

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Keberadaan teknologi tidak dapat dipisahkan dengan keberlangsungan hidup manusia, khususnya media. Media sangat membantu manusia dalam memenuhi kebutuhan mereka sehari-hari. Media merupakan sarana untuk mempermudah masyarakat dalam berbagai aspek, mulai dari pemenuhan informasi, mengakses hiburan hingga dalam aspek pendidikan. Kata media berasal dari bahasa latin "medius" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan¹. Masyarakat menggunakan media untuk memperoleh berbagai informasi dan hiburan, mereka merasa terbantu dengan keberadaan media karena memudahkan mereka untuk mendapatkan informasi dan hiburan secara mudah, contohnya seperti televisi dan radio. Manusia dapat memperoleh hiburan dengan mudah, hanya dengan mengakses media tersebut. Akan tetapi keterbatasan yang dimiliki kedua media konvensional tersebut adalah seperti bentuknya yang tidak memungkinkan bagi masyarakat untuk dapat membawa media tersebut kemanapun mereka pergi serta ketergantungan kedua media tersebut terhadap jaringan listrik yang tidak memungkinkan pengguna untuk menggunakannya dalam berbagai situasi.

Dalam dekade terakhir dapat dirasakan bahwa perkembangan dalam aspek teknologi dan informasi terutama pada media massa sangat cepat. Hal tersebut dapat dilihat dengan hadirnya jaringan internet yang saat ini menjadi kunci utama dalam memenuhi kebutuhan manusia di berbagai aspek dalam kehidupan sehari-hari. Media baru adalah media yang dalam penggunaannya memanfaatkan internet². Perkembangan teknologi ini lah yang secara tidak langsung menuntun perubahan

¹ M Ramli AR, "Pengembangan Media Pembelajaran Menurut Konsep Teknologi Pembelajaran," *Journal of Chemical Information and Modeling*, 2019, p. 1

² Cut Medika Zellatifanny, "Trends in Disseminating Audio on Demand Content through Podcast: An Opportunity and Challenge in Indonesia," *Journal Pekommas*, 2020, hal. 118

manusia di mana awalnya mereka memanfaatkan media konvensional sebagai sumber hiburan utama mereka yang kemudian beralih kepada media baru sebagai sumber hiburan. Kehadiran media baru ini lah yang mempermudah manusia untuk mengakses berbagai hal yang diinginkan seperti hiburan.

Sebagai salah satu bentuk dari new media, saat ini keberadaan Podcast sangat populer di kalangan masyarakat. Awal mula penyebutan kata podcast adalah karena podcast merupakan akronim dari iPod Broadcasting yang merujuk pada perangkat Apple iPod, sebagai platform distribusi podcast pertama yang diperkenalkan Steve Jobs³. Podcast merupakan hasil cikal bakal dari pengembangan produk Apple dengan kata broadcast yang berarti penyiaran. Sehingga pada dasarnya podcast merupakan sebuah layanan siaran yang dapat didengarkan melalui iPod yang merupakan produk dari Apple. Podcast diartikan sebagai teknologi yang digunakan untuk mendistribusikan, menerima dan mendengarkan konten secara on-demand yang diproduksi oleh profesional maupun radio amatir⁴. Dengan hadirnya Podcast, masyarakat dipermudah kembali karena apa yang ingin mereka dengar dapat diakses dengan melakukan permintaan terlebih dahulu kepada penyedia siaran sesuai dengan konten yang mereka ingin akses. Pada era new media ini menjadikan penyediaan hiburan berjalan secara dua arah, dalam artian produsen serta khalayak yang mengonsumsi podcast sebagai penyedia informasi dapat melakukan komunikasi secara timbal balik yang memungkinkan mereka untuk saling bertukar informasi dan pikiran yang dirasa saling menguntungkan bagi kedua pihak.

