

LEMBAR PENGESAHAN
GAMBARAN GAYA HIDUP REMAJA YANG MEGGUNAKAN BUDAYA
K.POP DI KOTA PEKANBARU

YULIA CITRA
NPM: 138110039

Telah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Pada Tanggal:
12 November 2019

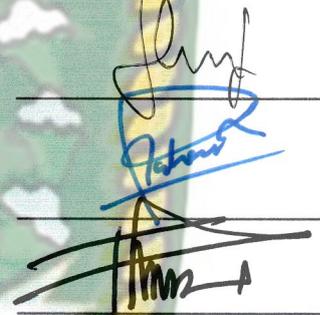
DEWAN PENGUJI

Leni Armayati.S.Psi., M.Si

Dr.Raihanatu Binqalbi Ruzain,. M.Kes

Fikri, S.Psi., M.Si

TANDA TANGAN



Skripsi Ini Telah Diterima Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk
Memperoleh Gelar Sarjan Psikologi

Pekanbaru, _____

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi

(Yanwar Arief,M.Psi.,Psikolog)

HALAMAN PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yulia Citra

NPM : 138110039

Judul Skripsi : Gambaran Gaya Hidup Remaja Yang Menggunakan Budaya Kpop Di Kota Pekanbaru.

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini adalah karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan si suatu perguruan tinggi manapun. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Jika terdapat hal-hal yang tidak sesuai dengan isi pernyataan ini, maka saya bersedia gelar kesarjanaan saya dicabut.

Pekanbaru, 11 November 2019

Yang menyatakan



Yulia Citra

138110039



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS PSIKOLOGI

الجامعة الإسلامية الريفية

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax. +62 761 674834 Email: psikologi@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

BERITA ACARA UJIAN SKRIPSI

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau Nomor 88/Kpts/F.Psi-UIR/2019 Tentang Penetapan Tim Penguji Ujian Skripsi, tanggal 11 November 2019, hari ini Selasa tanggal 12 November 2019 telah dilaksanakan Ujian Skripsi Program Strata Satu (S1) Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau Tahun 2019.

- 1 Nama : Yulia Citra
- 2 NPM : 138110039
- 3 Program Studi : Ilmu Psikologi
- 4 Judul Skripsi : Gambaran Gaya Hidup Remaja Yang Menggunakan Budaya Kpop Di Kota Pekanbaru.
- 5 Hari / Tanggal Ujian : Selasa / 12 November 2019
- 6 Waktu Ujian : 14.00 - 15.00 Wib
- 7 Tempat Ujian : Ruang Sidang Skripsi Fakultas Psikologi UIR
- 8 Lulus dengan nilai : B
- 9 Keterangan : lulus

Dosen Penguji	Jabatan	Tanda Tangan
1. Leni Armayati, S.Psi., M.Si	: Ketua	1.
2. dr. Raihanatu Binqalbi Ruzain, M.Kes	: Sekretaris	2.
3. Fikri, S.Psi., M.Si	: Anggota	3.

Pekanbaru, 12 November 2019

Panitia Ujian;

Ketua,

Leni Armayati, S.Psi., M.Si

Sekretaris,

dr. Raihanatu Binqalbi Ruzain, M.Kes



Diketahui/Disetujui

Dekan,

Yanwar Arief, M.Psi., Psikolog

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS ISLAM RIAU

Nomor: 063/KPTS/F.Psi/2018

TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS ISLAM RIAU

- 1 Bahwa untuk membantu mahasiswa dalam menyusun skripsi supaya mereka mendapat hasil yang baik, perlu ditunjuk pembimbing I dan II yang akan memberikan bimbingan sepenuhnya terhadap mahasiswa tersebut.
- 2 Bahwa penetapan dosen sebagai pembimbing I dan II perlu ditetapkan dengan surat keputusan Dekan.

- 1 Undang-Undang Nomor : 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional
- 2 PP Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
- 3 SK Dikti Nomor : 4869/0/5/2004 tentang berdirinya Fakultas Psikologi UIR
- 4 Pemenristek Dikti Nomor 2 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional.
- 5 Peraturan Pemerintah RI Nomor. 4 Tahun 2014
Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
- 6 Statuta Universitas Islam Riau Tahun 2013.
- 7 SK Rektor Nomor : 442/UIR/Kpts/2015 tentang Penetapan Kurikulum Fakultas Psikologi
- 8 SK.Rektor Universitas Islam Riau NO : 112/UIR/KPTS/2016 tentang Pengangkatan Dekan dalam lingkungan UIR.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
- 1 Menunjuk
Nama : Leni Armayati.,M.Si.
NIP/NPK : 1022057703
Pangkat/Jabatan : Penata, C/c
Jabatan Fungsional : Lektor
Sebagai : Pembimbing I Penulisan Skripsi Mahasiswa.
Nama : YULIA CITRA
NPM : 138110039
Jurusan/Program Studi : Ilmu Psikologi
Judul Skripsi : Gambaran Gaya Hidup Remaja Yang Menggunakan Budaya Kpop Di Kota Pekanbaru.
- Kutipan
- 2 Tugas-tugas pembimbing I dan pembimbing II adalah berpedoman kepada SK. Rektor Nomor : 052/UIR/Kpts/1989, tentang pedoman penyusunan skripsi mahasiswa fakultas di lingkungan Universitas Islam Riau
 - 3 Kepada yang bersangkutan diberikan honorarium, sesuai dengan ketentuan yang berlaku di lingkungan Universitas Islam Riau.
 - 4 Keputusan ini mulai berlaku semenjak ditetapkan, jika ternyata terdapat kekeliruan segera ditinjau kembali.
 - : Disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Ditetapkan di : Pekanbaru
Pada tanggal : 26 Maret 2019

Dekan


Yanwar Arief.,M.Psi.,Psikolog



Tembusan : Disampaikan kepada :

1. Yth. Bapak Rektor UIR di Pekanbaru
2. Yth. Sdr. Ka. Biro skripsi Fakultas Psikologi UIR
3. Yth. Ka. Biro Keuangan UIR di Pekanbaru

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS ISLAM RIAU
Nomor: 063/KPTS/F.Psi/2018
TENTANG PENETAPAN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA

DEKAN FAKULTAS PSIKOLOGI UNIVERSITAS ISLAM RIAU

- 1 Bahwa untuk membantu mahasiswa dalam menyusun skripsi supaya mereka mendapat hasil yang baik, perlu ditunjuk pembimbing I dan II yang akan memberikan bimbingan sepenuhnya terhadap mahasiswa tersebut.
- 2 Bahwa penetapan dosen sebagai pembimbing I dan II perlu ditetapkan dengan surat keputusan Dekan.

- 1 Undang-Undang Nomor : 20 tahun 2003 tentang Pendidikan Nasional
- 2 PP Nomor 12 Tahun 2012 tentang Pendidikan Tinggi
- 3 SK Dikti Nomor : 4869/0/5/2004 tentang berdirinya Fakultas Psikologi UIR
- 4 Pemenristek Dikti Nomor 2 Tahun 2015 Tentang Standar Nasional.
- 5 Peraturan Pemerintah RI Nomor. 4 Tahun 2014 Tentang Penyelenggaraan Pendidikan Dan Pengelolaan Perguruan Tinggi.
- 6 Statuta Universitas Islam Riau Tahun 2013.
- 7 SK Rektor Nomor : 442/UIR/Kpts/2015 tentang Penetapan Kurikulum Fakultas Psikologi
- 8 SK.Rektor Universitas Islam Riau NO : 112/UIR/KPTS/2016 tentang Pengangkatan Dekan dalam lingkungan UIR.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan
- 1 Menunjuk
Nama : **dr. Raihanatu Binqalbi Ruzaini, M.Kes**
NIP/NPK : **120202 540**
Pangkat/Jabatan : **Penata Muda TK I C/b**
Jabatan Fungsional : **Asisten Ahli**
Sebagai : **Pembimbing II Penulisan Skripsi Mahasiswa.**
Nama : **YULIA CITRA**
NPM : **138110039**
Jurusan/Program Studi : **Ilmu Psikologi**
Judul Skripsi : **Gambaran Gaya Hidup Remaja Yang Menggunakan Budaya Kpop Di Kota Pekanbaru.**
 - 2 Tugas-tugas pembimbing I dan pembimbing II adalah berpedoman kepada SK. Rektor Nomor : 052/UIR/Kpts/1989, tentang pedoman penyusunan skripsi mahasiswa fakultas di lingkungan Universitas Islam Riau
 - 3 Kepada yang bersangkutan diberikan honorarium, sesuai dengan ketentuan yang berlaku di lingkungan Universitas Islam Riau.
 - 4 Keputusan ini mulai berlaku semenjak ditetapkan, jika ternyata terdapat kekeliruan segera ditinjau kembali.
- Kutipan
- : Disampaikan kepada yang bersangkutan untuk dilaksanakan.

Ditetapkan di : Pekanbaru
Pada tanggal : 26 Maret 2019

Dekan,

Yanwar Arief, M.Psi., Psikolog



Tembusan : Disampaikan kepada :

1. Yth. Bapak Rektor UIR di Pekanbaru
2. Yth. Sdr. Ka. Biro skripsi Fakultas Psikologi UIR
3. Yth. Ka. Biro Keuangan UIR di Pekanbaru



UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
BIRO SKRIPSI

Jl. Kaharuddin Nasution No. 113, Perhentian Marpoyan
Telp. (0761) 72126. Pekanbaru - Riau 28284

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : YULIA CITRA
No. Mahasiswa : 138110039
Semester : II
Judul Skripsi : Gambaran Gaya Hidup Remaja Yang Menggunakan Budaya Kpop Di Kota Pekanbaru.
Dosen Pembimbing I : Lani Armayati., M.Si.

Perpustakaan Universitas Islam Riau

Dokumen ini adalah Arsip Mhik :

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	KETERANGAN	PARAF
1.	20-1-2019	REVISI JUDUL		
	1-2-2019	REVISI BAB I . 1		
3.	19 Maret 2019	REVISI BAB 1 . LANJUT BAB II		
4.	21-3-2019	REVISI BAB II		
5.	23-3-2019	BAB II , LANJUT BAB III		
6.	4/04/2019	BAB III , Lanjut Penelitian		
7.	24/08/2019	BAB IV & BAB V		
		Acc yran		

Pekanbaru,
Ka. Prodi

Yulia Herawaty, S.Psi., M.A



**UNIVERSITAS ISLAM RIAU
FAKULTAS PSIKOLOGI
BIRO SKRIPSI**

Jl. Kaharuddin Nasution No. 113, Perhentian Marpoyan
Telp. (0761) 72126. Pekanbaru - Riau 28284

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Mahasiswa : YULIA CITRA
 No. Mahasiswa : 138110039
 Semester : II
 Judul Skripsi : ^{Pemaja} Gambaran Gaya Hidup Yang
 Mengganggu Budaya KPOP di Kota Pekanbaru.
 Dosen Pembimbing II : Dr. Raihanatu Binqalbi Ruzain, M.Kes

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	KETERANGAN	PARAF
I.	22-07-2019	Revisi bab I	all	
2.	22-07-2019	Revisi bab II		
3.	22-08-2019	Revisi bab III		
4.	24-08-2019	BAB IV dan BAB V		

Perpustakaan Universitas Islam Riau
Dokumen ini adalah Arsip Mhik :

Pekanbaru,
Ka. Prodi

Yulia Herawaty, S.Psi., M.A



UNIVERSITAS ISLAM RIAU

FAKULTAS PSIKOLOGI

الجامعة الإسلامية الريفية

Alamat: Jalan Kaharuddin Nasution No. 113, Marpoyan, Pekanbaru, Riau, Indonesia - 28284
Telp. +62 761 674674 Fax: +62 761 674834 Email: psikologi@uir.ac.id Website: www.uir.ac.id

Nomor : 324/E-UIR/27-F.Psi/2019
Lampiran : -
Hal : Izin Penelitian Mahasiswa

Pekanbaru, 27 Maret 2019 M
20 Rajab 1440 H

Kepada Yth : Kepala Sekolah SMA YLPI Marpoyan

Di IBU YENI FITRI S.Pd X
Tempat IBU DAN FITRIA H.S.Pd M (1)

Assalamualaikum Wr.Wb

Dengan hormat, terlebih dahulu kami do'akan semoga Bapak/Ibu beserta staf tetap berada dalam keadaan sehat wal'afiat serta sukses dalam menjalankan aktifitas sehari - hari.

Melalui surat ini kami sampaikan kepada Bapak/Ibu bahwa mahasiswa/i di bawah ini sedang dalam proses bimbingan skripsi guna menyelesaikan studinya pada Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. Yang bersangkutan perlu melaksanakan penelitian guna melengkapi data skripsinya, oleh karena itu dengan ini kami ajukan permohonan Penerbitan Surat Rekomendasi Pengambilan Data dan Penelitian kepada mahasiswa kami atas nama:

Nama : Yulia Citra

NPM : 138110039

Judul Skripsi : Gambaran Gaya Hidup Remaja Yang Menggunakan Budaya Kpop Di Kota Pekanbaru (S&H)

Demikian disampaikan, atas perhatian dan rekomendasi yang Bapak/Ibu berikan diucapkan terima kasih.



