



Pengaruh Tayangan Drama Thailand *Bad Buddy: The Series* di Platform YouTube terhadap Minat Belajar Bahasa Thailand pada Komunitas Raikantopeni

Khoirunnisa Fauziyyah^{1*}, Zainal Abidin², Reddy Anggara³

¹⁻³ Universitas Singaperbangsa Karawang, Indonesia

2110631190018@student.unsika.ac.id^{1*}, zainal.abidin@fisip.unsika.ac.id²

Alamat: Jl. H.S. Ronggowaluyo, Kel. Puseurjaya, Kec. Telukjambe Timur, Kab. Karawang, Prov. Jawa Barat, 41361

Korespondensi penulis: 2110631190018@student.unsika.ac.id

Abstract. *This research is motivated by the presence of a Thai drama series in the Boys Love genre, Bad Buddy: The Series. Where the drama series Bad Buddy: The Series has become popular since the end of 2021 and has attracted viewers in Indonesia, especially the Raikantopeni community. This study aims to determine whether there is an effect of Thai drama Bad Buddy: The Series on interest in learning Thai in the Raikantopeni community. The research method used is Quantitative with an explanatory survey quantitative approach. The theory used in this research is the Uses and Gratifications theory. The data collection technique used was by using questionnaires / surveys and also literature studies. The results of this study indicate that sub-variable X (Thai drama shows), namely 1) The intensity of watching the drama series Bad Buddy: The Series has a significant effect on interest in learning Thai in the Raikantopeni community. 2) The content of the message in the drama series Bad Buddy: The Series has a significant effect on interest in learning Thai in the Raikantopeni community. 3) The attractiveness of watching the drama series Bad Buddy: The Series also has a significant effect on interest in learning Thai in the Raikantopeni community.*

Keywords: *Bad Buddy: The Series, YouTube, Learning Interest, Thai Language*

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hadirnya serial drama Thailand bergenre Boys Love yaitu *Bad Buddy: The Series*. Dimana serial drama *Bad Buddy: The Series* ini menjadi populer sejak akhir tahun 2021 dan menarik minat penonton di Indonesia, khususnya komunitas Raikantopeni. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh tayangan drama Thailand *Bad Buddy: The Series* terhadap minat belajar bahasa Thailand pada komunitas Raikantopeni. Metode penelitian yang digunakan yaitu Kuantitatif dengan pendekatan kuantitatif survei eksplanatori. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori *Uses and Gratifications*. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan menggunakan kuesioner/angket dan juga studi pustaka. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sub variabel X (Tayangan drama Thailand) yaitu 1) Intensitas menonton tayangan serial drama *Bad Buddy: The Series* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar bahasa Thailand pada komunitas Raikantopeni. 2) Isi pesan dalam tayangan serial drama *Bad Buddy: The Series* berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar bahasa Thailand pada komunitas Raikantopeni. 3) Daya tarik menonton tayangan serial drama *Bad Buddy: The Series* juga berpengaruh signifikan terhadap minat belajar bahasa Thailand pada komunitas Raikantopeni.

Kata kunci: *Bad Buddy: The Series, YouTube, Minat Belajar, Bahasa Thailand*

1. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa manusia ke dalam era digital yang sangat dinamis. Salah satu manifestasi dari kemajuan ini adalah kehadiran *new media*, seperti YouTube, yang telah menjadi medium utama bagi masyarakat untuk mengakses konten hiburan maupun edukatif secara bebas dan fleksibel. Media ini memungkinkan pengguna untuk menjadi produsen sekaligus konsumen informasi, sejalan dengan karakter media baru yang bersifat interaktif dan terbuka (McQuail & Deuze, 2020).

Di Indonesia, konsumsi media digital semakin meningkat, khususnya di kalangan remaja dan dewasa muda. Salah satu tren yang menarik adalah popularitas serial drama Thailand, terutama genre *Boys Love*, yang tidak hanya menyajikan hiburan visual tetapi juga menggambarkan kompleksitas hubungan emosional dan isu sosial yang relevan. *Bad Buddy: The Series*, sebagai salah satu drama Thailand yang menonjol, berhasil meraih perhatian global melalui platform YouTube dengan lebih dari 150 juta penonton, dan menjadi fenomena media lintas budaya yang signifikan (Vasthia Devi, 2021).

