

Pengaruh Sikap, Perilaku Dan Motivasi Dalam Menonton *Korean Pop* Terhadap Gaya Hidup Remaja Di Media Sosial Kota Manado**Oleh:****Regina Coeli Pandeinuwu¹****Jouke. J. Lasut²****John. D. Zakarias³****Abstrak**

Korean POP adalah merupakan sebuah Budaya Korea Selatan yang sampai saat ini , masuk di Indonesia dan sangat mempengaruhi Sikap, Prilaku dan Motivasi khususnya bagi kalangan Remaja di Media Sosial. Penelitian ini bertujuan : 1). Mengetahui pengaruh sikap remaja dalam menonton dalam menonton *Korean Pop* terhadap gaya hidup remaja di media social. 2). Mengetahui pengaruh perilaku remaja dalam menonton dalam menonton *Korean Pop* terhadap gaya hidup remaja di media social. 3). Mengetahui pengaruh motivasi remaja dalam menonton dalam menonton *Korean Pop* terhadap gaya hidup remaja di media social. 4). Mengetahui pengaruh sikap, perilaku dan motivasi remaja dalam menonton dalam menonton *Korean Pop* secara bersama-sama terhadap gaya hidup remaja di media sosial. Penelitian ini menggunakan Metode Penelitian Kuantitatif dengan teknik Analisis data menggunakan bantuan analisis SPSS 26 Tahun 2020. Dari data yang ada menunjukkan bahwa setiap variabel independen X1, X2, X3 yakni variabel Sikap, Prilaku dan Motivasi maka secara simultan atau secara bersama-sama memiliki pengaruh positif terhadap variabel dependen Y atau Gaya Hidup Remaja. Dengan demikian dapat diperoleh pernyataan sebagai berikut: H₀ ditolak dan H₁ diterima, hal ini berarti Sikap, Prilaku dan, Motivasi, berpengaruh terhadap Gaya Hidup Remaja. Dengan melihat hasil perhitungan dari Hasil Koefisien Determinasi berganda (R²) maka didapati bahwa R² telah menunjukkan hubungan antar variabel yang kuat dimana 0,504 adalah mendekati 1. Dimana R² menunjukkan hasil koefisien determinasi sebesar 0,504, dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa semua variabel independent secara simultan variabel Sikap (X1) Prilaku (X2) dan Motivasi (X3), telah mempengaruhi Gaya Hidup Remaja (Y) sebesar 50,4% sedangkan sisanya 49,6% telah dipengaruhi oleh faktor lain yang berada diluar lingkup penelitian ini. Sedangkan dari perhitungan Korelasi Koefisien Berganda bahwa R= 0,710, dari data ini bisa diinterpretasikan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara variabel yang ada. Selain itu juga arah hubungan dari tiap variabel adalah positif karena nilai r positif, hal ini berarti semakin tinggi variabel independent (Sikap, Prilaku dan Motivasi Remaja dalam menonton Korean Pop) maka semakin meningkatkan variabel dependen dalam hal ini Y (Gaya Hidup Remaja). Jadi semakin tinggi sikap, Prilaku dan Motivasi khususnya di Media Sosial di Kota Manado maka akan semakin mempengaruhi Gaya Hidup Remaja dalam menonton Korean POP.

Kata Kunci: Sikap, Motivasi, Gaya Hidup, Remaja, Media Sosial

¹Mahasiswa Program Studi Sosiologi FISPOL-Unsrat

² Dosen Program Studi Sosiologi FISPOL-Unsrat

³ Dosen Program Studi Sosiologi FISPOL-Unsrat

Pendahuluan

Korean Pop atau lebih dikenal dengan *K-pop* merupakan salah satu bentuk budaya populer Korea yang telah mendunia saat ini. Budaya pop dari negeri ginseng ini menjadi fenomena yang unik dan tak biasa. Musik Korea yang unik, serta visual yang memukau, sungguh menjadi perpaduan yang menarik. Menjadi salah satu sub-sektor hiburan yang mengangkat perekonomian Korea Selatan, pengaruh *K-Pop* tidak bisa dipungkiri sangat menarik untuk dinikmati.

Remaja adalah waktu dimana manusia berusia belasan tahun. Pada masa remaja manusia ini tidak dapat disebut sudah dewasa tetapi tidak dapat pula disebut anak-anak. Masa remaja merupakan masa peralihan manusia dari anak-anak menuju dewasa. Masa remaja diklasifikasikan menjadi 3. Masa remaja awal/dini dengan rentang usia 11-13 tahun, masa remaja pertengahan di usia 14-16 tahun. Dan masa remaja lanjut yakni umur 17-21 tahun.

Merupakan waktu peralihan, masa remaja sering kali menjadi saat yang paling mengkhawatirkan bagi para orangtua. Masa remaja menjadi masa yang penuh energi, rasa keingintahuan, ekspresif, dan pastinya pencarian identitas. Masa remaja adalah waktu yang penuh kebingungan, bahkan hal kecil akan terasa besar untuk mereka. Bukan saja antusiasme yang terlihat jelas, saat anak tumbuh menjadi remaja maka mereka pasti akan menghadapi banyak masalah. Masalah-masalah umum yang sering terjadi pada kehidupan remaja biasanya meliputi, penampilan fisik, media sosial, hubungan percintaan, masalah pendidikan serta *bullying* atau perundungan. Permasalahan-permasalahan yang terjadi ini, tidak luput dari peran orangtua serta lingkungan tempat tinggal.

Dari permasalahan umum yang sering di dapati dalam remaja tersebut, saat ini *Korean Pop* pun menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kehidupan remaja baik sikap, prilaku maupun gaya hidup. Di Indonesia, budaya pop Korea mampu menunjukkan kemampuannya dalam

menarik perhatian generasi milenial. Dengan berkembangnya teknologi informasi, budaya pop Korea berhasil mendominasi industri hiburan baik secara lokal maupun global. Eksistensi *Korean Wave* bahkan mulai menyaingi Amerikanisasi yang menguasai pasar dunia selama bertahun-tahun. Demam Korea, itulah yang terjadi pada remaja Indonesia khususnya remaja di Kota Manado.

