



**PERAN KOREAN WAVE TERHADAP PERILAKU REMAJA  
DALAM ASPEK GAYA HIDUP**

**SKRIPSI**

**DHEA ANATTA BUDIANTY**

**20200400061**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA  
TANGERANG  
2024**



**PERAN KOREAN WAVE TERHADAP PERILAKU REMAJA  
DALAM ASPEK GAYA HIDUP**

Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar  
Sarjana Ilmu Komunikasi (S.I.Kom)

**DHEA ANATTA BUDIANTY**

**20200400061**

**PROGRAM STUDI ILMU KOMUNIKASI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL DAN HUMANIORA  
UNIVERSITAS BUDDHI DHARMA  
TANGERANG  
2024**



## LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Judul Tugas Akhir : Peran Korean Wave Terhadap Perilaku Remaja, Dalam  
Aspek Gaya Hidup

Nama : Dhea Anatta Budianty

NIM : 20200400061

Fakultas : Sosial dan Humaniora Program

Studi : Ilmu Komunikasi

Telah disetujui pada tanggal 24 Juli 2024.

Dosen Pembimbing Kaprodi Ilmu Komunikasi

  
Dr. Jeni Harianto, S.Pd., M.Pd  
NIDN : 2908126601

  
Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.I.Kom  
NIDN : 0411118205



## SURAT REKOMENDASI KELAYAKAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.I.Kom

Jabatan : Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Menerangkan bahwa :

Nama : Dhea Anatta Budianty

NIM : 20200400061

Fakultas : Sosial dan Humaniora Program

Studi : Ilmu Komunikasi

Judul Tugas Akhir : Peran Korean Wave Terhadap Perilaku Remaja,  
Dalam Aspek Gaya Hidup

Telah dinyatakan layak untuk mengikuti Sidang Skripsi.

Tangerang, 24 Juli 2024

Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi

Dosen Pembimbing

Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.I.Kom  
NIDN : 0411118205

Dr. Jeni Hariyanto, S.Pd., M.Pd  
NIDN : 2908126601



## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh :

Nama : Dhea Anatta Budianty  
NIM : 20200400061  
Fakultas : Sosial dan Humaniora  
Program Studi : Ilmu Komunikasi  
Judul Skripsi : Peran Korean Wave Terhadap Perilaku Remaja,  
Dalam Aspek Gaya Hidup

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Strata Satu (S-1) pada Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Buddhi Dharma.

### Dewan Penguji

1. Ketua Penguji : Dr. FX Rahyono, S.S., M.Hum  
NIDN: 8918350022
2. Penguji I : Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.Ikom  
NIDN: 0310048205
3. Penguji II : Suryadi Wardiana, S.Ikom., M.Ikom  
NIDN: 0411118205

()  
()  
()

Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora

  
Dr. Sonya Ayu Kumala, S.Hum., M.Hum

NIDN: 0418128601

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

1. Karya tulis saya, tugas akhir dalam bentuk skripsi berjudul "Peran *Korean Wave* Terhadap Perilaku Remaja, Dalam Aspek Gaya Hidup" merupakan asli karya saya sendiri;
2. Karya tulis ini murni ide, rumusan, dan penelitian saya pribadi, dengan tidak diperbantukan oleh pihak lainnya, kecuali oleh pembimbing;
3. Di dalam karya tulis ini, tidak ada karya ataupun opini yang sudah dituliskan atau disebarakan kepada orang lain, kecuali dengan jelas saya cantumkan sebagai referensi penulisan skripsi ini melalui pencantuman penulisnya dalam daftar pustaka;
4. Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya dan jika ada hal yang menyimpang di dalamnya, saya bersedia mendapat konsekuensi akademik berupa dicabutnya gelar yang sudah saya peroleh melalui karya tulis ini serta konsekuensi lain sebagaimana norma dan ketentuan hukum yang ada.

Tangerang, 16 Juli 2024  
Yang Membuat Pernyataan,

  
Dhea Anatta Budianty  
NIM: 20200400061

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat-Nya yang melimpah, sehingga Peneliti bisa menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul **“Peran Korean Wave Terhadap Perilaku Remaja, Dalam Aspek Gaya Hidup”**.

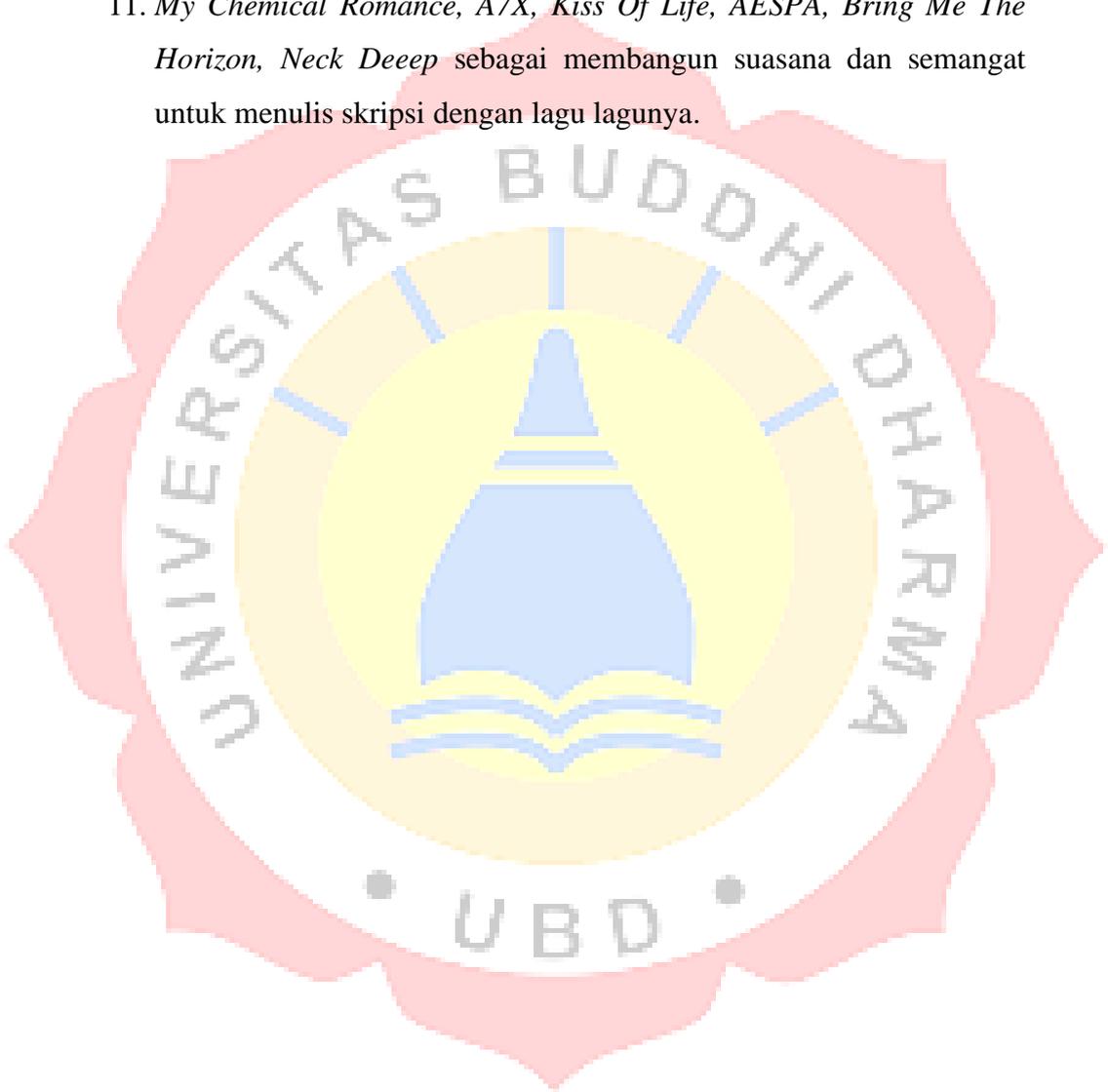
Tugas Akhir Skripsi ini diajukan untuk memperoleh gelar Sarjana Ilmu Komunikasi dari Program Studi Ilmu Komunikasi, Fakultas Sosial dan Humaniora, Universitas Buddhi Dharma. Penelitian Skripsi ini bertujuan untuk mengetahui peran budaya Korea dalam gaya hidup remaja di Indonesia. Adapun Teori yang Peneliti gunakan adalah *Social Learning Theory* dengan pendalaman fenomenologi.

