

Pengaruh Mengakses Korean Wave terhadap Perilaku Imitasi Remaja di Kota Palu

**Isnaini Nurul Lathifah
Achmad Herman
Muh. Isa Yusaputra**

(Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Tadulako
email: isnaininurull289@gmail.com)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari aktivitas mengakses Korean wave yang meliputi: durasi (X_1), frekuensi (X_2), atensi (X_3) terhadap perilaku imitasi (Y) remaja di Kota Palu. Teori yang digunakan oleh peneliti adalah teori proses belajar sosial (Social Learning Theory). Metode penelitian yang digunakan adalah metode survey yaitu, penelitian yang memakai ukuran sampel dari suatu populasi, dengan jumlah sampel sebanyak 73 siswa SMKN 1 Palu yang dapat mewakili remaja di Kota Palu. Penelitian ini menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data pokok serta metode analisis yang digunakan adalah analisis regresi linear berganda. Berdasarkan hasil dari *output* koefisien determinasi (R^2) diperoleh Adjust R Square (R^2) sebesar 0.740 atau 74%. Hasil ini menunjukkan bahwa persentase pengaruh variabel X (durasi, frekuensi, atensi) dalam mengakses *Korean Wave* terhadap variabel Y (perilaku imitasi) remaja di Kota Palu yakni sebesar 74%. Hal ini berarti pada hipotesis H_a diterima dan H_o ditolak.

Kata Kunci : Mengakses, *Korean wave*, Perilaku Imitasi

Abstract

This study aims to determine the effects of Korean wave access activities that include: duration (X_1), frequency (X_2), attention (X_3) to imitation behavior (Y) teenagers in Palu City. The researcher theory used Social Learning Theory. The study used survey method that used sample size from a population, with the number of samples were 73 students SMKN 1 Palu that represent few of teenagers in Palu City. This study used questionnaire as the main data collection tool and the method of analysis used multiple linear regression analysis. Based on the results of the coefficient of determination output (R^2) obtained Adjust R Square (R^2) in 0.740 or 74%. This result showed that the percentage was influence of X

variable (duration, frequency, attention) in accessing Korean Wave through variable y (imitation behavior) teenagers in Palu that was 74%. Thus, the hypothesis Ha accepted and Ho rejected.

Keywords: access, Korean wave, imitation behavior

Pendahuluan

Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi masa kini juga semakin berkembang pula, terutama di zaman globalisasi ini. Globalisasi membuat interaksi antara seluruh warga dunia menjadi bebas dan terbuka, seolah-olah batas suatu negara menjadi sempit. Salah satu dampak dari globalisasi yakni perkembangan teknologi, perkembangan teknologi ini pun tampaknya semakin memudahkan kita dalam berbagai bidang terlebih dalam bidang telekomunikasi. Kita dapat dengan mudah dan cepat dalam memperoleh berbagai informasi baik dalam negeri maupun dari luar negeri. Hal ini membuat seakan-akan sudah tidak ada batasan-batasan dalam berbagi informasi diantara sesama manusia.

Tidak hanya berbagai informasi yang dapat disebarkan dengan cepat melalui hadirnya berbagai teknologi telekomunikasi tersebut, budaya pun dapat dengan mudah disebarkan ke seluruh dunia. Hal ini berkaitan dengan globalisasi budaya dimana pernyataan ini dapat dikatakan sebagai suatu gejala tersebarnya nilai-nilai dan budaya tertentu dari suatu negara ke seluruh dunia sehingga menjadi budaya dunia atau *world culture*.

Salah satu budaya yang tengah mempengaruhi berbagai negara adalah budaya populer Korea. Budaya populer Korea adalah budaya Korea yang ringan dan dikemas secara menarik yang disebarkan melalui media massa. Hal ini terbukti dengan banyaknya drama Korea (K-Drama) dan musik pop Korea (K-pop) yang mulai bermunculan di media massa Indonesia. Perkembangan drama Korea dan musik pop Korea yang sedang melanda Indonesia ini dikenal dengan istilah *Korean wave* atau *Hallyu*. *Korean wave* adalah gelombang budaya atau arus budaya Korea, musik, film dan segala sesuatu tentang Korea yang menyebar ke negara-negara lain termasuk Indonesia.

Internet melengkapi keingintahuan khalayak yang lebih mengenai *Korean wave*. Melalui situs-situs resmi perusahaan *entertainment* Korea, situs jejaring sosial, serta blog-blog mengenai Korea merupakan sarana paling mudah dan cepat menyebarnya *Korean wave* secara internasional. Beragamnya informasi yang disajikan internet mengenai *Korean wave* menjadikan khalayak aktif dalam mencari informasi yang dibutuhkannya.

Dasyatnya fenomena *Korean wave* juga memiliki efek tertentu berupa perilaku imitasi atau meniru. Perilaku imitasi atau meniru adalah salah satu pembelajaran yang dilakukan oleh masyarakat untuk dapat menyesuaikan tingkah lakunya sesuai dengan peran sosial yang telah dipelajarinya (Sarwono, 2002: 52). Peniruan dapat dilakukan oleh semua orang mulai dari anak-anak, remaja, bahkan sampai kepada orang tua, melalui berbagai hal yang terjadi dalam kehidupan disekitar mereka tidak terkecuali dengan media yang mereka gunakan.