Podcast adalah file audio atau video yang diunggah di web agar dapat diakses oleh individu baik berlangganan maupun tidak dan dapat didengarkan atau ditonton dengan menggunakan komputer atau pemutar media digital portable⁵. Pada dasarnya hal ini lah yang mendasari mengapa masyarakat mulai berubah haluan dalam penggunaan media sebagai sumber informasi atau hiburan mereka,

³ Zellatifanny, hal. 118

⁴ Zellatifanny, hal. 118

⁵ Zellatifanny, hal. 118

karena mereka mendapatkan sebuah kebebasan untuk mengakses berbagai hal yang mereka inginkan. File audio dan video yang telah diunggah di web dapat mereka akses di berbagai waktu ketika mereka ingin mengakses sehingga tidak ada batasan waktu yang menuntut mereka untuk mendengarkan siaran dalam waktu tertentu. Podcast itu sendiri juga bersifat umum dan dapat diterima secara baik oleh kalayak karena pada dasarnya podcast memiliki konten yang beragam, seperti agama, edukasi, informasi hingga hiburan. Podcast pada platform youtube sangat populer di kalangan masyarakat, karena podcast dalam platform youtube tidak hanya menyajikan file dalam bentuk audio saja, melainkan juga menyajikan file dalam bentuk video. Podcast Vindes merupakan podcast hiburan, di mana konten tersebut disajikan oleh artis ternama Indonesia yaitu Desta Mahendra dan juga Vincent Rompis. Masyarakat dapat memilih Podcast sesuai dengan konten yang mereka inginkan seperti Podcast VINDES yang berisi tentang kehidupan dunia entertain. Podcast VINDES yang tersedia di platform Youtube mayoritas berisi konten-konten yang kehidupan tokoh-tokoh publik di Indonesia yang membahas mengenai kehidupan dan kebiasaan hidup mereka.

Perilaku merupakan serangkaian tindakan yang dibuat oleh individu dalam hubungannya dengan diri sendiri maupun terhadap lingkungan sekitarnya. Perilaku secara langsung tercipta akibat adanya dorongan keinginan dari setiap individu untuk melakukan sesuatu. Untuk mencapai sebuah tujuan, setiap individu pasti akan menciptakan sebuah tindakan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan yang mereka inginkan, entah itu merupakan tindakan secara langsung atau fisik maupun hanya sebatas pikiran. Perilaku yang dilakukan setiap individu secara berulang dapat memicu terjadinya sebuah kebiasaan hidup mereka itu sendiri, sebuah perilaku yang memiliki kecenderungan secara rutin merupakan sebuah kebiasaan. Kebiasaan hidup seseorang dapat menggambarkan gaya hidup mereka. Gaya hidup adalah pola hidup seseorang yang diekspresikan dalam keadaan psikografisnya ⁶. Gaya hidup merupakan sebuah paradigma yang dimiliki seseorang yang

⁶ Ranti Tri dkk Anggraini, "Stress and Coping Patterns of University Students. Journal of College Student Development," *Gadjah Mada Journal of Psychology* 3, no. 3 (2017): 131–40.

kemungkinan tidak dimiliki orang lain sehingga hal tersebut menjadi identitas pada seseorang tersebut.

Gaya hidup merepresentasikan profil dan kehidupan seseorang, berbagai gaya hidup dari banyak orang seharusnya dapat dijadikan sebagai gambaran maupun referensi bagi kita untuk menjadi pribadi yang baik dalam segala aspek. Gambaran akan kehidupan orang lain dapat dijadikan pedoman sebagai tolak ukur pribadi sehingga dapat lebih mengenali dan mencintai diri sendiri. Akan tetapi ada kalanya gaya hidup ini menjadi *boomerang* tersendiri bagi seseorang jika mereka tidak pandai dan bersikap kritis terhadap fenomena-fenomena yang mereka hadapi. Terkadang mereka terjerumus untuk mengikuti kehidupan seseorang yang mereka temui dalam kelompok referensi secara tidak langsung seperti melalui media seperti Podcast. Karena pada dasarnya kehampaan hidup dari seseorang bukanlah karena mereka tidak merasa dicintai orang lain, melainkan orang tersebut tidak dapat mencintai dirinya sendiri. Hal ini lah yang mendorong keinginan kebanyakan orang untuk dapat mengubah gaya hidup mereka mulai dari penampilan, cara pikir hingga kebiasaan mereka.