Peneliti menyadari bahwa Tugas Akhir ini tidak dapat selesai tanpa dukungan dari berbagai pihak, Maka itu Peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Limajatini, S.E., M.M, selaku Rektor Universitas Buddhi Dharma.
2. Dr. Sonya Ayu Kumala, S.Hum., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Sosial dan Humaniora.
3. Tia Nurapriyanti, S.Sos.I., M.I.Kom, selaku Ketua Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Buddhi Dharma
4. Dr. Jeni Harianto, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing.
5. Seluruh dosen Prodi Ilmu Komunikasi Universitas Buddhi Dharma yang telah memberikan dukungan dan motivasi untuk Peneliti.
6. Ka. Tata Usaha dan Para Staf Fakultas Sosial dan Humaniora yang telah membantu kelancaran Administrasi Peneliti.
7. Ferdy Hermawan, Frisca Antonia Dwitami, Leonardi Dwiputra, Muhammad Fajar Sidik, Nadia Larissa, dan Zien Puspita selaku teman dekat program studi Ilmu Komuniiasi Angkatan 2020 yang selalu memberi dukungan dan masukan selama Penelitian skripsi.
8. Rekan-rekan Senat Mahasiswa Universitas Buddhi Dharma yang selalu memberikan dorongan, dan bantuan baik secara moril maupun materil selama Penelitian skripsi.
9. Cecilia Houwtandi, Daniel, Felix Laurent Tantio, Lietawana, Melina Dewi Kartika, Shillin, Theo Doly Parasihan, Viola Kiersten dan

Komunitas Penggemar KPOP yang ada di Tangerang, yang sudah memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melakukan wawancara dan observasi sebagai bahan penelitian skripsi.

10. Angelica Salsa Bila, Daniel, Kheren Stevie Wiguna, Wira Adinata, dan Melisa sebagai senior yang telah membantu dan membimbing peneliti selama penulisan skripsi.
11. *My Chemical Romance, A7X, Kiss Of Life, AESPA, Bring Me The Horizon, Neck Deep* sebagai membangun suasana dan semangat untuk menulis skripsi dengan lagu lagunya.



## ABSTRAK

Penelitian ini menyelidiki peran budaya Korea dalam kehidupan remaja Indonesia dengan mengkaji berbagai dimensi yang meliputi gaya hidup, fashion, bahasa, dan preferensi hiburan. Fenomena Korean Wave atau Hallyu telah membawa dampak yang signifikan, tidak hanya dari segi konsumsi media, tetapi juga dalam pembentukan perilaku dan nilai-nilai dalam kehidupan sehari-hari remaja. Dalam penelitian ini, metode kualitatif diterapkan, di mana wawancara mendalam dilakukan dengan remaja yang aktif mengonsumsi konten budaya Korea, yang berusia antara 15 hingga 22 tahun. Hasil dari wawancara ini memberikan wawasan yang mendalam mengenai bagaimana budaya Korea telah memengaruhi pola pikir dan sikap remaja Indonesia.

Salah satu temuan utama menunjukkan bahwa budaya Korea berkontribusi dalam meningkatkan rasa percaya diri remaja. Banyak responden mengakui bahwa mereka merasa lebih berani untuk mengekspresikan diri dan menunjukkan keunikan mereka setelah terpapar dengan berbagai elemen dari budaya Korea, seperti K-pop, drama, dan gaya hidup yang ditampilkan oleh para idol. Selain itu, penelitian ini juga menemukan bahwa interaksi antarremaja semakin diperkaya dengan adanya diskusi dan pertukaran pandangan tentang budaya Korea, yang menciptakan komunitas baru di kalangan mereka.

Minat terhadap bahasa Korea semakin meningkat, di mana banyak remaja yang memutuskan untuk belajar bahasa tersebut sebagai bentuk apresiasi terhadap budaya yang mereka idolakan. Hal ini tidak hanya berimplikasi pada kemampuan bahasa, tetapi juga membangkitkan ketertarikan mereka terhadap tradisi dan kebudayaan Korea secara lebih mendalam. Preferensi musik, khususnya K-pop, telah mengubah cara mereka menikmati hiburan, dengan banyak yang mulai mengikuti perkembangan grup musik Korea dan berpartisipasi dalam berbagai acara yang berkaitan dengan musik tersebut.

Gaya berpakaian remaja juga mengalami perubahan signifikan, dengan banyak yang terinspirasi oleh fashion yang ditampilkan oleh idola-idola Korea. Tren berpakaian ini tidak hanya menjadi cerminan dari budaya pop, tetapi juga mempengaruhi bagaimana remaja membangun citra diri mereka di depan teman-teman dan masyarakat. Dalam konteks ini, budaya Korea berfungsi sebagai alat untuk menunjukkan identitas dan status sosial dalam lingkungan remaja.

Namun, dampak budaya Korea tidak sepenuhnya positif. Penelitian ini juga mencatat adanya risiko dari pengaruh budaya asing, di mana beberapa remaja mungkin mengabaikan nilai-nilai lokal dan tradisi budaya mereka demi mengejar tren yang diperkenalkan oleh budaya Korea. Hal ini menimbulkan kekhawatiran di kalangan orang tua dan pendidik mengenai potensi hilangnya jati diri budaya lokal di tengah arus globalisasi. Oleh karena itu, peran orang tua, pendidik, dan pembuat kebijakan menjadi sangat penting dalam menciptakan keseimbangan antara mengapresiasi budaya asing dan mempertahankan identitas budaya nasional.

**Kata Kunci:** *Korean Wave, Gaya Hidup Remaja, Social Learning Theory*

## ABSTRACT

This study investigates the role of Korean culture in the lives of Indonesian teenagers by examining various dimensions including lifestyle, fashion, language and entertainment preferences. The Korean Wave or Hallyu phenomenon has brought significant impacts, not only in terms of media consumption, but also in the formation of behaviors and values in teenagers' daily lives. In this study, a qualitative method was applied, where in-depth interviews were conducted with adolescents who actively consume Korean cultural content, aged between 15 to 22 years old. The results of these interviews provide deep insights into how Korean culture has influenced the mindsets and attitudes of Indonesian teenagers.

One of the key findings shows that Korean culture contributes to increasing teens' self-confidence. Many respondents admitted that they felt bolder to express themselves and show their uniqueness after being exposed to various elements of Korean culture, such as K-pop, dramas, and the lifestyle displayed by idols. In addition, the study also found that interactions between teenagers were enriched by discussions and exchanges of views on Korean culture, creating a new community among them.

Interest in the Korean language is on the rise, with many teenagers deciding to learn the language as a form of appreciation for the culture they idolize. This not only has implications for language skills, but also generates a deeper interest in Korean traditions and culture. Music preferences, particularly K-pop, have changed the way they enjoy entertainment, with many starting to follow Korean music groups and participate in music-related events.

Teenagers' dressing styles have also undergone significant changes, with many being inspired by the fashion displayed by Korean idols. These dressing trends are not only a reflection of pop culture, but also influence how teenagers construct their self-image in front of friends and society. In this context, Korean culture serves as a tool to demonstrate identity and social status within the teenage environment.

However, the impact of Korean culture is not entirely positive. The study also noted the risks of foreign cultural influences, where some teenagers may neglect their local values and cultural traditions in favor of pursuing the trends introduced by Korean culture. This raises concerns among parents and educators regarding the potential loss of local cultural identity amidst globalization. Therefore, the role of parents, educators and policy makers is crucial in creating a balance between appreciating foreign culture and maintaining national cultural identity.

