

## **BAB II**

### **KERANGKA TEORI**

#### **1.1 Pendahuluan**

Bab ini berisikan pendahuluan, tinjauan pustaka, penelitian yang relevan, landasan teori mengenai variabel independen *K-pop Idol* dan juga variabel dependen gaya hidup. Lalu selain itu di dalam penelitian ini diuraikan juga seperti kerangka berfikir, hipotesis penelitian, desain penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, serta teknik analisis dalam mengolah data yang didapatkan dan juga hipotesis statistik. Dalam penulisan skripsi ini peneliti juga menggali informasi dari peneliti-peneliti sebelumnya sebagai bahan perbandingan. Peneliti juga menggali informasi melalui data sekunder yang ada seperti buku-buku, skripsi, *E-book* dan jurnal mengenai informasi mengenai teori yang berkaitan dengan judul untuk memperoleh landasan landasan teori ilmiah.

#### **1.2 Tinjauan Pustaka**

Setelah melakukan peninjauan, penulis juga mendapatkan beberapa penelitian terdahulu yang mengkaji tentang pengaruh *hallyu*.

Penelitian pertama pada penelitian Dwi Febrianti (2021) yang meneliti tentang Pengaruh Budaya Populer Korea terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Kota Palembang dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Sumber data didapatkan melalui kuesioner dan juga observasi dengan teknis analisa data deskriptif dan teknik inferensial. Hasil penelitian ini dengan menggunakan uji linear sederhana yaitu dalam hal ini ditemukan bahwa budaya populer Korea berpengaruh positif terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Kota Palembang. Dimana berarti

budaya populer Korea berpengaruh sangat besar terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Kota Palembang.

Penelitian kedua pada penelitian Karina Amaliantami Putri (2019) yang berjudul “*Korean Wave dalam fanatisme dan Konstruksi Gaya Hidup Generasi Z*”, metode penelitian menggunakan teknik *purposive* informan untuk penemuan informan dan berfokus pada metode etnografi. Hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan gaya hidup generasi Z yang terbentuk karena status mereka sebagai penggemar *hallyu* yang berarti terdapat pengaruh *hallyu* terhadap perubahan pada gaya hidup generasi Z.

Penelitian ketiga pada penelitian oleh Park Junyong (2020) yang meneliti tentang Pengaruh *hallyu* dalam menarik mahasiswa asing oleh institusi pendidikan tinggi dalam negeri. Penelitian yang dipakai dalam penelitian ini adalah menggunakan metode kuantitatif dengan menggunakan tekni PPML. Hasil dari penelitian ini ditemukan bahwa *hallyu* memiliki efek positif dalam menarik mahasiswa asing oleh institusi pendidikan tinggi domestik, dan mengurangi efek negatif yang disebabkan oleh jarak fisik antar negara.

### **1.3 Landasan Teori**

#### **1.3.1 Hallyu**

Ariffin dalam (Syarida Puspa A. 2019) menyatakan :

*“The term ‘Korean Wave’, also known as Hallyu or Hanryu, refers to the popularity of South Korean popular culture in other Asian countries. Korean popular culture such as movies, TV dramas, and pop music is overwhelmingly powerful and TV dramas are one of the most remarkable popular cultures of these.”*

(Korean Wave, dikenal juga dengan Hallyu atau Hanryu, adalah sebuah popularitas budaya populer yang berasal dari Korea Selatan di negara-negara Asia lainnya. Produk budaya Korea seperti drama-drama, film-film dan musik pop sangat kuat dan salah satu yang menjadi ikon budaya populer dalam Korean Wave ini adalah musik dan drama-drama Korea.). Ariffin dalam Syarida Puspa A. (2019). Lalu menurut Yecies dalam Syarida Puspa A. (2019:17)

*“Hallyu is an intensive and extensive wave of popular Korean culture.”*  
(Hallyu adalah sebuah gelombang yang pekat dan luas dari budaya Korea).

Definisi yang di kemukakan oleh Han & Lee dalam Syarida Puspa A. (2019:17)

*“Originally, the Korean Wave, or Hallyu, is referred as the phenomenon of Korean pop culture, such as TV dramas, films, pop music, fashion, and online games being widely embraced and shared among the people of Japan, China, Hong Kong, Taiwan, and other Asian countries.”*

(Korean Wave, atau Hallyu, diartikan sebagai sebuah fenomena budaya Korean pop, seperti drama-drama TV, film-film, musik pop, fesyen, dan gim online yang telah disukai dan tersebar diantara masyarakat Jepang, Cina, Hongkong, Taiwan, dan negara-negara Asia lainnya). Kim dalam Syarida Puspa A. (2019:17-18) menyatakan :

*“Hallyu (Korean Wave) is very popular among young people enchanted with Korean music (K-pop), dramas (K-drama), movies, fashion, food, and beauty in China, Taiwan, Hong Kong, Vietnam, etc.”*

(Hallyu (Korean Wave) dengan musik Korea (K-pop), drama-drama (K-drama), film-film, fesyen, makanan, dan produk kecantikan sangat populer diantara para remaja penyuka budaya hallyu di Cina, Taiwan, Hong Kong, Vietnam, dan lainnya). Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Korean Wave adalah sebuah fenomena tren budaya yang dipengaruhi dari beberapa instrumen seperti K-Pop K-Drama, fashion, dance, pariwisata, dan juga makanan.

Faktor-faktor hallyu adalah K-pop, K-drama, K-cosmetic, dan K-fashion.