Bukan sekadar hiburan, tayangan ini mendorong munculnya minat untuk mempelajari budaya dan bahasa Thailand. Fenomena ini terlihat dari semakin banyaknya komunitas dan konten kreator yang fokus pada pembelajaran bahasa Thailand, salah satunya adalah komunitas Raikantopeni. Berdasarkan data pra-penelitian, sekitar 93,3% anggota komunitas ini menyatakan menonton *Bad Buddy* melalui YouTube dan menunjukkan ketertarikan yang tinggi terhadap bahasa Thailand.

Melalui pendekatan teori *Uses and Gratifications*, penelitian ini berupaya menjelaskan bagaimana tayangan drama Thailand dapat memenuhi kebutuhan audiens yang beragam, sekaligus mempengaruhi minat belajar mereka. Penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi teoretis terhadap kajian media dan komunikasi, tetapi juga menghadirkan dampak praktis dalam memahami bagaimana hiburan digital menjadi sarana edukatif yang potensial dalam konteks pembelajaran bahasa asing.

2. KAJIAN TEORITIS

Teori *Uses and Gratifications* yang pertama kali diperkenalkan oleh Blumer dan Katz pada tahun 1974, menekankan bahwa audiens tidak bersifat pasif, melainkan aktif dalam memilih media sesuai dengan kebutuhan dan motivasi personal maupun sosial mereka. Baran dan Davis (2010) merumuskan lima asumsi dasar dari teori ini, yakni: (1) khalayak bersifat aktif dan memiliki tujuan dalam penggunaan media; (2) pemilihan media dipengaruhi oleh kebutuhan individu; (3) media bersaing dengan sumber pemenuhan kebutuhan lainnya; (4) individu mampu mengenali kebutuhannya secara sadar; (5) evaluasi nilai dari media ditentukan oleh pengguna itu sendiri.

Dalam konteks penelitian ini, media yang dimaksud adalah YouTube, yang dikategorikan sebagai *new media* oleh McQuail (2020), karena sifatnya yang digital, interaktif, dan memiliki jangkauan global. Flew (dalam Watie, 2012) menegaskan bahwa *new media* memiliki karakter *digitisation*, *convergence*, *interactivity*, dan *network*

development yang menjadikannya alat komunikasi yang sangat fleksibel dan bersifat personal.

Penelitian ini mengidentifikasi tiga variabel independen dari tayangan drama Thailand *Bad Buddy: The Series*:

- **X1: Intensitas tayangan**, meliputi frekuensi dan durasi menonton, yang dapat mempengaruhi keterlibatan emosional penonton (Isdianto, 2019).
- **X2: Isi pesan**, yang mencakup alur cerita, karakter tokoh, dan elemen dramatis lainnya yang membentuk daya tarik naratif (Setyawan, 2015).
- **X3: Daya tarik tayangan**, termasuk visualisasi dan sinematografi yang dapat mempengaruhi persepsi estetika dan emosi penonton (Jalaludin, 2009).

Sementara itu, variabel dependen (Y) adalah minat belajar bahasa Thailand, yang diukur melalui indikator: perasaan (afeksi terhadap bahasa), perhatian (kognisi), dan motivasi (dorongan belajar), sebagaimana dikemukakan oleh Baharudin (dalam Riadi, 2023).

Melalui struktur konsep ini, penelitian mengkaji secara menyeluruh bagaimana audiens merespon tayangan media dan bagaimana respon tersebut mempengaruhi proses belajar, khususnya dalam aspek bahasa dan kebudayaan Thailand.

3. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan survei eksplanatori. Metode kuantitatif merupakan sebuah metode penelitian yang didasarkan pada filsafat positivisme serta digunakan untuk meneliti pada populasi dan sampel tertentu, mengumpulkan data dengan menggunakan alat penelitian, menganalisis data kuantitatif/statistik untuk tujuan pengujian hipotesis yang telah ditetapkan (Sugiyono, 2017). Penelitian eksplanatori adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan kedudukan variabel yang diteliti dan pengaruhnya antara satu variabel dengan variabel lainnya (Sugiyono, 2017).

