lembaga keagamaan atau pendidikan.

c. Pelayanan Kesehatan

Determinan pelayanan kesehatan dinilai memengaruhi derajat kesehatan karena upaya pencegahan, pengobatan, dan perawatan membutuhkan ketersediaan fasilitas pelayanan kesehatan yang memadai.

d. Keturunan

Keturunan termasuk dalam determinan yang memengaruhi derajat kesehatan karena terdapat beberapa gangguan kesehatan yang sifatnya menurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Penelitian ini lebih fokus pada determinan kesehatan yang berhubungan dengan perilaku berisiko terhadap kesehatan. Di samping itu, menurut teori WHO dalam Notoatmodjo (2005) ada empat determinan perilaku, yaitu:

- a. Pemikiran dan perasaan yaitu pertimbangan-pertimbangan pribadi terhadap suatu stimulus atau objek yang menjadi modal awal untuk mewujudkan suatu tindakan atau perilaku. Pemikiran dan perasaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah pengetahuan, sikap, pemahaman, perhatian, penilaian serta jenis perasaan lainnya terkait dengan fenomena *Hallyu*.
- b. Acuan atau panutan yaitu sosok yang dipercaya oleh individu dan dijadikan sebagai referensi untuk berperilaku, sehingga tindakan yang terbentuk mengacu pada perilaku panutannya. Acuan dan panutan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sosok yang dijadikan referensi berperilaku oleh individu hingga turut menjadi pecinta Korea seperti teman, *role model*, dan orang kepercayaan individu.
- c. Sumber daya yaitu sarana dan prasarana atau fasilitas yang mendukung terjadinya perilaku. Sumber daya yang dimaksud dalam penelitian ini adalah segala hal yang dapat menunjang terjadinya interaksi antara individu dengan produk-produk Korea seperti internet, media sosial, *smartphone*, laptop, uang, waktu, dan tenaga.

- d. Sosial budaya yaitu faktor-faktor eksternal yang ada di lingkungan sekitar seseorang yang turut mempengaruhi proses terbentuknya suatu perilaku. Aspek sosial budaya yang dimaksud dalam penelitian ini adalah nilai, norma, tradisi, kebiasaan, dan interaksi sosial masyarakat setempat.

Tabel 1. 1 Sintesa Penelitian Tentang Gangguan Kesehatan

No	Peneliti (Tahun) dan Sumber Jurnal	Judul dan Nama Jurnal	Desain Penelitian dan Metode Analisis	Sampel	Temuan
1	(Diliyana & Utami, 2020) https://jnc.stikesmahanani.ac.id/index.php/JNC/article/view/148	"Hubungan Pola Makan dengan Kejadian Gastritis pada Remaja" <i>Journal of Nursing Care & Biomolecular</i>	<i>Case Control</i> Deskriptif Analitik	Sampel dalam penelitian ini ada sebanyak 84 responden. Sampel tersebut terbagi menjadi dua, yaitu 34 responden sebagai kelompok kasus gastritis dan 50 responden untuk kelompok kontrol (non gastritis)	Hasil penelitian ini adalah 64,7% responden pada kelompok kasus memiliki pola makan tidak sehat sedangkan pada kelompok kontrol non gastritis sebanyak 52,4% responden memiliki pola makan tidak sehat. Setelah dianalisis menggunakan uji <i>Chi Square</i> diperoleh hasil bahwa pola makan tidak sehat secara signifikan (p -value= 0,048) memicu kejadian gastritis
2	(Ikhsan, Murni, & Rustam, 2020)	"Hubungan Depresi, Ansietas, dan Stres dengan Kejadian <i>Sindrom Dispepsia</i> pada Mahasiswa Tahun Pertama di Fakultas Kedokteran Universitas Andalas Sebelum	<i>One Group Pre dan Post Design</i>	Sampel dalam penelitian ini sebanyak 50 responden mahasiswa tahun pertama Fakultas Kedokteran Universitas Andalas yang diperoleh dengan teknik penarikan <i>Simple Random Sampling</i>	Hasil dari penelitian ini adalah ansietas (p -value= 0,046) dan stres (p -value= 0,021) secara signifikan berpengaruh terhadap kejadian <i>sindrom dispepsia</i>

No	Peneliti (Tahun) dan Sumber Jurnal	Judul dan Nama Jurnal	Desain Penelitian dan Metode Analisis	Sampel	Temuan
	http://jurnal.fk.unand.ac.id/index.php/jka/article/view/1158/1044	dan Sesudah Ujian Blok” Jurnal Kesehatan Andalas	Analitik		
3	(Abidin & Prasetyo, 2023) https://www.jurnal.globalhealthsciencigroup.com/index.php/GJPH/article/view/2368	“Hubungan Penggunaan dan Jarak Pandang <i>Gadget</i> dengan Ketajaman Penglihatan pada Remaja yang Periksa di Optik Djibran Jepara” <i>Global Journal of Public Health</i>	<i>Cross-Sectional</i> Analitik	Sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 62 responden yang diperoleh berdasarkan jumlah pengunjung remaja di Optik Djibran	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada hubungan signifikan antara lama penggunaan <i>gadget</i> dengan ketajaman penglihatan remaja (<i>p-value</i> = 0,000)

1.4.2 Tinjauan Umum Tentang *Hallyu*

1.4.2.1 Pengertian *Hallyu*

Hallyu adalah istilah yang merujuk pada proses ekspor budaya populer Korea Selatan ke luar negeri (Khachatryan, 2021). *Hallyu* pertama kali dipopulerkan oleh media Tiongkok dengan sebutan *Hán liú*. Kemudian dikenal dengan *Hallyu* dalam Bahasa Korea yang berarti Gelombang Korea. Selain itu juga dikenal dengan sebutan *Korean Wave* dan *Korean Fever* (Setyani & Azhari, 2021).

Awal dari perkembangan *Hallyu* adalah keberhasilan dalam mencapai kepopuleran di wilayah Asia Timur melalui penayangan drama televisi. Selanjutnya secara bertahap berupaya untuk memperkenalkan budaya Korea lainnya termasuk budaya lokal dengan cakupan yang lebih luas. Upaya tersebut selaras dengan pemanfaatan teknologi canggih seperti *smartphone*, internet, laptop, dan perangkat elektronik lainnya secara masif di zaman ini. Sehingga memudahkan produk Korea menembus pasar global dalam satuan waktu yang relatif cepat untuk level fenomena budaya di berbagai belahan dunia (Wicaksono, Patricia W, & Maryana, 2021).

Sampai saat ini, Korea Selatan telah berhasil menyebarkan budayanya secara luas, bukan hanya sebatas *K-Drama* melainkan aspek lain seperti musik, film, *fashion*, produk kecantikan, makanan, dan trennya. Indonesia termasuk salah satu diantara negara lain yang terjerat dalam pusaran paparan fenomena *Hallyu* (Liya, Budiono, & Karmila, 2021). Produk Korea yang paling populer di Indonesia adalah *K-Drama* dan *K-Pop*. Pada satu literatur dijelaskan bahwa *K-Drama* masuk ke Indonesia pada tahun 2002 sedangkan *K-Pop* di tahun 2009-2010. Sampai saat ini, kedua produk *Hallyu* tersebut sangat digandrungi oleh masyarakat Indonesia khususnya di kalangan remaja karena dinilai berbeda dan unik (Yulianawan & Subakti, 2022).