### 1.3.2 *K-pop* dan *Idol*

*K-pop* adalah sebuah budaya musik populer yang berasal dari Korea selatan. Banyak artis dan para kelompok musik pop Korea sudah menembus batas dalam negeri dan juga sebuah kepopuleran dari manca negara. Diberbagai negara kegandrungan terhadap musik *K-pop* merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari budaya *hallyu*. Menurut Sarah Leung dalam Musiam Suci (2019) *K-pop* telah dengan sukses menghasilkan sebuah konstruksi citra, seksualitas, femininitas, maskulinitas dan moralitas yang baru pada masyarakat. Dimana berarti masyarakat dinyatakan cenderung dapat mengetahui dan mengidentifikasi nilai budaya yang dibawa oleh *hallyu* melalui produk-produk yang telah beredar. Penggemar *K-pop* juga akhirnya akan mencari tahu dan belajar lebih banyak lagi tentang budaya *hallyu*. Sedangkan *Idol* atau idola yaitu adalah seseorang yang bakat, prestasi, status atau penampilan fisiknya secara khusus diakui oleh para penggemarnya. Raviv dalam Yu Jin Kim (2018). Dari uraian diatas dapat diketahui bahwa *K-pop* merupakan bagian dari *hallyu* sehingga penelitian ini menggunakan indikator *hallyu*.

#### 1.3.2.1 Indikator *Hallyu*

Indikator *hallyu* menurut Ariffin dalam Syarida Puspa A. (2019) adalah :

1. *Role Model*(Panutan)

eseorang yang meniru segala hal yang dijadikan inspirasinya (panutan).

2. *Expression of Idolzation* (Ekspresi dan Pemujaan)

Ekspresi atau bisa disebut perilaku seseorang yang sangat memuja *idolnya*.

Terbagi dalam 2 sub, yang pertama adalah *Imitation* (Peniruan), seseorang meniru segala hal yang dijadikan inspirasinya. Kedua, *Knowlegde and Consumerism* (Pengetahuan dan Pola Konsumsi) perilaku seseorang yang

mencari tahu tentang sesuatu yang menurut mereka sedang tren dan hal-hal yang patut di konsumsi.

### 1.3.3 Gaya Hidup

Menurut Kotler dan Keller dalam Wahyu Safitri, (2021) gaya hidup adalah pola hidup seseorang yang diekspresikan dalam sebuah aktivitas, minat dan opininya yang menggambarkan keseluruhan seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Sedangkan menurut Sumarwan dalam Wahyu Safitri (2021) gaya hidup sering digambarkan dengan kegiatan, minat dan opini dari seseorang (*activities, interest, and opinions*). Gaya hidup seseorang tidak permanen, dan biasanya cepat berubah. Untuk menyesuaikan perubahan hidupnya Seseorang mungkin akan dengan cepat mengganti model dan merek pakaiannya karena menyesuaikan dengan perubahan hidupnya.

Menurut Plummer dalam Ledy Femina Sitanggang, (2021) gaya hidup adalah suatu pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktifitas, minat dan opininya. “gaya hidup diidentifikasi oleh cara hidup seseorang bagaimana orang itu menghabiskan waktu mereka (aktifitas), yang menurut mereka penting dan sebuah prioritas (ketertarikan), dan juga yang mereka pikirkan tentang dunia sekitarnya”. Jadi gaya hidup adalah suatu pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktifitas, minat dan opininya.

Dari teori yang dikemukakan para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa gaya hidup adalah bagaimana seseorang dalam menjalani hidupnya dalam kegiatan,

hobi dan pemikirannya dikehidupan seseorang tersebut dan yang terkhusus bagaimana mereka dalam mencerminkan kedudukan seseorang dilingkungan hidupnya.

### **1.3.3.1 Indikator Gaya Hidup**

Menurut Sumarwan dalam Wahyu Safitri,(2021:2) indikator gaya hidup yaitu :

1. *Activities* (Kegiatan) adalah mengungkapkan apa yang di kerjakan konsumen, produk apa yang di beli atau di gunakan, kegiatan apa yang di lakukan untuk mengisi waktu luang . Walaupun kegiatan ini biasanya dapat di amati alasan untuk tindakan tersebut jarang dapat diukur secara langsung.
2. *Interest* (Minat) mengemukakan apa minat dan juga prioritas dalam hidup konsumen tersebut.
3. *Opinion* (Opini) adalah berkisar sekitar pandangan dan perasaan konsumen dalam menanggapi isu-isu global, lokal orat ekonomi dan sosial. Opini digunakan untuk mendeskripsikan penafsiran, harapan dan evaluasi seperti kepercayaan mengenai maksud orang lain, antisipasi sehubungan dengan peristiwa masa datang dan penimbangan konsekuensi yang memberi ganjaran atau menghukum dari jalannya tindakan alternatif.

### **1.3.3.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Gaya Hidup**

Faktor – faktor yang mempengaruhi gaya hidup seseorang apa dilihat dari perilaku yang dilakukan oleh individu seperti kegiatan-kegiatan untuk mendapatkan atau mempergunakan barang-barang dan jasa, termasuk didalamnya proses pengambilan keputusan pada penentuan kegiatan-kegiatan tersebut. Wahyu Safitri (2021:3). Faktor-faktor yang mempengaruhi gaya hidup seseorang ada 2 yaitu faktor

berasal dari dalam diri individu (internal) dan faktor yang berasal dari luar (Eksternal) sebagai berikut:

#### 1. Sikap

Sikap berarti keadaan jiwa dan keadaan fikir yang dipersiapkan untuk memberikan tanggapan terhadap suatu objek yang diorganisasi melalui pengalaan dan mempengaruhi secara langsung pada perilaku. Keadaan jiwa tersebut dapat dipengaruhi oleh tradisi, kebiasaan, kebudayaan dan lingkungan sosialnya.