Sejak tahun 2000-an *Korean Wave* telah memasuki pasar Indonesia, namun eksistensinya masih belum nampak. Hingga pada tahun 2011 *K-Pop* mulai ditampilkan dalam program televisi yang menayangkan musik mingguan Korea Selatan, hingga menyebabkan masyarakat semakin mengenal adanya *boyband* dan *girlband* dari negeri ginseng tersebut. Mengeluarkan karya musik yang *easy listening* dan gerakan tari yang energik, membuat *K-Pop* mudah di gemari oleh masyarakat khususnya kaum muda. Puncaknya Korea berhasil mendobrak popularitasnya dengan musik yang menjadi tren di kalangan muda. Sebut saja “Gangnam Style” milik PSY yang *viral* dan digandrungi banyak orang. Diikuti Super Junior, Girls Generation dan Big Bang.

Penggemar *K-Pop* di Indonesia benar-benar menunjukkan antusiasme mereka terhadap para idola dari negeri ginseng itu. Harga tiket yang mahal bahkan tidak menghalangi para penggemar untuk bertemu dan melihat langsung idolanya. Kemunculan *K-Pop* yang fenomenal tidak lepas dari peran media massa berbuntut pada adanya penggemar yang sangat mengidolakan *K-Pop* dan menjadikan *K-Pop* sebagai identitas sosialnya.

Eksistensi *Korean Pop* yang begitu besar di kalangan remaja, menimbulkan dampak bagi kehidupan remaja sendiri baik positif maupun negatif. Dampak positif yang di dapati ialah remaja Indonesia dapat belajar tentang budaya negara lain khususnya Korea, remaja Indonesia dapat melihat dan mengikuti perjuangan serta kerja keras dalam menjadi idola, dimana di Korea Selatan, menjadi publik figur merupakan hal

yang tidak mudah, butuh waktu bertahun-tahun untuk bisa menjadi idola. Wawasan remaja Indonesia pun menjadi luas dengan mereka belajar bahasa Korea, bagi remaja yang ingin melanjutkan studi ke Korea, akan menumbuhkan semangat belajar untuk mendapatkan beasiswa.

Adapun dampak negatif *Korean Pop* di kalangan remaja dimana remaja Indonesia cenderung meniru gaya idola dan budaya korea yang tidak sesuai dengan budaya yang ada di Indonesia, rasa fanatik dapat berdampak pada penurunan rasa cinta remaja Indonesia terhadap budaya negaranya sendiri, dampak negatif juga bisa didapat dari drama Korea dimana hampir semua terdapat adegan dewasa yang bahkan tidak sesuai usia penontonnya, *fashion* Indonesia juga terpengaruh seperti contoh seseorang yang meniru gaya rambut idolanya yang di cat warna-warni yang tidak sesuai dengan budaya Indonesia, pecinta *K-Pop* lebih menyukai produk Korea seperti lagu dan artisnya, remaja bahkan rela bolos sekolah hanya untuk melihat konser idolanya, remaja yang menyukai *K-Pop* cenderung boros karena mereka rela menghabiskan uang berjuta-juta hanya demi melihat konser idolanya dan perilaku atau moral mereka cenderung lebih bebas, kadang tidak sesuai dengan norma yang ada di Indonesia.

Pengaruh dari *K-Pop* inipun sangat menyebar luas diseluruh wilayah di Indonesia termasuk di kota Manado sendiri, hingga para penggemar *K-Pop* mulai membentuk komunitas-komunitas sesuai dengan idola masing-masing, seperti NCTZen Manado, EXOL Manado, Ikonik Manado, Elf Manado, Carrat Manado dan lain-lain. Tiap komunitas ini memiliki anggota yang tergolong dari berbagai kalangan usia, mulai dari anak sekolah hingga orang dewasa yang bahkan sudah menikah. Komunitas-komunitas ini biasanya akan mengadakan acara-acara untuk memperingati ulang tahun sang idola maupun untuk sekedar acara pertemuan sesama penggemar.

Beberapa aspek penting yang terkait dengan penelitian ini adalah terkait dengan Sikap, Perilaku dan Motivasi dalam hubungannya dengan Gaya Hidup Remaja khususnya di Media Sosial.

Tinjauan Pustaka Penelitian Terdahulu

Penelitian sebelumnya dari Vani Ayu Soraya, Pengaruh Budaya *K-Pop* terhadap Sikap Remaja Surabaya, dengan masalah yang diangkat tentang bagaimana pengaruh budaya *K-Pop* terhadap sikap remaja. Terpilihnya Surabaya sebagai lokasi penelitian ini adalah dikarenakan Surabaya merupakan kota multi etnis yang kaya budaya.

Penelitian dari Yulia Etikasari, Kontrol Diri Remaja Penggemar *K-Pop*, mengungkapkan bahwa subjek penelitian yang merupakan *K-Popers* melakukan kegiatan mencari berita mengenai idola, mengunduh video dan lagu, menonton drama Korea, dan sebagainya. Peneliti menambahkan bahwa *K-Popers* memiliki kesulitan dalam mengendalikan perilaku dan emosi ketika ada seseorang yang mengejek sang idola, *K-Popers* mampu mengolah informasi yang didapat tentang idola dengan bijak, dan bahwa *K-Popers* lebih mementingkan *K-Pop* dibanding dengan urusan lain. Subjek juga bertindak tidak disiplin dan mengabaikan keselamatan ketika menghadiri acara *K-Pop* hingga larut malam.