Populernya *K-Drama* dan *K-Pop* bukan berarti bahwa hanya kedua produk tersebut yang dinikmati oleh masyarakat Indonesia. Sebab melalui *K-Drama* dan *K-Pop*, produk *Hallyu* lainnya ikut dipertontonkan. *Fashion* atau *K-Styles* idol *K-Pop* ketika tampil di panggung merupakan salah satu contoh yang banyak ditiru oleh penggemar sebagai referensi untuk menentukan gaya berpakaianya (Wicaksono, Patricia W, & Maryana, 2021).

Fakta lain yang dapat ditemukan dalam lingkungan sekitar adalah berkaitan dengan penayangan *K-Drama*. Penggunaan bahasa Korea pada *K-Drama* mengakibatkan penikmatnya turut

mendengarkan atau menyimak percakapan aktor walaupun bahasa yang digunakan berbeda dengan bahasa asalnya sendiri. Kecintaan terhadap *K-Drama* pada akhirnya, menjadikan bahasa Korea sebagai hal yang tidaklah asing lagi bagi penggemarnya. Bahkan dalam kehidupan sehari-hari, kosa kata Korea yang didapatkan saat menonton *K-Drama* diadopsi, tidak terkecuali di kalangan masyarakat Indonesia. Jadi, itulah alasan kenapa *K-Drama* dan *K-Pop* dikatakan sebagai sarana yang memperkenalkan produk *Hallyu* lainnya hingga turut dinikmati di Indonesia.

1.4.2.2 Jenis-Jenis *Hallyu*

Jenis-jenis *Hallyu* berdasarkan periode evolusinya dibedakan menjadi empat, yaitu sebagai berikut (Bok-rae, 2015):

a. Periode 1.0 (*K-Drama*)

Penayangan *Korean Drama* atau *K-Drama* merupakan awal dari penyebaran *Hallyu* secara global. Sebagaimana dijelaskan dalam suatu literatur bahwa *Hallyu* pertama kali muncul di Cina pada pertengahan tahun 1999 melalui penayangan drama televisi. Kesuksesan penayangan tersebut menumbuhkan semangat Korea Selatan untuk terus mendorong dan memperluas popularitasnya dengan cara meningkatkan penawaran atau ekspor drama dan film. Bahkan mulai memperkenalkan musik populer Korea yang selanjutnya dikenal dengan *K-Pop* (Kurniawati & Pratiwi, 2021).

Suksesnya penayangan drama televisi Korea disebabkan oleh pemilihan genre, alur cerita, dan karakter tokoh yang mampu membuat penonton terkesan. Selain itu, isu yang diangkat juga berhubungan dengan realita ataupun hangat diperbincangkan oleh masyarakat. Makanya, drama televisi Korea yang awalnya hanya populer di Cina mulai menyebar ke Asia Tenggara hingga seluruh dunia (Maliki & Fuady, 2022).

b. Periode 2.0 (*K-Pop*)

Korean Pop atau yang dikenal dengan sebutan *K-Pop* merupakan genre musik populer dari Korea Selatan. Belakangan ini *K-Pop* banyak disoroti oleh media bukan hanya karena musiknya tetapi juga penggemarnya. *K-Pop* tanpa penggemar tidak akan bisa sukses, sehingga hampir semua idol *K-Pop* memiliki subkultur penggemar atau *fandom*. Penggemar *K-Pop* dikategorikan sebagai

kelompok berloyalitas tinggi karena biasanya memperhatikan hal-hal kecil idolanya. Bahkan berkenan menghabiskan waktu, energi, dan uang untuk mengakomodasikan minatnya.

Di dalam literatur yang sama juga dijelaskan bahwa pemerintah Korea berhasil memanfaatkan media sosial dalam menyebarkan *K-Pop* secara global. Hal itulah yang menyebabkan penggemar *K-Pop* mengalami peningkatan yang signifikan. Popularitas *K-Pop* yang dimaksud kemudian menjadi bagian dari fenomena *Hallyu*. Hingga dinobatkan sebagai *trendsetter* terkemuka Asia oleh majalah Inggris *The Economist*. Selain itu, *K-Pop* juga diproyeksikan sebagai *soft power* oleh pemerintah Korea Selatan sendiri di luar negeri (Andina, 2019).

c. Periode 3.0 (*K-Culture*)

K-Culture yang dimaksud dalam hal ini mencakup budaya lokal Korea, seperti bahasa, makanan, dan pakaian tradisional. Namun dalam penelitian ini hanya memfokuskan pada dua hal yaitu bahasa dan makanan karena sesuai dengan hasil survei awal di lokasi penelitian, keduanya merupakan hal yang digemari oleh *K-Lovers*.

1. Bahasa (*Hangul*)

Hangul adalah abjad resmi Korea yang awalnya dikenal sebagai sistem simbol ciptaan Raja Sejong Dinasti Joseon pada tahun 1397-1450. *Hangul* terdiri atas 24 huruf, 10 vokal dan 14 konsonan. Namun secara eksplisit, *Hangul* juga memiliki 11 vokal gabungan dan 5 konsonan gabungan. Jadi secara keseluruhan ada sebanyak 21 huruf vokal dan 19 huruf konsonan.

Pada literatur yang sama dijelaskan bahwa eksistensi bahasa Korea di tengah masyarakat dunia merupakan salah satu dampak dari *Hallyu*. Minat belajar bahasa Korea dipengaruhi oleh popularitas penayangan *K-Drama* dan *K-Pop* karena penggemarnya berinisiatif untuk mempelajari maksud daripada tontonan yang dinikmatinya (Sekarwangi & Imran, 2019).

2. Makanan (*Hansik*)

Makanan Korea atau dikenal juga dengan sebutan *Hangul Eumsik* (*Hansik*) merupakan salah satu produk Korea yang turut dinikmati oleh

masyarakat Indonesia karena penyebaran fenomena *Hallyu*. Makanan berat, jajanan, dan kudapan Korea merupakan jenis yang mudah ditemukan di Indonesia karena sudah banyak pengusaha bidang kuliner membuka restoran makanan Korea. Apabila ditinjau dari segi usia, kelompok yang menyukai makanan Korea berada pada rentang usia 14-30 tahun dan jenis makanan yang disukai adalah makanan dengan cita rasa pedas (Wardani, Helminaroza, & Nurfaizah, 2022).

d. Periode 4.0 (*K-Style*)

Unik, kasual, inspiratif, dan *colorfull* merupakan ciri dari *fashion* orang Korea atau yang dikenal juga dengan sebutan *Korean Styles (K-Styles)*. *Fashion* dalam hal ini tidak hanya berkaitan dengan gaya berpakaian, tetapi juga mencakup tata rias dan aksesoris Korea. Semenjak drama dan film Korea naik daun, *fashion* dari aktor dan artis juga ikut tersorot sehingga secara tidak langsung pihak tersebut terlibat dalam menyebarkan *K-Styles*. Oleh karena itu, *K-Styles* banyak ditiru oleh masyarakat luar khususnya di kalangan remaja, termasuk Indonesia (Hannum, Wahyuni, & Lestari, 2023).

