

## **BAB II**

### **METODOLOGI PENELITIAN DAN DESKRIPSI SUBJEK**

#### **2.1 Jenis Penelitian dan Metode Penelitian**

##### **2.1.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang spesifikasinya terencana, sistematis, dan memiliki struktur yang jelas semenjak awal pembuatan desain penelitiannya sampai akhir pembuatan (Siyoto & Sodik, 2015). Penelitian ini akan menggunakan kuantitatif deskriptif. Penelitian ini akan menggunakan angka untuk mengukur seberapa besar pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif di komunitas penggemar K-Pop khususnya pada *fandom* My Day Medan yang kemudian diolah dan diuji sebagai informasi, oleh sebab itu penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif.

##### **2.1.2 Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode survei. Metode survei merupakan metode yang menggunakan kuesioner sebagai instrumen utama guna mengumpulkan data (Siyoto & Sodik, 2015). Metode ini bertujuan untuk mendapatkan informasi dari sejumlah responden yang telah dianggap mewakili suatu populasi tertentu. Peneliti memilih metode ini agar mendapatkan hasil sesuai target.

#### **2.2 Populasi, Sampel dan Metode Pengambilan Sampel**

##### **2.2.1 Populasi**

Populasi adalah seluruh item yang ada dapat berupa populasi fisik, populasi psikologi, dan populasi sosial (Hartono, 2016). Populasi dari penelitian ini adalah jumlah keseluruhan dari bagian komunitas My Day Medan yang cirinya akan diduga. Populasi sampel yang akan dipakai oleh peneliti yakni : Pengikut Instagram My Day Medan yang berjumlah 800 pengguna (per tanggal 14 Mei 2022)

### 2.2.2 Sampel dan Metode Pengambilan Sampel

Menurut Hartono (2016), sampel yang baik adalah sampel yang memenuhi dua kriteria, yaitu akurat dan presisi. Sampel diambil menggunakan teknik *random sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana semua populasi baik secara sendiri-sendiri atau bersama-sama diberi kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai anggota sampel.

Cara memperoleh sampel agar sesuai dengan kriteria di atas adalah dengan memilih responden dari melihat list *followers* di akun instagram @mydaymedan, kemudian peneliti akan memilih akun yang terlihat masih aktif dengan cara melihat akun yang masih aktif (memiliki *followers* minimal 100, memiliki postingan, dan merupakan akun pribadi), kemudian setelah mendapatkan akun-akun yang sesuai kriteria, peneliti akan mengirimkan *direct message* kepada calon responden untuk menawarkan diri sebagai responden bagi penelitian ini, kemudian yang sudah bersedia menjadi responden akan langsung peneliti kirimkan *link kuesioner gform* yang sudah peneliti buat.

Sampel pada penelitian ini diambil berdasarkan populasi jumlah *followers* akun @mydaymedan pada bulan Mei 2022 dengan rumus Slovin (Kriyantono, 2007, h.160) :

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

Keterangan:

n = Jumlah sampel

N = Jumlah populasi

$\alpha$  = Taraf signifikansi 10% (0,1)

Berdasarkan rumus di atas dapat ditentukan jumlah sampel yang akan digunakan di dalam penelitian ini adalah :

$$n = \frac{800}{1 + 800 \cdot (0,1)^2}$$

$$n = \frac{800}{9}$$

$$n = 88,88$$

$$n = 90 \text{ (pembulatan)}$$

Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini sebanyak 90 *followers* (pembulatan) yang diambil dari jumlah populasi sebanyak 800 *followers* Instagram dari akun @mydaymedan. Kemudian dengan taraf signifikansi kesalahan sebesar 10%, dimana jumlah sampel yang sudah ditentukan akan mendapatkan data yang akurat untuk penelitian ini.

### 2.3 Operasionalisasi Konsep

Definisi operasional variabel penelitian menurut Sugiyono (2015, 38), adalah suatu atribut, sifat atau nilai dari obyek atau kegiatan yang memiliki variasi tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.