Konsep Sikap

Menurut LL. Thursione yang dikutip oleh Abu Ahmadi (2009) menyatakan, sikap sebagai tingkatan kecenderungan yang bersifat positif atau negatif yang berhubungan dengan objek psikologi. Objek psikologi ini meliputi: simbol, kata-kata, slogan, orang, lembaga, ide dan sebagainya. Orang dikatakan memiliki sikap positif terhadap suatu objek psikologi apabila ia suka (*like*) atau memiliki sikap yang *favorable*, sebaliknya orang yang dikatakan memiliki sikap yang negatif terhadap objek psikologi bila ia tidak suka (*dislike*) atau

sikapnya *unfavorable* terhadap objek psikolog.

Menurut Sarwono (2009), sikap (*attitude*) adalah istilah yang mencerminkan rasa senang, tidak senang atau perasaan biasa-biasa saja (netral) dari seseorang terhadap “sesuatu”. “Sesuatu” itu bisa benda, kejadian, situasi, orang-orang, atau kelompok. Dari pernyataan tersebut, sikap merupakan sesuatu hal rasa suka atau tidak suka yang muncul karena adanya objek tertentu.

Konsep Perilaku

Perilaku secara lebih rasional dapat diartikan sebagai respon organisme atau seseorang terhadap rangsangan dari luar subyek tersebut. Respon ini terbentuk dua macam yakni bentuk pasif dan bentuk aktif dimana bentuk pasif adalah respon internal yaitu yang terjadi dalam diri manusia dan tidak secara langsung dapat dilihat dari orang lain sedangkan bentuk aktif yaitu apabila perilaku itu dapat diobservasi secara langsung (Adventus, dkk, 2019).

Selanjutnya Notoatmodjo (2017) perilaku dari segi biologis adalah suatu kegiatan atau aktivitas organisme yang bersangkutan. Perilaku manusia dapat diartikan sebagai suatu aktivitas yang sangat kompleks sifatnya, antara lain perilaku dalam berbicara, berpakaian, berjalan, persepsi, emosi, pikiran dan motivasi.

Konsep Motivasi

Menurut Wahjo Sumijo (2015) istilah motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai kekuatan yang terdapat dalam diri individu, yang menyebabkan individu tersebut bertindak atau berbuat. Motif tidak dapat diamati secara langsung, tetapi dapat diinterpretasikan dalam tingkah lakunya, berupa rangsangan, dorongan, atau pembangkit tenaga munculnya suatu tingkah laku tertentu. Motif adalah daya penggerak dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas tertentu. Dengan demikian, motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha

mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya.

Menurut Hamzah (2013) menyimpulkan dari beberapa psikolog menyebutkan motivasi sebagai konstruk hipotesis yang digunakan untuk menjelaskan keinginan, arah intensitas, dan keajegan perilaku yang diarahkan oleh tujuan. Motivasi merupakan proses psikologis yang dapat menjelaskan perilaku seseorang. Perilaku hakikatnya merupakan orientasi pada satu tujuan, dengan kata lain perilaku seseorang dirancang untuk mencapai tujuan.

Untuk memotivasi orang lain, kita dapat memberi penghargaan, menghargai, menciptakan pekerjaan yang lebih menarik, menjadi pendengar yang baik, memberi tantangan, serta menolong tapi tidak melakukan sesuatu bagi orang lain yang sebenarnya dapat dilakukan oleh dirinya sendiri. Salah satu hal yang dapat dilakukan manajer untuk memotivasi bawahannya adalah dengan memberikan *reward*. Agar pengaruh *reward* dapat digunakan secara maksimal, manajer perlu, menghormati keberagaman dan perbedaan individu, secara jelas memahami apa yang orang lain inginkan dari suatu pekerjaan dan mengalokasikan *reward* untuk memuaskan kebutuhan individu dan organisasi.

Konsep Remaja

Sarlito Wirawan (2006) mendefinisikan remaja sebagai periode transisi antara masa anak-anak kemasadewasa atau masa usia belasan tahun atau seseorang yang menunjukkan tingkah laku tertentu seperti mudah diatur, mudah terangsang perasaannya dan sebagainya.

Menurut Darajat Zakiah (2009) Remaja adalah suatu tingkat umur dimana anak-anak tidak lagi anak, tetapi belum juga dapat dikatakan dewasa. Jadi remaja adalah umur dewasa. Namun tingkah lakunya juga belum dianggap dewasa. Pada umur ini telah terjadi berbagai perubahan yang tidak muda bagi seorang anak untuk menghadapinya tanpa bantuan dari

pihak orang tua dan dewasa pada umumnya. Pada umur ini terjadi perubahan secara jasmani, emosi, sosial apabila orang tua tidak mengerti apa yang sedang dilalui oleh anaknya yang remaja itu.

Mulyono Y. Bambang (2013) menyatakan bahwa secara faktual remaja dapat dilihat dalam berbagai perspektif antara lain: dari segi umur, segi fisik, segi perkembangan seksualitas, segi perkembangan intelektualitas, segi perkembangan emosional, segi perkembangan social, dan segi perkembangan religious.

Media Sosial

Media sosial adalah sebuah media daring yang digunakan satu sama lain yang para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berinteraksi, berbagi, dan menciptakan isi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu.

Van Dijk dalam buku Media Sosial (Nasrullah, 2015) menyatakan bahwa media sosial adalah platform media yang memfokuskan pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas maupun berkolaborasi. Karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium (fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebuah ikatan sosial.

Media sosial memiliki beberapa karakter yang tidak dimiliki oleh beberapa jenis media lainnya. Ada batasan maupun ciri khusus yang hanya dimiliki oleh media sosial. Berikut beberapa karakteristik media sosial yaitu (Nasrullah, 2016):

1. Jaringan media sosial terbangun dari struktur sosial yang terbentuk dalam jaringan atau internet. Karakter media sosial adalah membentuk jaringan di antara penggunanya sehingga kehadiran media sosial memberikan media bagi pengguna untuk terhubung secara mekanisme teknologi.