Tabel 1. 2 Sintesa Penelitian Tentang *Hallyu*

No	Peneliti (Tahun) dan Sumber Jurnal	Judul dan Nama Jurnal	Desain Penelitian dan Metode Analisis	Sampel	Temuan
1	(Wafa & Yulianti, 2022) http://www.ojs.akperkerishusada.ac.id/index.php/akperkeris/article/view/81/72	"Gambaran Kualitas Tidur Dewasa Awal Yang Kecanduan Menonton Drama Korea" Jurnal Ilmiah Kesehatan Keris Husada	Deskriptif Kuantitatif	Sampel dalam penelitian ini sebanyak 72 responden yang diperoleh dengan cara <i>Incidental Sampling</i>	Sebanyak 46 responden (64%) yang ketergantungan menonton Drama Korea mengalami kualitas tidur yang buruk. Sedangkan 26 responden lainnya (36%), memiliki kualitas tidur yang baik
2	(Ramadhan, Hadi, & Fajri, 2022)	"Pengaruh Drama Korea terhadap Etika dan Gaya Hidup Mahasiswa Semester VI Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial UIN Sumatera Utara"	Deskriptif Kuantitatif	Sampel dalam penelitian ini sebanyak 30 mahasiswa dari kelas ilmu komunikasi 1, 2, dan 3	Hasil dari penelitian ini adalah sebesar 66% etika dan gaya hidup responden dipengaruhi oleh Drama Korea. Sedangkan 34% sisanya dipengaruhi oleh faktor lain yang tidak disebutkan dalam penelitian

No	Peneliti (Tahun) dan Sumber Jurnal	Judul dan Nama Jurnal	Desain Penelitian dan Metode Analisis	Sampel	Temuan
	http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=2843046&value=13365&title=Penyengaruh%20Drama%20Korea%20terhadap%20Etika%20dan%20Gaya%20Hidup%20Mahasiswa%20Semester%20VI%20Program%20Studi%20Ilmu%20Komunikasi%20Fakultas%20Ilmu%20Sosial%20UIN%20Sumatera%20Utara	Jurnal Pendidikan Tambusai			
3	(Mahardhika, Santi, & Ananta, 2023)	"Agresi Verbal pada Remaja Penggemar <i>K-Pop NCT</i> : Adakah Hubungan dengan <i>Celebrity Worship</i> dan <i>Psychological Well-being</i> "	Kuantitatif	Sampel dalam penelitian ini sebanyak 124 remaja penggemar <i>K-Pop NCT</i> , berusia 15-19 tahun, yang dipilih secara <i>Purposive Sampling</i>	Analisis regresi berganda menunjukkan bahwa terdapat hubungan simultan antara <i>celebrity worship</i> dan <i>psychological well-being</i> terhadap agresi verbal. Secara parsial, ditemukan hubungan negatif antara <i>psychological well-being</i> dengan agresi verbal. Sementara <i>celebrity worship</i> memiliki

No	Peneliti (Tahun) dan Sumber Jurnal	Judul dan Nama Jurnal	Desain Penelitian dan Metode Analisis	Sampel	Temuan
	https://jurnal.untagby.ac.id/index.php/jiwa/article/view/9912	JIWA: Jurnal Psikologi Indonesia			hubungan positif terhadap agresi verbal. Artinya semakin tinggi agresi verbal maka <i>psychological well being</i> akan menurun. Di samping itu, semakin tinggi tingkat <i>celebrity worship</i> maka tingkat agresi verbal juga semakin tinggi pada remaja penggemar <i>K-Pop NCT</i>
4	(Wulandari, 2023) http://etd.uinsyahada.ac.id/id/eprint/9806	"Dampak Drama Korea terhadap Karakter Mahasiswa Pendidikan Agama Islam di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan" <i>Doctoral dissertation</i> , UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan	Deskriptif Kualitatif	Sampel dari penelitian ini sebanyak 34 mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang diperoleh menggunakan rumus perhitungan Gay, L.R dan Diehl P.L yang menyatakan bahwa sampel diperoleh dari 10% jumlah populasi (338)	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa dampak negatif Drama Korea terhadap karakter mahasiswa Pendidikan Agama Islam Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan adalah adanya keinginan untuk mabuk atau mencoba minuman keras, meninggalkan aktivitas nyata, begadang, dan larut dalam cerita yang menyentuh emosi. Adapun dampak positifnya, yaitu menambah ilmu dan informasi, belajar nilai moral dan kehidupan, memiliki rasa empati tinggi, belajar bahasa Korea secara otodidak, dan membuka ide atau perspektif baru. Selain itu, dari

No	Peneliti (Tahun) dan Sumber Jurnal	Judul dan Nama Jurnal	Desain Penelitian dan Metode Analisis	Sampel	Temuan
					<p>penelitian ini juga dapat diketahui bahwa musik dan makanan Korea merupakan faktor yang menyebabkan responden terpengaruh terhadap budaya Korea</p>

1.4.3 Tinjauan Umum Tentang *K-Lovers*

1.4.3.1 Pengertian *K-Lovers*

Belakangan ini *Hallyu* telah banyak digemari oleh masyarakat. Hal tersebut disebabkan oleh daya tarik yang ada pada Korea dan budayanya, sehingga tak heran jika jumlah pecinta atau peminatnya terus bertambah dari waktu ke waktu (Putra & Jusnita, 2018). Bahkan fenomena *Hallyu* telah melahirkan komunitas-komunitas khusus untuk pecinta budaya Korea. *Korean Lovers* atau *K-Lovers* merupakan sebutan bagi orang-orang yang menyukai atau mengikuti tren Korea. Biasanya *K-Lovers* bertemu melalui situs jejaring, kemudian berkenalan dan pada akhirnya merencanakan pertemuan secara langsung dengan anggota lainnya. Pertemuan antar anggota *K-Lovers* dapat disebut juga dengan *gathering* yang berarti bertemu, berkumpul, berkomunikasi, atau saling bertukar informasi (Achmada, 2014).

1.4.3.2 Identitas Sosial *K-Lovers*

Komunitas pecinta Korea sudah tersebar di dunia, termasuk di Indonesia. Komunitas tersebut dikenal dengan istilah *fandom*. Wulandari, S (2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa *fandom* berasal dari dua suku kata, yaitu “fan” akronim fanatik dan “dom” akronim *kingdom*. *Fandom* Korea dibangun atas dasar rasa persahabatan antara orang-orang dengan ketertarikan yang sama terhadap Korea.

Makassar adalah salah satu wilayah dengan *fandom* yang cukup besar di Indonesia. Orang-orang yang bergabung dalam *fandom* tersebut berasal dari berbagai kalangan. Namun, yang paling identik adalah remaja karena dinilai lebih ekspresif (Anwar, 2018).

Pada literatur lain juga dijelaskan bahwa ada beberapa jenis *fandom* yang diikuti oleh remaja Makassar, seperti *ELF (Everlasting Friends)*, *EXO-L (EXO-Love)*, *Beauty, Baby, ARMY, SHAWOL (Shinee World)*, dan *Runners*. Remaja tersebut bahkan cenderung mencari informasi-informasi terupdate seputar Korea sebagai bentuk rasa cinta mereka. Tindakan seperti demikian yang menyebabkan *Hallyu* tetap populer di Makassar. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa *Hallyu* tidak akan sukses tanpa *fandom* lantaran mereka adalah bagian terpenting dari praktik budaya Korea (Nasrum & Bungawati, 2015).

Fandom merupakan salah satu identitas sosial dari *K-Lovers*. Identitas lainnya adalah *fanship*. Miranda M, Purwasetiawatik, dan Taibe (2022) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa *fanship* merupakan ketertarikan seorang penggemar terhadap objek yang diminatinya. Jadi *fanship* Korea adalah ketertarikan antara penggemar terhadap produk-produk Korea, baik itu *K-Drama*, *K-Pop*, *K-Culture*, ataupun *K-Styles*.