Yanwar Arief, M.Psi., Psikolog
NPK. 10.03.02.390

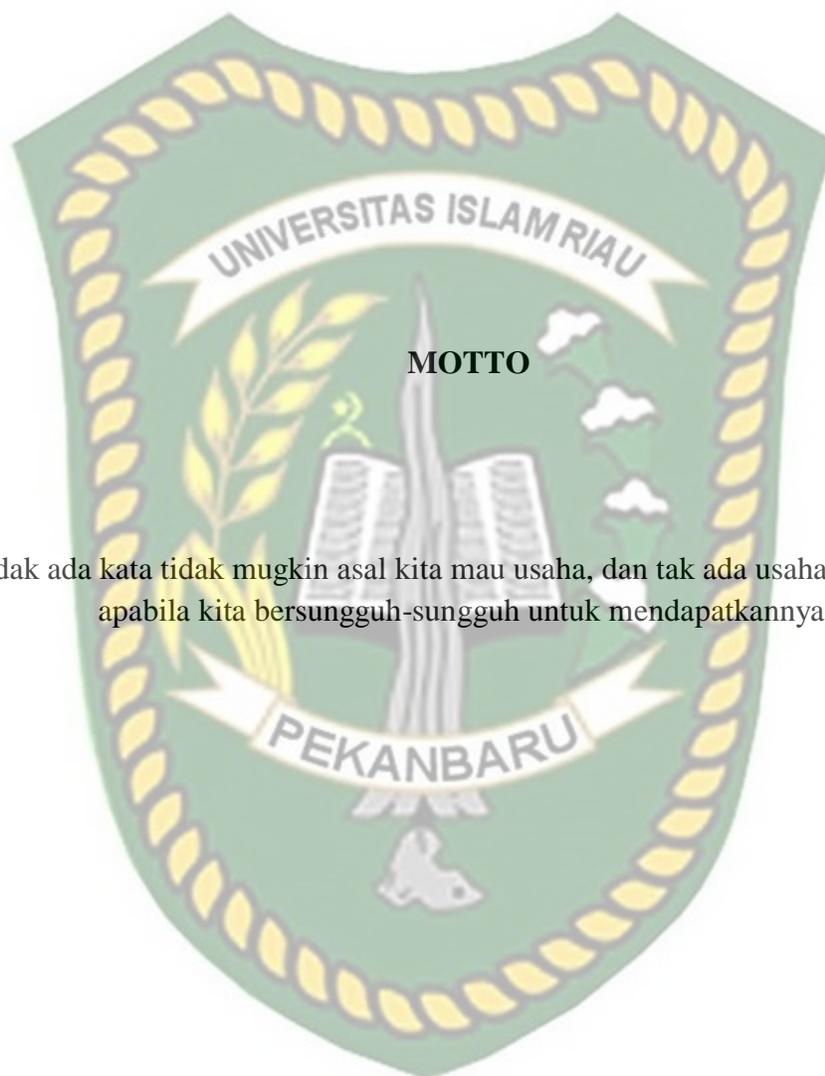


PERSEMBAHAN

Atas Izin ALLAH SWT

Kupersembahkan Karya Sederhana Ini Untuk kedua orangtua ku dan keluarga
besarku

Kasih sayang dan dukungan dari kalianlah yang tak pernah pudar dan tak henti-
hentinya diberikan kepada aku sehingga aku bisa menyelesaikan skripsi ini.



MOTTO

“Tidak ada kata tidak mungkin asal kita mau usaha, dan tak ada usaha yang sia-sia apabila kita bersungguh-sungguh untuk mendapatkannya”

KATA PENGANTAR

Bismillahirohmanirohim.....

Assalamualaikum warahmatullahi wabarakatuh....

Alhamdulillah, segala puji bagi ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahnya kepada kita semua. Shalawat beriring salam tak lupa pula kita ucapkan kepada junjungan alam yaitu Nabi besar Muhammad SAW, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Studi Deskriptif Gaya Hidup Remaja Dalam Mengimitasikan Budaya Pop Korea Di Pekanbaru.”** Skripsi ini dibuat guna mendapatkan syarat gelar sarjana Psikologi Universitas Islam Riau.

Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis banyak mendapatkan bantuan, dorongan, semangat, bimbingan, dan sumbangan pemikiran dari pihak manapun. Untuk itu dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr.H. Syafrinaldi, SH, MC selaku rektor Universitas Islam Riau.

2. Bapak Yanwar Arief, S.Psi., M.Psi, Psikolog selaku dekan Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
3. Ibu Tengku Nila Fadhliya.,M.Psi., Psikolog selaku wakil dekan I
4. Ibu Irma Kusuma Salim, M.Psi., Psikolog selaku wakil dekan II.
5. Ibu Lisfarika Napitupulu, M.Psi., Psikolog selaku wakil dekan III.
6. Ibu Leni Armayati, S.Psi., M.Si selaku pembimbing satu saya. Terima kasih ibu atas bimbingan, waktu, perhatiannya kepada saya dalam menyelesaikan skripsi ini. Selalu sabar dalam menghadapi saya bu, terima kasih ibu.
7. Ibu Dr. Raihanatu Binqalbi Ruzain.,M.Kes selaku pembimbing kedua saya, terima kasih ibu atas motivasi, bimbingan dan kesabaran ibu selama ini dalam membimbing saya hingga skripsi ini selesai.
8. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau yang tidak dapat disebutkan satu persatu, terima kasih atas dukungan serta ilmu yang bermanfaat bagi penulis selama penulis belajar di Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
9. Segenap pengurus tata usaha Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau.
10. Terima kasih kedua orangtua tercinta yang selama ini telah membantu peneliti dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat serta doanya. Terima kasih telah mengajarkanku artinya hidup, dan selalu bersabar dengan sifat-sifatku ini.

11. Terima kasih buat keluarga besarku yang telah memberikan dukungan, semangat dan nasehat kepada ku sehingga skripsi ini dapat selesai.
12. Terima kasih untuk teman laki-laki terdekatku Hodri Kamal. S.Kom yang selalu mengsuportku selama ini.
13. Terima kasih buat sahabat-sahabatku Uci Andriani. S.Psi, Asmida, Lola Guspita yang selalu membantu ku selama ini.
14. Terima kasih buat teman-teman angkatan 2013 semuanya yang tidak bisa disebutkan satu persatu. Terima kasih untuk kebersamaan yang menghadirkan rasa kekeluargaan yang tak terlupakan. Terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam proses skripsi yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini.

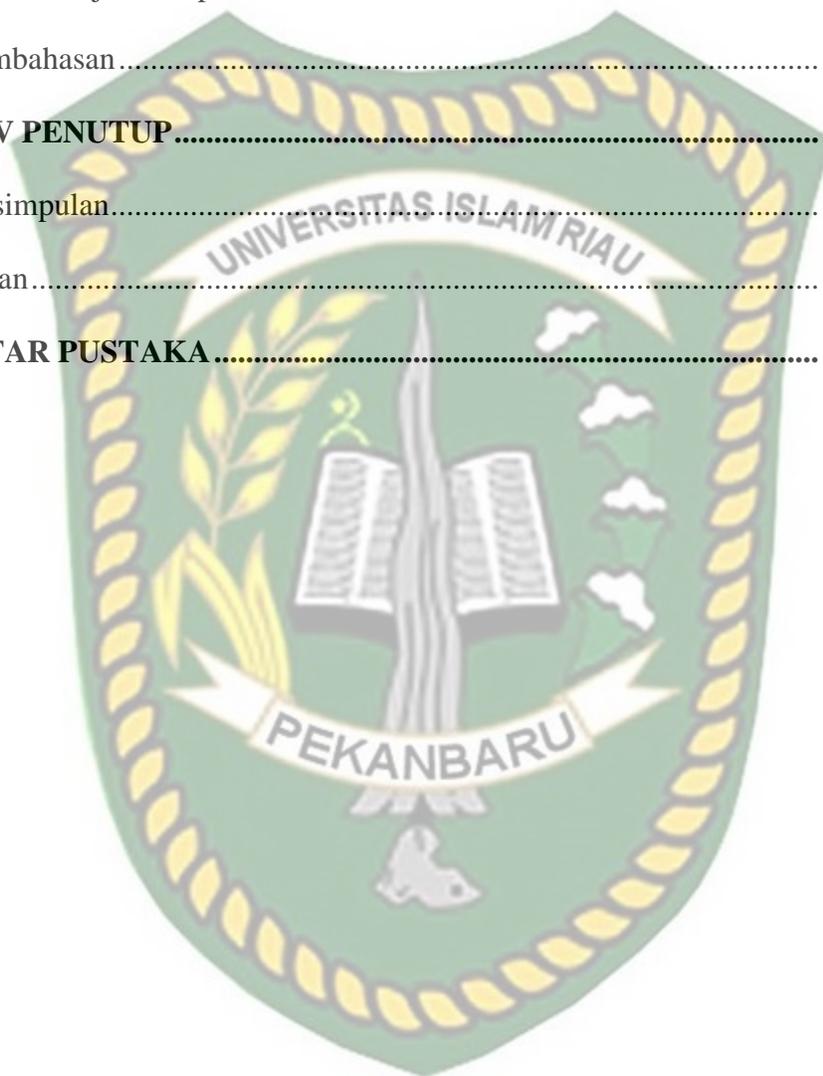
Pekanbaru, 10 Oktober 2019

Yulia Citra

DAFTAR ISI	
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN.....	ii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iii
HALAMAN MOTTO	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
ABSTRAK	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan masalah	8
C. Tujuan Penelitian	8
D. Manfaat Penelitian	9

BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	10
A. Gaya Hidup	10
a. . Pengertian Gaya Hidup	10
b. Aspek-aspek Gay Hidup	11
c. Faktor-faktor yang mempengaruhi gaya hidup	12
d. Macam-macam gaya hidup	16
B. Budaya.....	18
a. Pengertian budaya	18
b. Budaya Kpop / Korea.....	19
C. Gaya hidup remaja dalam mengimitasikan budaya Kpop.....	21
BAB III METODE PENELITIAN.....	25
A. Jenis penelitian.....	25
B. Identifikasi variable penelitian	25
C. Subjek penelitian	26
D. Populasi dan Sampel Penelitian	26
E. Metode Pengumpulan Data.....	27
F. Validitas dan Reabilitas Penelitian	30
G. Metode Analisis Data	31
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	31

A. Persiapan penelitian.....	32
B. Hasil analisis data.....	33
1. Hasil uji deskriptif.....	33
C. Pembahasan.....	40
BAB V PENUTUP.....	44
A. Kesimpulan.....	44
B. Saran.....	44
DAFTAR PUSTAKA.....	



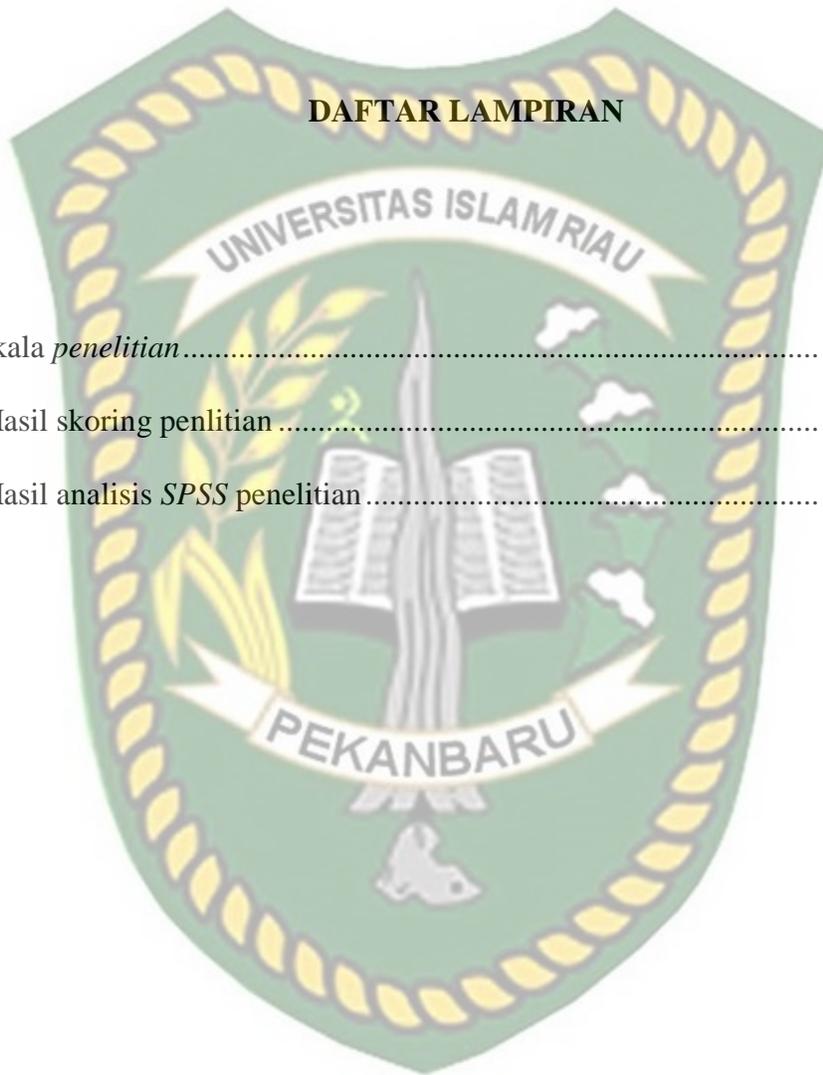
DAFTAR TABEL

1.1. Blue print Gaya Hidup	29
2.1 Deskriptif data penelitian	33
3.1 Tabel responden seluruh siswa.....	35
3.2 Tabel subjek berdasarkan jenis kelamin	37
4.1 Tabel subjek berdasarkan usia	39



DAFTAR LAMPIRAN

- 1.1. Skala *penelitian*.....
- 1.2. Hasil skoring penlitian
- 2.1 Hasil analisis *SPSS* penelitian.....



