

NAMA      ROFIQOH RAYVANI  
NPM        2216041084  
KELAS     REGULER C

## **PENGARUH INDUSTRI KREATIF KOREA TERHADAP GAYA HIDUP REMAJA DI KOTA BANDAR LAMPUNG**

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Metode penelitian**

Metode penelitian yang penulis ambil adalah explanotary yaitu penelitian yang mempunyai tujuan menjelaskan letak variabel yang diteliti dan hubungannya antara satu variabel dengan variabel lainnya. (Sugiyono, 2008:10). penelitian ini memiliki tingkatan yang tertinggi dibandingkan dengan penelitian deskriptif dan komparatif (Sugiyono, 2008:11). Dalam penelitian ini, tujuannya adalah untuk mengetahui Industri kreatif Korea yang cukup berkembang di Indonesia saat ini dan cukup untuk mudah diterima di masyarakat ini mempengaruhi gaya hidup remaja di Kota Bandar lampung.

#### **3.2 Devinisi Konseptual dan Operasional**

##### **3.2.1 Devinisi Konseptual**

##### **1. Industri Kreatif Korea**

Industri kreatif didefinisikan sebagai industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan memberdayakan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut (Kemendag, 2007: 10). Industri kreatif berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu atau sekelompok orang untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan dengan menghasilkan dan mengeksploitasi daya kreasi dan daya cipta individu atau suatu kelompok. Industri kreatif korea atau sering kali

disebut sebagai Hallyu atau "Gelombang Korea," merujuk pada berbagai sektor ekonomi yang berkaitan dengan produksi dan distribusi konten budaya Korea. Industri kreatif Korea telah menjadi salah satu kekuatan utama dalam ekonomi global, dengan pengaruh yang signifikan di berbagai bidang, seperti music, drama, film, video game, hingga mode kecantikan.

## 2. Gaya Hidup Remaja

Gaya hidup remaja adalah sebuah pola hidup yang dilakukan anak muda dalam menjalankan aktivitasnya lebih aktif seperti berinteraksi sosial, menjalankan hobi dan minat yang beragam. Mereka yang menjalankan gaya hidupnya sebagai seorang remaja cenderung untuk kepentingan dalam menemukan jati diri, mulai dari mode gaya berpakaian hingga mengeksplorasi identitas, karena di usia muda seperti ini mereka akan lebih aktif dalam mencoba banyak hal baru. Mereka juga tidak segan untuk selalu mengikuti gaya hidup orang lain terutama mereka yang menyukai seorang idola. Karena Penting untuk diingat bahwa gaya hidup remaja dapat bervariasi secara signifikan antara individu-individu dan dipengaruhi oleh faktor seperti budaya, latar belakang keluarga, dan nilai-nilai pribadi.

### 3.2.2 Devinisi Operasional

Definisi operasional merujuk pada cara spesifik dan terukur untuk mendefinisikan dan mengukur variabel atau konsep dalam konteks penelitian atau eksperimen ilmiah. Ini bertujuan untuk memberikan instruksi yang jelas dan terukur tentang bagaimana suatu konsep atau variabel akan diamati atau diukur.

| NO | VARIABEL               | DEFINISI OPERASIONAL                                                                                                                                                                                         | INDIKATOR                                                                                                                          |
|----|------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Industri Kreatif Korea | Sebuah keterampilan dan kreativitas seorang individu ataupun kelompok dalam menghasilkan sebuah karya yang merujuk pada sektor ekonomi yang bergerak pada bidang produksi dan distribusi konten budaya korea | 1) Pengaruh globalisasi<br>2) Pendapatan dan kontribusi ekonomi<br>3) Ekspor konten budaya<br>4) Investasi dan dukungan pemerintah |

|   |                   |                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                           |
|---|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
|   |                   |                                                                                                                                                                                                                   | 5) Pengaruh media sosial dan platform digital<br>6) Pendidikan dan pelatihan kreatif      |
| 2 | Gaya hidup remaja | Sebuah pola hidup yang dijalankan oleh anak muda yang mencakup berbagi kegiatan, preferensi, dan nilai-nilai yang dimiliki, yang lebih cenderung dalam proses menemukan jati diri dan aktif mencoba hal-hal baru. | 1) Kegiatan<br>2) Minat<br>3) Rasa ingin tahu tinggi<br>4) Pengaruh lingkungan masyarakat |