**Keywords:** *Korean Wave, Teen Lifestyle, Social Learning Theory*

## DAFTAR ISI

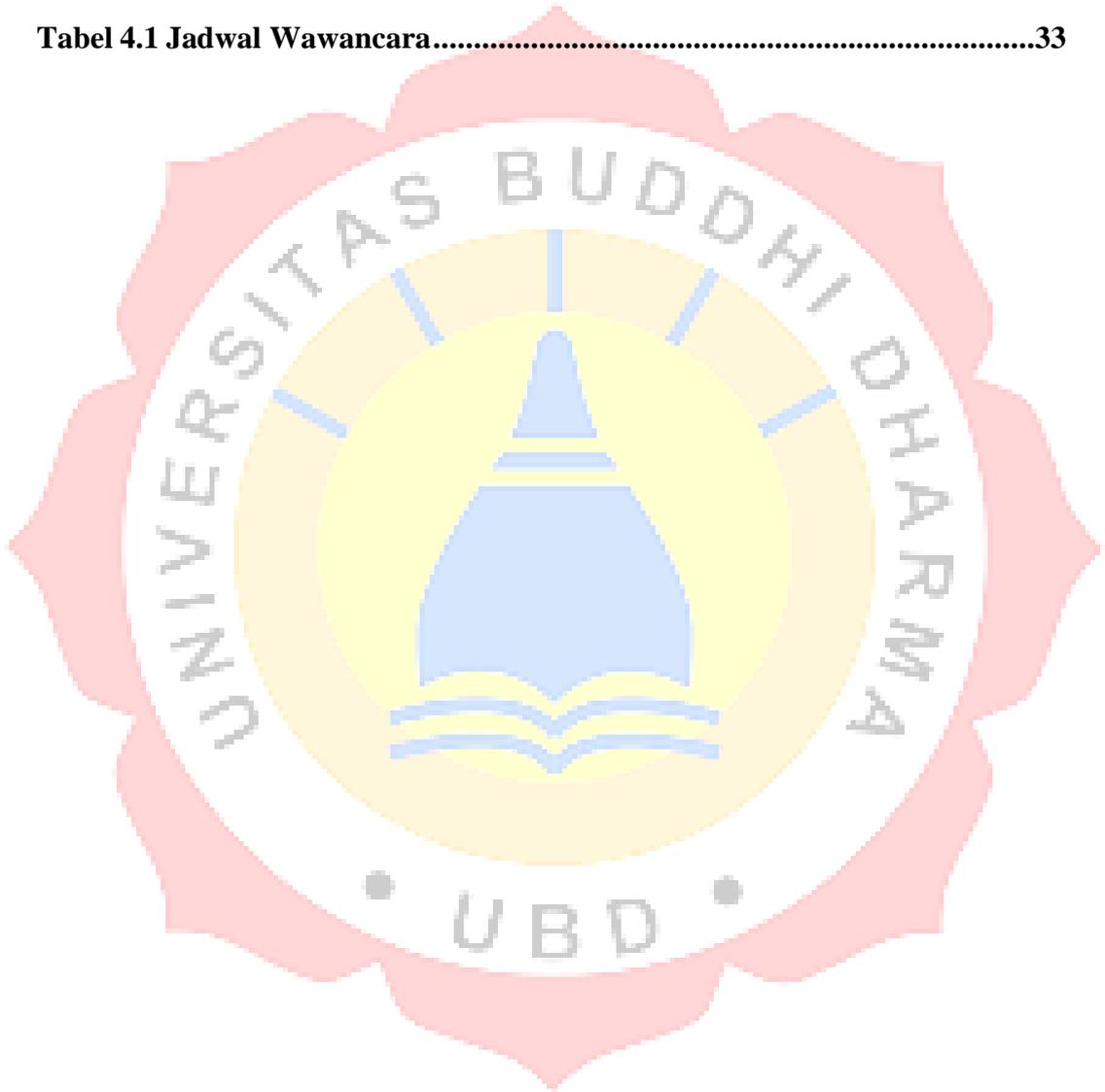
<b>COVER</b>	
<b>LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI.....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT REKOMENDASI KELAYAKAN TUGAS AKHIR .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERNYATAAN ORISINALITAS .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Sistematika Penelitian.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA, LANDASAN TEORI, KONSEP, KERANGKA PEMIKIRAN .....</b>	<b>8</b>
2.1 Kajian Penelitian Terdahulu.....	8
2.2 Konsep .....	13
2.3 Landasan Teori .....	14
2.4 Kerangka Pemikiran .....	22
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>25</b>
3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian.....	25
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian .....	26
3.3 Jenis dan Sumber Data .....	26
3.4 Instrumen penelitian .....	26
3.5 Metode Pengumpulan Data .....	27
3.6 Teknik Analisis Data .....	28
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
4.1 Gambaran Umum .....	31
4.2 Hasil Penelitian.....	32
4.3 Pembahasan .....	54

<b>BAB V SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>59</b>
5.1 SIMPULAN .....	59
5.2 SARAN.....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>62</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>64</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>64</b>



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....</b>	<b>9</b>
<b>Tabel 2.2 Definisi Operasional Variabel .....</b>	<b>14</b>
<b>Tabel 4.1 Jadwal Wawancara.....</b>	<b>33</b>





# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Pada zaman yang semakin maju, manusia semakin dekat dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan. Begitupun dengan perkembangan teknologi yang semakin hari harus dapat memenuhi kebutuhan penggunanya. Salah satu bentuk perkembangan teknologi adalah adanya media sosial. Pemanfaatan media sosial telah menjadi salah satu aspek modern.

Berdasarkan data yang dikeluarkan oleh Badan Pusat Statistik (BPS) pada maret 2023, sebesar 41,36% pengguna internet di Indonesia berusia di bawah 25 tahun. Bahkan 84,37% diantaranya sudah memiliki akun-akun media sosial seperti *Facebook*, *Twitter*, *Instagram* dan sebagainya. Akun tersebut mempermudah anak-anak usia dini atau remaja untuk mengakses dunia luar seperti gaya hidup, fashion dan berbagai macam budaya yang telah mewabah di kehidupan remaja.

Perkembangan teknologi informasi memberikan dampak yang sangat besar dalam kemajuan komunikasi. Menurut penelitian *Center of Innovation Policy and Governance*, ada sekitar 371,4 Juta pengguna ponsel aktif di Indonesia, jumlah tersebut bahkan lebih besar daripada jumlah penduduk Indonesia itu sendiri yaitu 279,3 Juta jiwa. Teknologi yang canggih ini tidak hanya dapat menyebarkan informasi dengan cepat namun bermanfaat dalam memudahkan penyebaran informasi mengenai budaya dari seluruh dunia.

Penyebaran informasi pada media massa saat ini salah satunya dengan adanya persebaran budaya populer atau dikenal sebagai budaya pop. Budaya pop secara sosiologis merupakan budaya yang sedang tren, banyak diminati dan cepat berganti. Kebudayaan populer biasanya berkaitan dengan masalah keseharian yang dapat dinikmati oleh semua orang atau kalangan orang tertentu, seperti musik, film, *fashion*, dan lain-lain (Bungin, 2006:100 dalam Riauzie Poetri, 2014).

Gelombang Korea, juga dikenal sebagai Hallyu, adalah sensasi budaya yang muncul dari Korea Selatan dan menyebar ke banyak negara (Shim, 2006). Fenomena ini dapat dikategorikan menjadi dua unsur penting: musik Korea yang biasa disebut K-Pop, dan drama Korea. Gelombang Korea telah mendapatkan popularitas yang luar biasa, khususnya di kalangan anak muda dan remaja. Terkait K-Pop, ada beberapa faktor yang berkontribusi terhadap daya tariknya di kalangan remaja. Diantaranya penampilan para anggota boyband dan girlband yang menawan dan atraktif, serta iringan musik merdu yang disukai remaja

Selebriti di Korea diharapkan memiliki fisik yang bagus dan mereka yang kurang di Korea, operasi plastik untuk memiliki fisik yang bagus dan penampilan yang sempurna diperbolehkan dan sangat dianjurkan. Selebriti Korea juga pasti bisa menyanyi, menari dengan baik atau mempunyai bakat lainnya. bakat musik. Faktor lain yang membuat remaja menyukai K-pop adalah drama dan *fashion*, seperti pakaian, kosmetik, dan apa yang dikenakan idolanya (Nastiti, 2010).

Korean Wave sebenarnya akan menyebar secara internasional berkat dukungan pemerintah presidensial . Kim Dae Jung (1993-1998) dengan slogan “Creating a New

Korea” (Bestari, 2022) Penyebaran produk budaya Korea juga dapat dianggap sebagai diplomasi publik. Secara umum diplomasi publik merupakan upaya mempengaruhi negara lain untuk mencapai kepentingan nasionalnya. Upaya ini seringkali dicapai dengan membangun jaringan media sebagai forum untuk mempromosikan kebijakan luar negeri (Intan, 2013).