Selain itu, ada juga yang dikenal dengan istilah parasosial atau keterikatan antara penggemar dengan idolanya dalam jejaring. Menurut Buletin KPIN (2022), terdapat 3 tingkatan mulai dari kelompok yang mengikuti *Hallyu* hanya untuk hiburan semata (*social entertainment*), merasakan adanya keterikatan emosional dengan tokoh idolanya (*intense personal feeling*), hingga tingkatan parasosial yang paling ekstrim yaitu *mild pathology* atau bersedia melakukan apapun untuk idolanya walaupun harus melanggar norma dan aturan. Perilaku seperti inilah yang kemudian membuat stereotip masyarakat terhadap *K-Lovers* lebih condong ke penilaian negatif.

1.4.3.3 Stereotip *K-Lovers*

K-Lovers sering dikaitkan dengan perilaku fanatismenya karena stereotip yang dikenal di kalangan masyarakat adalah bersikap berlebihan, obsesif, histeris, adiktif, dan konsumtif (Yumna, Sabila, & Fadhilah, 2020). Di samping itu, pada literatur lain dijelaskan bahwa fanatisme merupakan pengabdian secara intim terhadap suatu objek baik bersikap positif maupun negatif. Di kalangan penggemar remaja *Hallyu*, fanatisme menjadi salah satu faktor yang dapat membentuk gaya hidup, misalnya perilaku konsumtif (Hidayati & Indriana, 2022). Selain mempengaruhi gaya hidup, fanatisme terhadap *Hallyu* juga dapat berdampak terhadap kesehatan seperti terjadinya gangguan psikologis, gangguan mata, dan insomnia (Putri, 2020).

Adapun aspek-aspek fanatisme menurut Goddard (2001) dalam Handoko & Ali (2021), yaitu:

1. Besarnya minat terhadap suatu kegiatan
2. Sikap pribadi maupun kelompok terhadap minat tersebut
3. Lamanya individu menekuni suatu kegiatan
4. Motivasi dari keluarga

Tabel 1. 3 Sintesa Penelitian Tentang *Korean Lovers*

No	Peneliti (Tahun) dan Sumber Jurnal	Judul dan Nama Jurnal	Desain Penelitian dan Metode Analisis	Sampel	Temuan
1	(Setyani & Azhari, 2021) http://journals.upi-yai.ac.id/index.php/IKRAITH-EKONOMIKA/article/download/1057/863	"Pengaruh <i>Korean Wave</i> dan Ulasan Online Terhadap Minat Beli Produk <i>Skin Care</i> Korea Selatan" Ikraith-Ekonomika	Kuantitatif	Sampel dalam penelitian ini sebanyak 200 responden yang diperoleh dengan teknik penarikan <i>Purposive Sampling</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa secara signifikan <i>Korean Wave</i> dan ulasan online berpengaruh secara signifikan terhadap minat beli produk <i>skin care</i> asal Korea (<i>p-value</i> = 0,000) baik itu secara simultan ataupun masing-masing variabel
2	(Agustanti, 2022) http://ejournal.iainmadura.ac.id/index.php/educons/article/view/5326	"Fanatisme dan Konformitas <i>Korean Wave</i> pada Remaja" <i>Edu Consilium: Jurnal Bimbingan dan Konseling Pendidikan Islam</i>	<i>Systematic Literature Review</i>	Buku dan jurnal yang berkaitan dengan topik penelitian sebanyak 9 sumber	Dari penelitian ini diketahui bahwa <i>Korean Wave</i> dapat memberikan dampak positif maupun negatif. Dampak positifnya adalah terinspirasi di bidang <i>fashion</i> , lebih kreatif mengembangkan diri, mengetahui citra diri, termotivasi belajar bahasa Korea, bersosialisasi dan mandiri, serta secara emosional dapat membuat senang. Sedangkan dampak

No	Peneliti (Tahun) dan Sumber Jurnal	Judul dan Nama Jurnal	Desain Penelitian dan Metode Analisis	Sampel	Temuan
					negatifnya adalah timbul sikap <i>fans</i> yang berlebihan, konformitas, fanatisme, sikap terhadap citra diri yang berlebihan, menghabiskan waktu dan uang untuk hal yang sia-sia, gangguan kesehatan mata karena penggunaan <i>gadget</i> , insomnia, dan terkadang mempengaruhi <i>fashion</i> utamanya pada wanita
3	(Nurpratami, Fakhri, & Hamid, 2022) https://jurnal.yudharta.ac.id/v2/index.php/ILMU-PSIKOLOGI/article/view/2531	"Fanatisme dan Kontrol Diri dengan Agresi Verbal Penggemar <i>K-Pop</i> di Media Sosial" Jurnal Psikologi: Jurnal Ilmiah Fakultas Psikologi Universitas Yudharta Pasuruan	Kuantitatif	Responden penelitian ini sebanyak 311 penggemar <i>K-Pop</i> yang tergabung dalam kelompok <i>fanbase</i> Makassar	Berdasarkan uji korelasi dan korelasi berganda, penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara fanatisme dengan agresi verbal. Artinya apabila tingkat fanatisme tinggi maka, agresi verbal juga akan tinggi ($r = 0,495$, $p\text{-value}=0,000$). Selain itu juga didapatkan bahwa ada hubungan negatif antara kontrol diri dengan agresi verbal. Apabila kontrol diri meningkat, maka agresi verbal akan menurun ($r = -0,170$, $p\text{-value}= 0,003$)

1.4.4 Tinjauan Umum Tentang Intensitas Paparan

Menurut Ajzen (1991) dalam Neidi (2019), intensitas adalah besarnya usaha individu dalam melakukan suatu tindakan. Intensitas terdiri atas beberapa aspek, yaitu:

