

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Drama Korea dan Budaya Populer

1. Perkembangan Budaya Korea atau Hallyu

Budaya populer Korea atau juga dikenal dengan hallyu merujuk pada potret kerangka budaya pop oleh media Korea seiring dengan nasionalisme komersial yang termanifestasikan dalam tren budaya regional sebagai kemenangan budaya Korea. Dengan kata lain, hallyu merupakan gelombang produk budaya pop Korea yang mampu merajai pasar hiburan Korea dan negara di luar Korea.

Popularitas yang diraih oleh budaya Korea terutama dikarenakan unsur apolitik di dalamnya. Hal ini dapat dilihat dari berbagai drama serial yang ditayangkan yang hanya berkisar pada drama sejarah dan percintaan. Selain itu, nasionalisme juga memegang peranan penting, bahwa media dan pemerintah Korea memainkan peranan aktif untuk menjaga agar hallyu tetap hidup dan berkembang. Kebanggaan akan budayanya membuat orang Korea percaya bahwa budaya pop mereka akan disukai oleh semua orang di seluruh dunia. Oleh karenanya, setiap insan hiburan Korea merepresentasikan dirinya sebagai perwakilan dari Korea Selatan.

Hallyu kemudian menjadi cara untuk mencapai kekayaan yang lebih lagi dan menciptakan pencitraan yang kuat bagi Korea sehingga muncul pengakuan positif dari seluruh dunia. Sebagai simpulan, menekankan bahwa

gelombang Korea dibentuk oleh pemerintah Korea dengan dibantu oleh industri dan media sebagai penggerak dan pelaku budaya pop Korea. Hallyu dapat diterima di seluruh dunia karena memadukan budaya Barat yang sudah populer dengan nilai Korea yang apolitis, serta dibawa oleh insan penghibur yang mampu menyedot perhatian. Secara singkat, budaya pop Korea mampu secara terampil mencampur nilai Barat dan Asia sehingga menjadi sesuatu yang bernilai “Korea”. Selain itu, dunia yang sekian lama dicekoki dengan hiburan ala Barat memperoleh angin segar ketika wajah-wajah baru, dan tentu saja rupawan, dari timur Asia ini muncul. Setidaknya, meskipun genre yang dipasarkan tidak terlalu berbeda, bintang Korea mampu mengisi dominasi wajah bule di ranah hiburan.

Bagi masyarakat Asia, gelombang Korea sebagai wajah baru tidak bersifat mengancam karena mereka Asia. Hal ini semacam Asianisme, suatu pencarian akan budaya alternatif di tengah dominasi Barat. Budaya Korea kemudian menjadi budaya yang diminati karena adanya sensibilitas Asia yang terangkum dalam industrialisasi. Bagaimana budaya pop Korea meraih popularitasnya disadari penulis sebagai landasan untuk melihat sejauh mana fenomena ini dapat bertahan dalam industri hiburan global. Cenderung memahami budaya Korea sebagai budaya hibrid yang mencampur Barat dan Asia –termasuk penetrasi demokrasi (nilai Barat) di Korea yang membuka kesempatan bagi industri hiburan untuk berkembang– sehingga muncul hallyu seperti yang dikenal publik sekarang. Posisi ini melandasi pemikiran

bahwa sebenarnya budaya Barat tetap berada di posisinya sementara budaya Korea memang meningkat popularitasnya.

Hallyu tidak mampu mempertahankan nilai Asia dan malah menonjolkan sisi Barat demi perluasan pasar ke Barat, penulis meragukan budaya pop Korea dapat bertahan lama. Hal ini dikarenakan hallyu memperoleh tempat di Asia karena dianggap mampu mewakili Asia di kancah budaya global, dan juga terdengar kiprahnya di Barat karena selera Asia ternyata bisa dikombinasikan dengan budaya Barat. Ketika ke-Asia-an hallyu ini hilang, penikmat di Asia akan merasa kehilangan sosok idola yang membanggakan Asia. Selain itu, penggemar Korea mungkin saja beralih kembali lebih menikmati suguhan Barat yang telah terbukti bagus daripada menonton tayangan orang Korea yang meniru Barat¹.