أنماط حياة المراهقين في تقليد ثقافة موسيقى (Pop Korea) في باكن بارو

(بحث وصفي)

يوليا جترا

138110039

كلية علم النفس
الجامعة الإسلامية الرياوية

الملخص

صورت أنماط الحياة بأنها نشاط ورغبة ورأي ؛ ظهر كلها في فرد إنساني. وأنماط حياة للفرد ليست ثابتة فهي قابلة للتغير السريع. وبناء على هذا، فهدف هذا البحث توصيف أنماط حياة المراهقين في تقليد ثقافة موسيقى (Pop Korea) في باكن بارو. وأجري هذا البحث باستخدام مدخل الوصف الكمي ؛ بحيث كانت أداة جمع البيانات للبحث هي الاستمارة. وعينات البحث تتمثل في الطلاب والطالبات في المدرسة العالية (YLPI) ببان بارو، وبلغ عددهم إلى 120 شخصاً، وقد تم تعيينهم كالعينة باستخدام أسلوب عينة هادفة (Purposive Sampling). وبناء على نتائج تحليل البيانات الوصفي، علم أن درجة أنماط حياة المراهقين في تقليد ثقافة موسيقى (Pop Korea) في باكن بارو معتدلة، وأن أنماط الحياة في التقليد وجدت أغلبيتها في المراهقين البالغة أعمارهم سبعة عشر عاماً، وأن أنماط الحياة في التقليد وجدت أكثر في المراهقات الإناث منها في المراهقين الذكور.

الكلمات المفتاحية : أنماط الحياة، ثقافة موسيقى (Pop Korea)، المراهق.



**GAMBARAN GAYA HIDUP REMAJA YANG MENGGUNAKAN BUDAYA
KPOP DI KOTA PEKANBARU**

YULIA CITRA

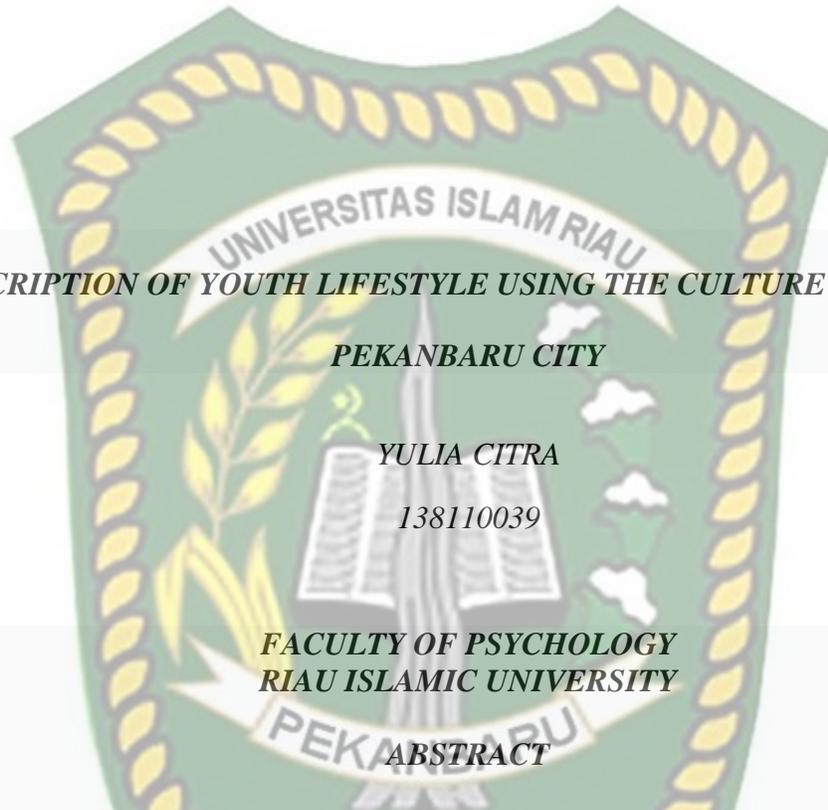
138110039

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM RIAU**

ABSTRAK

Gaya hidup sering digambarkan dengan kegiatan, minat, dan opini dari seseorang. Gaya hidup seseorang biasanya tidak permanen dan cepat berubah. Berdasarkan uraian diatas tujuan dari penelitian ini adalah mendeskriptifkan gaya hidup remaja dalam mengimitasikan budaya pop Korea Di Pekanbaru. Penelitian ini dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, dimana alat pengumpulan data menggunakan angket. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa-siswi SMA YLPI Pekanbaru sebanyak 120 orang siswa yang ditentukan dengan teknik *simple random sampling*. Alat ukur yang digunakan adalah kuesioner gaya hidup sebanyak 32 butir aitem. Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis potret data. Berdasarkan hasil analisis data dengan analisis deskriptif ditemukan tingkat gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya pop Korea Di Pekanbaru berada dalam kategori sedang. Gaya hidup remaja dalam mengimitasikan budaya pop Korea Di Pekanbaru rata-rata berusia 17 tahun, dan remaja perempuan lebih banyak dibandingkan remaja laki-laki.

Kata kunci: Gaya Hidup, Budaya Pop Korea, Remaja



**DESCRIPTION OF YOUTH LIFESTYLE USING THE CULTURE OF KPOP IN
PEKANBARU CITY**

YULIA CITRA

138110039

**FACULTY OF PSYCHOLOGY
RIAU ISLAMIC UNIVERSITY**

ABSTRACT

Lifestyle is often described by the activities, interests, and opinions of a person. A person's lifestyle is usually not permanent and changes rapidly. Based on the description above, the purpose of this study is to describe the lifestyle of adolescents in imitating Korean pop culture in Pekanbaru. This research was conducted with a quantitative descriptive approach, where the data collection tool uses a questionnaire. The sample in this study were 120 YLPI high school students in Pekanbaru, who were determined by simple random sampling technique. The measuring instrument used was a lifestyle questionnaire of 32 items. The analysis used in this study is the portrait data analysis. Based on the results of data analysis with descriptive analysis found the level of adolescent lifestyle in imitating Korean pop culture in Pekanbaru is in the medium category. Adolescent lifestyles in imitating Korean pop culture In Pekanbaru the average age is 17 years, and there are more teenage girls than boys

Keywords: Lifestyle, Korean Pop Culture, Youth

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang

Masa ke masa kemajuan teknologi dan informasi berkembang dengan pesat seakan tidak ada lagi batas antara Negara dengan negara lain. Mulai dari pertukaran berbagai informasi lintas Negara atau pun budayanya, informasi ekonomi, politik dan sebagainya. Kebudayaan lain dengan mudah masuk kedalam suatu negara, contohnya negara kita sendiri yaitu Indonesia, Indonesia merupakan salah satu negara dengan teknologi dan informasi yang terus berkembang dari zaman ke zamannya.

Seiring dengan kemajuan alat-alat informasi tersebut budaya-budaya negara lain dengan mudah masuk dan menyebar di dalam kehidupan masyarakat. Salah satunya kebudayaan negara lain yang tengah melanda masyarakat Indonesia terutama remaja-remaja yaitu budaya Kpop yang berasal dari Korea Selatan. Remaja-remaja Indonesia sangat antusias terhadap kebudayaan negara tersebut mulai dari penyanyinya, cara berpakaian, berpenampilan, dan lain-lainnya. Sehingga remaja saat ini mulai banyak meniru gaya hidup dari negara gingseng tersebut, baik dari segi berpakaian, berpacaran, *style* rambut dan sebagainya.

Menurut Yuanita (2012) perkembangan budaya korea semakin marak yang sering disebut dengan *hallyu* atau *Korean wave* (gelombang korea). Gelombang Korea biasanya menyajikan bentuk dan jenis budaya Korea baik dari segi perfilman, video, music dan tarian, fashion serta segala hal yang berkaitan dengan Korea. Salah satu budaya Korea yang cukup diminati adalah budaya pop Korea yang saat ini telah menembus pasar dunia dan bersaing dengan budaya Barat (Amerika). Kehidupan masyarakat di dunia dihiasi oleh produk dan budaya korea termasuk Amerika dan Eropa, seperti drama, film, lagu, fashion. *Korean wave* juga terjadi di Indonesia, yang diawali dari banyaknya tayangan film dan drama di awal tahun 2002.

Drama dan film Korea menyajikan kisah yang cukup mengharukan serta didukung oleh pemain yang gagah dan cantik yang mampu memanjakan mata masyarakat Indonesia, yang pada akhirnya memunculkan para pencinta drama Korea di Indonesia. Awal tahun 2008 dari genre musik Korea juga ikut bersaing di dunia internasional melalui melalui kemunculan *boyband* dan *girlband* mereka yang cukup diminati seperti, *Super junior*, *Bigbang*, *2PM*, *Girls Generation*, *Wonder girls* dan lainnya yang turut meramaikan persaingan di dunia musik internasional. Selain musik yang enak di dengar, penampilan mereka juga sangat dipersiapkan dengan baik, hal ini terlihat dari pemakaian kostum, aksesoris, koreogrfa (tarian) yang menyajikan olah tubuh yang energik dan seragam. Selain itu, gaya pakaian orang Korea yang unik mampu memunculkan trend baru di kalangan masyarakat. Hal ini menyebabkan semakin banyak masyarakat yang menjadi penggemar atau fans artis-artis Korea.

Demam budaya Korea semakin besar dengan didukung oleh kemunculan hal-hal yang berhubungan dengan Korea seperti kursus bahasa Korea, penjualan pernak pernik Korea, alat elektronik, make-up, fashion, restoran makanan Korea dan festival budaya Korea. Media massa memiliki peran yang cukup besar dalam perkembangan arus K-Pop melalui penyebaran video musik di *youtube* serta semakin banyaknya situs-situs tentang Korea yang dapat dengan mudah ditemukan melalui situs internet. Masyarakat akan dengan mudah mengakses dan mengunduh lagu dan video klip *boyband* atau *girlband* KPop Korea melalui *youtube*. Antusiasme penggemar K-Pop Korea di Indonesia semakin marak dengan adanya *fans club* Korea yang disebut dengan *fandom*.

Berkembangnya budaya Kpop dapat mempengaruhi gaya hidup remaja yang ada di Indonesia. Remaja itu sendiri merupakan periode transisi perkembangan dari masa kanak-kanak dengan masa dewasa, melalui adanya perubahan dari segi biologis, kognitif, maupun emosional. Remaja memiliki tugas pokok remaja mempersiapkan diri untuk memasuki tahap dewasa (Santrock,2007). Sementara menurut Monks, dkk. (dalam Santrock, 2007), memberikan batas usia remaja adalah usia 12-23 tahun.

Menurut Santrock (2002), rentang usia remaja berada antara 12-23 tahun. Berdasarkan batasan yang dinyatakan oleh para ahli, bisa dilihat bahwa permulaan masa remaja adalah relatif sama, tetapi akhir dari masa remaja bervariasi. Remaja adalah masa dengan berbagai permasalahan. Hal ini sudah dikemukakan oleh bapak psikologi remaja yakni Stanley Hall di awal abad ke-20.

Di masa remaja inilah banyak terjadi perubahan-perubahan psikologis dalam diri individu. Dan pada saat remajalah seseorang dapat membentuk gaya hidupnya dengan cara mengimitasi budaya pop korea. Berbicara tentang gaya hidup menurut Sumarwan (2011), gaya hidup digambarkan sebagai aktivitas, ketertarikan, dan opini dari seseorang. Gaya hidup seseorang biasanya cenderung berubah-ubah. Gaya hidup seseorang disesuaikan dengan perubahan yang ada disekitarnya, seperti seseorang cepat mengganti model pakaian guna menyesuaikan dengan perubahan kehidupannya.