2. Informasi menjadi hal yang penting dari media sosial karena dalam media sosial terdapat aktifitas memproduksi konten hingga interaksi yang berdasarkan informasi.
3. Arsip bagi pengguna media sosial arsip merupakan sebuah karakter yang menjelaskan bahwa informasi telah tersimpan dan bisa diakses kapan pun dan melalui perangkat apapun.
4. Interaksi Karakter dasar dari media sosial adalah terbentuknya jaringan antar pengguna. Fungsinya tidak sekedar memperluas hubungan pertemanan maupun memperbanyak pengikut di internet. Bentuk sederhana yang terjadi di media sosial dapat berupa memberi komentar dan lain sebagainya.
5. Simulasi media sosial memiliki karakter sebagai media berlangsungnya masyarakat di dunia virtual (maya). Ibarat sebuah Negara, media sosial juga memiliki aturan dan etika bagi para penggunanya. Interaksi yang terjadi di media sosial mampu menggambarkan realitas yang terjadi akan tetapi interaksi yang terjadi adalah simulasi yang terkadang berbeda sama sekali.
6. Konten oleh Pengguna Karakteristik ini menunjukkan bahwa konten dalam media sosial sepenuhnya milik dan juga berdasarkan pengguna maupun pemilik akun. Konten oleh pengguna ini menandakan bahwa di media sosial khalayak tidak hanya memproduksi konten mereka sendiri melainkan juga mengonsumsi konten yang diproduksi oleh pengguna lain.
7. Penyebaran. Penyebaran adalah karakter lain dari media sosial, tidak hanya menghasilkan dan mengonsumsi konten tetapi juga aktif menyebarkan sekaligus mengembangkan konten oleh penggunanya.

Jenis-Jenis Media Sosial

Menurut Puntodi (2011) terdapat beberapa jenis media sosial di antaranya sebagai berikut :

1. Bookmarking

Bookmarking memberikan sebuah kesempatan untuk membagikan *link* dan *tag* yang diminati. Hal demikian bertujuan agar setiap orang dapat menikmati yang kita sukai.

2. Wiki

Sebagai situs yang memiliki macam-macam karakteristik yang berbeda, misalnya situs *knowledge sharing*, *wikitavel* yang memfokuskan sebagai suatu informasi pada suatu tempat.

3. Flickr

Situs yang dimiliki *yahoo*, yang mengkhususkan sebuah *image sharing* dengan kontributor yang ahli pada setiap bidang fotografi di seluruh dunia. Flickr menjadikan sebagai *photo catalog* yang setiap produknya dapat dipasarkan.

4. Creating Opinion

Media sosial tersebut memberikan sarana yang dapat untuk berbagi opini dengan orang lain di seluruh dunia. Melalui media sosial tersebut, semua orang dapat menulis jurnal, sekaligus sebagai komentator.

5. Jejaring Sosial

Melalui situs-situs konten *sharing* tersebut orang-orang menciptakan berbagai media dan juga publikasi untuk berbagi kepada orang lain. Adapun beberapa contoh dari aplikasi media sosial tersebut adalah *Facebook*, *WhatsApp*, *Line*, *Youtube*, *Twitter*, *Instagram*.

Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif yang bersifat sensus, yang bertujuan untuk mendeskripsikan dan menganalisis pengaruh sikap, perilaku dan motivasi dalam menonton *Korean Pop* terhadap gaya hidup remaja di media sosial Kota Manado. Penelitian sensus dilakukan dengan

mengajukan pertanyaan-pertanyaan pada beberapa anggota populasi sebagai sampel, dan menggunakan kuisioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok.

Penelitian ilmiah populasi dan sampel adalah pokok atau landasan dalam mencari dan mengumpulkan data baik itu penelitian kuantitatif maupun kualitatif, hanya saja teknik yang digunakan antara keduanya berbeda.

Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi adalah remaja penggemar *K-Pop* yang tergabung dalam komunitas *K-Popers* Manado yang aktif di media sosial. Peneliti mencatat jumlah keseluruhan anggota komunitas *K-Popers* Manado yang aktif dalam media sosial adalah 193 orang. Sedangkan Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Sampel dalam penelitian ini ditentukan dengan menggunakan teknik *proporsional random sampling* yaitu pengambilan sampel dengan mempertimbangkan unsur serta kategori yang terdapat dalam populasi. Kemudian, berdasarkan hal tersebut peneliti mempertimbangkan bahwa gaya hidup remaja *K-Popers* di media sosial sangat dipengaruhi oleh *Korean Pop*. Remaja yang menggunakan media sosial tergabung dalam beberapa komunitas seperti EXOL Manado, NCTZen Manado, Ikonik Manado, Elf Manado, Carrat Manado dan lain-lain. Dari jumlah populasi yang dijarang dalam komunitas yang menggunakan media sosial adalah berjumlah 193 orang. Namun mengingat waktu dan keterbatasan dalam menjaring semua komunitas dan aktivitas remaja di media sosial maka pengambilan sampel ditetapkan sebanyak 36,5%, atau dengan jumlah sampel akan dijarang sebanyak 70 Responden. Penentuan sampel ini dianggap representatif karena sudah

melebihi aturan yakni sedikitnya 10% dari jumlah populasi yang ada.

Dalam pengumpulan sumber data, peneliti melakukan pengumpulan sumber data dalam wujud data primer dan data sekunder.

Dalam riset kuantitatif teknik pengukuran adalah hal krusial, karena ini menentukan bagaimana respon yang didapat menjadi angka. Dalam penelitian kuantitatif, yang diperlukan adalah teknik pengumpulan data mana yang paling tepat, sehingga betul-betul didapat data yang valid dan reliabel. Untuk mengetahui data yang sesuai dengan tujuan penelitian yang objektif, maka penulis menggunakan metode observasi dan metode kuesioner atau angket.

Skala pengukuran yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan dua skala, yaitu skala pengaruh sikap, perilaku dan motivasi dalam menonton *Korean Pop* dan skala gaya hidup remaja di media sosial Kota Manado. Kedua skala tersebut menggunakan modifikasi dari skala *likert*, dengan menyediakan 5 alternatif jawaban, yaitu Sangat Setuju, Setuju, Ragu-ragu, Tidak Setuju dan Sangat Tidak Setuju.