Masifnya media podcast menjadi salah satu faktor pendukung meningkatnya kecenderungan pada individu khususnya mahasiswa Di Yogyakarta. Gaya hidup tentu dapat memberikan pengaruh yang positif maupun sebaliknya, tergantung pada bagaimana para mahasiswa menyaring semua hal itu dengan baik. Perubahan gaya hidup sangat nyata keberadaannya di kalangan masyarakat, terlebih lagi di kalangan mahasiswa yang merupakan masa di mana mereka ingin tampil secara dominan dan mendapatkan pengakuan dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu, dalam hal ini media podcast memiliki peran besar di kalangan mahasiswa dalam perubahan gaya hidup orang lain sejalan dengan konten podcast yang menampilkan tontonan dari kelompok referensi serta untuk mendapat pengakuan dari teman mereka. Para mahasiswa sangat antusias dengan hal-hal yang bersifat baru serta gaya hidup zaman sekarang dianggap menarik. Gaya hidup tidak hanya dapat dilihat dari bagaimana seseorang berperilaku, melainkan dari bagaimana mereka berpakaian, berbicara,

menghabiskan waktu, pola pemikiran mereka dan yang lainnya. Tetapi secara sederhana gaya hidup dapat dinilai dari aktivitas, minat dan pemikiran dari setiap individu.

Dengan keberadaan Podcast ini merupakan sebuah fenomena di mana mahasiswa dapat memperoleh pandangan baru untuk merubah dan meniru penampilan maupun gaya hidup sesuai dengan role model yang mereka lihat melalui Podcast khususnya Podcast “VINDES”, karena Podcast “VINDES” itu sendiri merupakan salah satu konten podcast yang memiliki jumlah *views* yang besar di Indonesia.



Gambar 1 Jumlah views Podcast VINDES

Sumber: https://youtu.be/_2JuV1Ge7BQ

Diambil pada tanggal 17 Mei 2023

Podcast Vindes merupakan podcast entertain yang berjalan di platform youtube. Podcast hiburan yang mengundang berbagai artis dan tokoh publik untuk menjadi bintang tamu dalam acaranya di mana isi dalam podcast tersebut seringkali membahas mengenai permasalahan yang bintang tamu hadapi, bagaimana keseharian mereka dalam menjalani kehidupan. Dengan mendatangkan berbagai bintang tamu tentu memberikan referensi pandangan bagi para audiens untuk menemukan berbagai hal baru dari berbagai aspek seperti model pakaian, pemikiran, perilaku dan lain sebagainya.

Berdasarkan uraian pembahasan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengaruh media podcast dengan gaya hidup pada Mahasiswa Di Yogyakarta. Di mana kota Yogyakarta dikenal dengan sebutan kota pelajar sehingga menjadikan kota Yogyakarta menjadi pilihan utama seseorang untuk meneruskan pendidikan mereka khususnya ketika masuk ke jenjang perguruan tinggi. Oleh karena itu, dengan meneliti mahasiswa di Yogyakarta yang tentu saja membuat penelitian ini lebih menarik karena kriteria mahasiswa dalam penelitian ini tidak hanya berasal dari satu daerah. Kriteria yang akan digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui adakah pengaruh antara media podcast dengan gaya hidup pada Mahasiswa Di Yogyakarta melalui bagaimana perubahan-perubahan perilaku atau gaya hidup yang terjadi.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh antara media Podcast VINDES dengan gaya hidup mahasiswa Di Yogyakarta?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan penjelasan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adakah pengaruh antara media podcast terhadap gaya hidup pada mahasiswa Di Yogyakarta.

1.4 Manfaat Penelitian

a. Manfaat teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan wawasan keilmuan khususnya bagi penulis dan umumnya bagi pembaca.

b. Manfaat praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menambah referensi bagi pembaca.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Paradigma Penelitian

Pada penelitian ini paradigma yang digunakan adalah paradigma postivistik di mana paradigma ini merupakan paradigma yang dilandasi pada suatu asumsi bahwa suatu gejala itu dapat diklasifikasikan dan hubungan gejala berarti bersifat kausal “sebab akibat”⁷. Dalam penelitian ini paradigma penelitian digunakan untuk memberikan gambaran bagaimana pola pikir dalam penelitian mengenai pengaruh variabel X (Media Podcast VINDES) terhadap variabel Y (Gaya Hidup Mahasiswa di Yogyakarta) yang akan dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, dan teknik analisis yang akan digunakan.

1.5.2 Metode Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian kuantitatif hubungan kausal. Hubungan kausal adalah hubungan yang bersifat sebab akibat⁸. Dalam penelitian ini penulis berkeinginan untuk mencari tahu apakah ada pengaruh dari Podcast VINDES terhadap gaya hidup mahasiswa Di Yogyakarta, sehingga penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif hubungan kausal dengan teknik analisis menggunakan statistika. Dengan menggunakan metode tersebut akan memberikan keuntungan berupa memberikan bukti nyata mengenai hubungan sebab akibat antara kedua variabel yang diteliti.