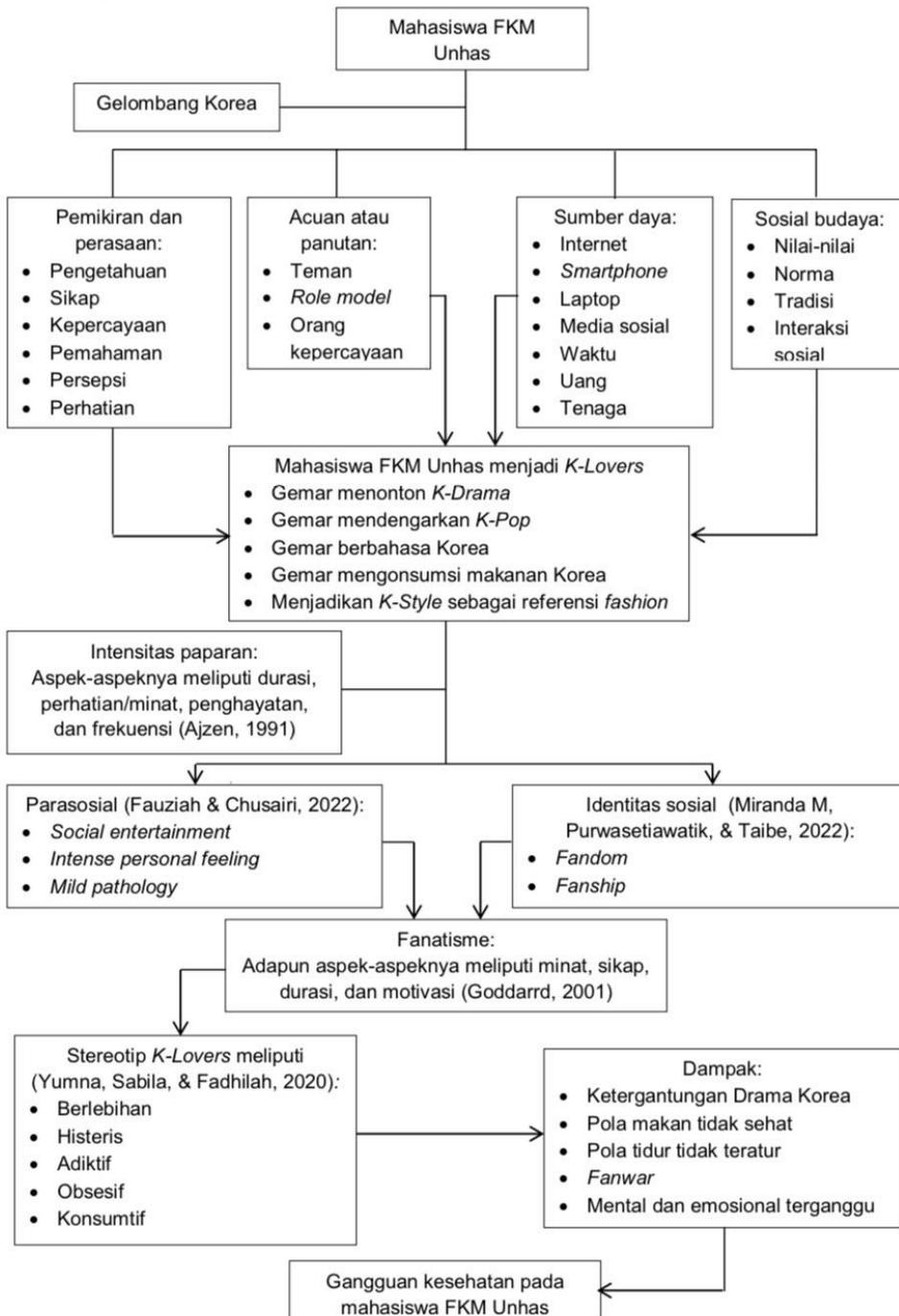
1. Perhatian, yaitu ketertarikan seseorang terhadap suatu objek yang menjadi target perilaku.
2. Penghayatan, yaitu penyerapan dan pemahaman informasi sesuai dengan yang dilihat dan dialami untuk disimpan sebagai pengetahuan baru bagi yang bersangkutan.
3. Durasi, yaitu jangka waktu yang dibutuhkan untuk melakukan target perilaku.
4. Frekuensi, yaitu banyaknya pengulangan tindakan terhadap target perilaku.

Tabel 1. 4 Sintesa Penelitian Tentang Intensitas Paparan

No	Peneliti (Tahun) dan Sumber Jurnal	Judul dan Nama Jurnal	Desain Penelitian dan Metode Analisis	Sampel	Temuan
1	(Yalcin, 2020) https://dergipark.org.tr/en/pub/asya/issue/59358/823633	“ <i>Evaluation of Hallyu Fanship Among Youngsters in Turkey</i> ” <i>Asya Studies</i>	<i>Relational Screening Model</i>	Sampel dalam penelitian ini sebanyak 284 responden yang diperoleh dengan teknik <i>Snowball Sampling</i>	Berdasarkan hasil analisis Uji ANOVA, didapatkan bahwa secara signifikan skor rata-rata <i>fanship scale</i> responden berbeda berdasarkan variabel waktu mendengar <i>K-Pop</i> . Responden yang mendengarkan <i>K-Pop</i> 4-10 tahun atau lebih memiliki tingkat <i>fanship</i> yang lebih tinggi dibandingkan mereka yang mendengarkannya kurang dari 1 tahun
2	(Masitah & Sulistyadewi, 2021) https://jurkes.polije.ac.id/index.php/journal/article/view/285	“Hubungan Frekuensi dan Durasi Penggunaan Instagram dengan Perilaku Pemilihan Makanan Jajanan pada Remaja” <i>Jurnal Kesehatan</i>	Deskriptif Kuantitatif <i>Cross-Sectional</i>	Sampel dalam penelitian ini sebanyak 91 responden yang diperoleh dengan cara penarikan <i>Purposive Sampling</i>	Hasil dari penelitian ini adalah terdapat hubungan yang signifikan antara frekuensi ($p\text{-value}=0,000$) dan durasi ($p\text{-value}=0,0001$) penggunaan Instagram dengan perilaku pemilihan jajan pada remaja. Frekuensi dan durasi penggunaan Instagram yang ditujukan untuk mencari, memahami, dan berbagi informasi seputar jajanan sehat berhubungan dengan perilaku

No	Peneliti (Tahun) dan Sumber Jurnal	Judul dan Nama Jurnal	Desain Penelitian dan Metode Analisis	Sampel	Temuan
					yang baik terhadap pemilihan jajanan
3	(Gardiarini, Dianovita, & Farida, 2023) http://jurnal.poltekba.ac.id/index.php/jsh/article/view/1588	"Hubungan Frekuensi Menonton Drama Korea dengan Pemilihan Makanan Remaja Di Balikpapan" JSHP: Jurnal Sosial Humaniora dan Pendidikan	Kuantitatif Korelasional <i>Cross Sectional</i>	Sampel dalam penelitian ini sebanyak 79 responden yang diperoleh dengan cara penarikan <i>Quota Sampling</i>	Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara frekuensi menonton Drama Korea dengan pemilihan makanan utama Korea (<i>p-value</i> =0,015) dan pemilihan <i>snack</i> Korea (<i>p-value</i> =0,018)

1.5 Kerangka Teori

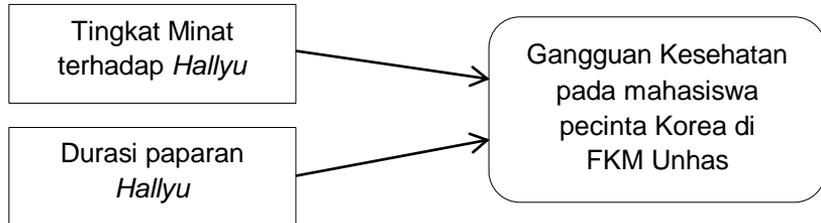


Gambar 1. 1 Kerangka Teori
(Modifikasi Teori Perilaku oleh WHO Tahun 1984)

1.6 Desain Konseptual

1.6.1 Kerangka Konsep

Di bawah ini merupakan kerangka konsep penelitian “**Hubungan Intensitas Paparan Fenomena Gelombang Korea (*Hallyu*) dengan Gangguan Kesehatan pada Mahasiswa Pecinta Korea di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin**”.



Gambar 1. 1 Kerangka Konsep

Keterangan:

= Variabel Independen

= Variabel Dependen

\longrightarrow = Arah yang menunjukkan kemungkinan terjadinya Pengaruh

1.6.2 Hipotesis Penelitian

1.6.2.1 H_a = Ada hubungan antara tingkat minat terhadap *Hallyu* dengan gangguan kesehatan pada mahasiswa pecinta Korea di FKM Unhas.

H_0 = Tidak ada hubungan antara tingkat minat terhadap *Hallyu* dengan gangguan kesehatan pada mahasiswa pecinta Korea di FKM Unhas.

1.6.2.2 H_a = Ada hubungan antara durasi paparan *Hallyu* dengan gangguan kesehatan pada mahasiswa pecinta Korea di FKM Unhas.

H_0 = Tidak ada hubungan antara durasi paparan *Hallyu* dengan gangguan kesehatan pada mahasiswa pecinta Korea di FKM Unhas.