Hallyu muncul pada pertengahan 1990an setelah pemerintah Korea Selatan mengadakan hubungan diplomatic dengan Tiongkok, yang membuat drama dan musik Korea mulai digemari di negara tersebut. Salah satu drama Korea yang berhasil adalah *What is Love* yang ditayangkan oleh CCTV tahun 1997 yang mendapatkan penonton lebih dari 150 juta pemirsa Tiongkok. Untuk music pop mulai dikenal setelah salah satu program radio di Tiongkok bernama *Seoul Music Room* di Beijing pada tahun 1997. Adanya konser boyygrup besutan SM Entertainment bernama H.O.T yang diselenggarakan di

¹ Velda Ardia, Drama Korea dan Budaya Populer, Jurnal Ilmu Komunikasi LONTAR, Vol. 2, No. 3, 2014.

Beijing pada tahun 2000. Mulai saat itu istilah Hallyu mulai dikenal masyarakat luas².

Korean wave di Indonesia sendiri terjadi atas tiga gelombang, yaitu gelombang pertama berlangsung pada awal tahun 1990-an hingga awal 2000-an yang mulai diawali dengan masuknya drama-drama Korea yang menyajikan berbagai genre di pertelevisian Indonesia. perkembangan korean wave di Indonesia dimulai ketika Indosiar menayangkan drama *Endless Love* pada tahun 2000an, dan kemudian ditayangkan kembali di RCTI yang notabene mempunyai penonton setia yang tidak sedikit. Menurut Nugroho, disiarkannya drama *Endless Love* sekaligus untuk “memberikan aancang-aancang” bagi demam Korea Selatan yang pada saat itu juga tengah menjadi tuan rumah Piala Dunia 2002. Seluruh penggemar olahraga sepakbola menunjukan matanya ke Korea Selatan, dan semakin banyak orang di Indonesia yang mulai mengenal Korea Selatan. Korean Wave diterima dengan antusias oleh sebagian besar masyarakat Indonesia.

Popularitas korean wave di Indonesia salah satunya dapat digambarkan melalui tayangan KDrama di televisi lokal. Indosiar merupakan jaringan televisi lokal Indonesia yang melakukan impor K-Drama dari berbagai stasiun jaringan televisi di Korea Selatan, seperti KBS, SBS, MBC dan Channel M. Beberapa K-Drama yang ditayangkan di Indosiar meraih sukses, seperti drama *Jewel in the Palace*, *Full House*, *Boys Before Flower* dan lain-lain. Tayangan program *Music Bank* yang sempat ditayangkan oleh

² Rahayu Putri Pasanti dan Ade Irma Nurmala Dewi, Dampak Drama Korea (Korean Wave) Terhadap Pendidikan Remaja, *Lectura: Jurnal Pendidikan*, Vol. 11, No. 2, 2020, Hal. 257-258.

Indosiar juga mendapat perhatian dari masyarakat Indonesia untuk lebih mengenal K-Pop. Tidak hanya Indosiar, berbagai stasiun televisi swasta lainnya seperti Trans7, TransTV, ANTV, O-Channel, JakTV dan B-Channel turut menayangkan berbagai drama Korea Selatan. Penyelenggaraan K-Pop Cover Dance Festival 2013 juga dinilai sebagai poin pendorong ketertarikan masyarakat Indonesia terhadap kebudayaan Korea Selatan. Mewabahnya korean wave berdampak pada perubahan pola belanja dan gaya hidup kaum muda Indonesia. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya bisnis online shopping yang menyediakan pakaian, kosmetik, dan produk-produk lain yang diimpor dari Korea Selatan.

Gelombang kedua terjadi pada pertengahan tahun 2000-an dengan terkenalnya musik dari boyband maupun girl band K-pop, serta berbagai dance dan visual video untuk ditonton. Berawal dari soundtrack drama, mulai banyak remaja Indonesia yang mengulik mengenai K-Pop dan para idolanya. Soundtrack sebuah drama Korea biasanya dibawakan oleh penyanyi atau salah satu anggota dari grup idola KPop. Generasi kedua ini bisa dibilang sebagai masa keemasan (golden era) bagi KPopers (penggemar K-pop). Masa ini merupakan sesi pengenalan K-pop di Indonesia. Bahkan karena inilah, musik Indonesia mulai meniru budaya korea. Munculnya boyband dan girlband Indonesia di permusik Indonesia seperti Smash, Cherrybelle, 7 Icons, dan masih banyak lagi. Namun sayangnya boyband dan girlband Indonesia masa sinarnya tidak selama idol K-Pop juga kurang bersinar layaknya mereka. Semoga kedepannya terdapat solusi untuk masalah ini, agar

Indonesia juga dapat bersaing kususny dalam kancah Entertainment bersama negara maju lainnya.

