

diteliti dalam penelitian ini

5. Adanya pengaruh yang signifikan dikarenakan pada tabel signifikansi bernilai sebesar 0,00 yang artinya lebih kecil dari 0,05.

6. Hasil Hipotesis dalam penelitian ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya bahwa terdapat pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif.

Dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh gaya hidup terhadap perilaku konsumtif dalam komunitas My Day Medan. Artinya, bagaimana gaya hidup seorang penggemar K-Pop dalam kegiatannya sehari-hari akhirnya mempengaruhi bagaimana mereka menghabiskan waktu dan uang mereka yang membuat mereka melakukan perilaku konsumtif untuk menunjukkan status mereka sebagai seorang penggemar dengan cara membeli banyak merchandise dari idola mereka sebagai bentuk dukungan untuk sang idola.

DAFTAR PUSTAKA

- Adriani, Kartika. (2021). *Hubungan Fanatisme Dengan Perilaku Konsumtif Pada K-Popers (Penggemar K-Pop) di Kota Pekanbaru*.
- Alamanda, Yarian. (2018). *Pengaruh Harga Diri dan Gaya Hidup Terhadap Perilaku Konsumtif*. Psikoborneo, Vol 6, No 2, 2018 : 273-279.
- Ancok, D. (1995). *Nuansa Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aprilia & Mahfud. (2020). *Gaya Hidup Hedonisme dan Impulse Buying Pada Mahasiswa*.
- Arief, Sandy & Nurachma, Yasin'ta Aulia. (2017). *Pengaruh Status Sosial Ekonomi Orang Tua, Kelompok Teman Sebaya dan Financial Literacy Terhadap Perilaku Konsumtif Pada Siswa Kelas XI IPS SMA Kesatrian 1 Semarang Tahun Ajaran 2015/2016*. EEAJ 6 (2) (2017)
- Effendi, Sofian & Tukiran. (2012). *Metode Penelitian Survei*. LP3ES. Jakarta. 319 hal.
- Fromm, E. (1995). *Masyarakat yang Sehat* (Terjemahan Sutrisno). Jakarta : Yayasan Obor Indonesia.
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program SPSS*. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Gooch, Betsy. (2008). *The Communication of Fan Culture : The Impact of New Media on Science Fiction and Fantasy Fandom*. Thesis. Georgia Institute of Technology.
- Haryono, Pulyadi. (2014). *Hubungan Gaya Hidup dan Konformitas Dengan Perilaku Konsumtif Pada Remaja Siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Samarinda*. Psikoborneo, Vol 2, No 4, 2014 : 268-273.
- Mandey, Silvia L. (2009). *Pengaruh Faktor Gaya Hidup Terhadap Keputusan Pembelian Konsumen*. Jurnal Analisis. Vol.6(1), Hal. 92-100

Manik, M. (2021). *Pengalaman Fanatistime Pada K-Popers (Studi Kasus Army dan ONCE di Kota Medan)*.

Plummer, Joseph. 1974. "The Concept and Application of Life Style Segmentation" dalam *Journal of Marketing*, 38 (January) hal33-37.

Pradana, Mario. (2013). *Gaya Hidup Konsumtif Pada Mahasiswa*.

Retnosari, Cahyaningsih. (2017). *Analisis Deskriptif Gaya Hidup Remaja Penggemar K-Pop di Indonesia*.

Santy & Adhipratama. (2013). *Display Toko, Gaya Hidup dan Pembelian Impulsif (Penelitian Pada Konsumen Surf Inc Bandung)*.

Sekaran, Uma & Roger, Bougie. (2016). *Research Method For Business: A Skill-Building Approach 17th Edition*. Chichester: Wiley

Setiadi, Nugroho J. (2003), *Perilaku Konsumen*. Jakarta: Kencana.

Setiawan & Saraswati. (2017). *Perilaku Konsumtif dan Pemujaan terhadap Idol Group JKT48: Studi Kasus 6 Anggota Fanbase Wani Surabaya*.