#### 2. Pengalaman dan Pengamatan

Pengalaman dapat mempengaruhi pengamatan sosial dalam tingkah laku, pengalaman dapat diperoleh dari semua tindakannya dimasa lalu dan dapat dipelajari, melalui belajar, seseorang akan dapat memperoleh pengalaman. Hasil dari pengalaman sosial akan dapat membentuk pandangan terhadap suatu objek tertentu.

#### 3. Kepribadian

Kepribadian adalah konfigurasi karakteristik individu dan cara berperilaku yang menentukan perbedaan perilaku dari setiap individu.

#### 4. Konsep diri

Faktor lain yang menentukan kepribadian individu adalah konsep diri. Konsep diri sudah menjadi pendekatan yang dikenal sangat luas untuk menggambarkan sebuah hubungan antara konsep diri konsumen dengan image merek. Bagaimana individu memandang dirinya akan mempengaruhi minat terhadap suatu objek. Konsep diri sebagai inti dari

pola kepribadian akan menentukan perilaku individu dalam menghadapi permasalahan hidup.

#### 5. Motif

Perilaku individu muncul karena adanya motif kebutuhan untuk merasa aman dan kebutuhan terhadap prestise merupakan beberapa contoh tentang motif. Jika motif seseorang tentang kebutuhan akan prestise itu besar maka akan membentuk gaya hidup yang cenderung mengarah pada gaya hidup hedonis.

#### 6. Persepsi

Persepsi adalah dimana proses seseorang memilih, mengatur, dan menginterpretasikan informasi untuk membentuk suatu gambar yang berarti mengenai dunia.

### 1.4 Keaslian Penelitian

Dalam penelitian yang sudah penulis jabarkan dalam sub bab tinjauan pustaka, walaupun memiliki kesamaan mengkaji tentang *hallyu* dan gaya hidup, ada beberapa perbedaan yang terlihat, adalah sebagai berikut :

Penelitian pertama pada penelitian Dwi Febrianti (2021) yang meneliti tentang meneliti tentang Pengaruh Budaya Populer Korea terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Kota Palembang dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Dengan teknik analisis data deskriptif dan teknik inferensial. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang adakah pengaruh Budaya Populer Korea terhadap Perubahan Perilaku Remaja di Kota Palembang. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti teliti adalah pada objek penelitiannya.



Penelitian kedua pada penelitian Karina Amaliantami Putri (2019) yang berjudul “Korean Wave dalam fanatisme dan Konstruksi Gaya Hidup Generasi Z”, perbedaan dengan penelitian sekarang adalah penelitian sekarang peneliti menggunakan metode kuantitatif sedangkan penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dan juga perbedaan kedua adalah pada objek yang diteliti.

Penelitian ketiga pada penelitian oleh Park Junyong (2020) yang meneliti tentang Pengaruh *hallyu* dalam menarik mahasiswa asing oleh institusi pendidikan tinggi dalam negeri. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Perbedaan dengan penelitian yang peneliti teliti adalah pada objek penelitian yang diteliti.

### **1.5 Kerangka Pemikiran Penelitian**

*Hallyu* dapat memberikan pengaruh terhadap gaya hidup seseorang. Pada penelitian Arisya Sally Maghfirah (2022) yang berjudul “Pengaruh Budaya *K-pop* terhadap Kehidupan Mahasiswa Universitas Diponegoro” , hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa *hallyu* (budaya Korea) berpengaruh terhadap gaya hidup di kalangan mahasiswa Universitas Di Ponegoro melalui cara berpakaian dan cara ber-*make up*. Selain itu pada penelitian Karina Amaliantami Putri (2019) yang berjudul “*Korean Wave dalam fanatisme dan Konstruksi Gaya Hidup Generasi Z*”, hasil dari penelitian ini adalah menunjukkan gaya hidup generasi Z yang terbentuk karena status mereka sebagai penggemar *hallyu* yang berarti terdapat pengaruh *hallyu* terhadap perubahan pada gaya hidup generasi Z.

### **1.6 Hipotesis Penelitian**

Berdasarkan kerangka teori, penelitian relevan, dan kerangka pemikiran maka hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut :

Ho : Tidak terdapat pengaruh *K-pop Idol* terhadap gaya hidup mahasiswa Angkatan 2018 Program Studi Bahasa Korea Universitas Nasional.

Ha : Terdapat pengaruh *K-pop Idol* terhadap gaya hidup mahasiswa Angkatan 2018 Program Studi Bahasa Korea Universitas Nasional.

## 1.7 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono Ilham Agustian, (2019:43) variabel adalah suatu atribut atau sidat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel independen (X) dan variabel dependen (Y). Adapun penjelasannya sebagai berikut:

### 1. Variabel Independen (X)

Menurut Sugiyono dalam Ilham Agustian, (2019:44) variabel independen atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi perubahannya suatu variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel independen (X) adalah fanatisme

### 2. Variabel Dependen (Y)

Menurut Sugiyono dalam Ilham Agustian, (2019:44) variabel dependen atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau akibat dari karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel dependen (Y) adalah gaya hidup mahasiswa angkatan 2018 program studi bahasa Korea Universitas Nasional.

## 1.8 Metodologi Penelitian

### 1.8.1 Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara daring kepada mahasiswa Bahasa Korea Universitas Nasional melalui *google form*.