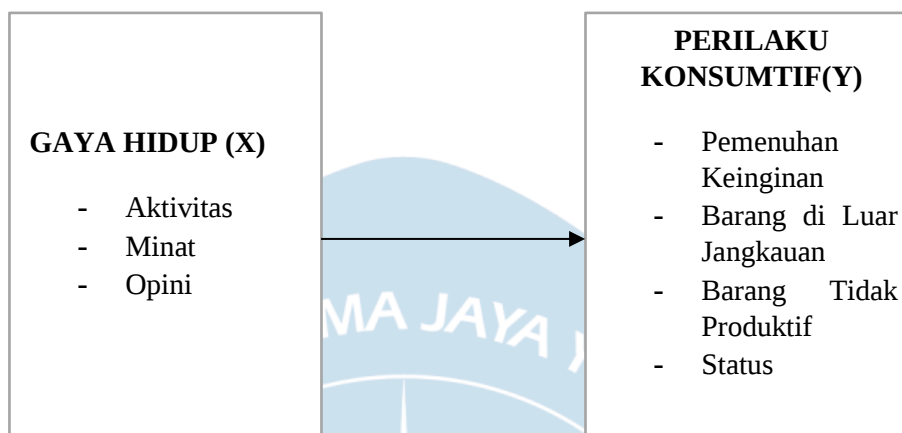
- **Variabel bebas (*Independent variabel*) (X)**

Variabel bebas atau *Independent Variabel* adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat di dalam suatu penelitian. Pada penelitian kali ini variabel bebas adalah Gaya Hidup.

- **Variabel terikat (*Dependent variabel*) (Y)**

Variabel terikat atau *Dependent variabel* adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Pada penelitian ini yang dijadikan variabel dependen adalah Perilaku Konsumtif dalam komunitas My Day Medan.

**Gambar 2 Skema Gaya Hidup Mempengaruhi Perilaku Konsumtif**



**Tabel 1. Operasionalisasi Konsep**

| No | Variabel                                                                                                                                  | Indikator                            | Sub Indikator                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Skala                                                                                                        |
|----|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1  | Gaya Hidup (X) → menunjukkan bagaimana orang hidup, bagaimana mereka membelanjakan uang dan bagaimana mereka mengalokasikan waktu mereka. | 1. Aktivitas<br>2. Minat<br>3. Opini | Berikut adalah indikator dalam gaya hidup :<br>1. Aktivitas<br>- Mengikuti <i>acara-acara K-Pop</i> seperti merayakan ulang tahun idola<br>- Bergabung dengan komunitas <i>My Day Medan</i> karena ingin membahas tentang anggota <i>DAY6</i><br>- membeli <i>merchandise K-Pop</i> menjadi hiburan<br>2. Minat<br>- Menyukai kegiatan | Skala Likert<br>Sangat Setuju : 5<br>Setuju : 4<br>Netral : 3<br>Tidak Setuju : 2<br>Sangat Tidak Setuju : 1 |

|   |                                                                                                              |                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |                                                                |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|
|   |                                                                                                              |                                                    | <p>berkumpul secara langsung ataupun online bersama komunitas My Day Medan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Senang membeli <i>merchandise</i> K-Pop</li> <li>- Merasa “bahagia” ketika membeli <i>merchandise</i> K-Pop</li> <li>- Menyukai momen kebersamaan di komunitas My Day Medan</li> <li>- Bergabung dengan komunitas My Day Medan untuk menambah jaringan sosial</li> </ul> <p>3. Opini</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Harga yang dikenakan untuk mengikuti acara atau membeli <i>merchandise</i> K-Pop sesuai dengan yang didapatkan.</li> </ul> |                                                                |
| 2 | <p>Perilaku Konsumtif (Y)</p> <p>→ merupakan perilaku yang ditandai oleh adanya kehidupan berlebihan dan</p> | <p>-Pemenuhan Keinginan</p> <p>-Barang di Luar</p> | <p>1. Pemenuhan Keinginan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membeli produk</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | <p>Skala Likert</p> <p>Sangat Setuju : 5</p> <p>Setuju : 4</p> |