Di banyak negara, kecenderungan untuk musik K-pop adalah bagian integral dari demam Korea, atau Korean Wave. Menurut Simbar (2016), musik pop Korea pramodern pertama kali muncul pada tahun 1930-an sebagai akibat dari masuknya musik pop Jepang, yang juga berdampak pada unsur-unsur awal musik pop Korea.

Produk budaya Korea, mulai dari drama film, lagu, fashion, dan gaya hidup, mulai mewarnai kehidupan orang di berbagai belahan dunia. Menurut Simbar (2016), demam Korean Wave berasal dari budaya Korea yang berkembang dengan cepat dan menjadi sangat populer di kalangan masyarakat umum.

Indonesia adalah salah satu dari beberapa negara yang terkena dampak pandemi Korea. Pandemi ini telah muncul di majalah, televisi, dan internet Indonesia, di mana orang berlomba-lomba untuk menayangkan atau menginformasikan tentang berita Korea (Simbar, 2016).

Menurut Riauzie Poetri ini adalah fenomena budaya Korean Wave yang mendorong industri fashion Korea untuk masuk ke Indonesia, terutama di kota-kota besar seperti Jakarta. Jakarta tidak hanya menjadi pusat pemerintahan, tetapi juga

menjadi tempat yang strategis bagi seniman dari luar Indonesia, termasuk Korea Selatan, untuk berbisnis dan menunjukkan budaya mereka.

Seringkali, remaja sangat tertarik pada hal-hal yang terkait dengan Korea. Mereka tidak mengetahui perkembangan industri hiburan di Indonesia, tetapi malah mengikuti perkembangan industri hiburan Korea. Banyak dari mereka memilih gaya fashion Korea, mempelajari bahasa Korea, tetapi tidak pernah mempelajari bahasa daerahnya sendiri. Bahkan di jejaring sosial, banyak orang yang menyebut kota-kota tertentu di Korea Selatan sebagai kota asalnya atau tempat tinggal mereka. Mereka juga menggunakan nama Korea untuk nama jejaring sosial mereka.

Tentunya budaya Korea di Indonesia ini memberikan dampak bagi pembentukan gaya hidup remaja Indonesia. Para remaja seakan kehilangan jati dirinya dan lupa akan budayanya sendiri. Hal inilah yang memotivasi peneliti untuk membahas tentang dampak kecenderungan remaja Indonesia, yang mengagumi budaya Korea (K-pop).

Oleh karena itu, penelitian jurnal penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran *Korean Wave* dalam mempengaruhi perilaku remaja di Indonesia. Semoga laporan ini dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai pandangan masyarakat Indonesia terhadap isu penting ini.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Untuk mengetahui peran budaya Korean pop pada remaja, maka rumusan masalah skripsi ini adalah:

1. Apa peran Korean Wave terhadap gaya hidup remaja?

2. Bagaimana Korean Wave dapat mempengaruhi remaja
3. Apa implikasi peran Korean Wave terhadap gaya hidup remaja?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengkaji lebih dalam tentang faktor apa saja yang mendorong para remaja penggemar *Korean Wave* menyukai budaya Korea.
2. Untuk mengetahui bagaimana gaya hidup remaja penggemar *Korean Wave*.
3. Untuk mengetahui bagaimana dampak yang diberikan oleh *Korean Wave* kepada para remaja.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

#### **A. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan informasi serta mampu memperkaya ilmu Sosiologi mengenai perilaku remaja yang dipengaruhi budaya *Korean Wave*.

#### **B. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk menambah wawasan dan pengetahuan mengenai perilaku konsumsi remaja pada budaya populer *Korean Wave* kepada seluruh lapisan masyarakat khususnya remaja dan orang tua sehingga

dapat dijadikan gambaran dalam menentukan langkah yang harus diambil berbagai pihak yang terkait ke depannya.

## **1.5 Sistematika Penelitian**

Sistematika penelitian bertujuan untuk mempermudah pemahaman dan penelaahan penelitian. Dalam laporan penelitian ini, sistematika penelitian terdiri atas lima bab, masing- masing uraian yang secara garis besar dapat dijelaskan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini peneliti membahas tentang Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, dan Sistematika Penelitian.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Dalam bab ini peneliti akan menyajikan tinjauan pustaka, konsep, landasan teori, kerangka pemikiran dan model penelitian.

### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Dalam bab ini peneliti menjelaskan jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian, populasi yang di teliti dan bagaimana sample diambil. Dan juga menjelaskan menjelaskan teknik atau instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data.

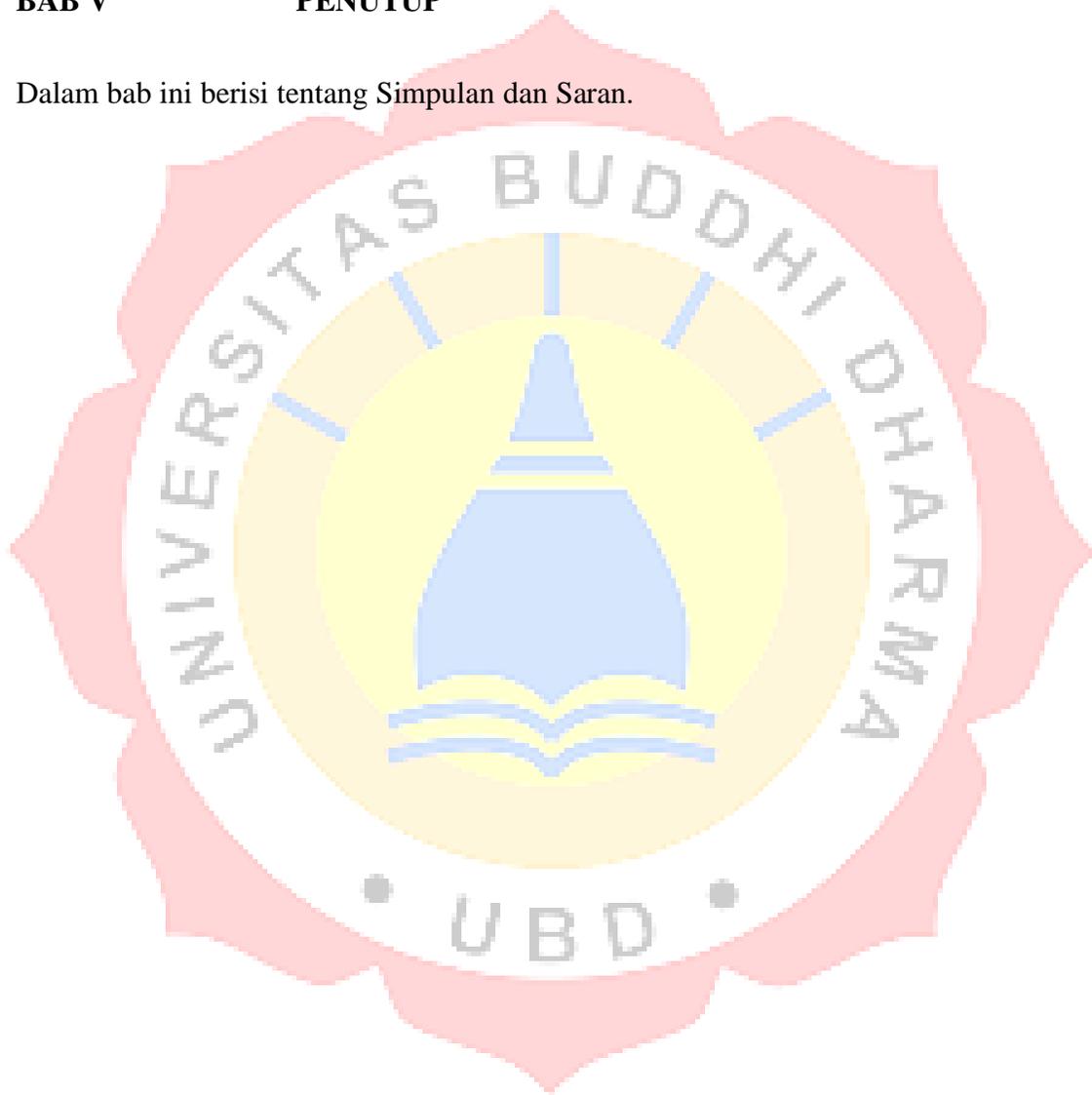
### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Menjelaskan secara detail penemuan yang berisi tentang paparan keseluruhan hasil atau data yang diperoleh oleh peneliti berdasarkan kategori-kategori yang dibuat.