### 1.8.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini direncanakan berlangsung selama 4 bulan. Waktu pelaksanaan penelitian ini dilakukan dari bulan April sampai bulan Juli 2022. Penelitian ini dilakukan dari pengamatan awal hingga pengumpulan data primer maupun data sekunder. Kegiatan penelitian disajikan pada

Tabel 2.1 Waktu Penelitian

Kegiatan	Tahun 2022																			
	April				Mei				Juni				Juli				Agustus			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Persiapan Penelitian																				
Pembuatan Jadwal																				
Pengumpulan Data																				
Pengolahan Data																				
Analisa Data																				
Penyusunan Data																				
Sidang Skripsi																				

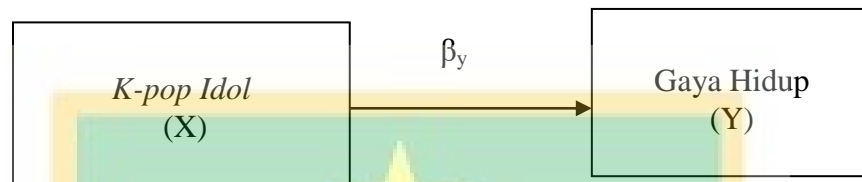
### 1.8.3 Desain Penelitian

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh *K-pop Idol* terhadap gaya hidup. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif. Metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis bersifat kuantitatif / statistik dengan tujuan untuk menggambarkan dan menguji hipotesis yang telah ditetapkan, (Sugiyono,

2018:15). Pola hubungan variable X dan Y dapat dilihat pada gambar 2.1. dibawah ini

**Gambar 2.1**

**Hubungan Variabel X dan Y**



Keterangan :

X : K-pop Idol

Y : Gaya Hidup

$\beta_y$  : Koefisien regresi pengaruh X terhadap Y

#### **1.8.4 Populasi, Sampel, dan Teknik Sampling**

##### **1.8.4.1 Populasi**

Populasi adalah sebuah objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Sugiyono dalam Annisa Ananda Putri, (2020). Populasi dalam penelitian mahasiswa Universitas Nasional Fakultas Bahasa dan Sastra Bahasa Korea angkatan 2018 yang berjumlah 159 orang.

##### **1.8.4.2 Sampel dan Teknik Sampling**

Menurut Sitohang, (2019: 112) sampel adalah bagian dari populasi sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Teknik pengambilan sample dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *non probability sampling* dengan metode purposive

sampling. Menurut Sugiyono, dalam Jasmalinda, (2021:2200) teknik *non probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dimana tidak semua anggota populasi diberi kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi sebuah sampel penelitian. Artinya agar dapat menjawab permasalahan dalam penelitian peneliti hanya mengambil sampel dengan menetapkan ciri-ciri khusus. Dan menurut Sugiono dalam Yova Bella, (2019:) metode *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan suatu pertimbangan tertentu. Jumlah sampel dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan teori Slovin dengan perhitungan sebagai berikut :

$$n = \frac{N}{1 + Ne^2}$$

Dengan ketentuan :

n : Ukuran sample

N = Ukuran Populasi

e = Margin Kesalahan pengambilan sampel yang diinginkan adalah 0,05

Populasi dalam penelitian ini 159 orang, sehingga jika dihitung dengan rumus

Slovin :

$$n = \frac{159}{1 + (159 \times 0,05^2)}$$

n = 113,7746 (dibulatkan menjadi 114).

### 1.8.5 Instrumen Penelitian

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang dilakukan dengan pengumpulan dan pengolahan data menggunakan kuisisioner yang diisi langsung oleh responden. Pengukuran data dalam variabel yang dianalisis menggunakan instrumen kuesioner dengan skala *Likert* untuk variabel *K-pop Idol*

dan Gaya Hidup. Skala penilaian ini berisi lima tingkat preferensi jawaban dengan pilihan sebagai berikut: Sangat Setuju (5), Setuju (4), Kurang Setuju (3), Tidak Setuju (2) atau Sangat Tidak Setuju (1).

**Tabel 2.2 Bobot/Skor Skala Likert Kuesioner**

<b>Bobot/Skor</b>	<b>Jawaban</b>	<b>Kode</b>
5	Sangat Setuju	SS
4	Setuju	S
3	Kurang Setuju	KS
2	Tidak Setuju	TS
1	Sangat Tidak Setuju	STS

Semua instrumen diuji coba terlebih dahulu sebelum dipergunakan dalam penelitian yang sesungguhnya. Uji instrumen penelitian meliputi uji keabsahan (*validity*) dan uji keandalan (*reliability*). Berdasarkan hasil pengujian tersebut diperoleh butir-butir instrumen valid dan yang tidak valid. Instrumen yang tidak valid dibuang dan tidak dipergunakan dalam penelitian. Berdasarkan butir-butir pernyataan yang valid selanjutnya ditentukan reliabilitas instrumen.

Pengembangan instrumen ditempuh melalui beberapa cara, yaitu: (1) menyusun dimensi dan indikator variabel penelitian; (2) melakukan uji coba instrument (3) melakukan pengujian validitas dan reliabilitas instrumen

## **1.9 Hasil Uji Validitas dan Reabilitas**

### **1.9.1 Pengertian**

#### **1. Uji Validitas**

Menurut Sugiyono dalam R. Ratika Zahra,(2018 : 49) menunjukkan derajat ketepatan antara data yang sesungguhnya terjadi pada objek dengan data yang dikumpulkan oleh peneliti.

## 2. Uji Realibilitas

Menurut Indrawati dalam R. Ratika Zahra, (2018 : 50 ) menyatakan bahwa uji reliabilitas adalah adalah menyangkut tingkat keterpercayaan, keterandalan, konsistensi, atau kestabilan hasil suatu pengukuran.

### 1.9.2 Variabel *K-pop Idol*

#### 1.9.2.1 Definisi Konseptual

Korean Wave, dikenal juga dengan *Hallyu* atau *Hanryu*, adalah sebuah popularitas budaya populer yang berasal dari Korea Selatan di negara-negara Asia lainnya. Produk budaya Korea seperti drama-drama, *film-film* dan musik pop sangat kuat dan salah satu yang menjadi ikon budaya populer dalam Korean Wave ini adalah musik dan drama-drama Korea.). Ariffin dalam (Syarida Puspa A. 2019).