Adapun yang menjadi variabel bebas dalam penelitian ini adalah:

1. Sikap (X1)
2. Perilaku (X2)
3. Motivasi (X3)

Adapun yang menjadi variabel terikat dalam penelitian ini adalah gaya hidup remaja di media sosial Kota Manado.

Dalam penelitian kuantitatif, analisis penyederhanaan data ke dalam bentuk yang lebih mudah di jelaskan dan di mengerti. Analisis data yang digunakan adalah bertujuan untuk menjawab pertanyaan yang tercantum dalam identifikasi masalah.

4. Dalam penelitian ini analisis data dilakukan dengan menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solutions*) 26 tahun 2020. SPSS merupakan program komputer yang dipakai untuk analisis statistika

a. Sikap Remaja Dalam Menonton *Korean Pop* Di Media Sosial

Sikap adalah pernyataan evaluatif terhadap objek, orang atau peristiwa. Dalam hal ini, sikap mencerminkan perasaan remaja dalam menonton *Korean Pop* khususnya. Dari hasil Wawancara menunjukkan bahwa 71,42% para remaja memiliki Pandangan Cukup Senang dalam menonton *Korean Pop* di Media Sosial. Pencerminan Sikap ini dapat dilihat dari Ekspresi Remaja terutama yang terkait dengan perasaan sedih mereka bisa menangis selanjutnya disaat mereka merasa senang atau ceria maka mereka bisa tertawa. 72,85% memberikan pernyataan mereka tertawa di saat menonton *Korean Pop*.

b. Perilaku Remaja dalam Menonton *Korean Pop*

Perilaku adalah respons yang dikomputasi dari sebuah sistem atau organisme terhadap berbagai rangsangan atau input, baik internal atau eksternal, sadar atau bawah sadar, terbuka atau rahasia, dan sukarela atau tidak sukarela yang dalam hal ini adalah menonton *Korean Pop*. Perlu difahami bahwa setiap orang memiliki berbagai perilaku yang sangat berbeda terhadap suatu obyek tertentu, demikian pula dengan Perilaku Remaja khususnya dalam menonton *Korean Pop* di Media Sosial. Dari hasil penelitian membuktikan bahwa Perilaku Remaja dalam menonton *Korean Pop* ternyata 70% memiliki perilaku Cukup Santun dalam menonton *Korean Pop* di Media Sosial.

c. Motivasi Remaja dalam Menonton *Korean Pop*

Perlu dipahami bahwa dalam organisasi, lembaga ataupun dalam bidang Sosial maka motivasi mempunyai peranan penting, karena ia menyangkut langsung pada unsur manusia dalam organisasi. Motivasi juga sangat terkait dengan dorongan seseorang terhadap suatu obyek tertentu. Seseorang yang melakukan motivasi bisa muncul dari adanya rangsangan misalnya berdasarkan kemauan sendiri, ajakan orang lain dan sebagainya.

Pembahasan

Dari hasil penelitian membuktikan bahwa motivasi Remaja dalam Menonton *Korean Pop* Media Sosial ternyata sebagian besar atau 68,57% responden menjawab bahwa para remaja memiliki Motivasi karena kemauan sendiri dalam menonton *Korean Pop* di Media Sosial, namun ada pula unsur lain misalnya berdasarkan ajakan teman, pacar, ataupun pengaruh dari pihak luar.

d. Gaya Hidup Remaja saat Menonton Korean Pop

Gaya hidup seorang Remaja, dari hasil penelitian menunjukkan bahwa Gaya Hidup Remaja saat menonton *Korean Pop* di Media Sosial mereka sebagian besar sangat terkait dengan kebutuhan *Fashion*. Kebutuhan *Fashion* artinya berkaitan dengan gaya berpakaian yang digunakan oleh para remaja baik dalam hal memilih pakaian, berbelanja, cara berdandan, mengutamakan gaya agar lebih romantis, ataupun lebih mengutamakan sikap dan perilaku yang compang camping atau yang disebut dengan *Glamour*. Dari hasil penelitian membuktikan bahwa Gaya Hidup Remaja saat menonton *Korean Pop* yang terkait kebutuhan fashion ternyata 58,57% lebih mengutamakan cara berpakaian. Artinya cara berpakaian tersebut, dianggap merupakan salah satu bentuk penampilan, baik untuk menarik perhatian pada diri sendiri, orang lain, teman maupun Pacar. Sedangkan dari segi kebutuhan Fashion saat diwawancarai maka para remaja 44,28% lebih memilih *Casual Style*.

e. Pengaruh Sikap, Perilaku dan Motivasi saat menonton Korean POP terhadap Gaya Hidup

Dari hasil R tabel telah didapatkan berdasarkan nilai $N = 70$ yaitu sebesar 0,2352. Berdasarkan hasil uji validitas maka didapatkan bahwa Instrumen penelitian Variabel Sikap, Perilaku, Motivasi dan Gaya Hidup Remaja dapat dilihat bahwa semuanya telah menghasilkan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Instrumen dalam penelitian ini dapat dikatakan valid dalam hal ini kuesioner yang

sudah didistribusikan kepada responden dapat dikatakan valid.

Berdasarkan data yang ada telah menunjukkan bahwa Variabel X1, X2, X3 dan variabel Y memiliki nilai Cronbach alpha sebesar 0,60. Hal ini menunjukkan bahwa variabel yang terdapat pada Kuesioner dianggap Reliabel karena nilai Cronbach alpha telah terdistribusi normal yakni lebih besar dari 0,60. Sehingga dapat berarti bahwa hasil pengukuran telah dapat dipercaya atau menunjukkan tingkat konsistensi dari akurasi data yang telah ada. Dari Uji asumsi klasik terutama dalam Uji Normalitas dengan menggunakan uji One Sample Kolmogorov Smirnov dengan mengacu pada nilai signifikansi diatas 5% atau 0,05 maka data hasil penelitian dapat dikatakan terdistribusi normal, hal ini dapat dilihat dari Grafik dalam Plot Regresi P–P Normal, dari sebaran Residual dapat dikatakan terstandarisasi yang dilihat bahwa dari garis diagonal dan telah mengikuti arah garis digital dimana telah menunjukkan bahwa variabel telah terdistribusi normal. Jadi dalam hal ini bahwa kurva telah menunjukkan suatu distribusi data Normal.