Menurut Weber (dalam Damsar, 2002) gaya hidup merupakan selera pengikat kelompok dalam aktor kolektif atau sekumpulan kelompok status, yang melakukan kompetisi melalui kemampuan melakukan monopoli berbagai sumber budaya. Sementara menurut Kotler & Keller (2012), gaya hidup merupakan pola bagaimana seseorang menjalani kehidupan di dunia yang diperlihatkan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup juga merupakan gambaran diri seseorang secara keseluruhan dalam melakukan interaksi dengan lingkungannya.

Gaya hidup seseorang timbul dikarenakan adanya keinginan meniru atau mengimitasi. Mengimitasi itu sendiri ialah keinginan dari dalam diri untuk meniru yang dilakukan orang lain. Imitasi tidak terjadi secara otomatis namun dipengaruhi oleh sikap menerima dan menganggumi seseorang terhadap hal atau keadaan yang di tiru. Faktor psikologis memiliki peran dalam kegiatan mengimitasi atau meniru, atau bisa dikatakan bahwa imitasi tidak terjadi secara otomatis, tetapi ada peran faktor lain

yang menyebabkan seseorang mengimitasi atau meniru (Sumarwan, 2011). Jadi gaya hidup merupakan kegiatan, atau meniru orang lain atas objek yang disenangi.

Berdasarkan uraian diatas sejalan dengan fenomena dilapangan yang penulis temui di Pekanbaru, banyaknya remaja yang mengidolakan artis-artis Korea dan remaja di Pekanbaru membuat sebuah klub pencinta Korea. Disana para remaja dapat mengepresikan kecintaannya terhadap artis-artis Korea, barang ataupun asesorisnya. Dan bagaimana cara berpakaian seperti orang Korea.

Berdasarkan fenomena yang ditemui dilapangan, banyaknya remaja ataupun anak-anak yang merupakan penggemar dari Kpop sehingga meeka rela menabung uang jajan dan tidak membelanjakannya demi untuk membeli pernak-pernik yang berhubungan dengan K-Pop. Menurut mereka dengan membeli ataupun mengoleksi pernak-pernik Kpop dapat menimbulkan rasa bahagia bagi diri mereka. Antusias remaja dalam membeli produk Korea ini sedang marak di Indonesia.

Fenomena di atas sejalan dengan penelitian dari Yuhanita, Dkk (2015) mengatakan bahwa suatu budaya yang populer dikalangan remaja muncul disebabkan karena ketertarikan terhadap tren korea. Proses mengikuti diri menjadi Korea-Koreaan ini akan terus berlanjut, Dan dapat membentuk identitas remaja sebenarnya. Ancaman budaya asing, hal ini membuat remaja ikut-ikutan terjangkit demam Kpop. Dan sekarang malah hiburan di indonesia makin menurun dan industri hiburan Korea di indonesia dimanfaatkan untuk lebih mengembangkan tentang budaya dari negara mereka.

Menurut Paramita dan Harto (2016), Minat masyarakat atau remaja terhadap Korea terhadap budaya negeri ginseng yaitu Korea tidaklah begitu besar. Pada tahun 2003 sebelum *Hallyu* benar-benar mewabah di Indonesia jumlah wisatawan Indonesia ke Korea Selatan menunjukkan angka 20.161, di tahun 2004-2006 jumlah wisatawan Indonesia ke Korea Selatan tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu hanya 21.357 pada tahun 2004. Dan 21.894 pada tahun 2006.

Hal ini menunjukkan bahwa minat masyarakat Indonesia untuk berwisata ke Korea selatan tidak begitu besar sebelum *hallyu* menjamur dikalangan masyarakat. Semenjak populernya *Hallyu* di Indonesia membawa dampak dalam beberapa hal yaitu meningkatnya minat masyarakat untuk mempelajari bahasa Korea, minat masyarakat terhadap produk-produk Korea, minat terhadap studi mengenal Korea, termasuk minat masyarakat untuk melakukan perjalanan ke Korea Selatan. Hingga munculnya solidaritas rakyat Indonesia terhadap rakyat Korea. Pasar wisatawan Indonesia dinilai sangat potensial dikarenakan jumlah penggemar *Korea wave* dan *Korean Pop* di Indonesia sangat besar dengan persentase dari tahun 2006-2011 meningkat sebanyak 10,7% dan terus meningkat tahun ke tahun dan ini mempengaruhi gaya hidup masyarakat Indonesia yang mengimitasi budaya Kpop.

Menurut penelitian Kamparang (2013), para remaja di Indonesia terlebih khusus pada siswa SMAN 9, Manado meniru/mengimitasi budaya pop Korea yang saat ini sangat populer dalam kalangan remaja. Budaya pop Korea yang ditiru lebih kearah *fashion* Korea. Mereka tanpa ragu berpakaian layaknya remaja Korea atau

artis-artis Korea dalam keseharian mereka. Serta proses perkembangan dan pengimitasian terhadap budaya pop Korea semakin meningkat dengan perkembangan teknologi dan informasi melalui media massa, terlebih melalui televisi. Mereka rela menyediakan banyak waktu hanya untuk dapat menyaksikan sosialisasi budaya lain dan bahkan orang tua membiarkan anak-anaknya mengikuti gaya hidup budaya pop Korea tersebut.

Menurut penelitian Lestari dan Amrullah (2016), Masyarakat Indonesia khususnya para remaja sering kali menyanyikan lagu Korea bahkan menirukan gerakan - gerakan *dance* yang ada pada lagu tersebut. Hal ini dapat ditemukan dimana-mana, khususnya pada komunitas- komunitas yang mengadaptasi budaya K-Pop. Tidak hanya lagu dan tarian saja yang menjadi kegiatan yang dijalani sehari-hari, seperti mengkonsumsi makan-makanan dan minum-minuman khas Korea karena di Indonesia sendiri tempat makan maupun restoran Korea sudah banyak bermunculan, di Bandung sendiri rumah makan dan restoran yang menyediakan kuliner khas Korea sudah terbilang banyak, seperti *Mujigae*, *Tokki Pokki*, *Yoogane*, *Korean House*, *Myeong Ga*, *Chung Gi Wa*, *Dapur Korea*, *Hankook Garden Restaurant*, *Chingu Café*, *Bing Soo Café & Resto*, *Korean Mart* dan masih banyak lagi.

Tempat makan dan restoran ini biasanya menjadi incaran bagi masyarakat yang ingin mencoba makanan Korea ataupun yang sudah sering menikmatinya. Tidak hanya restoran dan tempat makan khas Korea, komunitas-

komunitas yang menaungi para penggemar kebudayaan Korea juga sangat banyak dan tersebar di seluruh kota di Indonesia, seperti Jakarta, Bandung, Surabaya, dan kota-kota lainnya. Dengan demikian remaja di Indonesia sebagian besar mengikuti gaya hidup budaya korea tersebut baik dari membiasakan diri makan dengan makanan korea, berpakaian seperti orang korea, dan terbiasa membeli pernak-pernik yang berhubungan dengan korea.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 6 September 2018 yaitu subjek mengatakan bahwa sangat mencintai dunia Kpop terutama Musik nya. Dan subjek mengatakan bahwa ketika dirinya mendengarkan musik tersebut bisa lupa waktu sehingga pekerjaan lain terabaikan. Subjek juga mengatakan bahwa dirinya selalu update terhadap barang-barang yang berhubungan dengan korea, baik itu asesoris, pakaian dan sebagainya. Karena baginya gaya hidup korea selatan itu sangatlah menyenangkan dan bisa ditiru. Berdasarkan uraian diatas, penulis ingin membahas lebih dalam lagi mengenai “ **Gambaran Gaya Hidup Remaja Yang Menggunakan Budaya Kpop Di Kota Pekanbaru.**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan fenomena yang dijabarkan oleh penulis, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: “ Bagaimana Gaya Hidup Remaja Dalam Mengimitasi Budaya Pop Korea Di Pekanbaru?”

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini ialah untuk mengetahui bagaimana gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya pop Korea di pekanbaru.”

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dibagi menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun kedua manfaat tersebut dijelaskan sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan yang lebih luas lagi khususnya dibidang psikologi sosial dan psikologi budaya.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan gambaran dan pemahaman tentang gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya pop korea di pekanbaru.” Dimana pemahaman tersebut diharapkan mampu memberikan sumbangan pemikiran yang dapat dipergunakan dalam kehidupan bermasyarakat.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Gaya Hidup

a. Pengertian Gaya Hidup

Menurut Sumarwan (2011) gaya hidup digambarkan dengan kegiatan, minat, dan opini dari seseorang. Gaya hidup seseorang cepat mengalami perubahan, seperti seseorang bisa dengan cepat mengganti model baju karena mengikuti trend yang disesuaikan dengan kehidupannya saat ini.

Menurut Weber (dalam Damsar, 2002), gaya hidup merupakan selera pengikat kelompok dalam aktor kolektif atau kelompok status, berkompetisi ditandai dengan kemampuan memonopoli sumber budaya. Sementara menurut Kotler & Keller (2012), gaya hidup adalah pola hidup seseorang di dunia yang ditampilkan dalam aktivitas, minat, dan opininya. Gaya hidup menggambarkan keseluruhan diri seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Sunyoto (2013) mendefenisikan gaya hidup seseorang adalah pola kehidupan seseorang yang diekspresikan pada saat melakukan kegiatan, minat dan pendapat seseorang. Gaya hidup menggambarkan “seseorang secara keseluruhan” yang

berinteraksi dengan lingkungannya. Gaya hidup biasanya juga menggambarkan kondisi kelas sosial seseorang.

Menurut Prasetijo (2005) gaya hidup merupakan kegiatan, minat dan pendapat seseorang yang konsisten dengan kebutuhan dan nilai-nilai yang dianutnya. Gaya hidup merupakan ekspresi yang keluar berdasarkan nilai-nilai dan kebutuhan-kebutuhan seseorang, dalam menggambarkan gaya hidup dapat dilihat bagaimana mereka hidup dan berekspresi yang dilihat dari nilai yang dianut untuk memuaskan kebutuhannya.

Setiadi (2003) mengatakan bahwa gaya hidup didefinisikan sebagai cara hidup orang dalam menghabiskan waktu untuk melakukan aktivitas, mengurus yang mereka diaanggap penting dalam lingkungannya (keterkaitan), serta memikirkan tentang diri sendiri dan dunia disekitarnya (pendapat). Masing-masing masyarakat memiliki gaya hidup yang berbeda-beda dengan masyarakat lainnya.

Berdasarkan uraian di atas, maka kesimpulan yang dapat ditarik ialah gaya hidup merupakan bagaimana cara seseorang hidup dengan berbagai aktivitas, minat, dan pendapatnya, gaya hidup dapat berubah dan tidak menetap.

b. Aspek-aspek Gaya Hidup

Menurut Setiadi (2003) dan Rianton (2012) aspek-aspek gaya hidup terbagi atas tiga aspek yaitu sebagai berikut:

a. Aktivitas

Aktivitas adalah bagaimana individu menggunakan waktu dalam tindakan nyata yang hasilnya dapat dilihat secara langsung. Contohnya, banyak beraktivitas diluar rumah, sering membeli banyak barang yang kurang diperlukan, sering bepergian ke pusat perbelanjaan, nonmgkrong di cafe dan melakukan aktivitas liburan dan olahraga.

b. Minat / Ketertarikan

Minat merupakan ketertarikan individu terhadap sesuatu dalam lingkungannya dan selanjutnya akan menjadi perhatiannya. Minat muncul terhadap ketertarikan pada objek, peristiwa, atau topik yang lebih mengutamakan pada kesenangan hidup. Minat adalah derajat kesukaan terhadap sesuatu hal, atau sesuatu hal yang menjadi fokus atau prioritas konsep ketertarikan dapat berupa keluarga, pekerjaan, komunitas, rekreasi, pakaian, makanan, modis, dan prestasi.

c. Pendapat / Opini

Opini adalah pendapat seseorang yang disampaikan untuk merespon keadaan atau situasi yang terjadi yang akan menimbulkan pertanyaan-pertanyaan atau isu sosial dan produk-produk yang berkaitan dengan hidup. Contoh pemberian opini adalah opini untuk diri mereka sendiri, permasalahan sosial, masalah bisnis, masa depan, moral, pendidikan, produk dan budaya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa aspek yang diukur ialah aktivitas seseorang, ketertarikan terhadap suatu objek dan pendapat atau opini seseorang.

b. Faktor-faktor yang mempengaruhi gaya hidup

Gaya hidup dipengaruhi oleh berbagai hal individu maupun lingkungan masyarakat, sehingga menurut Kotler (dalam Rianton, 2012) dan Amstrong (dalam Susanto, 2013) menyatakan terdapat dua faktor yang mempengaruhi gaya hidup yaitu:

a. Faktor internal

1) Sikap

Sikap merupakan suatu kondisi jiwa dan keadaan pikir yang dipersiapkan untuk memberikan tanggapan terhadap suatu objek yang diorganisasikan melalui pengalaman dan mempengaruhi secara langsung pada perilaku. Faktor yang mempengaruhi keadaan jiwa tersebut diantaranya adalah tradisi, kebiasaan, kebudayaan dan lingkungan sosialnya.