Kegemaran khalayak pada *Korean wave* secara tidak langsung mengubah perilaku seseorang, khususnya remaja. Hal ini di dasari karena masa remaja merupakan masa transisi (peralihan) dari masa anak-anak menuju masa dewasa. Dalam masa ini terjadi perubahan emosi dan perubahan sosial pada remaja. Masa remaja penuh dengan gejolak, penuh dengan pengenalan, penuh dengan petualangan akan hal-hal baru dan masa pencarian jati diri. Untuk mencari jati diri mereka seorang remaja merasa tertantang dan tertarik untuk membuktikan kemampuan intelektualnya. Remaja dengan masa ini sangat labil dan menjadi mudah terpengaruh akan hal yang dilihat maupun hal yang terjadi disekitarnya.

Landasan Teoretis

Merupakan suatu tipe komunikasi manusia (*human communication*). Ia lahir dengan penggunaan alat-alat mekanik yang mampu melipat gandakan pesan-pesan komunikasi. Di Amerika Serikat, komunikasi massa sebagai ilmu, baru lahir pada tahun 1940-an. Ketika itu para ilmuan sosial mulai melakukan pendekatan-pendekatan ilmiah mengenai gejala komunikasi, adapun di Indonesia, gejala komunikasi yang menggunakan media massa baru dipelajari di perguruan tinggi sekitar tahun 1950-an.

Komunikasi massa diadopsi dari istilah bahasa Inggris, *Mass communication* sebagai kependekan dari *mass media communication* (komunikasi media massa) artinya, komunikasi yang menggunakan media massa atau komunikasi yang *mass mediated*. Istilah *mass communication* atau *communications* diartikan sebagai saluran, yaitu media massa (*mass media*) sebagai kependekan dari *media of mass communication* (Wiryanto, 2004: 67-69).

Lahirnya era komunikasi interaktif ditandai dengan terjadinya diservikasi teknologi informasi dengan bergabungnya telepon, radio, komputer, dan televisi menjadi satu dan menandai teknologi yang disebut dengan internet (Bungin, 2006: 113). Internet merupakan salah satu solusi luar biasa yang pernah diciptakan oleh manusia, informasi apapun dan dari manapun memungkinkan untuk didapatkan melalui teknologi ini (Febrian, 2005: 1).

Internet berasal dari kata *Interconnection Networking* yang berarti jaringan yang saling berhubungan. Disebut demikian karena internet merupakan jaringan komputer-komputer di seluruh dunia yang saling berhubungan dengan bantuan jalur telekomunikasi (Akbar, 2005: 10). Selain itu, internet juga merupakan kumpulan dari manusia-manusia yang secara aktif berpartisipasi sehingga membuat internet menjadi sumber daya informasi yang sangat berharga (Febrian, 2005: 22).

Teori Uses and Effect

Jika dalam *uses and gratification* penggunaan media pada dasarnya ditentukan oleh kebutuhan dasar individu. Sementara pada *uses and effect* kebutuhan hanya salah satu dari faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya penggunaan media. Karakteristik individu, harapan dan persepsi terhadap media, dan tingkat akses kepada media, akan membawa individu kepada keputusan untuk menggunakan atau tidak menggunakan isi media. Asumsi dasar dari teori ini lebih menekankan bagaimana penggunaan media menghasilkan banyak efek terhadap suatu individu.

Hasil dari sebuah proses komunikasi massa dan beberapa kaitannya dengan penggunaan media akan membawa pada bagian penting berikutnya dari teori ini. Hubungan antara penggunaan dan hasilnya dapat disajikan dalam beberapa bentuk yang berbeda, yaitu:

1. Penggunaan media hanya dianggap berperan sebagai perantara, dan hasil dari prosesnya dinamakan efek.
2. Penggunaan media dapat mengecualikan, mencegah, atau mengurangi aktivitas lainnya.
3. Penggunaan media dapat melakukan dua proses secara serempak dan akan menerima efek dan konsekuensi.

Pemikiran yang pertama kali dikemukakan oleh Sven Windahl ini merupakan sintesis antara pendekatan *uses and gratification* dan teori tradisional mengenai efek. Konsep 'use' (penggunaan) merupakan bagian yang sangat penting atau pokok dari pemikiran ini. Karena pengetahuan mengenai penggunaan media dan penyebabnya, akan memberikan jalan bagi pemahaman dan perkiraan tentang hasil dari suatu proses komunikasi massa (Sendjaja, 2007: 5.43-5.44).

Teori Proses Belajar Sosial (*Social Learning Theory*)

Teori yang digagas oleh Albert Bandura, yakni pakar psikologi ini mengemukakan bahwa manusia belajar tidak hanya melalui pengalaman langsung, melainkan juga melalui peniruan (*modelling*). Bandura berpijak pada pemikiran bahwa perilaku seseorang adalah gabungan hasil faktor-faktor kognisi dan lingkungan (Surbakti, 2008: 142-143).