1.6 Populasi dan Sampel

1.6.1 Populasi

Menurut Sugiyono Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya⁹.

⁷ Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D* (Bandung: Alfabeta, 2016), hal. 42

⁸ Sugiyono, hal. 37

⁹ Sugiyono, hal. 80

Dalam penelitian ini calon responden harus memiliki kriteria tertentu untuk dapat dijadikan sebagai subyek dalam sebuah populasi. Kriteria yang harus dimiliki oleh calon responden adalah mahasiswa di Yogyakarta. Mahasiswa di Yogyakarta menjadi populasi dalam penelitian ini.

Menurut data yang diperoleh peneliti melalui laman PDDikti, sampai akhir tahun 2022 di mana tahun tersebut merupakan tahun ajaran 2022/2023 didapatkan jumlah mahasiswa di Yogyakarta sebanyak 461.238 orang¹⁰.

1.6.2 Sampel

Menurut Sugiyono “Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut”.¹¹ Dalam penelitian ini metode pengambilan sampel yang digunakan adalah (*Nonprobability Sampling*) di mana masing-masing individu dalam populasi tidak memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih, karena ada kriteria dari masing-masing individu untuk dapat dijadikan sampel.

Untuk menentukan jumlah sampel dalam populasi yang terpilih, peneliti menggunakan rumus Slovin untuk mengambil sampel :

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

Dimana :

n : ukuran sampel

N : jumlah populasi

e : batas toleransi kesalahan 10% (error tolerance)

¹⁰ <https://pddikti.kemdikbud.go.id/> diakses pada tanggal 18 Mei 2023

¹¹ Sugiyono, *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*, hal 81

Dengan menggunakan rumus Slovin di atas, maka nilai n yang dihasilkan adalah:

$$\begin{aligned}n &= \frac{461.238}{1 + 461.238 (0,01)} \\ &= 99,978324 \\ &= 100 \text{ (dibulatkan)}\end{aligned}$$

1.6.3 Teknik Penarikan Sampel

Dalam penelitian ini penulis menggunakan *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu¹². Alasan peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* adalah karena tidak semua sampel memiliki kriteria yang sesuai dengan yang peneliti tentukan. Oleh karena itu peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* dengan menentukan kriteria-kriteria yang harus dimiliki oleh calon responden.

Sampel dalam penelitian ini harus memiliki kriteria tertentu, adapun kriteria yang harus dimiliki adalah sebagai berikut:

- Mahasiswa aktif di Yogyakarta
- Sudah pernah menonton Podcast VINDES

1.7 Teknik Pengumpulan Data

1.7.1 Jenis Data

a. Data Primer

Data primer merupakan data yang dikumpulkan dan didapatkan secara langsung dari mahasiswa di Yogyakarta yang sudah pernah menonton Podcast VINDES.

¹² Sugiyono, h.85

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung yang didapatkan dari literatur lain seperti buku, jurnal, dan data dari internet.

1.7.2 Metode Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Kuisisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuisisioner dapat berupa pertanyaan tertutup maupun terbuka, dapat diberikan kepada responden secara langsung atau dengan menggunakan internet¹³.

Kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis kuisisioner tertutup di mana peneliti menyediakan pertanyaan yang telah dibentuk yang dibagikan kepada calon responden untuk dijawab sesuai dengan pemikiran masing-masing responden berdasarkan jawaban yang telah peneliti sediakan di dalam kuisisioner tersebut. Kuisisioner akan diberikan oleh peneliti kepada calon responden secara *online* dengan menggunakan *google form* untuk mempermudah dan dirasa lebih efisien dalam pengumpulan data dikarenakan ruang lingkup yang luas. Dalam penyebaran kuisisioner, peneliti membagikan kuisisioner dengan mengirim link *google form* melalui postingan Instagram dan juga via whatsapp kepada teman-teman mahasiswa untuk diisi sesuai dengan kriteria responden yang telah ditentukan serta diharapkan untuk disebarluaskan kepada masing-masing grup kelas dari berbagai universitas di Yogyakarta.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang akan digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah skala, untuk mendapatkan data yang lebih akurat, efisien, dan komunikatif. Adapun skala yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah skala

¹³ Sugiyono, hal.142

media podcast dan skala gaya hidup. Jenis skala yang digunakan pada penelitian ini adalah skala Likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial ¹⁴.