Kemudian membandingkan hasil yang diperoleh dengan data pengetahuan (hasil riset orang lain) yang sudah dipublikasikan kemudian menjelaskan implikasi data yang diperoleh bagi ilmu pengetahuan atau pemanfaatannya.

## **BAB V                      PENUTUP**

Dalam bab ini berisi tentang Simpulan dan Saran.



## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA, LANDASAN TEORI, KONSEP, KERANGKA PEMIKIRAN**

#### **2.1 Kajian Penelitian Terdahulu**

Untuk mendukung bahasan dalam penelitian ini, maka peneliti mencari berbagai sumber bacaan atau literatur yang masih relevan dengan topik pembahasan saat ini. Tujuannya adalah untuk menegaskan penelitian, posisi penelitian dan sebagai teori pendukung guna mendukung konsep berfikir dalam penelitian. Pada bagian ini peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu terkait dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya, baik penelitian yang sudah terpublikasikan atau belum terpublikasikan. Berikut merupakan penelitian terdahulu yang masih terkait dengan tema yang peneliti kaji.

Berdasarkan hasil eksplorasi terhadap penelitian-penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Meskipun terdapat keterkaitan pembahasan, penelitian ini masih sangat berbeda dengan penelitian terdahulu. Adapun beberapa penelitian terdahulu tersebut yaitu:

Tabel 2.1

Kajian Penelitian Terdahulu

JUDUL PENELITIAN	NAMA PENELITI AN	METODE PENELITIAN	HASIL PENELITIAN
Fenomena <i>Lifestyle</i> (Gaya Hidup) Remaja <i>K-Popers</i> (Penggemar Musik Pop Korea) Di Desa Kota Parit Rokan Hilir Riau	Anifah Anifah, Rizki Ramadona	Kualitatif	Penggemar Kpop lebih aktif di media sosial atau internet dan melalui model komunikasi virtual untuk publikasi, promosi, dan persuasi penggemarnya. Mereka mengubah gaya hidup mereka karena aktivitas sehari-hari mereka dan minat mereka yang unik.
Pengaruh Drama Korea Terhadap Minat Beli <i>Korean Food</i> Pada Mahasiswa Surabaya	Alma Ilfatikha Rahmayanti	Kuantitatif	Adanya minat yang sangat tinggi terhadap pembelian <i>Korean Food</i> yang disebabkan oleh tayangan drama Korea. Penyebab lain dari tingginya minat pembelian <i>Korean Food</i> adalah fanatisme atau kegilaan.
Pengaruh <i>Country Image</i> Dan <i>Beauty Vlogger Review</i> Terhadap <i>Purchase Intention</i> Konsumen Kosmetik Korea Selatan	Irma Kurnia Sari	Kuantitatif	<i>Country Image</i> berpengaruh terhadap <i>Purchase Intention</i> . Karena Korea Selatan terkenal dengan tren kecantikan, konsumen akan lebih percaya produk yang berasal dari Korea Selatan. Dengan demikian, <i>Country Imaged</i> menjadi faktor penting saat memilih produk kecantikan
Bentuk Budaya Populer dan Konstruksi Perilaku Konsumen : Studi Terhadap Remaja	Melly Ridaryanthi	Kualitatif	mengungkapkan bahwa konsumsi budaya Korean Wave melalui media massa telah menyebabkan pergeseran jati diri dan konstruk remaja. Remaja yang menggunakan media massa sebagai pemuas rasa ingin tahu mereka secara konsisten telah membentuk kegiatan konsumsi tertentu dan perilaku yang dipengaruhi oleh budaya Korean Wave.
<i>The Influence of Korean Celebrity Endorsement and Youth Buying Behavior on Youth Apparel Purchase Decision in Manado</i>	Alfa Loudy Andries	Kuantitatif	Selebriti Korea dan perilaku pembelian remaja berdampak pada keputusan pembelian remaja di Manado adanya keinginan untuk meniru gaya dan tingkah laku selebriti Korea sebanding dengan kesukaan mereka untuk menonton dan mendengarkan lagu Korea.

Pertama, penelitian yang ditulis oleh Indah Sri Wahyuni, Abdul Rasyid, dan Sakti Ritonga berjudul "Fenomena Lifestyle (Gaya Hidup) Remaja K-Popers (Penggemar Musik Pop Korea) Di Desa Kota Parit Rokan Hilir Riau" menunjukkan bahwa mayoritas penggemar Kpop adalah remaja. Selain itu, dapat disimpulkan bahwa penggemar Kpop lebih aktif di media sosial atau internet. Hal ini juga dimanfaatkan oleh pihak yang terlibat dalam industri budaya populer tersebut, yang melakukan komunikasi melalui model komunikasi virtual untuk publikasi, promosi, dan persuasi penggemarnya. Mereka mengubah gaya hidup mereka karena aktivitas sehari-hari mereka dan minat mereka yang unik.

Persamaan penelitian Indah Sri Wahyuni dengan penelitian yang sekarang adalah kedua penelitian membahas tentang pengaruh budaya *Korean Wave*. Perbedaannya terletak pada fokus penelitian, penelitian terdahulu berfokus pada gaya hidup remaja penggemar Kpop dalam menggunakan internet, sedangkan penelitian peneliti membahas mengenai peran budaya *Korean Wave* dalam segi gaya hidup.

Kedua, penelitian yang berjudul "Pengaruh Drama Korea Terhadap Minat Beli *Korean Food* Pada Mahasiswa Surabaya" oleh Alma Ilfatikha Rahmayanti. Penelitian Rahmayanti membahas bagaimana drama Korea dapat mempengaruhi pola konsumsi Mahasiswa di Surabaya. Hasil menunjukkan bahwa adanya minat yang sangat tinggi terhadap pembelian *Korean Food* yang disebabkan oleh tayangan drama Korea. Penyebab lain dari tingginya minat pembelian *Korean Food* adalah fanatisme atau kegilaan, sehingga memberikan pengaruh yang positif dan signifikan.

Persamaan penelitian terdahulu dengan sekarang adalah kedua penelitian membahas tentang pengaruh *Korean Wave* terhadap keputusan pembelian dan gaya hidup. Perbedaan terletak pada metode penelitian dan fokus penelitian. Penelitian terdahulu menggunakan metode kuantitatif dengan fokus penelitian pada minat beli *Korean Food* pada Mahasiswa Surabaya. Sedangkan dalam penelitian peneliti menggunakan metode kualitatif dengan fokus penelitian pada gaya hidup remaja.

Sumber ketiga adalah skripsi Irma Kurnia Sari berjudul "Pengaruh Image Negara dan Review Vlogger Kecantikan Terhadap Perencanaan Pembelian Kosmetik Korea Selatan". Skripsi ini menganalisis pengaruh *Country image* dan *review vlogger* kecantikan terhadap perencanaan pembelian kosmetik Korea Selatan. Sampel studi kasus adalah pengguna kosmetik Korea dan pemirsa Vlogger Kecantikan Veronic Ong. Hasil dari skripsi ini membuktikan bahwa *Country Image* berpengaruh terhadap *Purchase Intention*. Karena Korea Selatan terkenal dengan tren kecantikan, konsumen akan lebih percaya produk yang berasal dari Korea Selatan. Dengan demikian, *Country Imaged* dan *Beauty Vlogger* menjadi faktor penting saat memilih produk kecantikan.

Persamaan antara penelitian terdahulu ini dengan penelitian terbaru adalah sama-sama membahas tentang *country image* dalam kasus ini adalah Korea Selatan. Sedangkan perbedaannya terletak pada focus penelitian, penelitian terdahulu terfokus pada bagaimana *beauty vlogger* juga ikut mempengaruhi *purchase intention*. Sedangkan dalam penelitian peneliti, akan lebih berfokus pada bagaimana *Korean Wave* mempengaruhi gaya hidup remaja.