2) Pengalaman dan pengamatan

Pengalaman mempengaruhi pengamatan sosial dalam tingkah laku, pengalaman diperoleh dari tindakan yang telah dilakukan dimasa lalu sehingga bisa dipelajari, melalui belajar individu akan mendapatkan pengalaman yang bias membentuk pandangan individu terhadap suatu objek.

3) Kepribadian

Kepribadian merupakan konfigurasi dari berbagai karakteristik yang dimiliki oleh individu serta bagaimana cara berperilaku yang nantinya akan membedakan perilaku dari masing-masing individu.

4) Konsep diri

Konsep diri merupakan faktor lain yang ikut menentukan kepribadian individu. Konsep diri dikenal untuk menggambarkan hubungan antara konsep diri dengan *image* merek. Bagaimana individu memandang dirinya akan mempengaruhi minat terhadap suatu objek.

5) Motif

Perilaku individu muncul disebabkan karena adanya motif kebutuhan untuk merasa aman dan kebutuhan terhadap *prestise*, beberapa hal ini merupakan beberapa contoh tentang motif. Gaya hidup akan cenderung mengarah ke gaya hidup hedonis jika individu memiliki motif terhadap kebutuhan *prestise* cukup besar.

6) Persepsi

Persepsi merupakan proses individu memilih, mengatur, serta menemukan informasi untuk membentuk suatu gambaran berarti mengenai kondisi lingkungan.

b. Faktor eksternal

1) Kelompok referensi

Kelompok referensi merupakan kelompok yang memberikan pengaruh langsung atau tidak langsung terhadap sikap dan perilaku seseorang kelompok yang memberikan pengaruh langsung dalam kelompok dimana individu tersebut menjadi anggotanya dan saling berinteraksi, sedangkan kelompok yang memberi pengaruh tidak langsung merupakan kelompok dimana individu tidak menjadi anggota di dalam kelompok tersebut. Pengaruh-pengaruh tersebut akan memberikan dampak terhadap perilaku dan gaya hidup tertentu dari individu.

2) Keluarga

Keluarga memiliki peran penting dan terlama dalam pembentukan sikap dan perilaku individu. Hal ini disebabkan karena pola asuh orang tua akan membentuk kebiasaan anak yang secara tidak langsung mempengaruhi pola hidupnya.

3) Kelas sosial

Kelas sosial adalah suatu kelompok yang sama (homogen) dan bertahan lama dalam sebuah masyarakat, yang tersusun dalam sebuah urusan jenjang, dan setiap anggota dalam jenjang tersebut memiliki nilai, minat, dan tingkah laku yang sama.

4) Kebudayaan

Kebudayaan meliputi pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, adat istiadat, serta kebiasaan yang diperoleh individu sebagai anggota masyarakat. Kebudayaan terbentuk dari segala sesuatu yang dipelajari berdasarkan pola perilaku

yang normatif meliputi ciri-ciri pola pikir, merasakan dan bertindak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa faktor yang berpengaruh pada gaya hidup adalah faktor internal seperti sikap, pengalaman dan pengamatan, kepribadian, konsep diri, motif, dan persepsi, sedangkan faktor eksternal terdiri dari kelompok referensi, keluarga, kelas sosial, dan kebudayaan.

b. Macam-macam Gaya Hidup

Menurut Kotler dan Killer (2012) macam-macam gaya hidup sebagai berikut:

a. Gaya Hidup Mandiri

Kemandirian adalah kemampuan hidup tanpa bergantung kepada orang lain. Kemampuan untuk mengenali kelebihan dan kekurangan diri sendiri, serta mampu memanfaatkan kelebihan dan kekurangan untuk digunakan mencapai tujuan. Nalar adalah alat untuk menyusun strategi. Bertanggung jawab berarti melakukan perubahan secara sadar dan memahami bentuk setiap resiko yang akan terjadi serta siap menanggung resiko dan membentuk gaya hidup mandiri melalui kedisiplinan.

b. Gaya Hidup Modern

Gaya hidup digital adalah istilah dari gaya hidup modern yang banyak menggunakan teknologi informasi. Teknologi informasi memiliki peran untuk efisiensi segala aktivitas yang dilakukan saat ini maupun masa mendatang, dengan tujuan yaitu mencapai efisiensi dan produktivitas maksimum. Hal ini berarti

pemanfaatan teknologi informasi sangat berperan besar untuk meningkatkan efisiensi dalam kehidupan.

c. Gaya Hidup Sehat

Gaya hidup sehat merupakan gaya hidup sederhana yang sangat tepat untuk dijalankan. Melalui hidup sehat pola makan, pikiran, kebiasaan dan lingkungan akan dijalani secara sehat. Sehat dalam arti kata mendasar adalah segala hal yang dikerjakan memberikan hasil yang baik dan positif.

d. Gaya Hidup Hedonis

Gaya hidup hedonis adalah suatu pola hidup yang aktivitasnya terfokus mencari kesenangan hidup, seperti menghabiskan banyak waktu diluar rumah, banyak bermain, senang pada keramaian kota, senang membeli barang mahal, serta selalu ingin menjadi pusat perhatian

e. Gaya Hidup Hemat

Hidup hemat bukan berarti mengurangi jumlah konsumsi, hidup hemat merupakan membatasi konsumsi saat ini guna lebih banyak mengkonsumsi di masa depan. Dengan mengkonsumsi lebih banyak di masa depan maka tidak bisa dikatakan hidup hemat. Hidup sesuai kemampuan adalah gaya hidup yang lebih tepat daripada hidup hemat, tetapi hidup sesuai kemampuan bukan berarti hidup boros.

f. Gaya Hidup Bebas

Gaya hidup bebas merupakan gambaran setiap orang yang mengenakan dan menggambarkan seberapa besar nilai moral orang tersebut dalam masyarakat

disekitarnya. Gaya hidup bebas akan berdampak positif maupun negatif bagi yang menjalankan. Umumnya gaya hidup bebas ini dijalani oleh remaja yang berada di kota metropolitan. Remaja ini menjalani gaya hidup bebas karena mengikuti tren masa kini, yang tentunya tren yang diikuti adalah tren gaya hidup bebas dari orang barat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa gaya hidup terdiri dari berbagai macam yaitu gaya gaya hidup mandiri, gaya hidup modern, gaya hidup sehat, gaya hidup hedonis, gaya hidup hemat dan gaya hidup bebas.

B. Budaya

a. Pengertian budaya

Budaya menurut Koentjaraningrat (2000) ialah budaya berasal dari bahasa sangsakerta “*buddhayah*” yaitu bentuk jamak dari *buddi* yang berarti “budi” atau “akal”. Sehingga budaya dapat diartikan sebagai daya budi berupa cipta karsa dan rasa sedangkan kebudayaan adalah hasil dari cipta karsa dan rasa itu sendiri. Koentjaraningrat menambahkan bahwa banyak yang membedakan antar budaya dan kebudayaan, dimana budaya merupakan perkembangan majemuk budi daya, yang berarti daya dari budi.

Menurut kajian antropologi, budaya merupakan singkatan dari kebudayaan yang tidak ada perbedaan dari definsi, jadi kebudayaan dapat disingkat dengan budaya, merupakan keseluruhan sistem gagasan, tindakan dan hasil karya manusia

dalam rangka kehidupan masyarakat yang dijadikan milik diri manusia tersebut dengan belajar.

Menurut Liliweri (2002) mendefinisikan kebudayaan sebagai pandangan hidup sekelompok orang berbentuk perilaku, kepercayaan, nilai, dan simbol-simbol yang mereka terima tanpa sadar yang diwariskan melalui proses komunikasi dari satu generasi ke generasi berikutnya. Liliweri juga mengatakan kebudayaan terdiri dari kategori kesamaan gejala umum yang disebut adat istiadat mencakup teknologi, pengetahuan, kepercayaan, kesenian, moral, hukum, estetika, regreasional, dan kemampuan-kemampuan serta kebiasaan-kebiasaan yang didapatkan manusia sebagai anggota masyarakat.

Hawkins (2012) mengatakan budaya merupakan suatu yang kompleks yang meliputi pengetahuan, keyakinan, seni, moral, adat istiadat serta kemampuan dan kebiasaan lain yang dimiliki manusia sebagai bagian masyarakat. Kebudayaan adalah cara hidupan keseluruhan dari masyarakat dimanapun tidak hanya mengenai sebagian dari cara hidup itu yaitu bagian yang oleh masyarakat dianggap lebih tinggi atau lebih diinginkan.

Berdasarkan uraian di atas, budaya adalah suatu sistem gagasan, tindakan, keyakinan, seni yang dimiliki manusia sebagai bagian dari masyarakat.

b. Dinamika Budaya Kpop / Korea

Kata “pop” dikutip dari kata “popular” dan menurut kamus besar bahasa Indonesia berarti dikenal dan disukai banyak orang atau umum. Sementara definisi “budaya” adalah adat istiadat, sesuatu mengenai kebudayaan yang sudah berkembang. Sedangkan menurut Williams (1983), tokoh budaya dari Inggris, memberikan beberapa definisi budaya. Pertama budaya digunakan untuk mengacu pada suatu proses umum perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis.

Kedua, budaya merupakan padangan hidup tertentu dari masyarakat, periode, atau kelompok tertentu selain itu, Williams juga mengatakan bahwa budaya pun bisa merujuk pada karya dan praktik-praktik intelektual terutama aktifitas artistik. Dengan kata lain, teks-teks dan praktik-praktik itu diandaikan memiliki fungsi utama untuk menunjukkan, manandakan, memproduksi, atau kadang menjadi peristiwa yang menciptakan makna tertentu.

Menurut Simbar (2016) K-Pop kepanjangan dari Korean Pop (“Musik Pop Korea”), adalah jenis musik populer yang berasal dari Korea Selatan. Banyak artis dan kelompok musik pop Korea sudah menembus batas dalam negeri dan populer di manca negara. Kegandrungan akan musik Kpop merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pada demam Korea (korea wave) diberbagai Negara. Musik pop Korea pra modern muncul pertama kali pada tahun 1930 akibat masuknya musik pop jepang yang juga turut mempengaruhi unsur-unsur awal musik pop di korea.

Penjajahan Jepang atas Korea menyebabkan genre musik Korea tidak bisa berkembang dan hanya mengikuti budaya pop Jepang pada saat itu. Pada tahun 1950 dan 1960 pengaruh musik pop barat mulai masuk dengan banyaknya petunjuk musik yang diadakan oleh pangkalan militer Amerika Serikat di Korea Selatan. Drama Korea mengacu pada tema karakter utama yang melakukan penganiayaan pada dirinya. Drama ini biasanya berlangsung dari 16 episode sampai lebih dari 100 tapi tidak lebih dari 200 episode.

Korea mempromosikan produk-produk mereka melalui industri iklan dan ini bertujuan agar pengaruh imitasi yang terjadi pada remaja diberbagai negara cepat cepat terinternalisasi dalam gaya hidup mereka sehari-hari. Pengaruh industri iklan sangat efektif dalam penyebaran budaya pop Korea, ini tampak dari beberapa produk yang tersebar dipasar Negara-negara lain contoh Indonesia. Jika kita mencoba untuk berkunjung di *online shopping* sangat banyak produk kecantikan, pakaian, dan aksesoris yang berbau Korea wave. Bahkan produk makanan Korea juga sudah menjadi tren pilihan kuliner bagi masyarakat di negara lain.

Korean wave menurut Robertson (1992) adalah sebuah istilah yang diberikan untuk tersebarnya atau gelombang korea secara global diberbagai negara didunia termasuk di Indonesia, dilihat dari pengertian di atas maka *Koran wave* dapat dikategorikan sebagai suatu fenomena. Berdasarkan pembahasan diatas, kpop dapat disimpulkan sebagai budaya yang menjamur di daerah asalnya yang mewabah keseluruh penjuru dunia yang populer akan budaya Negara gingseng tersebut.

C. Dinamika Psikologis Gaya Hidup Remaja Yang Menggunakan Budaya Kpop Di Kota Pekanbaru

Merebaknya budaya Korea disebut dengan *Korean wave* (gelombang korea) atau yang sering dikenal dengan *hallyu*. Gelombang Korea menampilkan berbagai jenis budaya Korea mulai dari film, video, musik, *fashion* dan segala pernik-pernik Korea. Budaya pop Korea saat ini telah mampu menembus pasar dunia dan menyaingi budaya Barat (Amerika) yang selama bertahun-tahun mendominasi budaya populer. Berbagai produk budaya Korea mulai dari drama, film, lagu, *fashion*, hingga produk-produk industri menghiasi ranah kehidupan masyarakat di berbagai belahan dunia termasuk Amerika dan Eropa. Indonesia tidak luput dari gempuran gelombang budaya Korea yang mana dapat mempengaruhi gaya hidup individu pencita Korea.