4. HASIL PENELITIAN

Pada penelitian ini, penyebaran kuesioner dilakukan secara daring melalui Google Form yang dibagikan kepada anggota komunitas Raikantopeni Thai yang telah menonton tayangan *Bad Buddy: The Series*. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel menggunakan *probability sampling* yaitu teknik pemilihan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk terpilih sebagai sampel. Serta, menggunakan teknik *simple random*

sampling yang berarti pengambilan sampel dan populasi yang dilakukan secara acak tanpa mempertimbangkan perbedaan strata dalam populasi tersebut (Sugiyono, 2017). Melalui data hasil kuesioner, karakteristik responden kemudian dianalisis berdasarkan kategori usia untuk memperoleh gambaran demografis dalam konteks minat belajar bahasa Thailand.

Tabel 1. Responden berdasarkan jenis kelamin

Usia	Frekuensi
11-15 Tahun	1
16-20 Tahun	25
21-25 Tahun	35
26-30 Tahun	13
Total	74

Berdasarkan tabel distribusi usia responden, penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas responden berada pada rentang usia 21-25 tahun yaitu sebanyak 35 orang atau sekitar 47% dari total responden, selanjutnya kelompok usia 16-20 tahun berada di posisi kedua dengan jumlah 25 responden atau sebesar 34%, diikuti oleh usia 26-30 tahun sebanyak 13 reponden atau sebesar 18%. Sementara itu, hanya 1 atau sekitar 1% yang berada pada kelompok usia 11-15 tahun.

Uji Normalitas

Uji normalitas memiliki tujuan untuk menguji apakah dalam model regresi, variabel residual atau variabel pengganggu memiliki distribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* yang diolah dengan SPSS versi 27. Berikut merupakan hasil uji normalitas yang telah dikelola oleh peneliti:

Tabel 2. Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		74
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	4.02972448
Most Extreme Differences	Absolute	.129
	Positive	.072
	Negative	-.129
Test Statistic		.129
Asymp. Sig. (2-tailed)		.054 ^c
a. Test distributin is Normal b. Calcuated from data c. Liliefors Significance Correction		

Berdasarkan hasil output diatas pengujian normalitas telah didapatkan hasil uji normalitas yang menyatakan bahwa Asymp, Sig (2-tailed) sebesar $0,054 > 0,05$. Maka

berdasarkan hasil pengujian normalitas tersebut dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan telah terdistribusi normal.

Analisis Regresi Linear Sederhana

Uji regresi linear sederhana digunakan untuk mengukur pengaruh antara variabel X (Tayangan drama thailand *Bad Buddy: The Series*) dan variabel Y (Minat Belajar Bahasa Thailand). Berikut ini adalah hasil menggunakan program SPSS 27:

Tabel 3. Analisis Regresi Linear Sederhana

ANOVA ^a						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	2701.063	1	2701.063	164.057	.000 ^b
	Residual	1185.424	72	16.464		
	Total	3886.486	73			
a. Dependent Variable: Minat Belajar						
b. Predictors: (Constant), Tayangan <i>Bad Buddy: The Series</i>						

Dasar pengambilan keputusan :

- 1) Jika nilai signifikasi , dari 0,05 maka H₀ ditolak dan H_a diterima
- 2) Jika nilai signifikasi > dari 0,05 maka H₀ diterima dan H_a ditolak

H₀ : Tidak ada pengaruh tayangan serial drama Thailand *Bad Buddy : The series* terhadap minat belajar bahasa Thailand

H_a : Ada Pengaruh tayangan serial drama Thailand *Bad Buddy : The Series* terhadap minat belajar bahasa Thailand

Setelah dilakukan uji regresi linear sederhana, maka telah didapatkan hasilnya dengan F hitung sebesar 164.057 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000<0,05. Berdasarkan hasil yang didapatkan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh variabel X (Tayangan) terhadap variabel Y (Minat Belajar).

Uji Parsial T

Uji-T dilakukan untuk menguji hipotesis penelitian tentang pengaruh masing-masing variabel bebas secara parsial terhadap variabel terikat. Berikut ini hasil pengujian dengan menggunakan program 27:

Tabel 4. Uji Parsial T

Coefficients ^a			
Model		t	Sig.
1	(Constant)	.423	.674
	Intensitas X1	1.286	.203
	Isi Pesan X2	7.288	.000
	Daya Tarik X3	1.399	.166
a. Dependent Variable: Minat Belajar			

Dengan tingkat kepercayaan yang digunakan sebesar 95%. Maka nilai $\alpha + 0,05$. Maka berdasarkan hasil tabel diatas, diketahui variabel X1 (Intensitas) diperoleh $Sig = 0.203 > 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak, yang berarti variabel intensitas tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar. Pada variabel X2 (Isi pesan) didapatkan bahwa nilai $Sig = 0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti variabel isi pesan berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar. Dan pada variabel X3 (Daya tarik) diperoleh nilai $Sig = 0,166 > 0,05$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti variabel daya tarik tidak berpengaruh secara signifikan pada minat belajar.

Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Pengujian koefisien determinasi menggunakan program SPSS 27 yang telah didapatkan output hasil pengujian sebagai berikut :

Tabel 5. Uji Koefisien Determinasi (R^2)

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.865 ^a	.747	.737	3.74441
a. Predictors: (Constant), Daya Tarik (X3), Intensitas (X1), Isi Pesan (X2)				
b. Dependent Variable: Minat Belajar (Y)				

a. Predictors: (Constant), Daya Tarik (X3), Intensitas (X1), Isi Pesan (X2)

b. Dependent Variable: Minat Belajar (Y)

Berdasarkan output yang didapat pada pengujian koefisien determinasi (R^2) diperoleh nilai korelasi atau hubungan (R) sebesar 0,865. Dengan diperoleh juga koefisien determinasi (R^2) sebesar 0,747.

Berdasarkan uraian hasil pengujian diatas maka dapat ditarik kesimpulan terkait sumbangan pengaruh variabel independent X (Tayangan) terhadap variabel Y (Minat Belajar) dapat dikatakan sangat berpengaruh sebesar 74% dan sisanya dipengaruhi oleh variabel lain yang tidak dimasukkan kedalam penelitian ini.

5. PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan melalui kuesioner dalam bentuk google form yang disebarakan kepada 74 responden yang berasal dari Komunitas Raikantopeni. Peneliti telah menganalisa data melalui pengujian regresi linear sederhana melalui program SPSS 27 dan telah didapatkan adanya pengaruh cukup signifikan antara tayangan drama Thailand *Bad Buddy: The Series* di Youtube terhadap minat belajar Bahasa Thailand pada Komunitas Raikantopeni. Hasil penelitian telah menunjukkan bahwa sub variabel X1 yaitu intensitas

tayangan drama Thailand *Bad Buddy: The Series* di YouTube tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar bahasa Thailand pada Komunitas Raikantopeni. yang ditunjukkan dengan hasil uji sebesar $\text{Sig} = 0.203 > 0,05$. Pada hasil penelitian pada sub variabel X2 (isi pesan) pada tayangan drama Thailand *Bad Buddy: The Series* menunjukkan adanya pengaruh secara signifikan terhadap minat belajar bahasa Thailand Komunitas Raikantopeni dengan hasil uji sebesar $\text{Sig} = 0,000 < 0,05$. Dan hasil penelitian yang menunjukkan X3 (daya tarik) pada tayangan drama Thailand *Bad Buddy: The Series* tidak berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar bahasa Thailand Komunitas Raikantopeni dengan hasil uji sebesar $\text{Sig} = 0,166 > 0,05$.

Dalam penelitian ini digunakan teori *Uses and Gratifications* yang menjelaskan bahwa audiens merupakan pihak aktif dalam memilih dan menggunakan media sesuai dengan kebutuhan dan motivasi pribadinya. Teori ini menekankan bahwa individu menggunakan media untuk memenuhi kebutuhan kognitif, afektif, sosial, dan personal yang beragam, sehingga penggunaan media dapat menghasilkan efek yang berbeda-beda terhadap setiap individu (Lee et al., 2011).

Konsep utama dalam teori ini adalah ‘penggunaan media’ yang dilandasi oleh kesadaran dan tujuan tertentu dari pengguna. Pemahaman terhadap alasan penggunaan media tersebut dapat memberikan gambaran mengenai hasil dari proses komunikasi massa, termasuk perubahan minat atau perilaku yang ditimbulkan.

Teori ini relevan dengan tayangan drama Thailand *Bad Buddy: The Series* yang ditonton melalui platform YouTube, di mana media massa berperan dalam membentuk respon audiens terhadap konten yang dikonsumsi. Dalam hal ini, efek yang diteliti adalah minat belajar bahasa Thailand yang muncul dalam komunitas Raikantopeni.