### 3.3 Populasi dan Sampel

#### 3.3.1 Populasi

Populasi menurut Sugiyono (2017:215) adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi adalah kumpulan lengkap dari semua elemen atau individu yang memiliki karakteristik atau ciri tertentu yang sedang dipelajari. Dalam penelitian ini populasi yang di ambil ialah Remaja yang berusia 10-20 tahun di Kota Bandar Lampung.

#### 3.3.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili populasi (Ridwan dan Engkos, 2008:48). Pengertian pengambilan sampel Menurut Margono (2004) ialah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif. Teknik pengambilan sampel yang akan digunakan ialah Teknik probability sampling dengan teknik sampel random sampling dengan besar sampel 50 remaja Bandar Lampung yang aktif sosial media dan paham dalam industry kreatif korea.

### **3.4 Lokasi penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Kota Bandar Lampung, khususnya penelitian akan dilakukan di komunitas-komunitas pecinta Korean secara online, yang nantinya kuesioner akan di sebar di media sosial yang dapat di isi oleh remaja berusia 10-20 tahun yang berdomisili di Bandar Lampung

### **3.5 Sumber Data**

#### **3.5.1 Data Primer**

Data primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan langsung di lapangan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan yang memerlukannya (Hasan, 2002: 82). Data primer didapat dari sumber informan yaitu individu atau perseorangan seperti hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini data primer yang diperoleh yaitu hasil dari penyebaran kuesioner yang diberikan kepada responden.

#### **3.5.2 Data Skunder**

Menurut Kuncoro (2009:145) data sekunder adalah data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain, peneliti dapat mencari sumber data ini melalui sumber data lain yang berkaitan dengan data yang ingin dicari. Dalam penelitian ini peneliti ambil dari studi perpustakaan, seperti dokumen jurnal ataupun buku.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah kuesioner. Menurut Sugiyono (2017:142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Menurut Sugiyono (2017:142) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

### **3.7 Teknik Analisis Data**

#### **3.7.1 Uji Validitas**

Hasil pengujian terhadap kuesioner yaitu dilakukan dengan menggunakan uji validitas terhadap 50 responden. Uji validitas merupakan langkah penting dalam penelitian ilmiah. Validitas mengacu pada sejauh mana alat atau metode pengukuran benar-benar mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur. Dengan kata lain, validitas menentukan sejauh mana data yang diperoleh dari instrumen atau pertanyaan dapat diandalkan dan menggambarkan konstruk atau variabel yang sebenarnya. Uji validitas membantu memastikan bahwa hasil penelitian atau pengukuran adalah akurat dan dapat diandalkan, sehingga memungkinkan peneliti untuk membuat kesimpulan yang kuat berdasarkan data yang diperoleh. Tanpa validitas yang memadai, hasil penelitian mungkin tidak mencerminkan fenomena atau variabel yang sebenarnya diukur. Dalam pengujian ini nantinya akan di bantu untuk menghitung menggunakan SPSS 16, item dinyatakan valid apabila  $R_{total} < R_{tebal}$  sehingga data dapat digunakan untuk penelitian.

#### **3.7.2 Uji Reliabilitas**

Uji Reabilitas adalah kesesuaian alat ukur dengan yang diukur, sehingga alat ukur itu dapat dipakai mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relatif konstan, maka alat pengukur tersebut dikatakan reabel atau dapat diandalkan ( Lupiyoadi dan Hamdani, pp. 241). Disini peneliti akan dibantu dengan dengan menggunakan reability analysis dengan metode Cronbach Alpha dan menggunakan Software SPSS for Windows. Menurut Ghozali (2017), instrumen penelitian dikatakan reliabel jika memiliki nilai Alpha Crombach  $> 0.60$ . Jika nilainya lebih kecil dari 0.60 maka kuesioner penelitian ini tidak reliabel.