Peneliti menggunakan jenis instrument kuisisioner (angket) dengan pembagian skor :

- Sangat Setuju (SS) diberi skor : 4
- Setuju (S) diberi skor : 3
- Tidak Setuju (TS) diberi skor : 2
- Sangat Tidak Setuju (STS) diberi skor : 1

Studi Kepustakaan

Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan data-data yang bersumber dari buku, jurnal, dan berbagai literatur lain yang dikumpulkan untuk menjadi bahan penelitian.

1. Skala Podcast VINDES

Skala Podcast VINDES dalam penelitian ini dibuat berdasarkan indikator yang sesuai dengan teori dari Ardianto dan Elvinaro. Kisi-kisi instrument berupa skala podcast terdiri dari 3 indikator yaitu *frekuensi*, *atensi*, dan *durasi*. Kisi-kisi instrument podcast terdapat pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen Podcast VINDES

No	Indikator	Sub Indikator	No Item		Jumlah
			F	UF	
1	Frekuensi	Seberapa sering audiens menonton Podcast “VINDES”	1,2,3,4	12,13	6
2	Atensi	Perhatian dan ketertarikan audiens	5,6,7,8	14,15	6

¹⁴ Sugiyono, hal. 93

No	Indikator	Sub Indikator	No Item		Jumlah
			F	UF	
		dalam menonton podcast “VINDES”			
3	Durasi	Seberapa lama audiens untuk menonton Podcast “VINDES”	9,10,11	16	4
Total Item			11	5	16

Terdiri dengan total 16 item pertanyaan, yang terdiri dari 11 item pertanyaan *favorable* dan 5 item pertanyaan *unfavorable*.

2. Skala Gaya Hidup

Skala Gaya Hidup dalam penelitian ini dibuat berdasarkan indikator dengan menggunakan konsep AIO. Kisi-kisi instrument berupa skala podcast terdiri dari 3 indikator yaitu *aktivitas*, *interest*, dan *opinion*. Kisi-kisi instrument podcast terdapat pada tabel 2 berikut:

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Gaya Hidup

No	Indikator	Sub Indikator	No Item		Jumlah
			F	UF	
1	Activites	Tindakan atau perilaku audiens yang muncul setelah menonton podcast “VINDES”	1,2,3,4	15	5
2	Interest	Ketertarikan audiens untuk mengikuti apa yang tersaji di dalam konten podcast “VINDES”	5,6,7,8	16	5
3	Opinion	Pemikiran atau pandangan audiens setelah menonton konten podcast “VINDES”	9,10,11,12,13,14	17,18	8
Total item			14	4	18

Terdiri dengan total 18 item pertanyaan, yang terdiri dari 14 item pertanyaan *favorable* dan 4 item pertanyaan *unfavorable*

1.8 Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1.8.1 Validitas Instrumen

Validitas Instrumen ini digunakan untuk mengetahui kuisioner yang telah disusun valid atau tidak. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan uji validitas konstruk. Validitas konstruk merupakan validitas yang menggunakan pendapat dari ahli (*experts judgment*). Setelah instrument dikonstruksi mengenai aspek-aspek yang akan diukur menggunakan landasan teori tertentu, kemudian instrument tersebut dikonsultasikan dengan para ahli¹⁵. Kemudian dilakukan uji validitas yang diolah menggunakan aplikasi *IBM SPSS version 22 for Windows*.

1.8.2 Reabilitas Instrumen

Alat ukur tidak hanya valid, tetapi juga harus memenuhi standar reabilitas. Hasil pengukuran dapat dikatakan reliabel jika hasilnya terdapat kesamaan data dalam waktu yang berbeda¹⁶. Uji reabilitas pada penelitian ini menggunakan formula *Alpha Cronbach* yang diolah menggunakan aplikasi *IBM SPSS version 22 for Windows*. Instrumen dinyatakan reliabel jika nilai koefisien reabilitas *Alpha Cronbach* $>0,6$ ¹⁷.

1.9 Teknik Analisa Data

Kegiatan dalam analisis data kuantitatif adalah: mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data tiap variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan¹⁸. Teknik analisis pada penelitian ini

¹⁵ Sugiyono, hal. 125

¹⁶ Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian* (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 348

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2014), hal 184

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2022), hal 147

menggunakan statistik setelah data terkumpul. Data yang telah diperoleh kemudian akan diolah dan dilakukan uji normalitas, linearitas, dan uji hipotesis.