Dalam proses belajar sosial, Albert Bandura mengagas bahwa media massa merupakan agen sosialisasi utama selain orang tua, keluarga besar, guru, sekolah, sahabat dan seterusnya. Bandura membagi prosesnya ke dalam empat tahapan, yakni:

1. Proses perhatian (*Attention*)

Pada tahap ini seseorang mengamati peristiwa secara langsung atau tidak langsung. Peristiwa atau kejadian dapat saja berupa tindakan tertentu, misalnya pemikiran (*abstract modelling*) seperti sikap, nilai-nilai atau pandangan hidup.

2. Proses mengingat (*Retention*)

Dari tahapan perhatian terhadap suatu peristiwa, seseorang akan menyimpan peristiwanya ke dalam memorinya dalam bentuk imajinasi atau lambang secara verbal sehingga menjadi ingatan (*memory*) yang sewaktu-waktu dapat datang kembali.

3. Proses Reproduksi Motoris (*Motoris Reproduction*)

Pada tahapan ini, seseorang akan menyatakan kembali pengalaman-pengalaman yang sebelumnya perseptual. Hasil ingatan tadi akan meningkat menjadi bentuk perilaku.

4. Proses Motivasi (*Motivasi*)

Suatu motivasi sangat tergantung kepada penegasan (*reinforcement*) yang mendorong perilaku seseorang ke arah pemenuhan tujuan tertentu. Perilaku akan terwujud apabila ada nilai penegasan, misalnya *self reinforcement* adalah rasa puas diri.

Perilaku Imitasi

Kata imitasi biasa hanya digunakan untuk sebuah benda mati seperti emas imitasi, produk bermerk imitasi, atau alat-alat kendaraan imitasi, namun imitasi berkembang merambah kehidupan sosial masyarakat sekarang ini. Kita sebut dengan perilaku imitasi, perilaku imitasi merupakan perilaku yang dihasilkan setelah melewati banyak proses dan biasanya berkiblat pada artis idola dan kebanyakan peniru itu adalah kaum remaja yang masih mencari jati diri dewasanya. Perilaku mempunyai arti yang lebih kongkret dari pada “jiwa”.

Karena lebih kongkrit itu, maka perilaku lebih mudah dipelajari dari pada jiwa dan melalui perilaku kita tetap akan dapat mempelajari jiwa. Termasuk dalam perilaku disini adalah perbuatan-perbuatan yang terbuka (*overt*) maupun yang tertutup (*covert*). Perilaku yang terbuka adalah perilaku yang kasat mata, dapat diamati langsung oleh pancaindra, seperti cara berpakaian, atau cara berbicara. Perilaku yang tertutup hanya dapat diketahui secara tidak langsung, misalnya berpikir, sedih, berkhayal, bermimpi, takut dan sebagainya (Sarwono, 2002: 52).

Teori peniruan (*modelling theory*) hampir sama dengan teori identifikasi, memandang manusia sebagai makhluk yang selalu mengembangkan kemampuan afektifnya. Tetapi berbeda dengan teori identifikasi, teori peniruan menekankan orientasi eksternal dalam pencarian gratifikasi. Disini, individu dipandang secara otomatis cenderung berempati dengan perasaan orang-orang yang diamatinya dan meniru perilakunya. Kita membandingkan perilaku kita dengan orang yang kita amati, yang berfungsi sebagai model. Komunikasi massa menampilkan berbagai model untuk ditiru oleh khalayaknya. Media cetak mungkin menyajikan pikiran dan gagasan yang lebih jelas dan lebih mudah dimengerti dari pada yang dikemukakan orang-orang biasa dalam kehidupan sehari-hari. Media seperti televisi, film dan komik secara dramatis mempertontonkan perilaku fisik yang yang mudah dicontoh. Teori peniruanlah yang dapat menjelaskan mengapa media massa begitu berperan dalam menyebarkan mode-berpakaian, berbicara, atau berperilaku tertentu lainnya (Rakhmat, 2007: 216).

Korean Wave

Korean Wave pada hakikatnya merupakan fenomena demam korea yang disebarkan melalui Korean pop culture ke seluruh penjuru dunia lewat media massa dan tersebar lewat jaringan internet dan televisi. *Korean wave* adalah istilah yang diberikan untuk tersebarnya budaya pop Korea secara global diseluruh dunia tidak terkecuali di Indonesia, yang secara singkat mengacu pada globalisasi budaya Korea Selatan (Ulfianti, 2011: 1).

Awalnya istilah *Korean wave* diciptakan di China pada pertengahan 1999 oleh jurnalis Beijing yang terkejut oleh popularitas perkembangan dunia hiburan dan budaya Korea di China. *Korean wave* mengacu pada penyebaran budaya Korea Selatan di seluruh dunia atau kecintaan terhadap eksport budaya Korea Selatan.