Sumber keempat adalah jurnal penelitian Melly Ridharyanthi "Bentuk Budaya Populer dan Konstruksi Perilaku Konsumen: Studi Terhadap Remaja." Dalam penelitiannya, ia menjelaskan bahwa media massa, yang menyebarkan informasi dengan cepat ke seluruh dunia, telah membantu pertumbuhan budaya *Korean Wave*. Sebagai bagian dari globalisasi budaya populer, produk budaya Korea, termasuk musik, drama, film, makanan, fashion, dan gaya hidup, didistribusikan ke seluruh dunia. Semua informasi tentang budaya Korea mudah diakses masyarakat, terutama pada kalangan remaja

Dalam penelitian peneliti, Melly mengungkapkan bahwa konsumsi budaya *Korean Wave* melalui media massa telah menyebabkan pergeseran jati diri dan konstruk remaja. Remaja yang menggunakan media massa sebagai pemuas rasa ingin tahu mereka secara konsisten telah membentuk kegiatan konsumsi tertentu dan perilaku yang dipengaruhi oleh budaya *Korean Wave*. Perubahan perilaku remaja setelah terpapar budaya asing adalah subjek penelitian ini. Penelitian ini serupa dengan penelitian sebelumnya dan penelitian peneliti. Perbedaan antara kedua penelitian peneliti adalah penelitian sebelumnya lebih berfokus pada kemudahan mendapatkan informasi di internet, yang dapat mempengaruhi perilaku remaja, terutama dalam hal interaksi sosial media. Namun, fokus penelitian ini adalah peran *Korean Wave* terhadap gaya hidp remaja.

Sumber kelima adalah penelitian yang ditulis oleh Alfa Loudy Andries berjudul "The Influence of Korean Celebrity Endorsement and Youth Buying Behavior on Youth Apparel Purchase Decisions in Manado." Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mengetahui bagaimana endorsement selebriti Korea dan perilaku konsumtif remaja mempengaruhi keputusan pembelian pakaian remaja di Manado. Penelitian dilakukan di Manado, dengan 100 responden berusia 17 hingga 23 tahun. Mereka dinilai senang mengenakan pakaian seperti selebriti Korea.

Studi sebelumnya menunjukkan bahwa endorsement selebriti Korea dan perilaku pembelian remaja berdampak pada keputusan pembelian remaja di Manado. Responden juga menyatakan bahwa mereka lebih mengikuti budaya Korea daripada budaya mereka sendiri. Mereka menggunakan internet untuk mengikuti dan menikmati budaya Korea, termasuk drama dan lagu. Penemuan tambahan menunjukkan bahwa keinginan untuk meniru gaya dan tingkah laku selebriti Korea sebanding dengan kesukaan mereka untuk menonton dan mendengarkan lagu Korea.

Penelitian sebelumnya dan penelitian ini sama-sama berbicara tentang bagaimana Korea mempengaruhi gaya hidup dan konsumerisme remaja. Ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena penelitian sebelumnya lebih berfokus pada keputusan pembelian yang dipengaruhi oleh brand ambassador atau endorsement yang dilakukan oleh celebrity Korea, sementara penelitian ini berfokus pada bagaimana gaya hidup remaja dapat berubah setelah terpapar budaya Korea.

## **2.2 Konsep**

Menurut Kerlinger (Azwar, 2010: 74), pengertian operasional adalah penentuan suatu komponen atau variabel dengan cara menentukan kegiatan atau tindakan yang diperlukan untuk mengukur komponen variabel tersebut. Definisi jenis ini

menunjukkan batas-batas atau pentingnya suatu variabel dengan merinci apa yang harus dilakukan peneliti untuk mengukur variabel tersebut.

Oleh karena itu untuk menghindari salah pengertian dalam penelitian ini maka dikemukakan definisi operasional dari variable-variabel penelitian sebagai berikut:

Variabel Penelitian	Definisi Operasional	Indikator
Perilaku Konsumtif	Tindakan seseorang dalam membeli ataupun mengkonsumsi suatu barang atau jasa secara berlebihan tanpa pertimbangan yang masuk akal dan tidak didasarkan pada faktor kebutuhan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Ketertarikan konsumen terhadap produk Korea</li> <li>b. Ketertarikan konsumen untuk membeli produk dikarenakan muncul di drama Korea atau digunakan artis Korea</li> <li>c. Ketertarikan konsumen untuk memenuhi kepuasan terhadap trend produk Korea</li> </ul>
Hallyu	Mengacu pada semakin populernya budaya Korea di mata internasional. Hallyu meliputi dua bentuk media, yaitu film atau drama dan music pop.	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Selebriti Korea atau tokoh terkenal yang berasal dari Korea yang memiliki massa dan berpotensi dalam menyebarkan budaya Korea.</li> <li>b. Memperkenalkan budaya melalui drama atau music Korea</li> </ul>

**Tabel 2.2**

**Definisi Operasional Variabel**

**2.3 Landasan Teori**

Teori Pembelajaran Sosial, yang didasarkan pada ilmu psikologi oleh Albert Bandura (1977), adalah teori utama yang mendasari penelitian peneliti. Teori ini membahas tentang jiwa, yang tidak dapat dilihat, dan ditunjukkan melalui pengamatan atau pengamatan tingkah laku sebagai manifestasi dari jiwa. Albert Bandura (1977)

mengelaborasi proses belajar sosial dengan komponen kognitif dan behavioral yang mempengaruhi seseorang dalam proses belajar sosial. Teori kognitif sosialnya mengutamakan gagasan bahwa sebagian besar pembelajaran manusia terjadi di lingkungan sosial. Oleh karena itu, sudut pandang teori belajar sosial Albert Bandura adalah bahwa perilaku belajar adalah hasil dari kemampuan seseorang untuk memaknai pengetahuan atau informasi tertentu.

Pengakuan sosial individu yang berbeda membentuk pandangan mereka tentang diri mereka sendiri. Arah atau intensitas kegiatan dapat diubah oleh kondisi aktif. Model menunjukkan perilaku. Pelajar melihat contoh kekuatan. Tingkah laku (kemampuan yang disimpan dan dikodekan oleh siswa) Digambarkan dalam pemrosesan kode simbolik oleh segitiga hubungan antara lingkungan, variabel individu, dan tingkah laku.

Selain itu peneliti juga mengambil teori yang dikenalkan oleh Alfred Schuts (1967) yaitu dengan motif sebab dan motif tujuan. Karena walaupun objek yang diteliti adalah berupa tindakan atau perilaku, tetapi setiap tindakan yang dilakukan oleh manusia akan melibatkan mental dan kesadaran. Dalam studi fenomenologi menurut Alfred Schuts ini menyatakan bahwa setiap tindakan seseorang pasti memiliki alasan dari masa lalu ketika dia melakukannya, sehingga merujuk pada tindakan di masa mendatang. Di mana tindakan yang dilakukan seseorang pasti ada tujuan yang telah mereka tetapkan. Penggunaan teori ini dalam penelitian digunakan untuk membuktikan jika perilaku remaja kerap menirukan dan menyerap perilaku yang dia lihat setelah mengenal budaya Korea.

Teori fenomenologi ini cukup berhubungan juga dengan Social Learning Theory. Karena dalam kedua teori ini dapat disimpulkan jika, manusia secara aktif menginterpretasikan pengalaman mereka. Sehingga mereka dapat memahami dan meniru apa yang ada di lingkungan tersebut secara personal dan langsung. Kelebihan dari teori fenomenologi ini adalah kita mampu mengetahui *because motive* dan *in order to motive* dengan lebih detail. Sehingga peneliti dapat mengungkap nomena dibalik fenomena yang terjadi dan sejauh mana peran budaya Korea di Indonesia khususnya di Tangerang.

Untuk mendukung penelitian ini peneliti juga menggunakan salah satu teori komunikasi sosial yaitu Teori Interaksi Simbolik yang dipopulerkan oleh George Herbert Mead. Teori ini menyatakan bahwa manusia membentuk makna melalui prosesnya berkomunikasi. Berdasarkan teori George Herbert ini, setiap individu dikembangkan melalui interaksi sosial. Diri tidak bersifat bawaan, melainkan melalui proses sosial. Individu berproses dengan adanya pertukaran pikiran, sehingga dapat mempengaruhi bagaimana seseorang menginterpretasikan sesuatu.