Siyoto, S & Sodik, M.A. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Karanganyar Literasi Media Publishing.

Sugandi, Mohamad. (2019). *Pemaknaan Idola dalam Komunitas K-POP di Kota Bandung*. Yogyakarta : Buku Litera Yogyakarta.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta.

Sumarwan, Ujang. (2011). *Perilaku Konsumen*. Penerbit Ghalia Indonesia. Bogor

Suprapti. W. (2010). *Perilaku Konsumen Pemahaman Dasar dan Aplikasinya Dalam Strategi Pemasaran*. Bali : Udayana University Press.

Sutiwi, Agus (2018). *Gaya Hidup Komunitas Korean Pop ARMY di Kota Medan (Studi Deskriptif pada Komunitas ARMY MEDAN)*.

Wulandari, Budiati, & Nurhadi. (2017). *Perilaku Konsumtif Peserta Didik Penggemar K-Pop di SMA Negeri 4 Surakarta*.

Website :

Egsaugm. (2020). *Fenomena Korean Wave di Indonesia* (<https://egsa.geo.ugm.ac.id/2020/09/30/fenomena-korean-wave-di-indonesia/>)

(Diakses pada tanggal 7 Juli 2022)

Hidayat, Anwar (2012). *Uji Pearson Product Moment dan Asumsi Klasik* (<https://www.statistikian.com/2012/07/pearson-dan-asumsi-klasik.html>) (Diakses pada tanggal 25 Agustus 2022)

R-Stats. (2012). *Rumus Slovin* (<https://www.rumusstatistik.com/2020/04/rumus-slovin.html#:~:text=Bentuk%20dari%20Rumus%20Slovin%20adalah,kesalahan%20yang%20diharapkan%20atau%20ditetapkan.>) (Diakses pada tanggal 8 Juli 2022)

LAMPIRAN

I. Identitas Responden

1. Nama Responden :
2. Usia :
3. Uang Saku Responden :
 - Rp. 500.000 - Rp. 1.500.000
 - Rp. 1.500.000 - Rp. 3.500.000
 - Rp. 3.500.000 – Rp. 5.000.000

II. Petunjuk Pengisian Kuesioner

1. Kuesioner ini ditujukan kepada *Followers* di Instagram @mydaymedan.
2. Pilihlah jawaban yang menurut anda paling tepat dengan situasi anda.
3. Berilah tanda silang (x) pada pilihan yang telah tersedia.

Keterangan Jawaban :

Pilihan Jawaban	Skor
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-Ragu (RR)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Gaya Hidup

A.	Aktivitas	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
No.	Pernyataan					
1.	Day6 berperan dalam aktivitas sehari-hari saya (misalnya : sebelum memulai aktivitas, saya mendengar lagu DAY6 untuk membangkitkan semangat)					
2.	Saya bergabung dengan <i>fandom</i> My Day Medan agar dapat bertukar informasi mengenai DAY6					
3.	Saya senang mengikuti berbagai kegiatan bersama <i>fandom</i> My Day Medan (misalnya: mengikuti acara ulang taun anggota DAY6)					
4.	Saya membeli <i>merchandise</i> dari DAY6 untuk menghibur diri saya ketika saya sedang sedih					
5.	Saya lebih memilih menonton acara yang DAY6 terlibat didalamnya dibandingkan menonton acara dari TV. (misalnya : menonton reality show yang DAY6 terlibat dari youtube atau VLive)					
6.	Saya membeli <i>merchandise</i> dari DAY6 untuk nantinya saya jual kembali					
B.	Minat					
7.	Saya bergabung dengan					