Perbincangan mengenai Korea akan mengarah pada satu sudut pandang yakni, *Korean wave* atau *Hallyu*. *Korean wave* atau *Hallyu* merupakan sebuah penamaan dari kebudayaan Korea yang berkembang pesat beberapa dekade terakhir ini. Korean wave mulai digemari oleh penduduk Asia mulai sekitaran

tahun 1990-an terutama di China, Jepang dan beberapa kawasan Asia Tenggara. Berawal dari industri hiburan yakni K-pop dan K-drama yang mengawali era kebudayaan Korea di kancah International. Suksesnya Korea dalam industri hiburan turut mengikut sertakan nilai, pola hidup, kehidupan sosial, sistem dan tradisi serta kepercayaan yang dianut oleh orang-orang Korea mulai dinikmati oleh masyarakat global.

Metode Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan tipe penelitian eksplanatif. Penelitian eksplanatif merupakan tipe penelitian yang menjelaskan hubungan, perbedaan, atau pengaruh satu variabel dengan variabel lainnya (Bungin, 2001: 38). Dasar dari penelitian ini menggunakan metode survei. Metode survei merupakan pengumpulan data primer dengan memperolehnya secara langsung dari sumber lapangan penelitian (Ruslan, 2010: 22). Variabel yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu variabel independen (variabel pengaruh) dan variabel dependen (variabel terpengaruh). Adapun variabel independen dalam penelitian ini adalah aktivitas mengakses tentang *Korean wave* di internet yang meliputi: durasi, frekuensi, dan atensi. Adapun variabel dependen dalam penelitian ini adalah perilaku imitasi, yang berupa berpenampilan, bertinhhkah laku, menyukai tokoh idola secara berlebihan (fanatik) seperti, menonton konser, membeli album dan *merchandise*, mengikuti *fanmeeting*, melakukan *dance cover*, melakukan *voting*, dan mengikuti *event* festival Korea, ketertarikan memakai aksesoris, dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tokoh idolannya.

Penelitian ini dilakukan di SMKN 1 Palu karena peneliti telah melakukan pra-penelitian terhadap beberapa siswa SMKN 1 Palu mengenai kecintaan mereka terhadap *Korean wave*. Dalam penelitian ini, Peneliti mengambil populasi yaitu siswa kelas X, XI, XII jurusan Akomodasi Perhotelan SMKN 1 Palu (Tahun ajaran 2017/2018). Berdasarkan data yang diperoleh pada pra-penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, Jumlah siswa kelas X, XI, XII Akomodasi Perhotelan SMKN 1 Palu adalah 266 siswa (Sumber: Arsip data dan statistik SMKN 1 Palu, 2017), oleh karena itu populasi dalam penelitian ini berjumlah 266 siswa. Dalam penelitian ini, teknik penarikan sampel dilakukan dengan metode *simple random sampling* (sampling acak sederhana), dikatakan sederhana karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi ini (Sugiyono. 2006: 74). Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data kuantitatif, yaitu yang diperoleh dari hasil pengisian kuesioner kemudian diolah dan dianalisa

secara kuantitatif dengan menggunakan metode analisis regresi linear berganda, metode ini digunakan bila penyebab diperkirakan lebih dari satu variabel.

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini mempunyai 2 (dua) variabel yakni variabel independen (X): aktivitas mengakses *Korean wave* yang meliputi 3 indikator yaitu: durasi (X_1), frekuensi (X_2), dan atensi (X_3). Sedangkan variabel dependen (Y) dalam penelitian ini adalah perilaku imitasi, yang berupa berpenampilan, bertingkah laku, menyukai tokoh idola secara berlebihan (fanatik) seperti, menontong konser, membeli album dan *merchandise*, mengikuti *fanmeeting*, melakukan *dance cover*, melakukan *voting*, dan mengikuti *event* festival Korea. Selanjutnya indikator-indikator tersebut dijabarkan menjadi 24 pernyataan atau pertanyaan, masing-masing item pernyataan atau pertanyaan tersebut diberikan 5 pilihan jawaban yang sesuai, untuk mengetahui kecenderungan jawaban responden pada tiap variabel dan indikator variabel digunakan analisis deskriptif yang dilakukan untuk menghitung terlebih dahulu total skornya. Data primer penelitian, baik data responden maupun data penelitian dipaparkan terlebih dahulu melalui tabel-tabel frekuensi, kemudian dianalisis secara deskriptif dengan data sekunder sebagai pendukung dan pelengkap.

Analisis Regresi Berganda Pengaruh Durasi (X_1), Frekuensi (X_2) Atensi (X_3), dalam Mengakses *Korean Wave* terhadap Perilaku Imitasi (Y) Remaja di Kota Palu.