Menurut penelitian Lestari dan Amrullah (2016) anggota dan pendiri komunitas pecinta korea menjalani gaya hidup yang berhubungan erat dengan budaya Korea dan K-Pop. Baik dari segi Bahasa, penampilan, dan nilai-nilai yang dianut oleh masyarakat Korea sendiri. Komunitas Hansamo Bandung merupakan wadah bagi masyarakat Bandung yang ingin mempelajari budaya Korea, K-Pop dan ilmu berorganisasi. Selain mempelajari ilmu kebudayaan Korea dan K-Pop, anggota komunitas ini juga menampilkan keahlian mereka dalam menari dan juga menyanyi di berbagai acara.

Sementara menurut penelitian Erlyani, Mayangsari dan Apsari (2016) mengatakan bahwa di zaman globalisasi sekarang ini semakin banyak teknologi yang berkembang untuk mendapatkan informasi-informasi dengan cara beragam, mulai dari informasi audio atau visual. Informasi dapat disampaikan melalui berbagai macam bentuk media, salah satunya adalah tayangan drama sebagai media bagi masyarakat untuk mengetahui informasi yang sedang trend pada zamannya. Salah satu jenis tayangan drama adalah tayangan drama korea, yang mana pemain hingga fashionnya banyak disukai oleh masyarakat. Kebutuhan untuk memenuhi citra dirinya akan membuat seorang individu melakukan berbagai cara termasuk dengan berperilaku meniru (imitasi) terhadap tayangan drama Korea yang mereka gemari sehingga mengubah gaya hidupnya agar bisa mengikuti trend Korea selatan. Berdasarkan hasil diperoleh nilai -t hitung < -t tabel ($-14,677 < 1,667$), dengan nilai t sebesar -14,677, artinya terdapat hubungan negatif antara perilaku modeling dengan citra diri, semakin tinggi perilaku modeling maka semakin rendah citra diri, dan sebaliknya. Jika perilaku modeling mengalami kenaikan 1 poin maka variabel citra diri akan mengalami penurunan sebesar 1,282 poin. Pengaruh perilaku modeling pada tayangan drama korea terhadap citra diri adalah sebesar 76% sedangkan 24% lainnya merupakan faktor-faktor lain.

Menurut hasil penelitian Rachma (2017) mengatakan bahwa gaya hidup hedonis pada mahasiswa jurusan manajemen fakultas ekonomi UIN Malang pada tingkat kategori sedang, yakni masih dapat terkontrol dengan baik gaya hidupnya

dalam mengimitasi budaya korea. Bagi mereka mengikuti gaya *fashion* korea merupakan hal yang menyenangkan, dan juga menonton, membeli aksesorisnya namun dalam kategori yang wajar saja dan tidak berlebihan.

Menurut penelitian Kamparang (2013), para remaja di Indonesia terlebih khusus pada siswa SMAN 9, Manado mengimitasi budaya pop Korea yang saat ini sangat populer dalam kalangan masyarakat. Budaya pop Korea yang diimitasi lebih kerah *fashion* Korea. Mereka tanpa ragu berpakaian layaknya remaja Korea atau artis-artis Korea dalam keseharian mereka. Serta proses perkembangan dan pengimitasian terhadap budaya pop Korea semakin meningkat dengan perkembangan teknologi dan informasi melalui media massa, terlebih melalui televisi. Mereka rela menyediakan banyak waktu hanya untuk dapat menyaksikan sosialisasi budaya lain dan bahkan orang tua membiarkan anak-anaknya mengikuti gaya hidup budaya pop Korea tersebut.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini sebagaimana tujuannya untuk mendiskriptifkan gaya hidup remaja sebagai variabel yang diteliti berdasarkan data secara kategorikal maka penelitian ini termasuk tipe penelitian diskriptif kuantitatif. Penelitian diskriptif kuantitatif adalah penelitian yang berusaha menganalisa dan menyajikan fakta-fakta secara sistematis mengenai populasi atau bidang tertentu dengan metode analisis data kuantitatif dimana data-data yang dikumpulkan semata-mata bersifat deskriptif sehingga tidak mencari penjelasan, menguji hipotesis, membuat prediksi maupun mempelajari implikasi (Bungin, 2011). Dengan demikian penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gambaran gaya hidup remaja dalam mengimitasikan budaya pop Korea Di Pekanbaru.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Sebagaimana tujuan yang dirumuskan dalam penelitian ini maka variabel dalam penelitian ini adalah:

Gaya Hidup

C. Defenisi Operasional

Gaya hidup merupakan bagaimana cara seseorang hidup dengan berbagai aktivitas, ketertarikan, dan pendapatnya. Dalam penelitian ini, persepsi akan diukur dengan menggunakan skala gaya hidup yang terdiri dari ketertarikan yaitu bagaimana ketertarikan muncul terhadap objek, peristiwa atau topik yang menekankan pada

unsur kesenangan hidup, selain itu juga aktivitas yang merupakan cara individu menggunakan waktunya yang berwujud tindakan nyata yang dapat dilihat, serta pendapat yaitu pendapat seseorang yang diberikan dalam merespon situasi ketika muncul pertanyaan-pertanyaan atau tentang isu-isu sosial dan produk-produk yang berkaitan dengan hidup.

D. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini dengan mengambil tingkat kesalahan 5 % sesuai dengan tabel dari teori Homogram Harry King (dalam Sugiyono, 2014), maka subjek penelitian ini adalah siswa-siswi SMA YLPI di Pekanbaru sebanyak 120 orang diambil dari kesalahan 5% dari 188 orang.

E. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Azwar (2012) populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian atau kumpulan-kumpulan individu yang sejenis pada daerah tertentu yang hendak dikenai generalisasi, kelompok subjek ini yang harus memiliki ciri-ciri atau karakteristik-karakteristik yang membedakannya dengan kelompok yang lain. Populasi juga merupakan bagian dari komunitas. Beberapa populasi akan membentuk komunitas.

Populasi dalam penelitian ini yaitu siswa-siswi SMA YLPI Pekanbaru yang berjumlah keseluruhan yaitu 188 siswa. 75 siswa kelas satu, 113 siswa kelas dua.

2. Sampel Penelitian

Menurut Azwar (2012) sampel adalah sebagian dari populasi yang harus memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasi, atau satu bagian dari populasi yang dipilih mewakili populasi tersebut. Menurut Sugiyono (2014) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *random sampling* ialah teknik pengambilan sampel atau elemen yang dilakukan secara acak yang mana setiap elemen atau anggota populasi memiliki kesempatan yang sama untuk terpilih menjadi sampel (Bungin, 2005).

Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan mengambil tingkat kesalahan sebesar 5%, dengan jumlah populasi sebanyak 188 orang maka, jumlah sampel untuk penelitian ini sesuai dengan tabel dari teori Homogram Harry King (dalam Sugiyono, 2014) yang berjumlah 120 orang.

F. Metode Pengumpulan Data

Bungin (2011) mengungkapkan bahwa metode pengumpulan data adalah bagian dari instrument pengumpulan data yang menentukan berhasil atau tidaknya suatu penelitian. pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif, karena peneliti ingin mengetahui gambaran gaya hidup remaja dalam mengimitasikan budaya pop Korea Di Pekanbaru yang diteliti agar mengetahui seberapa besar persentase gaya hidup remaja yang mengacu pada data yang telah dikumpulkan dan sekaligus pengujiannya dengan metode statistik. Metode kuantitatif yang digunakan adalah kuesioner.

Kuesioner adalah suatu alat pengumpulan data kuantitatif berupa sejumlah pertanyaan (Sugiyono, 2010). Untuk memperoleh data yang relevan dan akurat dalam penelitian ini digunakan metode kuesioner untuk variabel gaya hidup. Gaya hidup dalam penelitian ini merupakan kuesioner yang disusun oleh penulis berdasarkan konstruk teori yang ada mengenai gaya hidup. Aspek-aspek yang diukur dalam gaya hidup berdasarkan teori. Dari aspek-aspek tersebut yang diadaptasi dari penelitian terdahulu yaitu Dewi. K.M.D. (2017) dengan nilai koefisien bergerak antara 0,303 sampai 0,911 dengan nilai reabilitas 0,911, yang akan dijabarkan dalam bentuk aitem-aitem yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dijabarkan didalam kuesioner.

Kuesioner gaya hidup remaja dalam penelitian ini disusun dalam pernyataan yang mendukung atau *favorable* dan yang tidak mendukung *unfavorable* dengan 4 alternatif jawaban, alternatif ini diberikan untuk menghindari subjek pada kecenderungan tidak memberi jawaban. Skala ini meminta partisipan untuk memilih jawaban alternatif *favorable* yang penting sesuai dan tepat pada skala Likert yakni Sangat Setuju (SS) diberi nilai 4, Setuju (S) diberi nilai 3, Tidak Setuju (TS) diberi nilai 2, dan Sangat Tidak Setuju (STS) diberi nilai 1, sedangkan untuk pertanyaan *unfavorable* dalam alternatif jawaban sebagai berikut : Sangat Setuju (SS) diberi nilai 1, Setuju (S) diberi nilai 2, Tidak Setuju (TS) diberi nilai 3, Sangat Tidak Setuju (STS) diberi nilai 4..

Semakin tinggi skor yang diperoleh subjek berarti semakin tinggi gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya pop korea di Pekanbaru, namun sebaliknya

semakin rendah skor yang diperoleh subjek maka semakin rendah pula gaya hidup remaja dalam mengimitasikan budaya pop Korea di Pekanbaru.

Tabel 1.1
Blue Print Kuesioner Gaya Hidup Remaja Yang Menggunakan Budaya Kpop

Aspek	Indikator	No. Aitem		Jumlah
		<i>Favorable</i>	<i>Unfavorable</i>	
Aktivitas	1. Bekerja	21	-	1
	2. Hobi	34,19	24,18	4
	3. Liburan	27,23	22,20	4
	4. Belanja	5	8,2	3
	5. Olahraga	1	-	1
	6. Peristiwa Sosial	3	-	1
Minat	1. Keluarga	7	4,6	3
	2. Rumah	25	-	1
	3. Pekerjaan	11	16	2
	4. Pakaian	9	12,14	3
	5. Rekreasi	-	10	1
	6. Makanan	17,13	26	3
	7. Media	15	28	1
	8. Prestasi	30	-	2
Pendapat	1. Diri mereka sendiri	32	39	2
	2. Bisnis	-	37	1
	3. Ekonomi	-	33	1
	4. Pendidikan	-	35	1
	5. Produk	-	38,36	2
	6. Budaya	29	31	2
Total		18	21	39

G. Validitas dan Reliabelitas Penelitian

1. Uji Validitas

Menurut Azwar (2012) untuk mengetahui apakah skala mampu menghasilkan data yang akurat sesuai dengan tujuan ukurnya, diperlukan suatu proses pengujian validitas atau validasi. Substansi yang terpenting dalam validasi skala psikologi adalah membuktikan bahwa struktur seluruh aspek berperilaku, indikator berperilaku, dan aitem-aitemnya memang membentuk suatu konstruk yang akurat bagi atribut yang diukur.

Pada penelitian ini validitas yang digunakan adalah validitas isi, yaitu relevansi aitem dengan indikator berperilaku dan dengan tujuan ukur sebenarnya sudah dapat dievaluasi lewat nalar dan akal sehat (*con non sense*) yang mampu menilai apakah isi kuesioner memang mendukung konstruk teoritik yang diukur (Azwar, 2012). Peneliti meminta *judgement* dari satu orang ahli psikologi untuk menilai kesesuaian aitem dengan indikator dan aspek.

2. Uji Reliabilitas

Salah satu ciri instrument ukur yang berkualitas baik adalah reliabel, yaitu mampu menghasilkan skor yang cermat dengan eror pengukuran kecil.

Menurut Azwar (2012) reliabilitas mengacu kepada kepercayaan atau konsistensi hasil ukur, yang mengandung makna seberapa tinggi kecermatan pengukuran. Pengukuran dikatakan tidak normal bila eror pengukurannya terjadi secara random. Koefisien reliabilitas berada dalam rentang angka dari 0 sampai dengan 1.00, sekalipun bila koefisien reliabilitas semakin tinggi mendekati angka

1.00 berarti pengukuran semakin reliabel. Dalam penelitian ini, uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan pendekatan konsistensi internal dengan formulasi *alpha – cronbach* dan dengan menggunakan program *SPSS 17 for windows*.

H. Metode Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Metode analisis deskriptif merupakan cara merumuskan dan menafsirkan data yang ada sehingga memberikan gambaran yang jelas melalui pengumpulan, penyusunan dan penganalisisan data, sehingga diketahui gambaran umum dari objek yang diteliti (Azwar, 2012).