Indikator dari *hallyu* yaitu 1). *Role Model* Sesuatu/seseorang/tokoh yang dijadikan panutan, yang lalu di ikuti dan di contoh. 2). *Expression of Idolzation* (Ekspresi dan Pemujaan) ekspresi dari perilaku seseorang yang sangat memuja idolanya. Terbagi dalam 2 sub, yang pertama adalah *Imitation* (Peniruan),perilaku seseorang yang meniru segala hal yang dijadikan motivasinya. Kedua, *Knowlegde and Consumerism* (Pengetahuan dan Pola Konsumsi)perilaku seseorang yang mencari tahu tentang sesuatu yang menurut mereka sedang tren dan hal-hal yang patut di konsumsi.

Definisi operasional *K-pop Idol* dalam penelitian ini adalah skor penilaian Mahasiswa angkatan 2018 Program Studi Bahasa Korea Universitas Nasional setelah

mengisi kuesioner mengenai pengaruh *K-pop Idol* terhadap gaya hidup dengan indikator kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis

Tabel 2.3 Operasioinal Variabel *K-pop Idol*

Variabel	Konsep Variabel	Indikator	Skala	Nomor Butir
Hallyu	Hallyu adalah Korean Wave, dikenal juga dengan Hallyu atau Hanryu, adalah popularitas sebuah budaya populer dari Korea Selatan di negara-negara Asia lainnya. Budaya populer Korea seperti film-film, drama-drama televisi, dan musik pop sangat kuat dan drama-drama televisi adalah salah satu yang menjadi ikon budaya populer dalam Korean Wave ini). Ariffin (2013 : 22-23) .	1). <i>Role Model</i> (Panutan) seseorang yang meniru segala hal yang dijadikan inspirasinya (panutan). 2). <i>Expression of Idolzation</i> (Ekspresi dan Pemujaan) Ekspresi atau bisa disebut perilaku seseorang yang sangat memuja idolnya. Terbagi dalam 2 sub, yang pertama adalah <i>Imitation</i> (Peniruan), seseorang meniru segala hal yang dijadikan inspirasinya. Kedua, <i>Knowlegde and Consumerism</i> (Pengetahuan dan Pola Konsumsi)perilaku seseorang yang mencari tahu tentang sesuatu yang menurut mereka sedang tren dan hal-hal yang	Ordinal	1,2,3,4,5,6,7,8,9
	1,2,3,4,5,6,7,8,9			



		patut di konsumsi.		
	Jumlah Total Pernyataan			18

### 1.9.3 Kalibrasi Instrumen *K-pop Idol*

Dengan mengacu pada indikator-indikator tersebut disusun sebanyak 18 pernyataan. Setelah penyusunan instrument sebelum digunakan untuk penelitian sesungguhnya dilakukan kalibrasi yang mencakup validitas dan reliabilitas butir.

#### 1.9.3.1 Validitas Instrumen *K-pop Idol*

Kuesioner untuk variabel *K-pop Idol* terdiri dari 18 butir pernyataan yang diujicobakan kepada 32 orang responden sebagai sample dan selanjutnya dilakukan kalibrasi untuk mengetahui validitas butir kuesioner. Validitas butir ditentukan  $r_{xy}$  yang diperoleh dengan harga kritis  $r$  *Pearson's Product Moment* pada  $n = 32$ , yang ditentukan persamaan dan dengan signifikansi yang ditentukan dengan persamaan. Jika  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel, maka butir tersebut valid dan selanjutnya akan digunakan untuk pengumpulan data. Sebaliknya, jika  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel, maka butir tersebut tidak valid dan selanjutnya tidak digunakan dalam penelitian. Responden yang didapat dalam uji coba ini adalah 32 orang responden, jika ketentuan  $df$  ( $N-2$ ) maka ( $32-2=30$ ) dan pada table harga kritis  $r$  table *Pearson's Product Moment* diketahui  $df$  30 dengan tingkat signifikansi 0,05 adalah 0,2960. Perhitungan koefisien korelasi *Pearson's Product Moment* dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 25.

$$r_{xy} = \frac{N \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

dengan ketentuan

$r_{xy}$  : Koefisien Validitas

N : Banyaknya Subjek

X : Nilai Skor X

Y : Nilai Skor Y

$\sum X$  : Jumlah Skor X

$\sum Y$  : Jumlah Skor Y

$\sum X^2$  : Jumlah Kuadrat X

$\sum Y^2$  : Jumlah Kuadrat Y

t hitung

$$= \frac{r_{yx} \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r_{yx}^2}}$$

$$\sqrt{1-r_{yx}^2}$$

Sehingga uji validitas instrumen *K-pop Idol* dapat diperoleh nilai sebagai berikut.

**Tabel 2.4 Uji Validitas *K-pop Idol***

No	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	KI_1	0,601	0,296	Valid
2	KI_2	0,544	0,296	Valid
3	KI_3	0,585	0,296	Valid
4	KI_4	0,179	0,296	Tidak Valid
5	KI_5	0,547	0,296	Valid
6	KI_6	0,414	0,296	Valid
7	KI_7	0,659	0,296	Valid
8	KI_8	0,686	0,296	Valid
9	KI_9	0,822	0,296	Valid
10	KI_10	0,553	0,296	Valid

11	KI_11	0,602	0,296	Valid
12	KI_12	0,603	0,296	Valid
13	KI_13	0,530	0,296	Valid
14	KI_14	0,799	0,296	Valid
15	KI_15	0,699	0,296	Valid
16	KI_16	0,596	0,296	Valid
17	KI_17	0,525	0,296	Valid
18	KI_18	0,699	0,296	Valid

Sumber : Hasil Penelitian, 2022 (Data diolah)

Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrumen *K-pop Idol* diketahui bahwa 18 pernyataan terdapat 1 pernyataan yang tidak valid yaitu terdapat pada nomor butir 4, nilai hitung pernyataan tersebut lebih kecil daripada r tabel sehingga pernyataan nomor butir 4 akan dihapus dan tidak akan diolah menjadi data sesungguhnya.