Koefisien Regresi Berganda

Analisis regresi linear berganda digunakan untuk menguji variabel bebas yaitu durasi, frekuensi, Atensi secara serentak ataupun sendiri-sendiri berpengaruh signifikan terhadap perilaku imitasi remaja di Kota Palu, selain itu analisis ini juga untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen apakah berhubungan positif ataupun negatif dan untuk memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Adapun hasil analisis uji koefisien regresi berganda adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Uji Koefisien Regresi Berganda

Durasi, Frekuensi, Atensi dalam Mengakses *Korean Wave* terhadap Perilaku Imitasi Remaja di Kota Palu.

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	T	Sig	Correlations			
	B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part	
1	(Constant)	18,620	3,636		5,121	,000			
	Durasi	4,403	,436	,667	10,093	,000	.806	.772	.606
	Frekuensi	,029	,389	,005	,076	,940	.182	.009	.005
	Atensi	1,726	,327	,347	5,275	,000	.614	.536	.317

Sumber: Hasil Uji Statistik Menggunakan IBM SPSS 23

Berdasarkan tabel output hasil uji koefisien regresi berganda pada pengaruh durasi, frekuensi, atensi dalam mengakses *Korean wave* terhadap perilaku imitasi remaja Menggunakan *IBM SPSS 23* pada tabel di atas, peneliti memperoleh pada kolom B bagian constanta $a = 18.620$, sedangkan nilai durasi $b_1 = 4.403$, nilai frekuensi $b_2 = 0.029$, nilai Atensi $b_3 = 1.726$, Maka berdasarkan data tersebut hasil estimasi analisis regresi linear berganda dapat diinterpretasikan sebagai berikut:

$$Y = 18.620 + 4.403 X_1 + 0.029 X_2 + 1.726 X_3$$

Untuk mengetahui besarnya kontribusi persentase X_1, X_2, X_3 , terhadap Y dapat dihitung sebagai berikut: $KP = R^2 \times 100\% = 0.867^2 \times 100\% = 74.6\%$. Hasil hitung tersebut menunjukkan bahwa besaran kontribusi durasi, frekuensi, atensi, terhadap perilaku imitasi remaja di Kota Palu sebesar 74.6%, hal ini menunjukkan bahwa terdapat **hubungan positif** dengan tingkat hubungan yang **kuat**. Sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel di luar penelitian ini. Berdasarkan besaran koefisien beta, maka pengaruh paling dominan dari variabel bebas terhadap variabel terikat adalah pengaruh durasi yang dapat dilihat pada koefisien beta yaitu sebesar 0.667.

Koefisien Determinasi (R^2)

Koefisien determinasi (R^2) digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh indikator durasi, frekuensi, atensi, terhadap perilaku imitasi remaja di Kota Palu secara bersama-sama, adapun hasil uji korelasi determinasi simultan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2.

Koefisien Determinasi (R^2) Mengakses *Korean Wave*
 “Durasi, Frekuensi, Atensi”

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,867 ^a	,751	,740	5,88077
a. Dependent Variable: Perilaku_Imitasi				
b. Predictors: (Constant), Atensi, Frekuensi, Durasi				

Sumber: Hasil Uji Statistik Menggunakan IBM SPSS 23

Mengacu pada ungkapan Santoso dalam (Kriyantono, 2006: 97) jika dalam penelitian terdapat dua variabel bebas atau lebih maka digunakan Adjusted R Square (R^2) sebagai koefisien determinasi. *Output* pada tabel diatas diperoleh Adjusted R Square (R^2) sebesar 0,740 atau 74% hal ini menunjukkan bahwa persentase sumbangan pengaruh variabel independen yakni durasi, frekuensi, atensi, dalam mengakses *Korean wave* secara bersama-sama terhadap Y (perilaku imitasi remaja) yakni sebesar 74%.

Atau variasi variabel bebas yang digunakan dalam metode penelitian mampu menjelaskan sebesar 0,740 atau 74% hal ini merupakan nilai yang kuat karena sekitar 26% dipengaruhi oleh variabel lainnya yang tidak diteliti dalam penelitian ini.

Uji F

Uji F digunakan untuk mengetahui seberapa jauh durasi (X_1), frekuensi (X_2), atensi (X_3), secara bersama sama terhadap perilaku imitasi remaja (Y). Untuk menjawab pertanyaan tersebut dapat dilihat melalui uji ANOVA yang tersaji pada tabel dibawah ini. Adapun kriteria pengujiannya adalah sebagai berikut: H_0 diterima jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ pada $\alpha = 10\%$, maka H_a diterima jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ pada $\alpha = 10\%$

Tabel 3.

Hasil Uji F Pengaruh Durasi (X_1), Frekuensi (X_2), Atensi (X_3), Terhadap Perilaku Imitasi Remaja (Y)

Model	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.