Puncaknya pada gelombang ketiga yang terjadi awal tahun 2010-an sampai saat ini. korean wave sukses mencapai belahan dunia lainnya seperti Eropa, Australia, Amerika, dan Afrika. Musik Korea pertama kali mengguncang dunia ketika penyanyi Psy dengan lagunya berjudul “Gangnam Sytle” pada tahun 2012 berhasil bertengger di British Official Singles Chart, peringkatke-2 di Billboard’s Hot 100 di AS, dan mendominasi tangga musik di lebih dari 30 negara. Selanjutnya, popularitas yang sama turut dinikmati oleh boyband dan girlband Korea seperti EXO, Big Bang, ShiNee, Super Junior, Girl’s Generations, dan masih banyak lagi. Salah satu boyband Korea bernama Bangtan Sonyeodan atau yang populer dengan singkatan BTS (Beyond The Scene) menjadi buah bibir dunia. Dengan dukungan puluhan juta penggemarnya yang menamakan diri sebagai A.R.M.Y (Adorable Representative MC for Youth), grup yang memulai debutnya tahun 2013 ini berhasil menembus tangga lagu AS di tahun 2017 dengan lagu berjudul “DNA”³.

2. Drama korea menjadi budaya populer

Serial drama yang kini menjadi ekspor terbesar sistem penyiaran di Korea. Perkembangan industri ini dipicu oleh kompetisi ketat di antara jaringan pertelevisian untuk mencapai rating tertinggi. Mayoritas drama yang disiarkan adalah yang berbasis pada historis dan romantisme sehingga cocok

³ Lailatul Mumtaza dan Isa Anshori, Dobrakan Korean Wave yang Berhasil Menghipnotis Dunia, Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi dan Sosial Budaya, Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, Surabaya, Vol. 28, No. 2, 2022, Hal. 49

untuk dikonsumsi penonton dari berbagai lapisan. media cetak yang meliputi koran dan majalah; hingga sistem televisi yang berdiri di pusat budaya media. Drama Korea merupakan salah satu media” merupakan salah satu medan di mana budaya populer itu terbentuk. dalam penyebaran budaya dan kini semakin digemari di kalangan penonton, para penonton merasa bahwa menonton drama Korea adalah suatu kebutuhan, dengan menggunakan media televisi, sehingga hal ini membuat stasiun televisi yang mampu memiliki peran yang penting dalam kebutuhan mereka Hal ini tentu membuat stasiun televisi tersebut semakin mampu mempengaruhi penontonnya, sehingga semakin besar kemungkinan bahwa media dan pesan yang mereka produksi memiliki efek terhadap penonton⁴.

B. Teori Model Albert Bandura

Teori pembelajaran sosial merupakan perluasan dari teori belajar perilaku yang tradisional (behavioristik). Teori pembelajaran sosial ini dikembangkan oleh Albert Bandura. Teori ini menerima sebagian besar dari prinsip-prinsip teoriteori belajar perilaku, tetapi memberi lebih banyak penekanan pada efek-efek dari isyarat-isyarat pada perilaku, dan pada proses-proses mental internal. Salah satu asumsi paling awal mendasari teori pembelajaran sosial Bandura adalah manusia cukup fleksibel dan sanggup mempelajari bagaimana kecakapan bersikap maupun berperilaku. Titik pembelajaran dari semua ini adalah pengalaman- pengalaman tak terduga

⁴ Velda Ardia, Drama Korea dan Budaya Populer, Jurnal Ilmu Komunikasi LONTAR, Vol. 2, No. 3, 2014.

(*vicarious experiences*). Meskipun manusia dapat dan sudah banyak belajar dari pengalaman langsung, namun lebih banyak yang mereka pelajari dari aktivitas mengamati perilaku orang lain.