1.6.3 Definisi Operasional dan Kriteria Objektif

Tabel 1. 5 Definisi Operasional dan Kriteria Objektif

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Kriteria Objektif	Skala Pengukuran
Minat	Ketertarikan terhadap produk-produk <i>Hallyu</i> yang berkembang selama empat periode. Mulai dari periode 1.0 dengan <i>K-Drama</i> , periode 2.0 dengan <i>K-Pop</i> , periode 3.0 dengan <i>K-Culture</i> (makanan dan bahasa), dan periode 4.0 dengan <i>K-Styles</i> (<i>fashion</i> dan produk kecantikan)	Kuesioner yang dibuat sendiri oleh peneliti sebanyak 21 pertanyaan menggunakan skala likert: 0= Sangat tidak setuju 1= Tidak setuju 2= Ragu-ragu 3= Setuju 4= Sangat setuju	Rentang minat dapat diperoleh berdasarkan rumus di bawah ini (Septiani, Lesmono, & Harimukti, 2020): $= \frac{\text{Skor maksimal-skor minimal}}{\text{Jumlah kategori minat}}$ $= \frac{84 - 0}{3} = 28$ a. Tinggi= 57-84 b. Sedang= 29-56 c. Rendah= 0-28	Ordinal
Durasi	Waktu yang dihabiskan untuk berinteraksi dengan produk-produk <i>Hallyu</i> yang berkembang selama empat periode. Mulai dari periode 1.0 dengan <i>K-Drama</i> , periode 2.0 dengan <i>K-Pop</i> , periode 3.0 dengan <i>K-Culture</i> (makanan dan bahasa), dan periode	Kuesioner yang dibuat sendiri oleh peneliti sebanyak 12 pertanyaan menggunakan skala likert: 0= Tidak suka/tidak ada 1= Sebentar (<1-2 jam) 2= Cukup lama (>2-3 jam) 3= lama (>3-4 jam) 4= sangat lama (>5 jam)	Kategori intensitas paparan yang digunakan khususnya pada aspek durasi mengacu pada penelitian (Nurannisa, Anam, & Nuriya, 2023), yaitu: a. Tinggi= 33-48 b. Sedang= 17-32 c. Rendah= 0-16 Sedangkan nilai untuk menentukan tinggi rendahnya durasi paparan	Ordinal

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Kriteria Objektif	Skala Pengukuran
	4.0 dengan <i>K-Styles</i> (<i>fashion</i> dan produk kecantikan)		<i>Hallyu</i> merujuk pada rumus yang digunakan dalam menentukan rentang nilai variabel minat (Septiani, Lesmono, & Harimukti, 2020), yaitu: $\text{Skor maksimal-skor minimal}$ $= \frac{\text{Jumlah kategori minat}}{3}$ $= \frac{48 - 0}{3} = 16$	
Gangguan mata	Hal-hal yang berhubungan dengan kelelahan mata seperti penglihatan buram, perih, mata merah, dan terasa tegang sebab adanya interaksi dengan produk-produk <i>Hallyu</i> yang berkembang selama empat periode	Gangguan mata menggunakan kuesioner <i>Visual Fatigue Index</i> (VFI) sebanyak 21 pertanyaan dengan skala likert: 0= Tidak pernah 1= Kadang-kadang (1-2 kali/minggu) 2= Sering (3-4 kali/minggu) 3= Selalu (5-7 kali/minggu)	Kategori yang digunakan merujuk pada <i>Visual Fatigue Index</i> (VFI) dalam Pertiwi (2019) dengan rumus: $\text{VFI} = \frac{\text{Jumlah skor responden}}{\text{Skor maksimal}}$ <ul style="list-style-type: none"> Kelelahan mata jika $\text{VFI} \geq 0,4$ Tidak mengalami kelelahan mata jika $\text{VFI} < 0,4$ 	Ordinal
Gangguan pola tidur	Pola tidur buruk khususnya di malam hari yang pada akhirnya mengakibatkan insomnia karena adanya interaksi berlebihan dalam	Gangguan pola tidur menggunakan <i>Insomnia Severity Index</i> (ISI) sebanyak tujuh pertanyaan. Tiga pertanyaan pertama menggunakan skala likert di bawah ini:	Kategori yang digunakan merujuk pada <i>Insomnia Severity Index</i> (ISI) oleh Charles M. Morin yang tertera dalam situs <i>Oncology Nursing Society</i> , yaitu: <ul style="list-style-type: none"> Tidak ada insomnia yang signifikan secara klinis= 0-7 Insomnia= 8-14 	Ordinal

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Kriteria Objektif	Skala Pengukuran
	menikmati produk-produk <i>Hallyu</i>	<p>0= Tidak 1= Sedikit 2= Cukup kesulitan 3= Kesulitan 4= Sangat kesulitan</p> <p>Sedangkan empat pertanyaan berikutnya menggunakan skala likert di bawah ini: 0= Sangat tidak puas/sangat tidak mengganggu/sangat tidak terlihat/sangat tidak khawatir 1= Tidak puas/tidak mengganggu/tidak terlihat/tidak khawatir 2= Cukup puas/cukup mengganggu/cukup terlihat/cukup khawatir 3= Puas/mengganggu/terlihat/khawatir 4= Sangat puas/sangat mengganggu/ sangat terlihat/ sangat khawatir</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Insomnia klinis tingkat sedang= 15-21 • Insomnia klinis tingkat parah= 22-28 	
Gangguan mental	Masalah psikologis meliputi stress,	Gangguan mental menggunakan kuesioner	Kategori yang digunakan merujuk pada Skala Kecemasan dan Stres	Ordinal

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Kriteria Objektif	Skala Pengukuran
	depresi, dan kecemasan yang muncul karena adanya interaksi dengan produk-produk <i>Hallyu</i> yang berkembang selama empat periode	DASS-42 dengan skala likert: 0= Tidak pernah 1= Kadang-kadang 2= Lumayan sering 3= Sering sekali	DASS-42, yaitu: 1. Stres <ul style="list-style-type: none"> • Normal= 0-14 • Ringan= 15-18 • Sedang= 19-25 • Berat= 26-33 • Sangat parah= ≥ 34 2. Depresi <ul style="list-style-type: none"> • Normal= 0-9 • Ringan= 10-13 • Sedang= 14-20 • Berat= 21-27 • Sangat parah= ≥ 28 3. Kecemasan <ul style="list-style-type: none"> • Normal= 0-7 • Ringan= 8-9 • Sedang= 10-14 • Berat= 15-19 • Sangat parah= ≥ 20 	
Gangguan pencernaan	Gangguan kesehatan berupa kekambuhan gastritis akibat pola makan yang tidak sehat selama menjadi <i>K-Lovers</i>	Kuesioner untuk pola makan dibuat sendiri oleh peneliti sebanyak enam pertanyaan sedangkan untuk kekambuhan gastritis merujuk pada penelitian Yatmi (2017)	Kategori pola makan merujuk pada penelitian Restiana et,al (2020). Pola makan dikategorikan menjadi dua yaitu baik dan buruk. Sedangkan untuk skornya merujuk pada rumus perhitungan Septiani, Lesmono, dan Harimukti (2020) berikut ini:	Ordinal

Variabel	Definisi Operasional	Alat Ukur	Kriteria Objektif	Skala Pengukuran
		<p>sebanyak tujuh pernyataan. Semua pertanyaan menggunakan skala likert.</p> <p>Pola makan: 0= Tidak pernah 1= Kadang-kadang 2= Lumayan sering 3= Sering sekali</p> <p>Kekambuhan gastritis: 0= Tidak pernah 1= Jarang (1-2 kali/minggu) 2= kadang-kadang (3-4 kali/minggu) 3= Sering (>4 kali/minggu)</p>	$\frac{\text{Skor maksimal}-\text{skor minimal}}{\text{Jumlah kategori pola makan}}$ $= \frac{18 - 0}{2} = 9$ <ul style="list-style-type: none"> • Baik= 0-9 • Buruk=10-18 <p>Merujuk pada penelitian Yatmi (2017), untuk kejadian gastritis dikategorikan menjadi dua, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rutin jika skor \geq mean • Tidak rutin jika skor $<$ mean 	

BAB II METODE PENELITIAN

2.1 Tempat dan Waktu

Penelitian ini dilaksanakan di Fakultas Kesehatan Masyarakat Universitas Hasanuddin (FKM) selama satu bulan pada Juni-Juli 2024. Waktu penelitian dihitung sejak proposal disetujui.