1	Regression	7206,703	3	2402,234	69,462	,000 ^b
	Residual	2386,256	69	34,583		
	Total	9592,959	72			
a. Dependent Variable: Perilaku_Imitasi						
b. Predictors: (Constant), Atensi, Frekuensi, Durasi						

Sumber: Hasil Uji Statistik Menggunakan IBM SPSS 23

Berdasarkan tabel 4.27 hasil uji Anova diperoleh nilai F_{hitung} sebesar $69.462 > F_{tabel}$ 4.07 dengan tingkat signifikansi lebih kecil dari taraf nyata ($0.000 < 0.1$), dengan demikian hasil ini bermakna bahwa secara simultan (bersama-sama) keseluruhan variabel independen X (durasi, frekuensi, atensi) **berpengaruh signifikan** terhadap variabel Y (perilaku imitasi). Untuk mengetahui besarnya kontribusi persentase X_1, X_2, X_3 , terhadap Y dapat dihitung sebagai berikut: $KP = R^2 \times 100\% = 0.751^2 \times 100\% = 56.40\%$. Hasil hitung tersebut menunjukkan bahwa besaran kontribusi durasi, frekuensi, atensi, terhadap perilaku imitasi remaja di Kota Palu sebesar 56.40% sedangkan sisanya dipengaruhi oleh variabel di luar penelitian ini.

Uji T

Uji selanjutnya adalah uji t, uji ini digunakan untuk menguji hipotesis secara parsial (individu) yang bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pengaruh masing-masing variabel bebas terhadap variabel terikat secara sendiri-sendiri yaitu durasi (X1), frekuensi (X2), atensi (X3), terhadap perilaku imitasi remaja (Y).

Tabel 4.

Hasil Uji t (Parsial) Pengaruh Mengakses *Korean Wave* Terhadap Perilaku Imitasi Remaja

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig	Correlations		
		B	Std. Error	Beta			Zero-order	Partial	Part
1	(Constant)	18,620	3,636		5,121	,000			
	Durasi	4,403	,436	,667	10,093	,000	.806	.772	.606
	Frekuensi	,029	,389	,005	,076	,940	.182	.009	.005
	Atensi	1,726	,327	,347	5,275	,000	.614	.536	.317

Sumber: Hasil Uji Statistik Menggunakan IBM SPSS 23

Dari hasil perhitungan diperoleh hasil sebagai berikut:

- a. Nilai t_{hitung} durasi yaitu 10.093 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2.649 ($10.093 > 2.649$). Sementara itu nilai koefisien determinasi parsial (r^2) adalah sebesar (0.772^2) atau 0.595984 atau 59.5%. Dengan demikian nilai ini memberikan makna secara parsial variabel durasi (X_1) **berpengaruh** secara signifikan terhadap perilaku imitasi.
- b. Nilai t_{hitung} frekuensi 0.076 lebih kecil dari t_{tabel} 2.649 ($0.076 < 2.649$). Dengan demikian nilai ini memberikan makna secara parsial variabel frekuensi (X_2) **tidak berpengaruh** secara signifikan terhadap perilaku imitasi.
- c. Nilai t_{hitung} atensi 5,275 lebih besar dari t_{tabel} 2.649 ($5,275 > 2.649$). Sementara itu nilai koefisien determinasi parsial (r^2) adalah sebesar (0.536^2) atau 0.287296 atau 28.7%. Dengan demikian nilai ini memberikan makna secara parsial variabel atensi (X_3) **berpengaruh** signifikan terhadap perilaku imitasi.

Berdasarkan hasil perhitungan, durasi (X_1) dan perilaku imitasi (Y) memiliki hubungan dengan besar korelasinya adalah 0.806^{**} , tanda bintang “**” dapat diartikan korelasi signifikan pada level 0.01. Bernilai positif yakni sebesar 0.806, artinya kedua variabel mempunyai hubungan pada tingkat yang kuat, selain itu kontribusi X_1 terhadap Y adalah sebesar 64.70%, sehingga ada hubungan positif dan signifikan antara durasi dan perilaku imitasi remaja, dimana semakin lama responden mengakses *Korean wave* maka semakin tinggi tingkat hubungan kedua variabel.

Besar korelasi antara frekuensi (X_2) dan perilaku imitasi (Y) adalah 0.182, karena nilai Pearson Correlation yang dihubungkan tidak memiliki tanda bintang “**” dan nilai signifikan $> 0,01$ yaitu 0.123, sehingga diartikan bahwa tidak terdapat korelasi (hubungan) yang signifikan antara kedua variabel. Selain itu nilai 0.182 merupakan nilai yang sangat lemah.

Besar korelasi antara atensi (X_3) dan perilaku imitasi (Y) adalah 0.614^{**} , tanda bintang “**” dapat diartikan korelasi signifikan pada level 0.01. Bernilai positif yakni sebesar 0.614, artinya kedua variabel mempunyai hubungan pada tingkat yang sedang atau cukup, selain itu kontribusi X_3 terhadap Y adalah sebesar 37.70%, dimana semakin besar perhatian responden dalam mengakses *Korean wave* maka semakin tinggi tingkat hubungan kedua variabel.

Jadi berdasarkan hasil perhitungan tersebut, variabel durasi dan atensi, masing-masing memiliki hubungan yang positif dengan variabel perilaku imitasi, namun variabel durasi lebih dominan dari pada atensi dengan presentase sebesar 64.70%.