Sedangkan dari Uji multikolinearitas pada model regresi dapat diketahui dari nilai toleransi dan nilai variance inflation factor (VIF). Sehingga berdasarkan hasil pengujian Multikolinearitas dari data yang ada khususnya pada variabel X1, X2, X3, maka toleransinya lebih dari $> 0,1$ dan nilai VIF dibawah $< 10,00$. Ini berarti tidak ada gejala multikolinearitas pada variabel X1, X2, X3. Dimana terdapat adanya korelasi antara variabel Independen yakni pada variabel X1, X2, X3.

Pada hasil analisis Regresi Linear Berganda maka dapat diperoleh bahwa hasil persamaan Regresi adalah sebagai berikut:

$$\text{Nilai } Y = 4,766 + 0,217X_1 + 0,031X_2 + 0,387X_3$$

Dengan melihat hasil analisis Regresi Linear berganda telah menunjukkan hasil sebagai berikut :

- 1) Bahwa nilai konstanta sebesar 4,766, dimana jika tidak terdapat Pengaruh dari

variabel-variabel independen dalam hal ini Sikap (X1), Perilaku (X2), dan Motivasi (X3) atau bernilai = 0 maka nilai Gaya Hidup Remaja (Y) sebesar 4,766.

- 2) Bahwa Nilai dari X1 menunjukkan nilai sebesar 0.217, yang berarti setiap peningkatan Sikap sebesar 1 satuan, maka Gaya Hidup Remaja akan meningkat sebesar 0.217.
- 3) Bahwa Nilai dari X2 menunjukkan nilai sebesar 0,031, yang berarti bahwa apabila terjadi peningkatan Perilaku (X2) sebesar 1 satuan, maka Gaya Hidup Remaja (Y) akan meningkat sebesar 0,031.
- 4) Bahwa Nilai dari X3 menunjukkan nilai sebesar 0. 387 yang berarti bahwa apabila terjadi peningkatan Motivasi (X3) sebesar 1 satuan, maka Gaya Hidup Remaja (Y) akan meningkat 0,387.

Dari hasil analisis dengan menggunakan Uji hipotesis yakni menggunakan 5 % ($\alpha = 0,05$), untuk mendapatkan nilai t_{tabel} penulis menggunakan rumus, $(t = \alpha/2:n-k-1) = (0,025:66)$. Dari perhitungan tersebut didapatkan jumlah t_{tabel} adalah 1.99656

- Sikap (X1) terhadap Gaya Hidup Remaja (Y)
Berdasarkan hasil dari data olahan SPSS, t_{hitung} menunjukkan angka 2,208 hal ini bisa dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga bisa disimpulkan bahwa variabel X1 memiliki kontribusi yang signifikan terhadap Y. Nilai t yang positif juga menunjukkan bahwa variabel Sikap Remaja dalam menonton Korean-Pop mempunyai hubungan yang searah dengan Gaya Hidup Remaja (Y). Jadi dapat disimpulkan bahwa Sikap Remaja dalam menonton *Korean Pop* berpengaruh signifikan pada Gaya Hidup Remaja.
- Perilaku (X2) terhadap Gaya Hidup Remaja (Y)
Berdasarkan hasil dari data olahan SPSS, t_{hitung} menunjukkan angka 0,344 dari hal

ini bisa dilihat bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_1 ditolak dan H_0 diterima, sehingga bisa disimpulkan bahwa variabel X2 memiliki kontribusi yang signifikan terhadap variabel Y. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Perilaku mempunyai hubungan yang searah dengan Gaya Hidup Remaja. Jadi dapat disimpulkan bahwa Perilaku Sangat berpengaruh signifikan pada Gaya Hidup Remaja.

- Motivasi (X3) terhadap Gaya Hidup Remaja
Berdasarkan hasil dari data olahan SPSS, t_{hitung} menunjukkan angka 5,020 dari hal ini bisa dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga bisa disimpulkan bahwa variabel X3 memiliki kontribusi yang signifikan terhadap Y. Nilai t yang positif juga menunjukkan bahwa variabel Motivasi mempunyai hubungan yang searah dengan Gaya Hidup Remaja (Y). Jadi dapat disimpulkan bahwa Motivasi berpengaruh signifikan pada Gaya Hidup Remaja.

Sedangkan dari hasil Uji F bahwa dengan melihat nilai signifikansi 5% dalam menentukan nilai F_{tabel} dengan menggunakan rumus $f(k;n-k)$ atau (3;63) maka nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ 22,366 > 2,75.

Dari data diatas menunjukkan bahwa setiap variabel independen X1, X2, X3 yakni variabel Sikap, Perilaku dan Motivasi maka secara simultan atau secara bersama-sama memiliki pengaruh positif terhadap variabel dependen Y atau Gaya Hidup Remaja. Dengan demikian dapat diperoleh pernyataan sebagai berikut: H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini berarti Sikap, Perilaku dan, Motivasi, berpengaruh terhadap Gaya Hidup Remaja.

Dengan melihat hasil perhitungan dari Hasil Koefisien Determinasi berganda (R^2) maka didapati bahwa R^2 telah menunjukkan hubungan antar variabel yang kuat dimana 0,504 adalah mendekati 1. Dimana R^2 menunjukkan hasil koefisien determinasi sebesar 0,504, dengan demikian

hal ini menunjukkan bahwa semua variabel independent secara simultan variabel Sikap (X1), Perilaku (X2) dan Motivasi (X3), telah mempengaruhi Gaya Hidup Remaja (Y) sebesar 50,4% sedangkan sisanya 49,6% telah dipengaruhi oleh faktor lain yang berada diluar lingkup penelitian ini.