1.9.1 Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah variabel yang diteliti memiliki distribusi yang normal atau tidak. Sebaran data dapat diketahui normal atau tidak, perlu dilakukan perhitungan uji normalitas sebaran. Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji Kolmogorov Smirnov melalui program IBM SPSS version 22 for Windows. Berdasarkan uji Kolmogorov Smirnov, normal tidaknya sebaran data penelitian dapat dilihat dari nilai signifikansi. Jika nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($p > 0,05$), maka data berdistribusi normal dan sebaliknya apabila nilai signifikansi lebih kecil atau sama dengan 0,05 ($p \leq 0,05$) maka data distribusi tidak normal.

1.9.2 Uji Linieritas

Uji linieritas ini digunakan untuk mengetahui apakah variabel independent dan dependen tersebut bersifat linier atau tidak. Penghitungan uji linieritas pada penelitian ini menggunakan program IBM SPSS *version 22 for Windows*. Hubungan kedua variabel dapat dikatakan linier jika nilai signifikansi *deviation from linearity* lebih dari 0,05 ($linearity > 0,05$), jika signifikansi *deviation from linearity* kurang dari 0,05 ($linearity < 0,05$) maka hubungan kedua variabel tidak linear.

1.9.3 Uji Hipotesis

Uji Hipotesis Setelah dilakukan uji normalitas dan uji linearitas, selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan analisis regresi linier sederhana. Analisis uji hipotesis bertujuan untuk mengetahui apakah hipotesis penelitian yang telah disusun dapat diterima atau tidak. Analisis regresi linier sederhana melalui perhitungan program aplikasi IBM SPSS version 22 for windows. Hasil perhitungan peneliti diinterpretasikan dengan melihat signifikansi (sig) atau (p) dengan taraf signifikansi yang digunakan 0,05. Kaidah yang

digunakan adalah jika nilai sig. < 0,05 maka hipotesis dinyatakan diterima, selanjutnya hipotesis dinyatakan ditolak jika nilai sig. > 0,05.

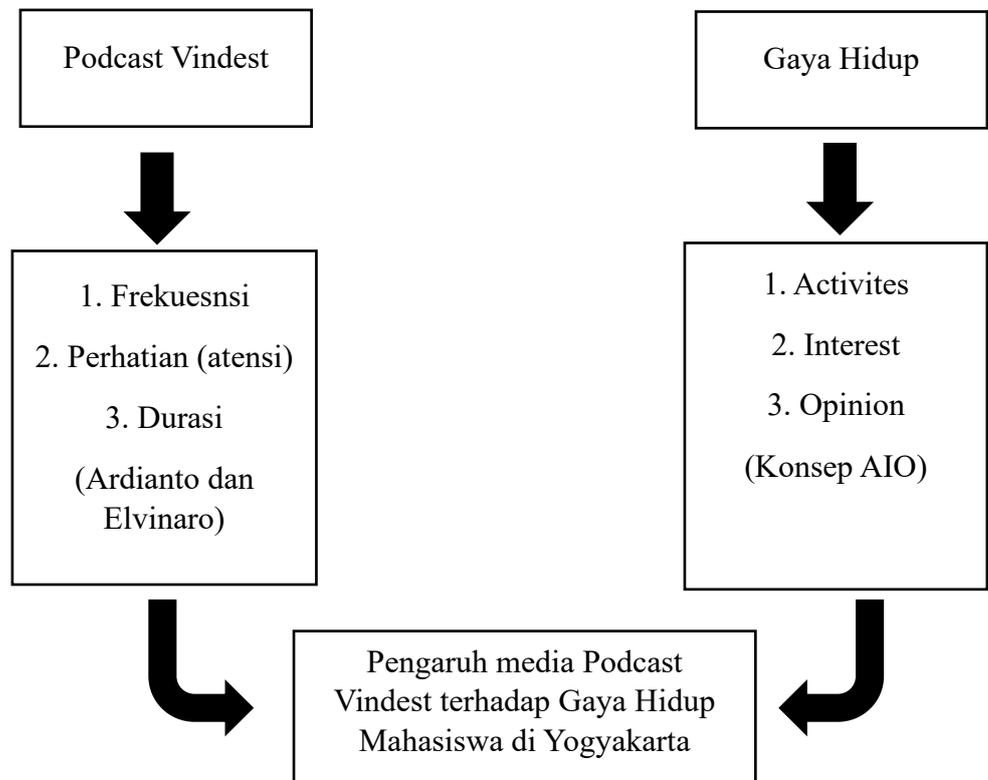
1.10 Hipotesis Penelitian

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, peneliti memiliki hipotesis sebagai berikut :