#### **3.7.3 Analisis Regresi Linier sederhana**

Uji regresi linier mengestimasi besarnya koefisien-koefisien yang dihasilkan dari persamaan yang bersifat linier, yang melibatkan beberapa variabel bebas, untuk digunakan sebagai alat prediksi (Sugiyono, 2008:158). Regresi linier adalah metode statistika yang digunakan untuk membentuk model hubungan antara variabel terikat (dependen; respon; Y) dengan satu atau lebih variabel bebas (independen, prediktor, X).

Rumus regresi linier sederhana :

$$Y = a + bX$$

Y = gaya hidup remaja

X = industri kreatif Korea

a = intersep

b = koefisien regresi

### 3.7.4 Uji Simultan

Uji simultan pada dasarnya menunjukkan apakah semua variabel independen atau bebas yang dimasukkan dalam model mempunyai pengaruh secara bersama-sama terhadap variabel dependen (Ghozali, 2017).

Rumus uji simultan :

$$F = \frac{R^2 K}{1 - R^2} \cdot \frac{n - k - 1}{1}$$

Keterangan :

n = Jumlah sampel

k = Jumlah variabel bebas

$R^2$  = Koefisien Determinasi

Dasar pengambilan keputusan :

1. Jika F hitung < F tabel, maka  $H_0$  diterima Jika F hitung > F tabel, maka  $H_0$  ditolak
2. Berdasarkan nilai probabilitas (signifikan) dasar pengambilan keputusan adalah : Jika probabilitas > 0,05 maka  $H_0$  diterima Jika probabilitas < 0,05 maka  $H_0$  ditolak

### **3.7.8 Uji Koefisien Determinasi**

Uji koefisien determinasi (R-squared atau  $R^2$ ) adalah salah satu metrik dalam statistik yang digunakan untuk mengevaluasi sejauh mana model regresi linier cocok dengan data yang diamati. Koefisien determinasi mengukur proporsi variabilitas dalam variabel dependen yang dapat dijelaskan oleh variabel independen dalam model regresi.

### **3.7.9 Uji Hipotesis**

Ukuran signifikan keterdukungan hipotesis dapat dilakukan dengan perbandingan T-table dan T-statistic. Jika T-Statistic lebih tinggi dibandingkan dengan T-table, berarti hipotesis terdukung, diterima atau signifikan (Sugiyono, 2012:156).

## DAFTAR PUSTAKA

- Antara, M., & Yogantari, M. V. (2018, November). Keragaman Budaya Indonesia Sumber Inspirasi Inovasi Industri Kreatif. In *SENADA (Seminar Nasional Manajemen, Desain Dan Aplikasi Bisnis Teknologi)* (Vol. 1, pp. 292-301).
- Sari, D. R. M. (2018). *Pengaruh Budaya K-Wave (Korean Wave) Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Penyuka Budaya Korean Di Bandarlampung* (Doctoral dissertation, Fakultas Fisip).
- Setiawan, H. (2021). Pengaruh Sikap Individu terhadap Budaya Korea pada Keputusan Pembelian Minat Beli terhadap Produk Merek Kosmetik Korea sebagai Pemediasi. *Jesya (Jurnal Ekonomi dan Ekonomi Syariah)*, 4(2), 1147-1154.
- Setyani, A. H., & Azhari, M. Z. (2021). Pengaruh korean wave dan ulasan online terhadap minat beli produk skin care korea selatan. *IKRAITH-EKONOMIKA*, 4(1), 67-74.
- Syam, H. M. (2015). Globalisasi Media Dan Penyerapan Budaya Asing, Analisis Pada Pengaruh Budaya Populerkorea Di Kalangan Remaja Kota Banda Aceh. *Avant Garde*, 3(1).