Asumsi awal memberi isi sudut pandang teoritis Bandura dalam teori pembelajaran sosial yaitu:

1. Pembelajaran pada hakikatnya berlangsung melalui proses peniruan (*imitation*) atau pemodelan (*modeling*).
2. Dalam *imitation* atau *modeling* individu dipahami sebagai pihak yang memainkan peran aktif dalam menentukan perilaku mana yang hendak ia tiru dan juga frekuensi serta intensitas peniruan yang hendak ia jalankan.
3. *Imitation* atau *modeling* adalah jenis pembelajaran perilaku tertentu yang dilakukan tanpa harus melalui pengalaman langsung.
4. Dalam *Imitation* atau *modeling* terjadi penguatan tidak langsung pada perilaku tertentu yang sama efektifnya dengan penguatan langsung untuk memfasilitasi dan menghasilkan peniruan. Individu dalam penguatan tidak langsung perlu menyumbangkan komponen kognitif tertentu (seperti kemampuan mengingat dan mengulang) pada pelaksanaan proses peniruan.
5. Mediasi internal sangat penting dalam pembelajaran, karena saat terjadi adanya masukan indrawi yang menjadi dasar pembelajaran dan perilaku dihasilkan, terdapat operasi internal yang mempengaruhi hasil akhirnya.

Bandura yakin bahwa tindakan mengamati memberikan ruang bagi manusia untuk belajar tanpa berbuat apapun. Manusia belajar dengan mengamati perilaku orang lain.

Vicarious learning adalah pembelajaran dengan mengobservasi orang lain. Fakta ini menantang ide behavioris bahwa faktor-faktor kognitif tidak dibutuhkan

dalam penjelasan tentang pembelajaran. Bila orang dapat belajar dengan mengamati, maka mereka pasti memfokuskan perhatiannya, mengkonstruksikan gambaran, mengingat, menganalisis, dan membuat keputusan-keputusan yang mempengaruhi pelajaran. Bandura percaya penguatan bukan esensi pembelajaran. Meski penguatan memfasilitasi pembelajaran, namun bukan syarat utama. Pembelajaran manusia yang utama adalah mengamati model-model, dan pengamatan inilah yang terus menerus diperkuat.

Fungsi penguatan dalam proses modeling, yaitu sebagai fungsi informasi dan fungsi motivasi. Penguat memiliki kualitas informatif maksudnya, tindakan penguatan dan proses penguatan itu sendiri bisa memberitahukan pada manusia perilaku mana yang paling adaptif. Manusia bertindak dengan tujuan tertentu. Dalam pengertian tertentu, manusia belajar melalui pengalaman mengenai apa yang diharapkan untuk terjadi, dan demikian mereka bisa menjadi semakin baik dalam memperkirakan perilaku apa yang akan memaksimalkan peluang untuk berhasil. Dengan demikian pengetahuan atau kesadaran manusia mengenai konsekuensi perilaku tertentu bisa membantu mengoptimalkan efektivitas suatu program pembelajaran.

Selanjutnya, penguat dalam teori pembelajaran sosial dipahami sebagai hal yang memiliki kualitas motivasi. Maksudnya, manusia belajar melakukan antisipasi terhadap penguat yang akan muncul dalam situasi tertentu, dan perilaku antisipasi awal ini menjadi langkah awal dalam banyak tahapan perkembangan. Orang tidak memiliki kemampuan untuk melihat masa depan, tetapi mereka bisa mengantisipasi konsekuensi apa yang akan muncul dari perilaku tertentu berdasarkan apa yang mereka pelajari dari pengalaman baik dan buruk yang telah dialami orang lain (dan yang terpenting, tanpa langsung menjalani sendiri pengalaman itu).

Dengan demikian inti dari pembelajaran modeling adalah:

1. Mencakup penambahan dan pencarian perilaku yang diamati, untuk kemudian melakukan generalisasi dari satu pengamatan ke pengamatan lain.
2. Modeling melibatkan proses-proses kognitif, jadi tidak hanya meniru. Tetapi menyesuaikan diri dengan tindakan orang lain dengan representasi informasi secara simbolis dan menyimpannya untuk digunakan di masa depan.
3. Karakteristik modeling sangat penting. Manusia lebih menyukai model yang statusnya lebih tinggi daripada sebaliknya, pribadi yang berkompeten daripada yang tidak kompeten dan pribadi yang kuat daripada yang lemah. Artinya konsekuensi dari perilaku yang dimodelkan dapat memberikan efek bagi pengamatnya.
4. Manusia bertindak berdasarkan kesadaran tertentu mengenai apa yang bisa ditiru dan apa yang tidak bisa. Tentunya manusia mengantisipasi hasil tertentu dari modeling yang secara potensial bermanfaat.