2.2 Bahan dan Alat

2.2.1 Kuesioner

Kuesioner dalam penelitian ini terdiri atas beberapa item untuk mengukur tingkat minat dan durasi paparan *Hallyu*, serta gangguan kesehatan pada mahasiswa pecinta Korea di FKM Unhas. Kuesioner untuk mengukur gangguan kesehatan merujuk pada instrumen yang telah ada sebelumnya, seperti VFI untuk gangguan mata, ISI untuk insomnia, DASS-42 untuk gangguan mental, dan kuesioner dalam penelitian Yatmi (2017) untuk mengukur kekambuhan gastritis. Sedangkan untuk mengukur durasi paparan, tingkat minat, serta status pola makan pada mahasiswa pecinta Korea di FKM Unhas secara keseluruhan dibuat sendiri oleh peneliti.

a. Uji Validitas

Uji validitas merupakan salah satu tahap dalam penelitian yang ditujukan untuk melihat ketepatan instrumen dalam mengukur variabel penelitian. Instrumen penelitian dikatakan valid apabila nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$ dan tidak valid apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$. Adapun r_{tabel} dalam penelitian ini diperoleh melalui perhitungan $N-2= 30-2= 28$ (0,374).

1. Variabel tingkat minat terhadap *Hallyu*

Uji validitas instrumen berupa kuesioner terkait dengan tingkat minat terhadap *Hallyu* pada responden, menunjukkan bahwa ada tiga pertanyaan yang tidak valid. Pertanyaan tersebut dinilai tidak valid karena $r_{hitung} < r_{tabel}$. Oleh karena ini, untuk menghindari terjadinya ketidaktepatan dalam pengukuran variabel tingkat minat terhadap *Hallyu*, peneliti mengeluarkan pernyataan nomor 3 terkait kesediaan menghabiskan waktu untuk mencari informasi seputar *Hallyu*, pernyataan nomor 20 mengenai penggunaan *makeup* dan *skincare* asal Korea, serta pernyataan nomor 23 mengenai keikutsertaan dalam *fandom-fandom* pecinta Korea.

2. Variabel durasi paparan *Hallyu*

Berdasarkan uji validitas instrumen berupa kuesioner terkait dengan durasi paparan *Hallyu* pada responden, dapat diketahui bahwa semua pernyataan yang digunakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$.

3. Variabel gangguan kesehatan berupa kelelahan mata

Uji validitas instrumen berupa kuesioner terkait dengan gangguan mata pada responden, menunjukkan bahwa ada satu pertanyaan yang tidak valid karena nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$, sehingga peneliti memilih untuk mengeluarkan pernyataan yang tidak valid, yaitu nomor 1 mengenai rasa nyeri pada bola mata.

4. Variabel gangguan kesehatan berupa insomnia

Berdasarkan uji validitas instrumen berupa kuesioner terkait dengan gangguan mata pada responden, diketahui bahwa semua pertanyaan yang digunakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$.

5. Variabel gangguan kesehatan berupa stress, depresi, dan kecemasan

Uji validitas instrumen berupa kuesioner terkait dengan gangguan mental pada responden, memperlihatkan bahwa semua pertanyaan yang digunakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$.

6. Variabel gangguan kesehatan berupa kekambuhan gastritis

Berdasarkan uji validitas instrumen berupa kuesioner terkait dengan gangguan pola makan pada responden, diketahui bahwa semua pertanyaan yang digunakan valid karena nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$.

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas merupakan tahapan penelitian yang ditujukan untuk mengetahui sejauh mana tingkat konsistensi suatu instrumen dalam menunjukkan hasil pengukuran yang sama walaupun dilakukan secara berulang kali. Syarat suatu instrumen dikatakan reliabel apabila nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,6$. Sementara itu hasil uji reliabilitas kuesioner penelitian menunjukkan nilai *Cronbach's Alpha* $> 0,6$ untuk variabel durasi, minat, dan gangguan kesehatan secara fisik dan mental. Artinya variabel-variabel tersebut reliabel.

2.2.2 Laptop untuk menyusun proposal penelitian, uji validitas dan reliabilitas kuesioner, pengolahan dan analisis data, serta penyajian data.

2.2.3 *Handphone* untuk membantu pengisian kuesioner melalui *Google Forms*.

2.3 Metode Penelitian

2.3.1 Jenis Penelitian

Desain penelitian ini adalah analitik dengan pendekatan *cross sectional* menggunakan metode kuantitatif yang bertujuan untuk mengetahui hubungan antara intensitas paparan *Hallyu* berdasarkan aspek minat dan durasi dengan gangguan kesehatan secara fisik dan mental pada mahasiswa pecinta Korea di FKM Unhas. Menurut Sugiono (2018) kuantitatif adalah metode yang memenuhi kaidah-kaidah ilmiah yaitu empiris, objektif, terukur, rasional, dan sistematis. Disebut sebagai

metode kuantitatif karena dalam penggunaannya berkaitan dengan data-data penelitian berupa angka dan dianalisis menggunakan statistik.

2.3.2 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa FKM Unhas angkatan 2020-2023 sebanyak 1192 orang. Sampel minimal dalam penelitian ini ada sebanyak 291 orang yang diperoleh menggunakan rumus Lemeshow (Lwanga & Lemeshow, 1991). Berikut merupakan penjelasan terkait dengan cara penarikan sampel:

$$n = \frac{Z^2_{1-\alpha/2} P (1-P)N}{(N - 1)d^2 + Z^2_{1-\alpha/2} P (1-P)}$$

Keterangan:

- n : besar sampel minimal
- N : besar populasi
- $Z_{1-\alpha/2}$: nilai distribusi normal baku tabel Z pada α tertentu (1,96 atau 95%)
- d : kesalahan (*absolute*) yang ditolerir (0,05 atau 5%)
- P : harga proporsi di populasi (0,5)

$$n = \frac{Z^2_{1-\alpha/2} P(1-P)}{(N - 1)d^2 + Z^2_{1-\alpha/2} P (1-P)}$$

$$n = \frac{1,96^2 \cdot 0,5 \cdot (1-0,5) \cdot 1192}{(1192 - 1) \cdot 0,05^2 + 1,96^2 \cdot 0,5 \cdot (1 - 0,5)}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,5 \cdot 0,5 \cdot 1192}{1191 \cdot 0,0025 + 3,8416 \cdot 0,5 \cdot 0,5}$$