Dari hasil perhitungan, koefisien korelasi ganda (R) menyatakan keereatan hubungan antara durasi (X_1), frekuensi (X_2) dan atensi (X_3) dengan perilaku

imitasi remaja (Y) secara simultan adalah sebesar 0.867 ($R = 0.867$), dengan nilai kontribusi sebesar 74.6% , hal ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif dengan tingkat hubungan yang kuat.

Selanjutnya pada analisa uji F (simultan), hasil penelitian diperoleh nilai F_{hitung} sebesar $69.462 > F_{tabel}$ 4.07 dengan tingkat signifikansi lebih kecil dari taraf nyata ($0.000 < 0.1$), dengan demikian hasil ini bermakna bahwa secara simultan (bersama-sama) keseluruhan variabel independen X (durasi, frekuensi, atensi) berpengaruh signifikan terhadap variabel Y (perilaku imitasi). Selain itu, kontribusi X dan Y adalah $KP = R^2 \times 100\% = 0.751^2 \times 100\% = 56.40\%$ Hasil hitung tersebut menunjukkan bahwa besaran kontribusi durasi, frekuensi. atensi, terhadap perilaku imitasi remaja sebesar 56.40%

Pada hasil penelitian analisa uji t (parsial), untuk variabel durasi (X_1) yaitu nilai t_{hitung} 10.093 lebih besar dari t_{tabel} yaitu 2.649 ($10.093 > 2.649$). Sementara itu nilai koefisien determinasi parsial (r^2) adalah sebesar (0.772^2) atau 0.595984 atau 59.5%. Dengan demikian nilai ini memberikan makna secara parsial variabel durasi (X_1) berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku imitasi. Untuk variabel frekuensi (X_2) yaitu t_{hitung} frekuensi 0.076 lebih kecil dari t_{tabel} 2.649 ($0.076 < 2.649$) Dengan demikian nilai ini memberikan makna secara parsial variabel frekuensi (X_2) tidak berpengaruh secara signifikan terhadap perilaku imitasi. Untuk variabel atensi (X_3) t_{hitung} atensi 5,275 lebih besar dari t_{tabel} 2.649 ($5,275 > 2.649$). Sementara itu nilai koefisien determinasi parsial (r^2) adalah sebesar (0.536^2) atau 0.287296 atau 28.7%. Dengan demikian nilai ini memberikan makna secara parsial variabel atensi (X_3) berpengaruh signifikan terhadap perilaku imitasi.

Dari ketiga variabel X tersebut, presentase pengaruh durasi terhadap perilaku imitasi remaja senilai 59.5% lebih besar dan lebih berpengaruh jika dibandingkan dengan presentase pengaruh atensi terhadap imitasi remaja senilai 28.7%. Sedangkan variabel frekuensi tidak berpengaruh terhadap perilaku imitasi.

Selain itu berdasarkan dari kuesioner variabel Y (perilaku imitasi) terdapat skor total tertinggi yaitu 322 dengan pernyataan, saya belajar bahasa Korea dari drama dan lagu-lagu Korea. Pernyataan ini menandakan bahwa dari lamanya remaja mengenal dan menghabiskan waktunya menonton K-drama dan mendengar K-music tersebut timbul perhatian yang besar sehingga para remaja tertarik untuk mempelajari bahasa Korea. Hal ini menandakan bahwa durasi dan atensi memiliki pengaruh terhadap perilaku imitasi.

Berdasarkan hasil dari *output* koefisien determinasi (R^2) diperoleh Adjust R Square (R^2) sebesar 0.740 atau 74%. Hasil ini menunjukkan bahwa persentase pengaruh variabel X (durasi, frekuensi, atensi) dalam mengakses *Korean Wave*

terhadap variabel Y (perilaku imitasi) remaja di Kota Palu yakni sebesar 74%. Hal ini berarti pada hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak.

Penelitian ini dilakukan berdasarkan kesadaran akan perkembangan media massa yang sangat pesat saat ini yang membuat arus informasi seakan tidak terbatas dan sebagai individu yang hadir dan terlibat dalam arus tersebut akan terus mencari, menggunakan dan memberikan tanggapan terhadap isi media yang tentunya akan berbeda-beda pada setiap kebutuhan individu tersebut.

Media massa di Indonesia dalam kurun waktu sekitar 10 tahun terakhir ini tak luput dari kuatnya arus informasi yang juga terjadi di seluruh belahan dunia. Dengan adanya kemajuan teknologi yang bisa memberikan berbagai jenis informasi baik dari dalam negeri maupun luar negeri dapat diberikan atau diterima tanpa membutuhkan waktu yang lama. Demikian pula dengan hadirnya K-Movie, K-Drama, K-Music, yang mengawali *Korean wave* atau gelombang Korea diseluruh dunia juga Indonesia. Kehadiran *Korean wave* menjadi fenomena dengan banyaknya penggemar terutama dari kalangan remaja.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori proses belajar sosial (*social learning theory*) yang digagas oleh Albert Bandura, beliau menyatakan bahwa manusia belajar tidak hanya melalui pengalaman langsung, melainkan melalui peniruan (*modelling*). Dengan kata lain bahwa perilaku seseorang adalah gabungan hasil faktor-faktor kognisi dan lingkungan (Surbakti, 2008: 142-143). Teori ini juga menilai bahwa media massa juga merupakan agen sosialisasi utama selain orangtua, keluarga besar, guru, sekolah, sahabat dan seterusnya.