Sedangkan dari perhitungan Korelasi Koefisien Berganda bahwa $R = 0,710$, dari data ini bisa diinterpretasikan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara variabel yang ada. Selain itu juga arah hubungan dari tiap variabel adalah positif karena nilai r positif, hal ini berarti semakin tinggi variabel independent (Sikap, Prilaku dan Motivasi Remaja dalam menonton Korean-Pop) maka semakin meningkatkan variabel dependen dalam hal ini Y (Gaya Hidup Remaja). Jadi semakin tinggi sikap, Prilaku dan Motivasi khususnya di Media Sosial di Kota Manado maka akan semakin mempengaruhi Gaya Hidup Remaja dalam menonton Korean Pop.

Penutup Kesimpulan

Berdasarkan penelitian mengenai pengaruh sikap, perilaku dan motivasi dalam menonton *Korean Pop* terhadap gaya hidup remaja di media sosial Kota Manado, penulis memberikan kesimpulan sebagai berikut :

Dari hasil R tabel telah didapatkan berdasarkan nilai $N=70$ yaitu sebesar 0,2352. Berdasarkan hasil uji validitas maka didapatkan bahwa Instrumen penelitian Variabel Sikap, Perilaku, Motivasi dan Gaya Hidup Remaja dapat dilihat bahwa semuanya telah menghasilkan nilai $r_{hitung} > r_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Instrumen dalam penelitian ini dapat dikatakan valid dalam hal ini kuesioner yang sudah didistribusikan kepada responden dapat dikatakan valid.

Berdasarkan data yang ada telah menunjukkan bahwa Variabel X1, X2, X3 dan variabel Y memiliki nilai Cronbach alpha sebesar 0,60. Hal ini menunjukkan bahwa variabel yang terdapat pada Kuesioner dianggap Reliabel karena nilai Cronbach

alpha telah terdistribusi normal yakni lebih besar dari 0,60. Sehingga dapat berarti bahwa hasil pengukuran telah dapat dipercaya atau menunjukkan tingkat konsistensi dari akurasi data yang telah ada.

Dari Uji asumsi klasik terutama dalam Uji Normalitas dengan menggunakan uji One Sample Kolmogorov Smirnov dengan mengacu pada nilai signifikansi diatas 5% atau 0,05 maka data hasil penelitian dapat dikatakan terdistribusi normal, hal ini dapat dilihat dari Grafik dalam Plot Regresi P-P Normal, dari sebaran Residual dapat dikatakan terstandarisasi yang dilihat bahwa dari garis diagonal dan telah mengikuti arah garis diagonal dimana telah menunjukkan bahwa variabel telah terdistribusi normal. Jadi dalam hal ini bahwa kurva telah menunjukkan suatu distribusi data Normal.

Sedangkan dari Uji multikolinearitas pada model regresi dapat diketahui dari nilai toleransi dan nilai *variance inflation factor* (VIF). Sehingga berdasarkan hasil pengujian Multikolinearitas dari data yang ada khususnya pada variabel X1 X2 X3, maka toleransinya lebih dari $> 0,1$ dan nilai VIF dibawah $< 10,00$. Ini berarti tidak ada gejala multikolinearitas pada variabel X1, X2, X3. Dimana terdapat adanya korelasi antara variabel Independen yakni pada variabel X1, X2, X3.

Pada hasil analisis Regresi Linear Berganda maka dapat diperoleh bahwa hasil persamaan Regresi adalah sebagai berikut:
Nilai $Y = 4,766 + 0,217X1 + 0,031X2 + 0,387X3$

Dengan melihat hasil analisis Regresi Linear berganda telah menunjukkan hasil sebagai berikut:

- 1) Bahwa Nilai Konstanta Sebesar 4,766, dimana jika tidak terdapat Pengaruh dari Variabel-Variabel Independen dalam hal ini Sikap (X1), Perilaku (X2), dan Motivasi (X3) atau bernilai = 0 maka nilai Gaya Hidup Remaja (Y) sebesar 4,766.
- 2) Bahwa Nilai dari X1 menunjukkan nilai sebesar 0.217, yang berarti setiap

peningkatan Sikap sebesar 1 satuan, maka Gaya Hidup Remaja akan meningkat sebesar 0.217.

- 3) Bahwa Nilai dari X2 menunjukkan nilai sebesar 0,031 yang berarti bahwa apabila terjadi peningkatan Perilaku (X2) sebesar 1 satuan, maka Gaya Hidup Remaja (Y) akan meningkat sebesar 0,031.
- 4) Bahwa Nilai dari X3 menunjukkan nilai sebesar 0,387 yang berarti bahwa apabila terjadi peningkatan Motivasi (X3) sebesar 1 satuan, maka Gaya Hidup Remaja (Y) akan meningkat 0,387.

Dari hasil analisis dengan menggunakan Uji hipotesis yakni menggunakan 5 % ($\alpha = 0,05$), untuk mendapatkan nilai t_{tabel} penulis menggunakan rumus, $(t = \alpha/2: n-k-1) = (0,025:66)$. Dari perhitungan tersebut didapatkan jumlah t_{tabel} adalah 1.99656 sehingga hasilnya sebagai berikut:

- Sikap (X1) terhadap Gaya Hidup Remaja (Y)

Berdasarkan hasil dari data olahan SPSS, t_{hitung} menunjukkan angka 2,208 hal ini bisa dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga bisa disimpulkan bahwa variabel X1 memiliki kontribusi yang signifikan terhadap Y. Nilai t yang positif juga menunjukkan bahwa variabel Sikap Remaja dalam menonton Korean-Pop mempunyai hubungan yang searah dengan Gaya Hidup Remaja (Y). Jadi dapat disimpulkan bahwa Sikap Remaja dalam menonton Korean-POP berpengaruh signifikan pada Gaya Hidup Remaja.