	<i>fandom</i> My Day Medan untuk menambah jaringan sosial dengan sesama penggemar DAY6					
8.	Saya memiliki minat untuk berkumpul secara langsung maupun online bersama <i>fandom</i> My Day Medan (misalnya : mengikuti acara di café tertentu atau sekedar berkirim pesan di room grup)					
9.	Saya suka membeli <i>merchandise</i> dari DAY6 yang di bicarakan oleh anggota My Day Medan					
10.	Saya selalu membawa paling tidak 1 item <i>merchandise</i> dari DAY6 dalam aktivitas sehari-hari saya					
C.	Opini					
11.	Bergabung menjadi bagian dari <i>fandom</i> My Day Medan membuat saya jadi mudah bergaul (misalnya : skill berkomunikasi saya menjadi lebih baik karna sering berkomunikasi dengan teman sesama <i>fandom</i>)					
12.	Harga yang dikenakan untuk mengikuti acara yang diadakan oleh My Day Medan sesuai dengan experience yang saya dapatkan (misalnya: harga tiket masuk acara ulangtahun worth it dengan yang didapatkan)					
13.	Harga yang dikenakan					

	untuk membeli <i>merchandise</i> dari DAY6 sesuai dengan kualitas yang didapatkan (misalnya: harga album Ngentropy sesuai dengan benefit yang saya dapatkan)					
--	--	--	--	--	--	--

Perilaku Konsumtif

A.	Pemenuhan Keinginan	Sangat Setuju	Setuju	Netral	Tidak Setuju	Sangat Tidak Setuju
No.	Pernyataan					
1.	Saya memiliki keinginan untuk membeli <i>merchandise</i> yang berhubungan dengan DAY6					
2.	Saya selalu membeli <i>merchandise</i> dari DAY6 (misalnya : membeli album comeback DAY6)					
3.	Saya suka mengoleksi <i>merchandise</i> dari DAY6					
4.	Saya rela mengeluarkan uang untuk menonton konser <i>offline</i> dari DAY6					
5.	Saya rela mengeluarkan uang untuk menonton konser online dari DAY6					
6.	Saya rela mengeluarkan uang untuk pergi mengikuti acara bersama My Day Medan (misalnya: datang ke acara ulangtahun anggota DAY6 di sebuah café)					
7.	Saya merasa puas jika membeli <i>merchandise</i> dari DAY6					

B.	Barang di Luar Jangkauan					
8.	Saya akan menggunakan uang tabungan saya untuk membeli <i>merchandise</i> dari DAY6					
9.	Saya sadar bahwa uang saya tidak cukup untuk membeli <i>merchandise</i> dari DAY6.					
10.	Jika uang saku dan uang tabungan saya tidak cukup, saya rela menggunakan cicilan/paylater untuk membeli <i>merchandise</i> dari DAY6 (misalnya: dalam waktu dekat DAY6 akan mengeluarkan album terbaru tapi pada saat itu anda tidak memiliki uang yang cukup)					
11.	Saya sadar, saya boros dalam hal berkaitan dengan membeli <i>merchandise</i> dari DAY6					
C.	Barang Tidak Produktif					
12.	Saya akan tetap membeli <i>merchandise</i> dari DAY6 tanpa mempertimbangkan kegunaannya.					
13.	Saya rela membeli lebih dari 5 <i>merchandise</i> yang sama untuk mengikuti undian fansign					
14.	Merchandise dari DAY6 yang sudah saya beli pada akhirnya akan hanya saya pajang saja					
15.	Saya sengaja membeli album yang sama hanya untuk dipajang agar terlihat bagus.					

C.	Status						
16.	Sebagai seorang My Day menurut saya penting untuk memiliki <i>merchandise</i> dari DAY6						
17.	Membeli <i>merchandise</i> dari DAY6 merupakan suatu bentuk dukungan kepada DAY6						
18.	Membeli <i>merchandise</i> dari DAY6 akan membuat saya dapat diterima oleh teman-teman sesama <i>fandom</i>						
19.	Saya akan lebih percaya diri ketika saya menggunakan <i>merchandise</i> dari DAY6 ketika mengunjungi acara-acara yang berhubungan dengan DAY6						

**FOTO KOMUNITAS MY DAY MEDAN DALAM MELAKSANAKAN
ACARA**