### **2.3.1 Hallyu**

Anthony Giddens (1990) mengatakan bahwa globalisasi adalah ketika banyak orang menyadari bahwa mereka menjadi bagian dari dunia yang terus berubah. Ketika negara, wilayah, komunitas, dan bahkan tempat yang tampak terpisah semakin terhubung satu sama lain, itu disebut "globalisasi". "Globalisasi" dalam konteks budaya mengacu pada penyebaran dan penggabungan ide, nilai, norma, perilaku, dan cara hidup di seluruh dunia.

Fenomena *Korean Wave* adalah hasil globalisasi media dan teknologi yang disebabkan oleh kemajuan dalam teknologi dan transportasi. Dengan menyebarkan berbagai produk budaya ke seluruh Asia dan dunia, fenomena ini menjadi kegemaran orang dari segala usia.

Menurut Ariffin (2013:22), Hallyu adalah istilah tambahan yang mengacu pada popularitas budaya populer Korea Selatan di negara-negara Asia lainnya. Drama, film, dan musik pop Korea sangat kuat, dan drama dan musik Korea adalah salah satu ikon budaya populer dari *Korean Wave*. Indikator Hallyu menurut Ariffin (2013:22-23) yaitu:

1. *Role model* (Panutan), seorang yang meniru apa yang menjadi inspirasi
2. *Expression of Idolization*, ekspresi atau bias, didefinisikan sebagai perilaku seseorang yang sangat memuja idolanya. Terbagi menjadi dua bagian: yang pertama adalah imitasi, yang berarti seseorang meniru apa pun yang menjadi inspirasinya. Kedua, pengetahuan dan konsumsi, yang mengacu pada perilaku seseorang dalam mencari tahu tentang apa yang menurut mereka menjadi tren dan apa yang patut dikonsumsi.

### **2.2.2 Gaya Hidup**

Menurut Kotler dan Keller (2008: 224), gaya hidup adalah pola hidup seseorang yang diekspresikan dalam sebuah aktivitas, minat dan opininya yang menggambarkan keseluruhan seseorang dalam berinteraksi dengan lingkungannya.

Namun, menurut Plummer (Setiadi, 1983:77), gaya hidup adalah suatu pola hidup seseorang di dunia yang diekspresikan dalam aktifitas, minat, dan pendapat mereka. Dengan kata lain, "gaya hidup diidentifikasi oleh cara hidup seseorang bagaimana mereka menghabiskan waktu mereka, yang menurut mereka penting dan sebuah prioritas, dan juga yang mereka pikirkan tentang dunia sekitarnya." Oleh karena itu, gaya hidup diekspresikan dalam aktifitas, minat, dan pendapat seseorang.

Menurut Sumarwan (2011:45), indikator gaya hidup yaitu:

1. *Activities*, mencakup aktivitas yang dilakukan oleh pelanggan, barang yang dibeli atau digunakan, dan aktivitas rekreasi. Alasan di balik tindakan ini jarang dapat diukur secara langsung, meskipun kegiatan ini biasanya dapat diamati.
2. *Interest*, Ini menunjukkan minat dan prioritas pelanggan.
3. *Opinion*, adalah tentang bagaimana konsumen melihat dan merasakan masalah global, lokal, dan ekonomi sosial. Opini adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penafsiran, harapan, dan evaluasi, seperti keyakinan tentang maksud orang lain, antisipasi tentang peristiwa di masa depan, dan menimbang konsekuensi dari tindakan yang berbeda yang memberikan ganjaran atau hukuman.

Faktor internal dan eksternal adalah dua faktor utama yang dapat mempengaruhi gaya hidup seseorang, menurut Kotler dan Armstrong (2012:55).

## 1. Faktor Internal

Perilaku yang menunjukkan penilaian kognitif positif atau negatif, rasa emosional, dan kecenderungan dapat mengikat berbagai objek atau gagasan selama periode waktu tertentu, yaitu suka atau tidak suka. Karena itu, jika seseorang memiliki pandangan positif tentang gaya hidup mereka, mereka cenderung lebih termotivasi untuk mengikutinya.

### 1) Pengalaman masa

Pengalaman individu sering kali dipengaruhi oleh peristiwa yang berkaitan dengan perilaku sebelumnya atau oleh pengalaman dan pembelajaran. Oleh karena itu, proses ini dapat mempengaruhi terbentuknya opini terhadap suatu hal.

### 2) Kepribadian

Kepribadian seseorang dapat mempengaruhi cara mereka berperilaku. Contohnya, orang yang impulsif cenderung lebih mudah dibujuk untuk mengikuti sesuatu, dan kepribadiannya akan lebih mudah terpengaruh untuk mengikuti gaya hidup tertentu.

### 3) Konsep Diri

Konsep diri merupakan gambaran mental yang kompleks terkait siapa dirinya dan cara seseorang melihat dirinya akan mempengaruhi minat dan tindakan mereka.

#### 4) Motif

Ada motif yang dapat mempengaruhi perilaku seseorang. Mengikuti gaya hidup memberi citra dan kehormatan, mendorong orang untuk memenuhi kewajiban dan penghargaannya.

## 2. Faktor Eksternal

#### 1) Kelompok Referensi

Perilaku dan sikap seseorang dipengaruhi oleh orang lain secara nyata dan tidak nyata. Pengaruh ini akan mempengaruhi cara mereka menjalani gaya hidup mereka.

#### 2) Keluarga

Jika seseorang terbiasa menjalani gaya hidup yang dianut keluarganya, mereka secara tidak sadar akan mengikutinya. Hal ini disebabkan oleh fakta bahwa cara orang tua membesarkan anak mereka secara tidak langsung mempengaruhi bagaimana mereka berinteraksi.

#### 3) Kelas Sosial

Sebuah kelas sosial adalah kelompok masyarakat yang relatif stabil yang memiliki nilai, minat, dan tingkah laku yang umum. Karena itu, seseorang akan menganut gaya hidup yang sesuai dengan lingkungannya, yang pada gilirannya akan mendorong mereka untuk menjalani gaya hidup yang sepadan dengan kelas sosialnya.

#### 4) Kebudayaan

Budaya adalah komponen paling penting yang mempengaruhi kemauan dan perilaku seseorang, karena tingkah laku manusia sebagian besar merupakan proses dari budayanya. Kemajuan teknologi seperti peningkatan pusat perbelanjaan, perangkat hiburan, dan kartu kredit telah membuat orang dapat menikmati budaya orang lain di seluruh dunia dengan mudah tanpa mempertimbangkan banyak hal.

#### **2.2.3 Teori Masyarakat Konsumtif**

Menurut Baudrillard (1994) dikemukakan bahwa media berfungsi sebagai katalis penyebaran representasi visual kepada masyarakat. Kekuatan gambar, suara, dan perspektif sangat mempengaruhi pilihan konsumen untuk melakukan pembelian atau tidak. Pengaruh ini meluas hingga membentuk keberadaan sehari-hari, menyita waktu yang berharga, membentuk ideologi politik, mempengaruhi perilaku sosial, dan menyediakan sumber daya untuk membangun perasaan diri sendiri. Akibatnya, keputusan individu untuk melakukan pembelian bukanlah proses internal yang otentik, melainkan hasil dari pengaruh otoritas eksternal. (Kellner, 2010).

Menurut Baudrillard (1994), konsep konsumsi telah mengalami transformasi dalam masyarakat post-modern sehingga mengakibatkan pergeseran logika dan makna. Tindakan konsumsi tidak lagi didorong oleh kebutuhan, melainkan oleh keinginan.

Dalam paradigma baru ini, konsumsi berfungsi sebagai sarana untuk memuaskan unsur-unsur simbolik yang membentuk dan mendefinisikan identitas seseorang.

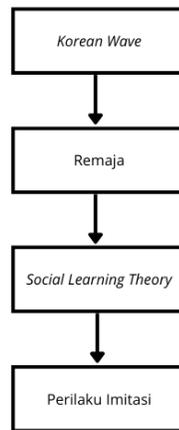
Menurut Baudrillard, telah terjadi transformasi dalam dinamika sosial konsumsi. Sebelumnya, penekanannya adalah pada pemanfaatan manfaat praktis barang dan jasa. Namun, telah terjadi pergeseran ke arah manipulasi simbol-simbol sosial. Dalam paradigma baru ini, objek dan simbol yang mewakili identitas pribadi tidak lagi dikaitkan dengan kebutuhan dan fungsi yang sebenarnya. Seperti yang dikemukakan Medly, dalam masyarakat yang didorong oleh konsumsi, individu tidak lagi menilai nilai suatu barang dan jasa berdasarkan kegunaannya, melainkan berdasarkan signifikansi simbolisnya. Hal ini dapat terwujud dalam berbagai bentuk seperti prestise, status, ekspresi gaya hidup, kemewahan, dan kehormatan (Fitri, 2022: 20).