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif dengan *teknik analisis potret data*. *Potret data* adalah perhitungan frekuensi suatu nilai dalam suatu variable nilai dapat disajikan sebagai jumlah absolut atau persentase dari keseluruhan. Proses analisis data dilakukan dengan bantuan komputer paket seri program Statistik *SPSS 17.0 for windows*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Persiapan Penelitian

1. Proses Perizinan

Sebelum melaksanakan penelitian, terlebih dahulu dilakukan persiapan terkait dengan persiapan administrasi penelitian, tahapan tersebut dimulai dengan mengurus surat izin peneliti dari Tata Usaha Fakultas Psikologi Universitas Islam Riau. Surat pengantar izin penelitian tersebut diteruskan ke SMA YLPI Pekanbaru dengan mendapat izin untuk melakukan penelitian pada hari senin, tanggal 20 Mei 2019, selanjutnya menentukan waktu untuk proses pengambilan data penelitian dengan pihak sekolah.

2. Pelaksanaan Penelitian

Penelitian dilakukan pada tanggal 20 Mei 2019 pada anak SMA YLPI Pekanbaru sebanyak anak. Penelitian dilaksanakan ketika jam pelajaran sedang berlangsung dengan cara meminta izin kepada guru yang bersangkutan untuk meminta waktu sebentar mengisi kuesioner penelitian yang sebelumnya telah diberikan pengarahannya terlebih dahulu mengenai tata cara pengisian skala dan peneliti memberikan serta souvenir kepada setiap subjek sebagai ungkapan terima kasih karena telah mengisi kuesioner tersebut. Setiap subjek memperoleh satu booklet kuesioner yang berisi satu skala tersebut. Skala kecerdasan emosi sebanyak 25 item.

Kuesioner untuk penelitian ini dapat dilihat pada lampiran 2 dan berikut adalah hasil analisisnya.

B. Hasil Analisis Data

1. Deskriptif Data Penelitian

Deskriptif data penelitian gaya hidup remaja mengimitasi budaya pop korea di Pekanbaru, setelah dilakukan skoring dan diolah dengan *SPSS 17.0 for windows* diperoleh gambaran seperti yang disajikan dalam tabel dibawah ini:

Tabel 2.1.
Deskripsi Data Penelitian

Variabel Penelitian	Skor X diperoleh (empirik)				Skor X dimungkinkann (hipotetik)			
	X max	X min	Mean	SD	X max	X min	Mean	SD
Gaya hidup	126	69	100,22	11,878	156	39	97,5	19,5

Tabel diatas secara umum menggambarkan bahwa gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya pop korea di Pekanbaru beraneka ragam, dapat dilihat dari tingkatan skor yang diperoleh bergerak dari 69 sampai 126. Tabel diatas juga memberikan perbandingan antara skor yang dimungkinkan diperoleh subjek (hipotetik) dengan skor yang diperoleh setelah dilakukan penelitian. Ternyata nilai rata-rata (*mean*) empirik pada kedua variabel diatas nilai rata-rata (mean) hipotetik.

Untuk mengukur gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya pop korea di Pekanbaru, penulis menggunakan kategori yang umum digunakan yaitu sebagai berikut:

1. Sangat tinggi : $X \geq M + 1,5 SD$
2. Tinggi : $M + 0,5 SD \leq X < M + 1,5 SD$
3. Sedang : $M - 0,5 SD \leq X < M + 0,5 SD$
4. Rendah : $M - 1,5 SD \leq X < M - 0,5 SD$
5. Sangat Rendah : $X \leq M - 1,5 SD$

Keterangan : M = Mean empirik

SD = Standar deviasi

Berdasarkan deskripsi data dengan menggunakan rumus diatas, maka untuk variabel gaya hidup dalam penelitian ini terbagi atas lima bagian yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Kategori gaya hidup pada remaja dalam mengimitasi budaya pop korea di Pekanbaru dapat dilihat pada tabel 2.2 di bawah ini:

Tabel 2.2
Skor Gaya Hidup Remaja Dalam Mengimitasi Budaya Pop Korea Di Pekanbaru

Kategori	Skor	Frekuensi	Persentase
Sangat Tinggi	$X \geq 118,037$	8	6,66%
Tinggi	$106,159 \leq X < 118,037$	26	21,67%
Sedang	$94,281 \leq X < 106,159$	56	46,67%
Rendah	$17,817 \leq X < 94,281$	30	25%
Sangat Rendah	$X \leq 17,817$	0	0
JUMLAH		120	100%

Berdasarkan kategori tersebut, dapat disimpulkan bahwa subjek dalam penelitian ini memiliki gaya hidup dalam kategori **sedang**, terlihat dari persentase 46,67 %. Ini berarti dari 120 subjek, 56 orang yang memiliki gaya hidup dalam mengimitasi budaya pop Korea di Pekanbaru.

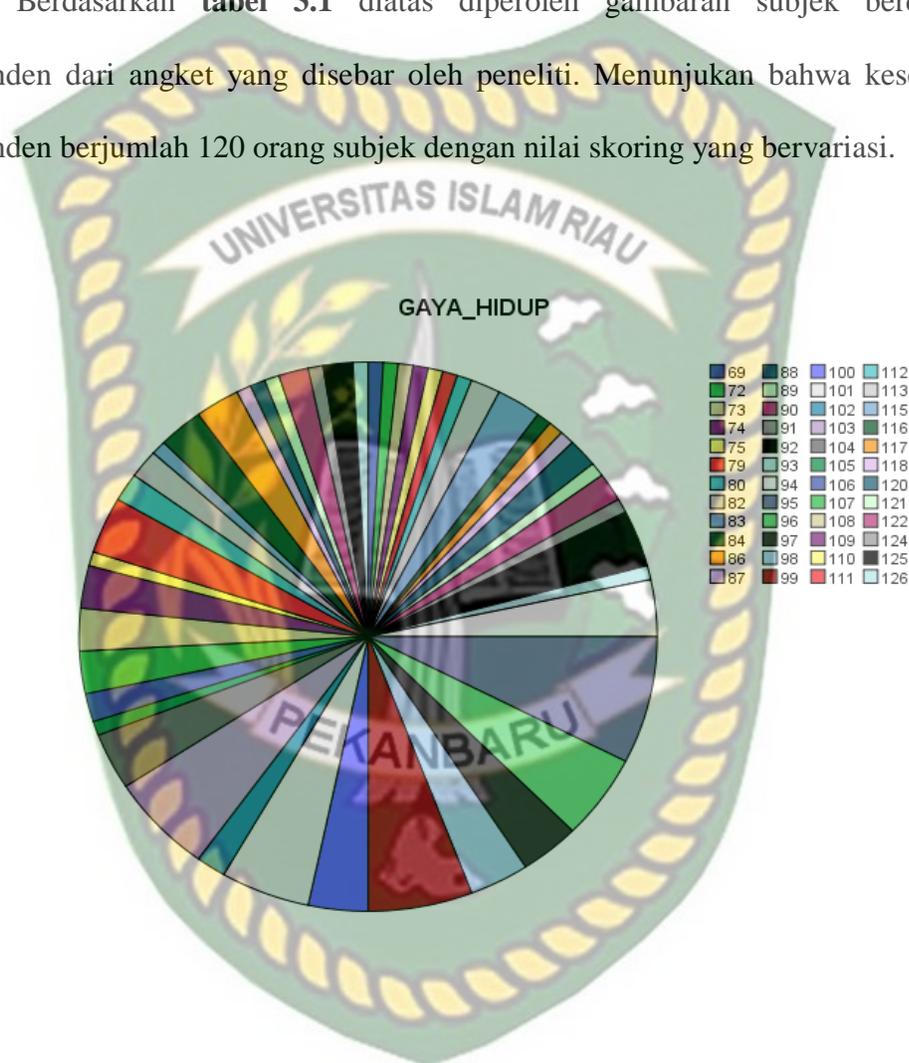
2. Gaya Hidup Remaja Dalam Mengimitasi Budaya Pop Korea Di Pekanbaru

Berdasarkan karakteristik usia perkembangannya, subjek dalam penelitian ini berada pada rentang usia 15-19 tahun yaitu remaja awal. Menurut Santrock (2007) remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Masa ini ditandai dengan adanya perubahan-perubahan yang terjadi dalam diri seseorang, baik secara fisik maupun psikologis.

Hasil analisis data juga mendukung konsep perkembangan dan penjelasan diatas, yaitu seseorang individu dikatakan memiliki gaya hidup yang sedang apabila

mampu memanfaatkan gaya hidupnya secara produktif, mampu menempatkan diri pada keadaan yang tepat.

Berdasarkan **tabel 3.1** di atas diperoleh gambaran subjek berdasarkan responden dari angket yang disebar oleh peneliti. Menunjukkan bahwa keseluruhan responden berjumlah 120 orang subjek dengan nilai skoring yang bervariasi.



3. Deskriptif Data Demografi Penelitian

a. Jenis Kelamin

Berdasarkan identitas subjek yang dibuat dalam skala ini pengumpulan data penelitian, dengan memasukkan karakteristik subjek berdasarkan jenis kelamin, maka deskripsi subjek gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya pop Korea Di Pekanbaru dalam hal ini dapat dibuat gambaran berdasarkan persentasi jumlah berdasarkan jenis kelamin, seperti digambarkan dalam tabel berikut

Tabel 3.2
Subjek Berdasarkan Jenis Kelamin

No	Jenis kelamin	Frekuensi	Persen (%)
1.	Perempuan	78	65%
2.	Laki-laki	42	35%
	Jumlah	89	100%

Berdasarkan tabel 3.2 diatas diperoleh gambaran subjek berdasarkan jenis kelamin, yaitu jumlah subjek dengan jenis kelamin perempuan dari total jumlah subjek sebanyak 78 siswa (65%) dari semua jumlah subjek, dengan proporsi jumlah siswa laki-laki hanya 42 (35%) dari jumlah subjek. Fakta ini menunjukkan bahwa data gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya pop Korea Di Pekanbaru yang ditemukan berdasarkan hasil peneliti didominasi oleh siswa perempuan (65%) dengan sebagian kecil kontribusi siswa laki-laki (35%).



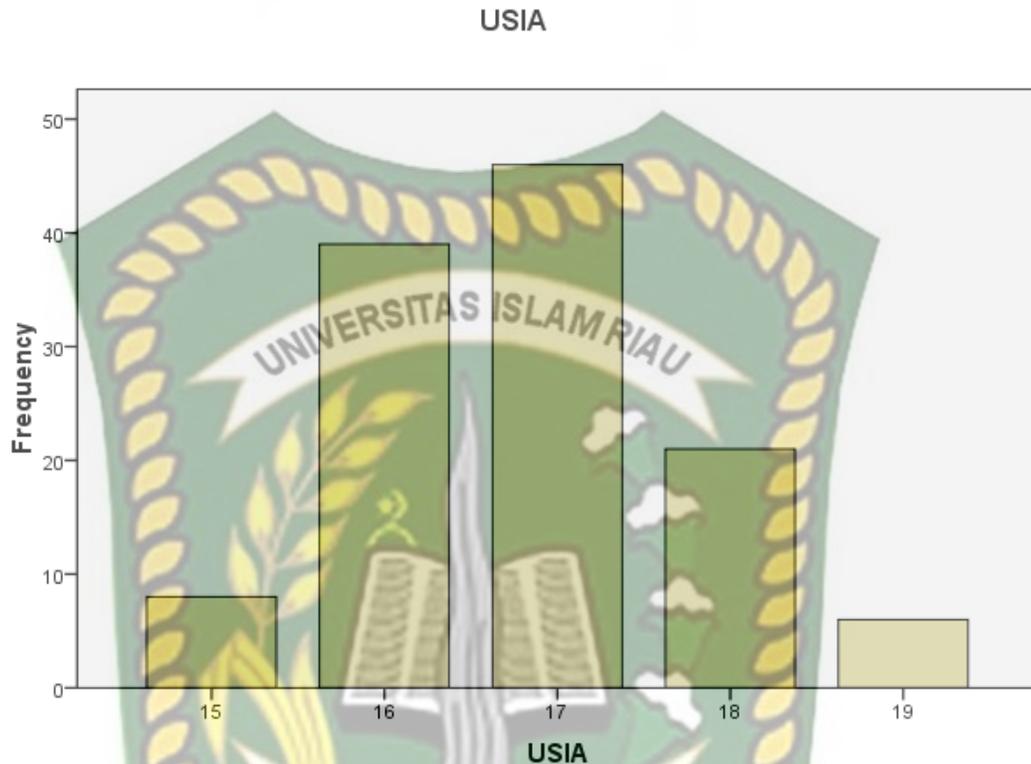
b. Usia

Usia adalah indikator lain yang dijadikan acuan dalam membuat gambaran subjek dalam penelitian ini. Mengacu pada gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya pop Korea yang terkonsentrasi pada usia kronologi tertentu berdasarkan jumlah konsentrasi subjek. Sesuai dengan tingkat usia yang ditemukan dari subjek dalam penelitian ini yang dimulai dari usia 15-19 tahun maka sebaran jumlah subjek berdasarkan tingkat usia tersebut dapat digambarkan berdasarkan **tabel 4.1** dibawah ini:

Tabel 4.1
Subjek Berdasarkan Usia

NO	USIA	JUMLAH	PERSENTASE
1.	15 Tahun	8 orang	6,7%
2.	16 Tahun	39 orang	32,5%
3.	17 Tahun	46 orang	38,3%
4.	18 Tahun	21 orang	17,5%
5.	19 Tahun	6 orang	5%

Berdasarkan gambaran tabel tersebut dapat ditelusuri sebaran jumlah subjek berdasarkan usia. Pada usia 15 tahun jumlah subjek 8 siswa 6,7% dari keseluruhan subjek, usia 16 tahun jumlah subjek 39 siswa 32,5% dari keseluruhan subjek, 17 tahun jumlah subjek 46 siswa 38,3% dari keseluruhan subjek, usia 18 tahun sebanyak 21 siswa dengan 17,5% dari keseluruhan, usia 19 tahun sebanyak 6 siswa mencakup 5% mencakup keseluruhan subjek. Gambar data tersebut menunjukkan konsentrasi usia remaja yang tidak tergolong memiliki gaya hidup terdapat pada usia 19 tahun.