$$n = \frac{1144,7968}{3,9379}$$

$$n = 290,7$$

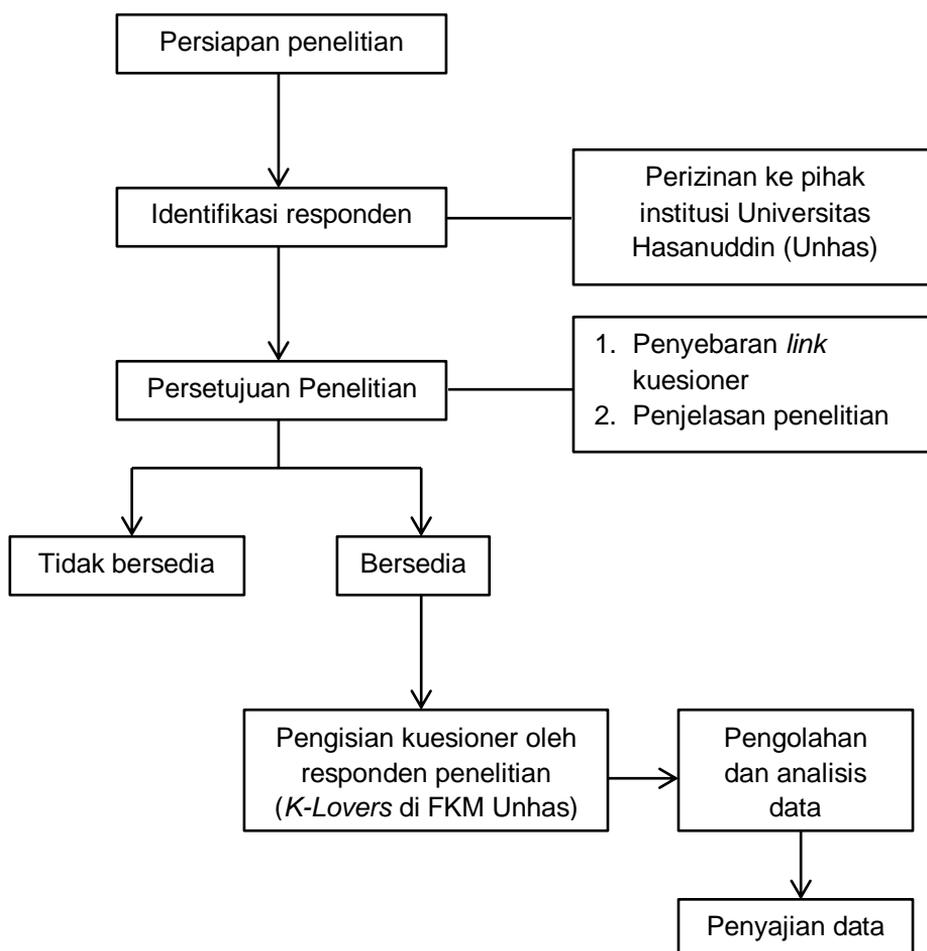
Berdasarkan hasil perhitungan menggunakan rumus Lemeshow, jumlah sampel minimal dalam penelitian ini adalah 291 orang. Selanjutnya karena tidak ada *sampling frame* mengenai jumlah *K-Lovers* di FKM Unhas maka penarikan sampel yang digunakan adalah *purposive sampling* dengan beberapa kriteria tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti.

2.3.3 Kriteria Inklusi

Kriteria inklusi adalah syarat yang harus dipenuhi responden penelitian berdasarkan ketentuan yang dibuat oleh peneliti. Adapun kriteria inklusi penelitian ini, yaitu:

1. Terdaftar sebagai mahasiswa aktif di FKM Unhas angkatan 2020-2023
2. Berusia 18-21 tahun
3. Perempuan
4. *Korean Lovers*
5. Bersedia menjadi responden

2.4 Pelaksanaan Penelitian



Gambar 2. 1 Alur Pelaksanaan Penelitian

2.5 Pengamatan dan Pengukuran

2.5.1 Pengumpulan Data

2.5.1.1 Data Primer

Data primer diperoleh peneliti secara langsung melalui pengisian kuesioner menggunakan *Google Form* oleh responden penelitian atau dalam hal ini adalah mahasiswa pecinta Korea di FKM Unhas yang memenuhi kriteria inklusi penelitian. Adapun tahap seleksi untuk mengetahui bahwa mahasiswa memenuhi kriteria yang telah ditetapkan yaitu dengan cara melihat data yang diperoleh dari bidang akademik FKM Unhas untuk kemudian dipilih berdasarkan kriteria keaktifan di kampus, usia, dan jenis kelamin mahasiswa. Setelah ketiga kriteria tersebut sudah terpenuhi, peneliti menyebarkan *link* kuesioner melalui media *WhatsApp* secara satu persatu untuk mengonfirmasi apakah mahasiswa tersebut termasuk *K-Lovers* atau tidak. Apabila termasuk dalam kategori *K-Lovers*, maka peneliti mengarahkan untuk melakukan pengisian kuesioner selama yang bersangkutan bersedia untuk menjadi responden.

2.5.1.2 Data Sekunder

Data sekunder diperoleh peneliti dari suatu instansi ataupun sumber-sumber lain yang telah ada sebelumnya untuk melengkapi kebutuhan penelitian. Data sekunder dalam penelitian ini adalah identitas mahasiswa jurusan kesehatan angkatan 2020-2023 di Unhas dan data-data lainnya yang diperoleh dari kegiatan studi pustaka seputar *Hallyu*, intensitas paparan *Hallyu*, *K-Lovers*, serta gangguan kesehatan terkait dengan *Hallyu*.

2.5.2 Pengelolaan dan Analisis Data

2.5.2.1 Pengelolaan Data

Data yang telah dikumpulkan melalui pengisian kuesioner akan diolah menggunakan program perangkat lunak komputer. Berikut ini merupakan tahapan pengolahan datanya (Payumi & Imanuddin, 2021):

1. *Editing*, yaitu memeriksakan kembali kebenaran jawaban yang terkumpul dari pengisian kuesioner baik itu dilakukan pada saat pengumpulan ataupun setelah data terkumpul.
2. *Coding*, yaitu memberikan kode numerik atau angka pada semua item penelitian yang ada di kuesioner untuk memudahkan proses pengolahan data di komputer. Selanjutnya dibuatkan daftar kode dalam satu buku untuk

memudahkan peneliti mengingat kembali makna daripada angka tersebut.

3. *Entry*, yaitu memasukan data pada program perangkat lunak komputer sesuai dengan kode yang telah dibuat sebelumnya.
4. *Cleaning*, yaitu memeriksa kembali data yang telah di *entry* untuk memastikan bahwa sudah bersih dari kesalahan ataupun ketidaksesuaian antara data di komputer dengan kuesioner.
5. *Processing*, yaitu tahap akhir dari serangkaian proses pengolahan data. Dalam kata lain data siap dianalisis.

2.5.2.2 Analisis Data

Data yang telah diolah selanjutnya akan dianalisis menggunakan aplikasi statistik komputer dengan analisis univariat untuk semua variabel penelitian, yaitu gangguan kesehatan dan intensitas paparan fenomena *Hallyu* khususnya aspek tingkat minat dan durasi. Selain itu, juga dilakukan analisis bivariat terhadap variabel independen dan dependen untuk mengetahui hubungan antara tingkat minat atau durasi paparan *Hallyu* pada *K-Lovers* dengan gangguan kesehatan terkait fenomena *Hallyu* menggunakan uji *Chi-Square*.

2.5.3 Penyajian Data

Data yang telah diolah dan dianalisis menggunakan aplikasi statistik komputer disajikan dalam bentuk tabel disertai dengan narasi untuk menginterpretasikan maknanya sehingga mudah dimengerti.