### 1.9.3.2 Reabilitas Instrumen *K-pop Idol*

Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengukur indikator variabel dalam kuesioner. Indikator dikatakan stabil jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan atau pernyataan kuesioner stabil dari waktu ke waktu, Ghazali dalam Rini Ardista, (2021:41) Dalam penelitian ini 18 butir pernyataan kuesioner dihitung dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* sedangkan butir pernyataan kuesioner yang tidak valid tidak digunakan dalam penelitian. Perhitungan dilakukan dengan bantuan software SPSS25. Rumus Cronbach Alpha adalah sebagai berikut :

$$r = \left[ \frac{k}{(k - 1)} \right] \left[ 1 - \frac{\Sigma \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

r = koefisien reliabilitas instrument (*cronbach alpha*)

$k$  = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

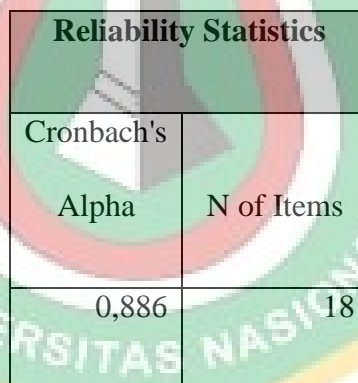
$\sum \sigma_b^2$  = total varian butir

$\sigma_t^2$  = total varian

Dasar pengambilan keputusan pengujian reliabilitas suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0,70 Ghozali dalam Bagus Nurcahyo (2018). Reliabilitas kurang dari 0,70 dapat dinyatakan instrument dianggap kurang baik.

Hasil dari olahan data dengan bantuan software SPSS 25 didapatkan nilai reliabilitas variabel *K-pop Idol* dengan jumlah responden  $n = 32$  adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.5 Reliabilitas Instrumen *K-pop Idol***



Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,886	18

Sumber : Hasil Penelitian, 2022 (Data diolah)

Dari tabel diatas didapatkan nilai reliabilitas sebesar 0,886 sehingga dapat disimpulkan untuk semua butir instrument pada variabel *K-pop Idol* *reliable* dan dapat digunakan untuk penelitian ini.

## 1.9.4 Variabel Gaya Hidup

### 1.9.4.1 Definisi Konseptual

Menurut Sumarwan dalam Wahyu Safitri, (2021:25) gaya hidup sering digambarkan dengan kegiatan, minat dan opini dari seseorang (*activities, interest, and opinions*). Gaya hidup seseorang biasanya tidak permanen dan cepat berubah. Seseorang mungkin dengan cepat mengganti model dan merek pakaiannya karena menyesuaikan dengan perubahan hidupnya. Menurut Sumarwan dalam Wahyu Safitri, (2021:25) indikator gaya hidup adalah :

1. *Activities* (Kegiatan) adalah mengungkapkan apa yang di kerjakan konsumen, produk apa yang di beli atau di gunakan, kegiatan apa yang di lakukan untuk mengisi waktu luang . Walaupun kegiatan ini biasanya dapat di amati alasan untuk tindakan tersebut jarang dapat diukur secara langsung.
2. *Interest* (Minat) mengemukakan apa minat dan juga prioritas dalam hidup konsumen tersebut.
3. *Opinion* (Opini) adalah berkisar sekitar pandangan dan perasaan konsumen dalam menanggapi isu-isu global, lokal orak ekonomi dan sosial. Opini digunakan untuk mendeskripsikan penafsiran, harapan dan evaluasi seperti kepercayaan mengenai maksud orang lain, antisipasi sehubungan dengan peristiwa masa datang dan penimbangan konsekuensi yang memberi ganjaran atau menghukum dari jalannya tindakan alternatif.

### 1.9.4.2 Definisi Operasional

Definisi operasional gaya hidup dalam penelitian ini adalah skor penilaian gaya hidup pada mahasiswa angkatan 2018 Program Studi Bahasa Korea Universitas Nasional setelah mengisi kuesioner mengenai pengaruh *K-pop Idol* terhadap gaya

hidup dengan indikator kualitas isi dan tujuan, kualitas instruksional dan kualitas teknis.

**Tabel. 2.6 Operasional Variabel Gaya Hidup**

Variabel	Konsep Variabel	Indikator	Skala	Nomor Butir
Gaya Hidup	Gaya hidup sering digambarkan dengan kegiatan, minat dan opini dari seseorang ( <i>activities, interest, and opinions</i> ). Gaya hidup seseorang biasanya tidak permanen dan cepat berubah. Seseorang mungkin dengan cepat mengganti model dan merek pakaiannya karena menyesuaikan dengan perubahan hidupnya. Sumarwan (2014:57)	1. <i>Activities</i> (Kegiatan) adalah	Ordinal	1,2,3,4,5,6
		2. <i>Interest</i> (Minat) mengemukakan apa minat, kesukaan, kegemaran, dan prioritas dalam hidup konsumen tersebut.		1,2,3,4,5,6
		3. <i>Opinion</i> (Opini) adalah berkisar sekitar pandangan dan perasaan konsumen dalam menanggapi isu-isu global, lokal orol ekonomi dan sosial. Opini digunakan untuk mendeskripsikan penafsiran, harapan dan evaluasi seperti kepercayaan mengenai maksud orang lain, antisipasi sehubungan dengan peristiwa masa datang dan penimbangan		1,2,3,4,5,6

		konsekuensi yang memberi ganjaran atau menghukum dari jalannya tindakan alternatif.		
	Jumlah Total Pernyataan			18

#### 1.9.4.3 Kalibrasi Instrumen Gaya Hidup

Dengan mengacu pada indikator-indikator tersebut disusun sebanyak 18 pernyataan. Setelah penyusunan instrument sebelum digunakan untuk penelitian sesungguhnya dilakukan kalibrasi yang mencakup validitas dan reliabilitas butir.