|  |                                                                                                                                                                                                                    |                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                          |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>menggunakan segala hal yang dianggap mahal untuk memberikan kepuasan dan kenyamanan fisik yang besar, serta adanya dukungan pola hidup manusia yang didorong oleh rasa ingin hanya untuk memberi kesenangan</p> | <p>Jangkauan</p> <p>-Barang Tidak Produktif</p> <p>-Status</p> | <p>hanya karena memenuhi keinginan atau mencari kepuasan</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membeli produk hanya karena ingin mendapatkan sesuatu (misalnya dengan iming-iming hadiah, porongan harga besar atau karena murah)</li> </ul> <p>2. Barang di Luar Jangkauan :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membeli produk dengan harga yang di luar batas kemampuan.</li> <li>• Berusaha keras membeli produk di luar jangkauan dengan menggunakan sebagian besar uang saku, simpanan atau bahkan dengan cara meminjam uang.</li> </ul> <p>3. Barang Tidak Produktif :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membeli produk tanpa memedulikan kebutuhan serta</li> </ul> | <p>Netral : 3</p> <p>Tidak Setuju : 2</p> <p>Sangat Tidak Setuju : 1</p> |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|

|  |  |  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |  |
|--|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
|  |  |  | <p>manfaat dan kegunaannya.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membeli barang atas dasar mencoba produk, dengan membeli beberapa produk sejenis.</li> </ul> <p>4. Status</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Membeli produk karena menjaga penampilan.</li> <li>• Mengikuti perkembangan zaman &amp; gaya hidup (trend)</li> <li>• Membeli produk demi harga diri</li> </ul> |  |
|--|--|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|

## 2.4 Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban teoritis sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang masih harus diuji kebenarannya karena belum jawaban empiris. Hipotesis dalam penelitian ini adalah :

Ho : tidak terdapat pengaruh antara gaya hidup terhadap perilaku konsumtif dalam komunitas My Day Medan

Ha : terdapat pengaruh antara gaya hidup terhadap perilaku konsumtif dalam komunitas My Day Medan

## 2.5 Teknik Pengumpulan Data, Jenis Data, dan Analisis Data

### 2.5.1 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2009) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting didalam penelitian, hal tersebut dikarenakan tujuan utama suatu penelitian adalah mendapatkan data. Untuk mengumpulkan data penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik survei dengan menggunakan kuesioner daring. Kuesioner akan dibagikan secara online melalui *direct message* instagram dan dilakukan sesuai dengan waktu yang responden inginkan. Kuesioner akan disebar sejak 9 Juli – 18 Juli 2022 tergantung sampai kapan jumlah sampel yang memenuhi kriteria terpenuhi.

### 2.5.2 Jenis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 sumber data yaitu data primer dan sekunder.

#### a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung oleh peneliti dari sumber datanya (Siyoto & Sodik, 2015). Pada penelitian ini peneliti menggunakan hasil kuesioner sebagai data primer yang diisi oleh responden yang telah ditentukan.

#### b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang didapat oleh peneliti dari berbagai sumber yang sudah ada. Pada penelitian ini data sekunder yang peneliti dapat adalah data dari dokumentasi di Instagram @mydaymedan dan juga informasi melalui salah satu pengurus komunitas My Day Medan yaitu Alike yang memberikan informasi seputar akun-akun media sosial yang dimiliki komunitas dan juga aktivitas apa saja yang sudah komunitas My Day Medan laksanakan, misalnya seperti *acara* perayaan ulang tahun anggota DAY6.

### 2.5.3 Analisis Data

Pada penelitian ini kuesioner adalah salah satu instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data. Dalam penelitian ini variabel akan diukur secara *statistic*.

#### A. Uji Validitas

Uji Validitas dilakukan untuk mengetahui valid atau tidaknya rangkaian pernyataan pada kuesioner yang nantinya akan dibagikan. Hasil penelitian dikatakan valid apabila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Valid berarti instrumen dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu instrumen dapat dikatakan valid apabila nilai dari  $r$  hitung ( $r$  pearson)  $> r$  tabel. Nilai  $r$  hitung dicocokkan dengan  $r$  tabel product moment pada taraf signifikan 5%. Jika  $r$  hitung lebih besar dari  $r$  tabel 5% maka butir soal tersebut valid. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*). Rumus uji validitas adalah sebagai berikut :

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

Dimana :

$r$  = Koefisien korelasi.

$N$  = Jumlah observasi/responden.

$X$  = Skor pertanyaan.

$Y$  = Skor total.