Media massa menampilkan berbagai model untuk ditiru oleh khalayaknya. Media menyajikan pikiran dan gagasan yang lebih mudah dimengerti dari pada yang dikemukakan orang-orang biasa dalam kehidupan sehari-hari. Media seperti internet, televisi, film, komik secara dramatis mempertontonkan perilaku fisik yang mudah dicontoh. Itulah mengapa media massa begitu berperan dalam menyebarkan mode-berpakaian, berbicara, atau berperilaku tertentu lainnya (Rakhmat, 2007: 216).

Melalui landasan teori proses belajar sosial (*social learning theory*) dalam penelitian ini untuk menganalisis penggunaan mengakses informasi mengenai *Korean wave* yang meliputi durasi, frekuensi, atensi dengan menganalisa hubungan serta pengaruhnya terhadap perilaku imitasi remaja bagi siswa SMKN 1Palu (Tahun Ajaran 2017/2018) yang dapat mewakili remaja di Kota Palu. Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap 73 responden, sebagian besar siswa merupakan penggemar Korea yang suka mencari informasi melalui internet, sehingga dapat dinyatakan bahwa mereka berperan aktif dalam memilih dan menggunakan media tersebut untuk memenuhi kebutuhan informasi mereka.

Dari hasil penelitian, dapat diketahui bahwa durasi dan atensi, masing-masing memiliki hubungan yang positif serta signifikan terhadap perilaku imitasi

remaja. Demikian pula dari hasil penelitian menyatakan bahwa ada hubungan positif dan signifikan antara durasi, frekuensi, atensi dengan perilaku imitasi remaja secara simultan.

Selanjutnya pada analisis regresi (pengaruh), secara simultan hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara durasi, frekuensi dan atensi secara bersama-sama terhadap perilaku imitasi remaja dengan kontribusi sebesar 56.40%. Secara individu, durasi (X_1) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku imitasi remaja dengan kontribusi sebesar 59.5% , dan atensi (X_3) memiliki pengaruh yang signifikan terhadap perilaku imitasi remaja dengan kontribusi sebesar 28.7%, sedangkan frekuensi (X_2) tidak memiliki pengaruh yang signifikan.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah di uraikan dapat ditarik kesimpulan mengenai hubungan serta pengaruh mengakses *Korean wave* yang meliputi durasi (X_1), frekuensi (X_2), dan atensi (X_3) terhadap perilaku imitasi (Y) remaja di Kota Palu, maka dapat di tarik kesimpulan sebagai berikut: Ada pengaruh yang signifikan antara durasi (X_1), frekuensi (X_2), dan atensi (X_3) terhadap perilaku imitasi (Y) remaja di Kota Palu dengan nilai kontribusi sebesar 74%. Hal ini berarti pada hipotesis H_a diterima dan H_0 ditolak. Dari penelitian ini juga diperoleh kesimpulan bahwa faktor yang paling dominan dalam mempengaruhi perilaku imitasi remaja dalam mengakses *Korean wave* adalah durasi. Durasi menjadi faktor dominan dengan nilai kontribusi sebesar 59.5%.

Daftar Pustaka

- Akbar, A. (2005). *Visual basic: Net belajar praktis melalui berbagai tutorial dan tips*. Bandung: Informatika.
- Bungin, B. (2001). *Metodologi penelitian sosial*. Surabaya: Airlangga University Press.
- _____. (2006). *Sosiologi komunikasi: Teori, paradigma, dan diskursus teknologi komunikasi di masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Febrian, J. (2005). *Menggunakan internet*. Bandung: Informatika.
- Kriyantono, R. (2014). *Teknik praktis riset komunikasi*. Jakarta: Kencana.
- Rakhmsat, J. (2007). *Psikologi komunikasi*. Bandung: Remaja RosdaKarya.

- Ruslan, R. (2010). *Metode penelitian public relations dan komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Santoso, S. (2002). *SPSS: Mengolah data statistik secara profesional*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Sarwono, S. W. (2002). *Teori psikologi sosial: Individu dan teori-teori psikologi sosial*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sendjaja, S. D. (2007). *Teori komunikasi*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyono. (2006). *Metode penelitian, kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Ganesa.
- Surbakti, E. B. (2008). *Awas tayangan televisi: Tayangan misteri dan kekerasan mengancam anda*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Ulfianti, S. (2012). Fanatisme remaja Indonesia pada Korean Wave. *Jurnal Artikel Korean wave*, 1(1): 1-4.
- Wiryanto. (2000). *Teori komunikasi massa*. Jakarta: Grasindo.
- _____. (2004). *Pengantar ilmu komunikasi*. Jakarta: Grasindo.