#### 1.9.4.4 Uji Validitas Instrumen Gaya Hidup

Kuesioner gaya hidup terdiri dari 18 butir pernyataan yang diujicobakan kepada 32 orang responden sebagai sample dan selanjutnya dilakukan kalibrasi untuk mengetahui validitas butir kuesioner. Validitas butir ditentukan  $r_{xy}$  yang diperoleh dengan harga kritis  $r$  *Pearson's Product Moment* pada  $n = 32$ , yang ditentukan persamaan dan dengan signifikansi yang ditentukan dengan persamaan. Jika  $r$  hitung  $> r$  tabel, maka butir tersebut valid dan selanjutnya akan digunakan untuk pengumpulan data. Sebaliknya, jika  $r$  hitung  $< r$  tabel, maka butir tersebut tidak valid dan selanjutnya tidak digunakan dalam penelitian. Responden yang didapat dalam uji coba ini adalah 32 orang responden, jika ketentuan  $df$  ( $N-2$ ) maka ( $32-2 = 30$ ) dan pada table harga kritis  $r$  table *Pearson's Product Moment* diketahui  $df$  30 dengan tingkat signifikansi 0,05 adalah 0,2960. Perhitungan koefisien korelasi *Pearson's Product Moment* dilakukan dengan bantuan aplikasi SPSS 25.

$$r_{xy} = \frac{N\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{N\sqrt{(\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N})(\sum y^2 - \frac{(\sum y)^2}{N})}}$$

$$\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}$$

dengan ketentuan:

rx<sub>y</sub> : Koefisien Validitas

N : Banyaknya Subjek

X : Nilai Skor X

Y : Nilai Skor Y

$\sum X$  : Jumlah Skor X

$\sum Y$  : Jumlah Skor Y

$\sum X^2$  : Jumlah Kuadrat X

$\sum Y^2$  : Jumlah Kuadrat Y

t hitung

$$= \frac{r_{yx} \sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r_{yx}^2}}$$

$$\sqrt{1-r_{yx}^2}$$

Sehingga uji validitas instrumen gaya hidup dapat diperoleh nilai sebagai berikut.

**Tabel 2.7 Uji Validitas Instrumen Gaya Hidup**

No	Pernyataan	r hitung	r tabel	Keterangan
1	GH1	0,527	0,296	Valid
2	GH2	0,488	0,296	Valid
3	GH 3	0,579	0,296	Valid
4	GH 4	0,349	0,296	Valid
5	GH 5	0,437	0,296	Valid
6	GH 6	0,408	0,296	Valid



7	GH 7	0,379	0,296	Valid
8	GH 8	0,093	0,296	Tidak Valid
9	GH 9	0,619	0,296	Valid
10	GH10	0,468	0,296	Valid
11	GH11	0,595	0,296	Valid
12	GH12	0,600	0,296	Valid
13	GH13	0,571	0,296	Valid
14	GH14	0,366	0,296	Valid
15	GH15	0,637	0,296	Valid
16	GH16	0,307	0,296	Valid
17	GH17	0,467	0,296	Valid
18	GH18	0,317	0,296	Valid

Sumber : Hasil Penelitian, 2022 (Data diolah)

Berdasarkan hasil perhitungan validitas instrumen pengetahuan diketahui bahwa 18 pernyataan lebih besar dari r-tabel. Untuk uji validitas ini sebanyak 32 responden, maka dapat diketahui r tabel sebesar 0,2960. Sehingga dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sebagian besar pernyataan pada variabel Gaya hidup adalah valid.

#### 1.9.4.5 Reabilitas Instrumen Gaya Hidup

Uji Reliabilitas dilakukan untuk mengukur indikator variabel dalam kuesioner. Indikator dikatakan stabil jika jawaban seseorang terhadap pertanyaan atau pernyataan kuesioner stabil dari waktu ke waktu Ghozali dalam Rini Ardista, (2021:41). Dalam penelitian ini 18 butir pernyataan kuesioner dihitung dengan menggunakan rumus *Cronbach Alpha* sedangkan butir pernyataan kuesioner yang

tidak valid tidak digunakan dalam penelitian. Perhitungan dilakukan dengan bantuan software SPSS25. Rumus Cronbach Alpha adalah sebagai berikut :

$$r = \left[ \frac{k}{(k-1)} \right] \left[ 1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

r = koefisien reliabilitas instrument (cronbach alpha)

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

$\sum \sigma_b^2$  = total varian butir

$\sigma_t^2$  = total varian

Dasar pengambilan keputusan pengujian reliabilitas suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai *Cronbach Alpha* > 0,70 Ghozali dalam Bagus Nurcahyo (2018). Jika reliabilitas kurang dari 0,70 dapat dinyatakan bahwa instrument dianggap kurang baik.

Hasil dari olahan data dengan bantuan software SPSS 25 didapatkan nilai reliabilitas variabel gaya hidup dengan jumlah responden n = 32 adalah sebagai berikut :

**Tabel 2.8 Reliabilitas Instrumen Gaya Hidup**

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,779	18

Sumber : Hasil Penelitian, 2022 (Data diolah)

Dari tabel diatas didapatkan nilai reliabilitas sebesar 0,779 sehingga dapat disimpulkan untuk semua butir instrument pada variabel persepsi reliable dan dapat digunakan untuk penelitian ini.