Ketentuan dalam pengujian uji validitas adalah  $r_{hitung}$  dibandingkan dengan  $r_{tabel}$  (dengan melihat taraf signifikansi penelitian sebesar 5% atau 0,05 dan jumlah  $N$  (responden), sehingga akan mendapatkan nilai  $r_{tabel}$ ). Apabila  $r_{hitung} < r_{tabel}$  , maka instrumen akan dikatakan tidak valid. Namun sebaliknya jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  , maka instrumen penelitian dikatakan valid atau sesuai.

## B. Uji Reliabilitas

Alat ukur dapat dikatakan reliabel ketika alat ukur tersebut dapat memberikan hasil yang sama secara konsisten ketika alat ukur tersebut digunakan berulang kali baik oleh peneliti yang sama maupun peneliti yang lainnya. Hasil yang didapat dari alat ukur tersebut memiliki konsistensi hasil pengukuran dari waktu ke waktu. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) yaitu dengan menggunakan uji *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ ). Untuk uji reliabilitas, dalam penelitian ini digunakan uji *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ ) yaitu :

nilai *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ )  $> 0,6$  = reliabel

nilai *Cronbach Alpha* ( $\alpha$ )  $< 0,6$  = tidak reliabel

## C. Interval Kelas

Interval kelas dapat didefinisikan sebagai batas atas dan batas bawah dari suatu kategori (Purwanto, 2011 dalam Riadi & Sutanto, 2017, p.34). Interval dapat diketahui dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$Interval = \frac{\text{Nilai Terbesar} - \text{Nilai Terkecil}}{\text{Banyak Kelas Interval}}$$

Berdasarkan data dari rumus interval kelas diatas, maka ditetapkan kategori sebagai berikut :

Gambar 4. Kategori Kelas Interval

| Interval Kelas       | Keterangan |
|----------------------|------------|
| $1,00 < Mean < 2,30$ | Rendah     |
| $2,31 < Mean < 3,60$ | Sedang     |
| $3,61 < Mean < 5,00$ | Tinggi     |

#### D. Regresi Linear Sederhana

Analisis regresi sederhana adalah analisis yang digunakan untuk meneliti hubungan antara satu variabel bebas (*independent*) terhadap variabel terikat (*dependent*). Analisis regresi linear sederhana dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui arah pengaruh gaya hidup (variabel bebas) terhadap perilaku konsumtif (variabel terikat). Persamaan umum regresi linear sederhana adalah:

$$Y = a + bx$$

Keterangan :

Y= Subjek dalam variabel *dependent* yang akan diprediksikan.

a= Harga Y bila X = 0 (harga konstan).

b= Angka arah atau koefisien regresi, yang menunjukkan angka peningkatan ataupun penurunan variabel *dependent* yang didasarkan pada variabel *independent*. Bila b (+) maka terjadi kenaikan, kemudian jika (-) maka terjadi suatu penurunan.

X= Subjek pada variabel *independent* yang mempunyai nilai tertentu.

Oleh karena itu, untuk menentukan persamaan regresi, harga a dan b terlebih dahulu dihitung menggunakan rumus berikut ini:

$$a = \frac{(\sum Y_i)(\sum X_i^2) - (\sum X_i)(\sum X_i Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

$$b = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i)(\sum Y_i)}{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2}$$

Keterangan:

Y = Sumbu pengaruh gaya hidup.

X = Sumbu terhadap perilaku konsumtif.

a = Konstanta.

b = Koefisien regresi.

n = Banyaknya responden.

Pada uraian di atas dapat dikatakan bahwa peneliti ingin mengetahui kuatnya pengaruh perilaku konsumtif terhadap gaya hidup komunitas My Day Medan, dengan menggunakan analisis uji-uji di atas. Penggunaan analisis data secara statistik atau matematik yang ditujukan untuk mendapatkan hasil atau kesimpulan yang lebih terukur, sistematis dan komprehensif. Analisis data dilaksanakan menggunakan *software* bernama SPSS.

## **2.6 Deskripsi Subjek Penelitian**

Pada sub bab ini, peneliti akan mendeskripsikan gambaran dari komunitas My Day Medan. Data-data yang akan disajikan berdasarkan hasil data sekunder dan primer. Data primer yang akan disajikan berdasarkan hasil dari wawancara dengan admin dari My Day Medan dan data sekunder berdasarkan hasil dari penemuan di internet.