- Prilaku (X2) terhadap Gaya Hidup Remaja (Y)

Berdasarkan hasil dari data olahan SPSS, t_{hitung} menunjukkan angka 0,344 dari hal ini bisa dilihat bahwa $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_1 ditolak dan H_0 diterima, sehingga bisa disimpulkan bahwa variabel X2 memiliki kontribusi yang signifikan terhadap variabel Y. Hal ini menunjukkan bahwa variabel Prilaku mempunyai hubungan yang searah dengan Gaya Hidup Remaja. Jadi dapat disimpulkan bahwa Prilaku

Sangat berpengaruh signifikan pada Gaya Hidup Remaja.

- Motivasi (X3) terhadap Gaya Hidup Remaja

Berdasarkan hasil dari data olahan SPSS, t_{hitung} menunjukkan angka 5,020 dari hal ini bisa dilihat bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_1 diterima dan H_0 ditolak, sehingga bisa disimpulkan bahwa variabel X3 memiliki kontribusi yang signifikan terhadap Y. Nilai t yang positif juga menunjukkan bahwa variabel Motivasi mempunyai hubungan yang searah dengan Gaya Hidup Remaja (Y). Jadi dapat disimpulkan bahwa Motivasi berpengaruh signifikan pada Gaya Hidup Remaja.

Sedangkan dari hasil Uji F bahwa dengan melihat nilai signifikansi 5% dalam menentukan nilai F_{tabel} dengan menggunakan rumus $f(k;n-k)$ atau $(3;63)$ maka nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ $22,366 > 2,75$.

Dari data yang ada menunjukkan bahwa setiap variabel independen X1, X2, X3 yakni variabel Sikap, Prilaku dan Motivasi maka secara simultan atau secara bersama-sama memiliki pengaruh positif terhadap variabel dependen Y atau Gaya Hidup Remaja. Dengan demikian dapat diperoleh pernyataan sebagai berikut: H_0 ditolak dan H_1 diterima, hal ini berarti Sikap, Prilaku dan, Motivasi, berpengaruh terhadap Gaya Hidup Remaja.

Dengan melihat hasil perhitungan dari Hasil Koefisien Determinasi berganda (R^2) maka didapati bahwa R^2 telah menunjukkan hubungan antar variabel yang kuat dimana 0,504 adalah mendekati 1. Dimana R^2 menunjukkan hasil koefisien determinasi sebesar 0,504, dengan demikian hal ini menunjukkan bahwa semua variabel independent secara simultan variabel Sikap (X1) Prilaku (X2) dan Motivasi (X3), telah mempengaruhi Gaya Hidup Remaja (Y) sebesar 50,4% sedangkan sisanya 49,6% telah dipengaruhi oleh faktor lain yang berada diluar lingkup penelitian ini.

Sedangkan dari perhitungan Korelasi Koefisien Berganda bahwa $R = 0,710$, dari

data ini bisa diinterpretasikan bahwa terjadi hubungan yang kuat antara variabel yang ada. Selain itu juga arah hubungan dari tiap variabel adalah positif karena nilai r positif, hal ini berarti semakin tinggi variabel independent (Sikap, Prilaku dan Motivasi Remaja dalam menonton Korean Pop) maka semakin meningkatkan variabel dependen dalam hal ini Y (Gaya Hidup Remaja).

Jadi semakin tinggi sikap, Prilaku dan Motivasi khususnya di Media Sosial di Kota Manado maka akan semakin mempengaruhi Gaya Hidup Remaja dalam menonton Korean POP.

Saran

Setelah melakukan penelitian ini, muncul beberapa saran yang mungkin dapat diterapkan kedepannya, yaitu:

1. Saran bagi remaja penggemar K-Pop
Bagi remaja penggemar K-Pop, hendaknya tidak menjadikan *Korean Pop* sebagai prioritas atau kegiatan yang menyita banyak waktu, melainkan menjadikan *Korean Pop* sebagai hiburan semata.
2. Saran dalam kaitan akademis
Kiranya mahasiswa khususnya dalam bidang sosial dapat melanjutkan penelitian sejenis dengan sudut pandang yang berbeda. Sehingga dengan adanya penelitian yang berbeda, maka akan semakin banyak referensi hasil penelitian yang dapat digunakan untuk memperkaya khasanah ilmu oleh para calon peneliti berikutnya.
3. Saran dalam kaitan praktis
Bagi para remaja penggemar K-Pop di Kota Manado diharapkan menggunakan media sosial dengan baik dan lebih bijaksana. Menggunakan media sosial secara positif begitupun dalam menonton *Korean Pop*.

Daftar Pustaka

- Ahmadi, Abu. 2009. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta, p. 150.ak
- Arifin, Bambang Syamsul. 2015, *Psikologi Sosial* Bandung: Pustaka Setia.

Etikasari, Yulia. 2018. *Kontrol Diri Remaja Penggemar K-Pop*. Bimbingan dan Konseling, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Goffman, Erving. 1956. “*The Presentational of Self in Everyday Life*”. Doubleday.

Nasrullah, Rulli. 2015. *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sositeknologi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Nawawi, Hadari. 2001. *Metodologi Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: UGM Pres.

Notoatmodjo, Soekidjo 2007. *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sarlito Sarwono 2009, *Pengantar Psikologi Umum* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Saiffudin Azwar 2015, *Sikap Manusia Teori Dan Pengukurannya* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Sobur, Alex. 2013. *Psikologi Umum*. Bandung: Pustaka Setia.

Soraya, Vani Ayu 2013. *Pengaruh Budaya K-Pop terhadap Sikap Remaja Surabaya*. Ilmu Komunikasi FISIP UPN “Veteran”.

Sugiyono 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Sugiyono. 2015 *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.

Sugiyono. 2016, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.s

Yuanita dan Sari. 2012. *Korean Wave: Dari K-Pop Hingga Tampil Gaya Ala Korea*. Yogyakarta: Idea Terra Media Pustaka.