Kajian asumsi penting lain yang perlu dibahas dalam teori belajar sosial Albert Bandura adalah determinisme timbal balik (*reciprocal determinism*). Menurut pandangan ini, pada tingkatan yang paling sederhana masukan indrawi (*sensory input*) tidak serta merta menghasilkan perilaku yang terlepas dari pengaruh sumbangan manusia secara sadar. Sistem ini menyatakan bahwa tindakan manusia adalah hasil dari interaksi tiga variabel, lingkungan, perilaku dan kepribadian.

Inti *reciprocal determinism* adalah manusia memproses informasi dari model dan mengembangkan serangkaian gambaran simbolis perilaku melalui

pembelajaran yang bersifat coba-coba kemudian disesuaikan dengan manusia. Ketiga faktor yang resiprok ini tidak perlu sama kuat atau memiliki kontribusi setara. Potensi relatif ketiganya beragam, tergantung pribadi dan situasinya. Pada waktu tertentu perilaku mungkin lebih kuat pengaruhnya. Namun, di lain waktu lingkungan mungkin memberikan pengaruh paling besar. Meskipun perilaku dan lingkungan terkadang bisa menjadi kontributor terkuat suatu kinerja namun, kognisilah (kepribadian) kontributor yang paling kuat. Kognisi mempengaruhi perilaku, perilaku mempengaruhi kognisi. Lingkungan mempengaruhi perilaku, perilaku mempengaruhi lingkungan. Kognisi mempengaruhi lingkungan. Lingkungan mempengaruhi kognisi.

Pola *reciprocal determinism* ini menggunakan umpan balik, sampai akhirnya menemukan perilaku yang tepat sesuai dengan apa yang dikehendaki. Dengan demikian pembelajaran bukanlah merupakan proses sederhana di mana individu menerima suatu model dan kemudian meniru perilakunya, tetapi merupakan langkah yang jauh lebih kompleks di mana individu mendekati perilaku model melalui internalisasi atas gambaran yang ditampilkan oleh si model, kemudian diikuti dengan upaya menyesuaikan gambaran itu.

Bandura akhirnya memperluas konsep ini dengan nilai diri (*selfvalue*) dan keyakinan diri (*self-efficacy*). *Self-efficacy* adalah faktor person (kognitif) yang memainkan peran penting dalam teori pembelajaran Bandura. *Self-efficacy* yakni keyakinan bahwa seseorang biasa menguasai situasi dan menghasilkan perilaku yang positif. Keyakinan pada kemampuan diri sendiri untuk mengorganisir dan menggerakkan sumber-sumber tindakan yang dibutuhkan untuk mengelola situasi-situasi yang akan datang.

Individu mengamati model bila ia percaya bahwa dirinya mampu mempelajari atau melakukan perilaku yang dimodelkan. Pengamatan terhadap model yang mirip mempengaruhi *Self-efficacy* (Kalau mereka bisa, saya juga bisa). Tinggi-rendahnya *Self-efficacy* berkombinasi dengan lingkungan yang responsif dan tidak responsif untuk menghasilkan empat variabel yang paling bisa diprediksi berikut ini:

1. Bila *Self-efficacy* tinggi dan lingkungan responsif, hasil yang paling bisa diperkirakan ialah kesuksesan.
2. Bila *Self-efficacy* rendah dan lingkungan responsif, manusia dapat menjadi depresi saat mereka mengamati orang lain berhasil menyelesaikan tugas-tugas yang menurut mereka sulit.
3. Bila *Self-efficacy* tinggi bertemu dengan situasi lingkungan yang tidak responsif, manusia akan berusaha keras mengubah lingkungannya. Mereka mungkin akan menggunakan protes, aktivisme sosial, bahkan kekerasan untuk mendorong perubahan. Namun, jika semua upaya gagal, Bandura berhipotesis bahwa manusia mungkin akan menyerah, mencari alternatif lain, atau mencari lingkungan lain yang lebih responsif. Akhirnya,
4. Bila *Self-efficacy* rendah berkombinasi dengan lingkungan yang tidak responsif, manusia akan merasakan apati, mudah menyerah dan merasa tidak berdaya.

Self-efficacy dalam modeling akan mengacu pada tindakan-tindakan manusia, yang antara lain:

1. Manusia akan meneruskan merubah rencana ketika sadar konsekuensi dari setiap tindakan

2. Manusia memiliki kemampuan memprediksi. Mengantisipasi hasil tindakan dan memilih perilaku mana yang dapat menghasilkan keluaran yang diinginkan serta menghindari yang tidak diinginkan.
3. Manusia sanggup memberikan reaksi diri dalam proses motivasi dan pengaturan terhadap setiap tindakan. Akhirnya
4. Manusia dapat melakukan refleksi diri. Menguji dirinya sendiri. Mengevaluasi sendiri motivasi, nilai, makna, dan tujuan hidupnya, bahkan sanggup memikirkan ketepatan pemikirannya sendiri. Selfefficacy melakukan tindakan-tindakan yang akan menghasilkan efek yang diinginkan.