### **1.10 Analisis Statistik Deskriptif**

Menurut Sugiyono (2018:147) Statistik deskriptif digunakan untuk menganalisis data dengan mendeskripsikan sebuah data yang telah terkumpul dengan apa adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. Termasuk statistik adalah penyajian data melalui tabel , diagram lingkaran, grafik, perhitungan mean, median, modus, standar deviasi, perhitungan persentase.

### **1.11 Uji Analisis Data dan Asumsi Klasik**

Uji asumsi klasik merupakan pengujian yang bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh dapat dianalisis dengan metode analisis regresi linier berganda

#### **1.11.1 Uji Normalitas Data**

Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah variabel residual memiliki distribusi normal di dalam mobil regresi. Pengujian normalitas data menggunakan *Test of Normality Kolmogorov-Smirnov* dalam program SPSS 25. Menurut Sugiyono dalam Bheben Oscar (2019:84) dasar pengambilan keputusan bisa dilakukan metode *Kolmogorov-Smirnov* tes dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Jika probabilitas  $> 0,05$  maka distribusi dari model regresi adalah normal.
- b. Jika probabilitas  $< 0,05$  maka distribusi dari model regresi adalah tidak normal.

### 1.11.2 Uji Linearitas

Uji linearitas digunakan untuk melihat apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau tidak. Dengan uji linearitas diperoleh informasi apakah model empiris sebaiknya linear, kuadrat, kubik Ghozali dalam Widiyanto (2018 : 935 ). Uji linearitas dapat dilihat pada output SPSS dalam kolom Linearity pada ANOVA Tabel pada taraf signifikansi 0,05. Variabel dikatakan mempunyai hubungan linear apabila signifikansi kurang dari 0,05.

### 1.11.3 Uji Heteroskedastisitas

Menurut Ghozali dalam Zakaria (2021 : 34) Uji heteroskedastisitas untuk mengetahui apakah terjadi ketidaksamaan di dalam model regresi varian dari residual pengamatan dan pengamatan yang lain.

Untuk menganalisa asumsi heteroskedastisitas dengan cara melihat grafik *scatter plot* :

- a. Jika penyebaran data yang telah diolah pada scatter plot terlihat teratur dan juga membentuk pola khusus (seperti naik atau turun, mengelompok menjadi satu) maka terdapat masalah heteroskedastisitas.
- b. Jika penyebaran data yang diolah pada scatter plot terlihat tidak teratur dan juga tidak membentuk pola khusus (contohnya naik atau turun, mengelompok menjadi satu) maka dapat disimpulkan tidak terjadi masalah heteroskedastisitas.

### 1.12 Analisis Regresi Linier Sederhana

Menurut Sugiyono dalam Rina Kaniawati Dewi, (2020 : 83) analisis regresi linier sederhana adalah sebagai berikut:

Regresi sederhana adalah untuk membuat keputusan apakah naik dan turunnya variabel dependent dapat dilakukan melalui peningkatan variabel independent atau tidak. Regresi sederhana didasarkan pada hubungan fungsional ataupun kausal satu variabel independent dengan variabel dependent. Analisa regresi ini digunakan untuk memprediksi seberapa jauh perubahan nilai variabel dependent, apabila variabel independent dimanipulasi atau dirubah-rubah atau di naik-turunkan.

Persamaan umum regresi linier sederhana adalah sebagai berikut :

Keterangan :

$$Y=a+bX$$

Y = Variabel terikat

X = Variabel bebas

a = Intersep

b = Koefisien regresi

### 1.13 Pengujian Hipotesis

#### 1.13.1 Uji t

Uji t dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen berpengaruh terhadap variabel dependen Y. Pengujian dilakukan untuk melihat keberartian dari masing-masing variabel secara terpisah terhadap variabel terikat. Menurut Sanusi dalam Setiawati (2021) uji t dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel dengan kriteria sebagai berikut :

- 1) Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, berarti bahwa secara parsial variabel bebas X berpengaruh nyata terhadap variabel terikat Y.

- 2) Jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$ , maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, berarti secara parsial variabel bebas X tidak berpengaruh nyata yang signifikan terhadap variabel terikat Y.

Uji Hipotesis berdasarkan signifikansi :

- 1) Jika angka sig  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima (tidak terdapat pengaruh)
- 2) Jika angka sig  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak. (terdapat pengaruh)

### 1.13.2 Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Koefisien Determinasi adalah angka yang menunjukkan besarnya kontribusi pengaruh antara variabel bebas dengan variabel terikat Sanusi dalam Setaiwati, (2021)  $R^2$  mampu memberikan informasi mengenai variasi nilai variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh model regresi yang digunakan, apabila koefisien determinasi ( $R^2$ ) mendekati satu (1) berarti terdapat hubungan yang kuat. Perhitungan koefisien determinasi dilakukan dengan menggunakan persamaan berikut :

$$R^2 = \frac{\beta_1 \sum X_1 Y + \beta_2 \sum X_2 Y}{Y^2}$$

$$\text{Adjusted-} R^2 = 1 - (1 - R^2) \frac{(n-1)}{(n-3)}$$

### 1.13.3 Hipotesis Statistik

$H_0 \beta_y = 0$  artinya tidak terdapat pengaruh positif dan signifikan *K-pop Idol* terhadap Gaya Hidup Mahasiswa Angkatan 2018 prodi Bahasa Korea UNAS.

$H_1 \beta_y > 0$  artinya terdapat pengaruh positif dan signifikan *K-pop Idol* terhadap Gaya Hidup Mahasiswa Angkatan 2018 prodi Bahasa Korea UNAS.