Umur subjek dalam penelitian ini berada pada rentan usia 15-19 tahun, dalam hal ini 38,3% subjek dalam usia 17 tahun mendominasi. Umur tersebut tergolong kedalam umur remaja awal.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian setelah dilakukan analisis data dengan teknik deskriptif. Gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya pop Korea Di Pekanbaru dalam kategori **sedang**. Kesimpulan ini didasari pada persentasi jumlah gaya hidup remaja yang dominan ke dalam kategori sedang. Seperti terlihat dalam **tabel 2.2**

menunjukkan jumlah siswa yang memiliki gaya hidup dalam kategori sangat tinggi sebanyak 8 orang remaja, jumlah remaja yang memiliki gaya hidup dalam kategori tinggi sebanyak 26 orang, remaja dalam kategori **sedang** sebanyak 56 orang, remaja dalam kategori rendah sebanyak 30 orang dan remaja yang memiliki gaya hidup yang sangat rendah sebanyak 0 orang. Penelitian ini yang masuk dalam kategori **sedang**, yang artinya gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya pop Korea Di Pekanbaru bersifat rata-rata.

Dijelaskan pula pada tabel 3.2 dan 3.3. menjabarkan tentang jenis kelamin dan usia remaja yang diteliti, siswa yang termasuk dalam kategori tinggi ialah perempuan dengan jumlah remaja 78 orang (65%), sedangkan remaja laki-laki berjumlah 42 orang (35%), dari hasil data diatas, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa gaya hidup remaja dalam mengimitasi budaya pop Korea Di Pekanbaru lebih didominasi oleh remaja perempuan yang dapat dilihat dari jumlah remaja perempuan yang lebih banyak dibandingkan remaja laki-laknya. Namun tidak memiliki perbedaan yang signifikan dikarenakan tergolong dalam kategori sedang atau rata-rata.

Usia remaja yang memiliki gaya hidup juga beraneka ragam, dimulai dari usia 15 tahun sampai 19 tahun. Dari hasil tabel diatas yang telah dijelaskan jumlah remaja yang berumur 17 tahun lebih banyak dibandingkan dengan remaja yang berumur 16 tahun, 18 tahun maupun 19 tahun keatas. Dengan arti gaya hidup terbentuk ketika remaja, yang merupakan remaja awal yang dimana ketika remaja awal inilah gaya hidup mulai dibentuk oleh remaja-remaja.

Menurut penelitian Erlyani, Mayangsari, dan Apsari (2016) mengatakan bahwa ada pengaruh perilaku modeling pada tayangan drama korea terhadap citra diri penggemar drama korea sebesar 76% . Menurut penelitiannya drama korea yang ditayangkan di televisi dapat memberikan modeling bagi remaja untuk dapat mengikuti fashion yang sedang trend di negeri gingseng tersebut. bukan hanya fashionnya saja namun juga makanan dari negeri tersebut yang banyak dikagumi oleh para remaja saat ini.

Menurut penelitian Syam (2015) menyebutkan bahwa dampak globalisasi media adalah munculnya budaya populer yang kemudian memiliki potensi untuk mengusurkan budaya lokal. Seperi fenomena *Korean wave* yang mulai populer membuat sebagian remaja sangat meminati budaya populer korea tersebut, sehingga muncul perilaku remaja untuk mengimitasi budaya populer tersebut. Di Kota Banda Aceh sudah banyak remaja yang mengimitasi budaya korea salah satunya kegemaran mengikuti gaya busana yang diperlihatkan pada setiap drama korea yang ditayangkan di televise, mulai menggunakan kosakata korea seperti *annyong* (hallo), *arassoyo* (aku paham), *gumawo* (terima kasih, dan sebagainya).

Berdasarkan penelitian Fitri (2018) mengatakan bahwa dengan menonton dram korea membuat sebagian remaja mengikuti gaya hidup dari Negara tersebut. karena menurut remaja fashion, make up, makanan dari korea sangatlah populer dan dengan mengikuti gaya hidup mereka membuat sebagian remaja merasa senang,

hingga rela mengabdikan uang belanja mereka hanya untuk dapat mengikuti fashion dari negari gingseng tersebut.

Menurut penelitian Jannah (2014) remaja yang memiliki fanatisme K-pop melakukan identifikasi terhadap idola K-pop. Identifikasi adalah suatu proses dimana individu mengidentifikasi dirinya dengan sesuatu, seseorang, atau institusi dan berfikir, merasa, serta bertindak laku secara konsisten sesuai dengan gambaran mental model tersebut. remaja yang fanatisme juga bergabung dengan komunitas pecinta K-pop, berkeinginan untuk memiliki dan mengoleksi sesuatu yang berhubungan dengan idola (K-pop), menunda kebutuhan lain, dan adanya interaksi sosial dan pribadi.

Menurut hasil penelitian Rachma (2017) mengatakan bahwa gaya hidup hedonis pada mahasiswa jurusan manajemen fakultas ekonomi UIN Malang pada tingkat kategori sedang, yakni masih dapat terkontrol dengan baik gaya hidupnya dalam mengimitasi budaya korea. Bagi mereka mengikuti gaya *fashion* korea merupakan hal yang menyenangkan, dan juga menonton, membeli aksesorisnya namun dalam kategori yang wajar saja dan tidak berlebihan.

Menurut penelitian Yuhanita, Dkk (2015) mengatakan bahwa suatu budaya yang populer dikalangan remaja muncul disebabkan karena ketertarikan terhadap tren korea. Proses mengikuti diri menjadi Korea-Koreaan ini akan terus berlanjut, Dan dapat membentuk identitas remaja sebenarnya. Ancaman budaya asing, hal ini

membuat remaja ikut-ikutan terjangkit demam Kpop. Dan sekarang malah hiburan di indonesia makin menurun dan industri hiburan Korea di indonesia dimanfaatkan untuk lebih mengembangkan tentang budaya dari negara mereka.

Menurut Paramita dan Harto (2016), Minat masyarakat atau remaja terhadap Korea terhadap budaya negeri gingseng yaitu Korea tidaklah begitu besar. Pada tahun 2003 sebelum *Hallyu* benar-benar mewabah di Indonesia jumlah wisatawan Indonesia ke Korea Selatan menunjukkan angka 20.161, di tahun 2004-2006 jumlah wisatawan Indonesia ke Korea Selatan tidak menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu hanya 21.357 pada tahun 2004. Dan 21.894 pada tahun 2006.

Penelitian ini, penulis menyadari masih banyak terdapat kelemahan dan kekurangan yang ditemukan selama penelitian berlangsung, diantaranya adalah a) Lamanya dalam penyelesaian skripsi disebabkan sulitnya mendapatkan teori, b) Dalam pengisian kuesioner masih banyak siswa yang mengisi asal-asalan, c) Lamanya waktu buat penulis dalam menyebarkan kuesioner disebabkan liburnya anak sekolah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data dengan teknik deskriptif data, maka kesimpulan dari penelitian ini, yaitu gaya hidup remaja menggunakan budaya Kpop Di Kota Pekanbaru berada pada kategori sedang. Dimana remaja perempuan dan laki-laki memiliki kategori yang seimbang dan walaupun remaja perempuan lebih banyak dibanding laki-laki namun, gaya hidup remaja tersebut tidak memiliki perbedaan yang signifikan dan terletak di dalam kategori sedang. Gaya hidup melibatkan kemampuan untuk mengetahui, mengikuti, menilai dan mengeksperikan penampilan secara menyeluruh.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, maka dapat dikemukakan saran yaitu:

1. Kepada remaja diharapkan untuk lebih bisa memilih atau menyesuaikan gaya hidup yang bagaimana yang harus di ikuti. Lebih mengembangkan gaya hidup yang bersifat positif dan menghindari yang bersifat negatif.
2. Kepada peneliti selanjutnya, Penulis menyadari bahwa banyak kekurangan dalam penelitian ini, sehingga berharap bagi peneliti selanjutnya yang mungkin tertarik dengan penelitian ini, agar dapat menyempurnakan alat ukur dan mencari aspek-aspek dan faktor-faktor lain dari gaya hidup. Lebih mengembangkan bagaimana cara meningkatkan gaya hidup pada remaja dalam mengimitasi budaya pop

Korea sehingga diharapkan agar penelitian selanjutnya berbeda dari penelitian ini guna dapat menghasilkan penelitian yang lebih baik lagi dari penelitian ini.



Dokumen ini adalah Arsip Milik :
Perpustakaan Universitas Islam Riau

DAFTAR PUSTAKA

- Azwar. (2012). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Bungin, B. (2011). *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media.
- Damsar. (2002). *Pengantar Sosiologi Pendidikan*. Jakarta : Prenada Media.
- Eriyani, N.Dkk. (2016). Pengaruh Perilaku Modeling Pada Tayangan Drama Korea Terhadap Citra Diri Remaja Penggemar Drama Korea. *Jurnal Ecopsy*. 3(3).
- Fitri, R.E. (2018). Gambaran Identitas Diri Remaja Akhir Penggemar Drama Korea. *Program Studi Psikologi Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta*.
- Hawkins, D. (2012). *Breaking Everyday Addictions Fodong Freedom From Things That Trip US UP*. American. Copy Material.
- Jannah, M. (2014). Gambaran Identitas Diri Remaja Akhir Wanita Yang Memiliki Fanatisme K-Pop Di Samarinda. *eJoernal Psikologi*. 2(2): 182-194.
- Kamparang. O.M. (2013). Analisa Gaya Hidup Remaja Dalam Mengimitasi Budaya Pop Korea Melalui Televisi. *Journal Acta Diurna*. 2(2).
- Koentjaraningrat. (2000). *Ilmu Antropologi*. Jakarta: Citra Media.
- Kotler, P. & Keller, K.L. (2012). *Manajemen Pemasaran*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Lestari, M.T. & Amrullah, I. (2016). Analisis Gaya Hidup Anggota Komunitas Korea Hansamo Bandung (*Lifestyle Analysis Of Korean Communities Hansamo Bandung*). *E-Proceeding Of Managements*.3(3).
- Liliweri, A. (2002). *Makna Budaya Dalam Komunikasi Antarbudaya*. Jakarta: LKiS.
- Rachmah, I. (2017). *Metode Penelitian Studi Media dan Kajian Budaya*. Bandung: Alfabeta.
- Rianton, A. (2012). *Aspek Hukum Dalam Penelitian*. Yogyakarta: Warna Media.
- Robertson, R. (1992). *Globalization Sosial Theory And Global Culture*. American: Copy Material.
- Santrock.W.J (2007). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Salemba Humanika

- Setiadi, N. (2003). *Perilaku Konsumen*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono (2014). *Metode penelitian kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarwan, U. (2011). *Perilaku Konsumen*. Jakarta: GI Media.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- Suyanto, D. (2013). *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: Alfabeta.
- Syam, H.M. (2015). Globalisasi Media Dan Penyerapan Budaya Asing, Analisis Pada Pengaruh Budaya Populer Korea Di Kalangan Rmaja Kota Banda Aceh. *Jurnal Ilmu Komunikasi*. 3(1).
- Pramita, Y. & Harto, S. (2016). Pengaruh Hallyu Terhadap Minat Masyarakat Indonesia Untuk Berwisata Ke Korea Selatan. *JOM FISIP*. 3.(2).
- Prasetijo, A. (2005). *Serah Jajah Dan Perlawanan Yang Tersisa*. Bandung: Alfabeta.
- William, G. (1983). *Penguasa Lalat*. Bandung: Baca Media.
- Yuhanita, N.N. Dkk. (2015). Dampak Demam Virus Korea Terhadap Identitas Diri Remaja. *Jurnal Transformasi*. 11. (1).