- H0. Terdapat pengaruh terhadap gaya hidup mahasiswa di Yogyakarta setelah menonton Podcast “Vindest”.
- HA. Tidak ada pengaruh terhadap gaya hidup mahasiswa di Yogyakarta setelah menonton Podcast “Vindest”.

1.11 Kerangka Konsep

1.11.1 Kerangka Konsep



1.11.2 Definisi Konsep

Berisi mengenai uraian tentang konsep berdasarkan pemaparan teoritis disebut dengan definisi konsep. Dapat ditafsirkan pula definisi konsep ialah dimensi apa saja yang akan dijelaskan, yang membangun arti variabel tersebut secara teoritis¹⁹. Yang menjadi definisi konsep dalam penelitian ini adalah:

- a. Media Podcast VINDES sebagai variabel X,

Media Podcast VINDES merupakan sebuah layanan media digital berupa siaran yang diunggah oleh VINDES entertainment di akun yutubnya. Keberadaan Podcast ini sudah cukup populer di Indonesia terbukti dengan *viewers* konten yang diupload cukup banyak diakses oleh audiens.

Media Podcast VINDES menjadi variabel bebas dalam penelitian ini, dalam penelitian ini peneliti menggunakan indikator variabel sesuai dengan teori yang dikemukakan Ardianto dan Elvinaro. Dalam pengukuran sebuah terpaan media menurut Ardianto dan Elvinaro dapat dilihat dari tiga hal dasar atau faktor sebagai berikut ²⁰:

1. Frekuensi

Frekuensi adalah seberapa sering audiens melihat dan mendengarkan media podcast.

2. Perhatian (atensi)

suatu kondisi dimana audiens memperhatikan dengan benar media podcast sehingga memperoleh pesan yang disampaikan.

3. Durasi

Seberapa lama audiens melihat dan mendengarkan media podcast.

¹⁹ Juliansyah Noor, *METODE PENELITIAN Skripsi, Tesis, Disertai, Dan Karya Ilmiah* (Jakarta: Kencana, 2017).

²⁰ Elvinaro Ardianto and Lukiat Komala Erdinaya, *Komunikasi Massa : Suatu Pengantar* (Bandung: Simbioka Rekatama Media, 2004).

b. Gaya Hidup Mahasiswa di Yogyakarta sebagai variabel Y,

Secara sederhana gaya hidup didefinisikan bagaimana seseorang hidup (how one lives), termasuk bagaimana seseorang menggunakan uangnya, bagaimana ia mengalokasikan waktunya dan sebagainya.²¹ Setiap individu memiliki karakteristik tersendiri mengenai gaya hidup mereka. Tidak bisa disama ratakan antar individu satu dengan yang lainnya karena masing-masing dari individu memiliki minat dan prioritasnya untuk menggunakan waktu, pemikiran dan uang demi memuaskan keinginan di dalam diri mereka.

Gaya Hidup Mahasiswa di Yogyakarta menjadi variabel bebas dalam penelitian ini. Dalam menghubungkan kedua variabel dalam penelitian, peneliti menggunakan konsep AIO. Pendekatan AIO lebih mudah untuk diterapkan dengan menggunakan ketiga variabelnya yaitu²²:

1. Activites (aktivitas)

Aktivitas merupakan karakteristik individu dalam kehidupan sehari-hari.

2. Interest (minat)

Minat adalah referensi dan prioritas yang dimiliki oleh masing-masing individu yang menjadi faktor dari dalam diri untuk mengambil keputusan.

3. Opinion (pendapat)

Opinion atau pendapat merupakan sebuah pandangan dan gagasan untuk menggambarkan perspektif mereka mengenai objek yang mereka lihat.