Aspek-aspek yang mengatur pembelajaran dengan modeling, yaitu:

1. Perhatian

Apakah faktor-faktor yang mengatur perhatian ini? Pertama, mengamati model yang padanya kita sering mengasosiasikan diri. Kedua, model-model yang atraktif lebih banyak diamati. Individu harus mampu memberi perhatian pada model, kejadian dan unsurunsurnya. Jika individu tidak bisa memberikan perhatian yang tepat pada suatu model, maka tidak mungkin terjadi peniruan. Faktor-faktor pengamatan, kapasitas indrawi dan kompleksitas kejadian yang menjadi model merupakan faktor penting dalam proses perhatian ini.

2. Representasi

Agar pengamatan dapat membawa respons yang baru, maka polapola tersebut harus direpresentasikan secara simbolis di dalam memori. Proses menyimpan ciri-ciri terpenting atau perbuatan secara simbolis dari suatu kejadian sehingga bisa dipanggil kembali dan digunakan ketika diperlukan.

Ciri-ciri yang tersimpan dapat dalam bentuk pengkodean yang membantu kita mengujicobakan perilaku secara simbolis.

3. Produksi perilaku

Setelah memberi perhatian kepada sebuah model dan mempertahankan apa yang sudah diamati, kita akan menghasilkan perilaku. Individu mampu secara fisik melakukan perilaku tersebut. Beberapa pertanyaan tentang perilaku yang dijadikan model, Pertama, bagaimana saya melakukan hal tersebut. Kedua, sudah benarkah tindakan saya ini?

4. Motivasi

Pembelajaran dengan mengamati paling efektif ketika subjek yang belajar termotivasikan untuk melakukan perilaku yang dimodelkan. Meskipun pengamatan terhadap orang lain dapat mengajarkan kita bagaimana melakukan sesuatu, tapi mungkin kita tidak memiliki keinginan untuk melakukan tindakan yang dibutuhkan. *Reinforcement* dapat memainkan beberapa peran dalam modeling. Bila mengantisipasi bahwa kita akan diperkuat untuk meniru tindakan seorang model, kita mungkin akan lebih termotivasi untuk memperhatikan, mengingat dan mereproduksi perilaku itu. Bandura mengidentifikasi tiga bentuk reinforcement yang dapat mendorong modeling. Pertama, pengamat mungkin mereproduksi perilaku model dan menerima reinforcement langsung. Kedua, melakukan reinforcement tidak langsung bisa berupa *vicarious reinforcement*. Pengamat mungkin hanya melihat perilaku orang lain diperkuat dan produksi perilakunya meningkat. Dan bentuk ketiga *self-reinforcement* atau mengontrol *reinforcement* sendiri. Bentuk *reinforcement* ini penting bagi guru maupun siswa.

Untuk menerapkan proses modeling kebanyakan pengamatan dimotivasi oleh harapan bahwa modeling yang tepat terhadap orang yang ditiru akan menghasilkan penguatan, juga penting diperhatikan bahwa orang juga belajar dengan melihat orang lain dikuatkan atau dihukum karena terlibat dalam perilaku tertentu. Ada lima kemungkinan hasil dari modeling, yaitu:

1. Mengarahkan perhatian. Dengan modeling orang lain, kita bukan hanya belajar tentang berbagai tindakan, tetapi juga melihat berbagai objek terlibat dalam tindakan-tindakan tersebut.
2. Menyempurnakan perilaku yang sudah dipelajari. Modeling menunjukkan perilaku mana yang sudah kita pelajari digunakan.
3. Memperkuat atau memperlemah hambatan. Modeling perilaku dapat diperkuat atau diperlemah tergantung konsekuensi yang dialami.
4. Mengajarkan perilaku baru. Jika dalam modeling berperilaku cara baru (melakukan hal-hal baru), maka terjadi efek pemodelan.
5. Membangkitkan Emosi. Melalui modeling, orang dapat mengembangkan reaksi emosional terhadap situasi yang pernah dialami secara pribadi.