Melalui pendekatan *Uses and Gratifications*, dapat dijelaskan bahwa tayangan *Bad Buddy: The Series* menjadi media yang dipilih oleh audiens untuk memenuhi kebutuhan hiburan sekaligus memperluas wawasan budaya. Proses tersebut diuji melalui sub variabel X yang terdiri dari intensitas, isi pesan, dan daya tarik, guna mengetahui pengaruh terhadap variabel Y, yaitu minat belajar bahasa Thailand pada komunitas Raikantopeni.

6. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil pengujian terhadap variabel-variabel yang diteliti, dapat disimpulkan bahwa dari tiga aspek yang dikaji dalam tayangan serial drama *Bad Buddy: The Series*, hanya isi pesan yang terbukti memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar bahasa Thailand pada anggota komunitas Raikantopeni. Hal ini dibuktikan dengan

nilai signifikansi sebesar 0,000 yang lebih kecil dari ambang batas 0,05 dan nilai t hitung sebesar 7,288 yang lebih besar dari t tabel, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Sebaliknya, intensitas menonton dan daya tarik tayangan tidak menunjukkan pengaruh signifikan, masing-masing dengan nilai signifikansi 0,203 dan 0,166 serta nilai t hitung 1,286 dan 1,399 yang lebih kecil dari t tabel, sehingga keduanya tidak mempengaruhi minat belajar bahasa Thailand secara statistik. Temuan ini menegaskan bahwa kualitas pesan dalam tayangan lebih berperan dalam membentuk ketertarikan terhadap pembelajaran bahasa dibandingkan frekuensi atau daya tarik visualnya.

Berdasarkan simpulan yang telah dipaparkan, peneliti memberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberikan kontribusi baik secara akademis maupun praktis. Secara akademis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya kajian dalam ilmu komunikasi, khususnya terkait pembelajaran bahasa melalui media tayangan drama, serta menjadi rujukan bagi penelitian selanjutnya yang ingin mengeksplorasi pengaruh media terhadap minat belajar bahasa asing. Sementara itu, secara praktis, temuan bahwa intensitas menonton tidak berpengaruh signifikan terhadap minat belajar bahasa Thailand dapat menjadi bahan pertimbangan bagi para pembuat tayangan drama. Dalam upaya penyebaran dan pelestarian bahasa melalui media, strategi yang lebih efektif dapat difokuskan pada kekuatan isi pesan dalam tayangan, sehingga penyampaian nilai-nilai budaya dan kebahasaan lebih mengena kepada penonton.

DAFTAR REFERENSI

- Isdianto, M. E. (2019). Menonton Sebagai Media Pembelajaran Instant. *Universitas Negeri Medan*, 30, 43.
- Jalaludin, R. (2009). *Psikologi Komunikasi*. Bandung: Pt Remaja Rosdakarya.
- Lee, Y.-J., Chao, C.-H., & Chen, C.-Y. (2011). The influences of interest in learning and learning hours on learning outcomes of vocational college students in Taiwan: using a teacher's instructional attitude as the moderator. *Global Journal of Engineering Education*, 13(3), 140–153.
- McQuail, D., & Deuze, M. (2020). *McQuail's media and mass communication theory*.
- Riadi, M. (2023). *Minat Belajar (Pengertian, Unsur, Jenis, Indikator dan Cara Menumbuhkan)*. Kajianpustaka.Com. <https://www.kajianpustaka.com/2020/05/minat-belajar-pengertian-unsur-jenis-indikator-dan-cara-menumbuhkan.html>
- Setyawan, A. (2015). Pengaruh Terpaan Tayangan Televisi Terhadap Sikap Pengguna Pesawat Terbang di Bandara Juanda Surabaya. *E-Proceeding Management*, 2(3), 4417.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (25th ed.). Alfabeta, CV.

Vasthia Devi, J. F. (2021). 5 Alasan Bad Buddy Dicintai Penggemar Serial Thailand. Magdalene. <https://magdalene.co/story/5-alasan-bad-buddy-dicintai-penggemar-serial-thailand/>

Watie, E. D. S. (2012). Media Sosial yang Dibenci yang Ditakuti. *Jurnal The Messenger*, 4(2), 14. <https://doi.org/10.26623/themessenger.v4i2.155>