²¹ Humaira Kamila, Yanto, and Sapta Sari, "Fenomena Gaya Hidup Ala Selebgram Pada Mahasiswa Di Instagram," *Jurnal Profesional FIS UNIVED* Vol.7, no. 2 (2020): 61–72, hal. 63

²² E Goethals, "ANALISIS PENGARUH VARIABEL GAYA HIDUP TERHADAP KEPUTUSAN KONSUMEN MEMBELI STEAK DI STAR STEAK BOYOLALI," *Bulletin Des Sociétés Chimiques Belges* 11, no. 2 (1963): 750–60, hal. 25

1.11.3 Definisi Operasional

Definisi operasional merupakan pengukuran terhadap suatu indikator pada suatu variabel dalam sebuah penelitian. Dengan melihat definisi operasional suatu penelitian, maka seorang peneliti akan dapat mengetahui suatu variabel yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, peneliti memaparkan definisi operasional dengan tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Definisi Operasional

Variabel	Konsep	Indikator	Daftar Pertanyaan
X	Media Podcast VINDES merupakan sebuah layanan media digital berupa siaran yang diunggah oleh VINDES entertainment di akun yutubnya.	1. Frekuensi (Frekuensi dinilai dari aspek seberapa sering audiens menonton Podcast)	X1. Saya menonton Podcast VINDES setiap hari. X2. Ketika senggang saya menonton Podcast Vindes. X3. Saya menonton seluruh episode Podcast Vindes. X4. Saya menyempatkan waktu saya untuk menonton Podcast VINDES.
		2. Perhatian (atensi) (Atensi dinilai dari aspek perhatian dan ketertarikan audiens dalam menonton podcast)	X5. Saya memperhatikan dengan baik setiap percakapan yang terjadi di Podcast VINDES. X6. Menurut saya konten Podcast VINDES menarik untuk dikonsumsi. X7. Saya tidak cepat merasa bosan saat menonton Podcast VINDES. X8. Saya menyukai seluruh konten Podcast VINDES
		3. Durasi (Durasi dinilai dari aspek seberapa lama audiens untuk menonton Podcast)	X9. Saya menonton Podcast VINDES lebih dari 1 jam. X10. Saya menonton Podcast VINDES dari awal sampai selesai. X11. Saya merasa durasi Podcast VINDES dalam 1 episode kurang lama.
Y	Gaya hidup merupakan suatu pola aktivitas, minat maupun	1. Activites (Tindakan atau perilaku audiens yang muncul	Y1. Saya mulai merubah kebiasaan hidup setelah menonton Podcast Vindes.

cara pemikiran individu yang telah menjadi kebiasaan mereka dalam kehidupan sehari-hari.	setelah menonton podcast)	<p>Y2. Saya mengikuti cara berpakaian model di Podcast Vindes.</p> <p>Y3. Saya mulai merubah pola pikir setelah menonton Podcast Vindes..</p> <p>Y4. Saya mulai menerapkan bagaimana komunikasi yang berlangsung di Podcast Vindes.</p>
	2. Interest (Ketertarikan audiens untuk mengubah perilaku sesuai dengan apa yang tersaji di dalam konten podcast)	<p>Y5. Saya tertarik untuk mengubah kebiasaan hidup sesuai dengan model yang ada di Podcast Vindes.</p> <p>Y6. Saya tertarik untuk mengikuti cara berpakaian model yang ada di Podcast Vindes.</p> <p>Y7. Saya tertarik untuk mengikuti cara fikir model yang ada di Podcast Vindes.</p> <p>Y8. Saya berkeinginan untuk dapat melakukan komunikasi dengan baik seperti di Podcast Vindes.</p>
	3. Opinion (Pemikiran atau pandangan audiens yang muncul setelah menonton konten podcast)	<p>Y9. Pemikiran saya berubah setelah menonton Podcast Vindes.</p> <p>Y10. Saya berfikir bahwa isi konten Podcast Vindes menarik untuk diikuti.</p> <p>Y11. Saya merasa bahwa cara model di Podcast Vindes menjalani kehidupannya merupakan hal yang dapat dijadikan acuan.</p> <p>Y12. Saya berfikir bahwa cara berpakaian merupakan hal yang penting untuk ditampilkan di depan umum.</p> <p>Y13. Saya merasa bahwa komunikasi merupakan hal yang penting untuk menjalin percakapan yang baik.</p>

			Y14. Saya merasa bahwa bagaimana model di Podcast VINDES menghabiskan waktu menarik untuk diikuti.
--	--	--	--