### **2.6.1 Deskripsi My Day**

Day6 adalah band besutan JYP Entertainment yang debut pada 7 September 2015 dengan lagu pertamanya yang berjudul '*Congratulations*'. Sama seperti namanya, grup ini memiliki enam orang anggota yaitu Jae, Sungjin, Young K, Wonpil, Dowoon, dan Junhyeok. Namun pada tahun 2016 Junhyeok keluar dari grup karena alasan pribadi. Grup yang menyisakan lima anggota tersebut sudah memiliki banyak album, beberapa lagu hitsnya adalah *Congratulations*, *You Were Beautiful*, dan *I Love You*.

*Band Rock* ini sudah beberapa kali datang ke Jakarta untuk kepentingan konser, salah satunya adalah konser bertajuk “*Gravity*” yang diadakan di Jakarta, 30 November 2019 di Tennis Indoor Senayan. Grup Band ini tentunya juga memiliki kelompok penggemar atau biasa yang disebut dengan *fandom* bernama “My Day”.

Pada 1 Juni 2017, DAY6 membuka sebuah *voting* untuk menentukan sebutan nama untuk *fandom* atau sebutan untuk penggemar mereka yang sudah setia mendukung semenjak debut mereka. *voting* dibuka selama 4 hari dan hasilnya pun telah resmi diumumkan berbarengan dengan waktu mereka rilis lagu terbaru mereka pada 7 Juni 2017. Dalam *voting* sebelumnya, DAY6 memberikan 5 pilihan nama beserta makna dibalikinya yang juga sudah merupakan hasil seleksi, yaitu *DAYDREAMER*, *DAYLIGHT*, *HOLIDAY*, *My Day* dan terakhir adalah *SUNDAY*. Lalu pada 7 Juni, DAY6 melalui akun Twitter resminya mengumumkan bahwa nama yang terpilih adalah “DAY6 Fandom Name “My Day” #DAY #MyDay #마이데이, tulis akun @day6official disertai juga dengan sebuah poster bertuliskan My Day.

### **2.6.2 Profil Komunitas My Day Medan**

Dengan semakin banyaknya peminat dari DAY6 yang menyebar di berbagai negara karena hasil karya mereka yang banyak dapat diterima salah satunya masyarakat di Indonesia, yang merupakan negara dengan penyebaran penggemar DAY6, kemudian memunculkan sub komunitas lagi yang menyebar di beberapa kota besar di Indonesia, salah satunya adalah komunitas My Day Medan yang menjadi subjek penelitian dari penelitian ini.

Komunitas My Day Medan pertama kali didirikan pada tahun 2018 yang berawal dari aplikasi *Line* kemudian setelah itu pindah ke aplikasi *WhatsApp*, untuk dijadikan wadah mereka berkumpul secara *online* dan dapat membicarakan berbagai hal bersama-sama. Selain aplikasi untuk

berkirim pesan, komunitas My Day Medan juga memiliki *social media* yaitu Instagram dan Twitter untuk wadah mereka mengunggah kegiatan dari komunitas My Day Medan itu sendiri, bahkan juga bisa dijadikan tempat untuk informasi seputar berita tentang aktivitas DAY6 juga.

Dalam komunitas My Day Medan juga ada 4 pengurus, ada kak Urak sebagai *founder* dan kak Alika sebagai wakil *founder* komunitas My Day Medan, kemudian ada 2 admin yaitu kak Gita dan Nadila.

Akun instagram @mydaymedan pertama kali memposting postingan di feeds instagram mereka pada 29 Maret 2018 yang isinya adalah foto dari kelima anggota DAY6. Selain mengunggah postingan tentang DAY6, akun instagram @mydaymedan juga mengunggah informasi seputar *acara-acara* yang akan mereka adakan untuk acara *gathering* sesama *fandom* My Day Medan. Acara yang @mydaymedan lakukan pertama kali bertajuk “YOUR DAY” pada 9 September 2018 di Ghetto Café, Kota Medan. Sampai saat ini gathering yang diadakan komunitas @mydaymedan terakhir kali bertajuk “STAGE 93” yang diadakan pada 27 Februari 2022 di Calathea Coffee, Kota Medan.