Di tengah fenomena *Korean Wave* yang sedang berkembang di seluruh Indonesia, terutama di Kota Tangerang, kemajuan teknologi yang begitu pesat menghasilkan pemahaman baru tentang perilaku konsumsi orang yang nilai fokusnya berubah dari memenuhi kebutuhan menjadi memenuhi hasrat dan keinginan. Ini terkait dengan teori masyarakat konsumsi dalam penelitian ini.

#### **2.4 Kerangka Pemikiran**

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah didefinisikan sebagai masalah yang

penting. Berdasarkan pembahasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir adalah penjelasan sementara secara konseptual tentang keterkaitan hubungan pada setiap objek permasalahan berdasarkan teori.



**Tabel 2.2** Kerangka Pemikiran

Hubungan Antara Fenomena Hallyu dengan Pola Gaya Hidup Remaja yang mengimitasi.

Menurut Hanaki (Yook, 2014:8), Hallyu, atau *Korean Wave*, mengacu pada popularitas budaya populer Korea melalui musik Korea, film, drama, gaya rambut, kosmetik, dan produk lainnya. Hal ini merupakan bagian dari kebudayaan populer yang diminati oleh banyak masyarakat. Penyebaran budaya Korea ke Indonesia mempengaruhi gaya hidup remaja. Hal ini disebabkan fakta bahwa remaja lebih mudah dipengaruhi oleh budaya asing seiring bertambahnya usia. Budaya asing dapat dengan mudah masuk ke Indonesia, mengubah cara masyarakat berpikir dan berperilaku.

Dalam hal ini, budaya Korea yang masuk ke Indonesia sangat berperan dalam mengubah gaya hidup remaja.



## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Dilihat dari sifat datanya, maka pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan berbagai metode ilmiah dalam konteks alam tertentu untuk memahami fenomena yang dialami subjek penelitian melalui sarana penjelasan dalam bentuk kata-kata dan bahasa (Moleong, 2007: 5).

Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi secara rinci dan komprehensif mengenai peran *Korean Wave* terhadap perilaku remaja di perkotaan Tangerang khususnya dari sudut pandang aspek gaya hidup. Dalam hal ini peneliti ingin mendeskripsikan dan menganalisis perubahan gaya hidup yang dialami remaja seiring menyebarnya budaya Korea di Indonesia. Subyek yang disasar dalam penelitian ini adalah mereka yang benar-benar mengalami fenomena yang menjadi fokus peneliti, sehingga sekaligus menjadi sumber informasi dalam penelitian tersebut. Oleh karena itu, peneliti memilih jenis penelitian deskriptif kualitatif untuk penelitian ini.

### **3.2 Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian tentang peran *Korean Wave* terhadap gaya hidup remaja ini dilaksanakan di area Tangerang. Kegiatan penelitian ini dimulai sejak bulan Mei sampai dengan Juli 2024.

### **3.3 Jenis dan Sumber Data**

#### **a. Jenis Data dan Data Primer**

Penelitian ini menggunakan data kualitatif, yaitu data yang dapat diukur secara tidak langsung dan diwakili dalam kata-kata daripada angka.

#### **b. Sumber Data**

Sumber data adalah faktor penting dalam sebuah penelitian. Oleh karena itu, sumber data menjadi bahan pertimbangan dalam penentuan metode pengumpulan data. Sumber data dari penelitian ini adalah data sekunder. Pada penelitian ini data primer diperoleh dari hasil wawancara dengan remaja daerah Tangerang yang merupakan penggemar budaya Korea, dan aktif dalam mengikuti perkembangan budaya Korea.

### **3.4 Instrumen penelitian**

Instrumen pengumpulan data adalah alat yang digunakan peneliti untuk mengukur data yang hendak dikumpulkan. Instrumen penelitian yaitu peneliti, data seperti angket, pedoman wawancara, pedoman observasi dapat pula digunakan, sebagai pendukung tugas peneliti sebagai instrumen kunci. Dalam penelitian ini peneliti

menggunakan instrument berupa guide wawancara, alat perekam, alat tulis, telepon genggam dan buku tulis.

### **3.5 Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data yang digunakan dan cara pengumpulan data untuk memastikan bahwa hasil akhir penelitian memberikan informasi yang valid dan dapat diandalkan. Suharsimi Arikunto (2002: 136) berpendapat bahwa metode penelitian adalah berbagai metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Metode ini meliputi wawancara dan penelitian dokumenter. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

#### **3.5.1 Penelitian Kepustakaan**

Mengumpulkan data dan informasi dengan menggunakan bahan-bahan dari literatur perpustakaan, buku-buku, dan karya ilmiah yang berkaitan dengan masalah yang diteliti, seperti buku-buku tentang gaya hidup dan komunikasi antar budaya.

#### **3.5.2 Penelitian Lapangan**

Yaitu mengumpulkan data melalui penelitian lapangan dengan menggunakan metode sebagai berikut:

##### **a. Wawancara**

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk mendapatkan informasi langsung dari sumbernya. Wawancara adalah

percakapan antara peneliti dan orang yang dianggap memiliki informasi penting tentang sesuatu. Wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden, dan jawaban responden dicatat atau direkam.

Peneliti melakukan wawancara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden dan mendokumentasikan tanggapan mereka. Wawancara ini berfungsi sebagai percakapan antara peneliti dan informan, individu yang diyakini memiliki wawasan berharga mengenai subjek tertentu. Wawancara, sebagai metode pengumpulan data, memungkinkan peneliti memperoleh informasi langsung dari sumber utama.

b. Observasi

Pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala yang diteliti disebut observasi. Karena observasi membutuhkan kecermatan dan ketelitian, dapat dilakukan secara langsung maupun tidak langsung. Peneliti melakukan observasi di komunitas penggemar Korea yaitu KCC (*Korean Cultural Center*).

### 3.6 Teknik Analisis Data

Dalam sebuah penelitian kualitatif, data dapat diperoleh dari berbagai sumber dengan menggunakan pengumpulan data yang bermacam-macam sampai mencapai titik maksimal yang sering dinamakan dengan titik jenuh. Menurut sugiyono terdapat

tiga model interaktif dalam analisis data, yaitu reduksi data, penyajian data, serta penarikan kesimpulan: Pengumpulan data, reduksi data, display data, penarikan simpulan

a. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode wawancara dan juga observasi yang dilakukan kepada penggemar Korea dan juga komunitas penggemar.

b. Reduksi Data

Salah satu jenis pengerjaan analisis data adalah reduksi data, yang mencakup proses pemilihan, fokus pada penyederhanaan, pengabstraksian, dan transformasi data kasar yang berasal dari catatan tertulis di lapangan. Oleh karena itu, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas. Selain itu, hal ini akan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan tambahan dan pencarian data jika diperlukan.

Analisis yang dikenal sebagai reduksi data menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara yang memungkinkan menarik dan memvalidasi kesimpulan. Setelah penelitian lapangan, proses pengurangan data atau transformasi ini berlanjut sampai laporan akhir dibuat. Oleh karena itu, penelitian kualitatif dapat disederhanakan dan diubah dalam berbagai cara, seperti menggunakan seleksi ketat, membuat ringkasan atau uraian singkat, menggabungkannya ke dalam pola yang lebih luas, dan sebagainya.

c. Penarikan simpulan

Setelah menemukan bukti pendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya, langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah menarik dan memvalidasi kesimpulan yang telah dibuat sebelumnya. Oleh karena itu, kesimpulan dari penelitian kualitatif dapat menjawab atau tidak rumusan masalah yang dirumuskan semula. Seperti yang disebutkan sebelumnya, pertanyaan dan rumusan masalah yang digunakan dalam penelitian kualitatif dapat berkembang selama proses penelitian

