

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Operasional Variabel Daya Tarik .....	33
Tabel 2.2	Operasional Variabel Kepuasan .....	37
Tabel 3.1	Test Variabel Daya Tarik Program Running Man.....	51
Tabel 3.1.1	Test Variabel Kuadrat Daya Tarik Program Running Man.....	52
Tabel 3.2	Test Variabel Kepuasan Program Running Man .....	53
Tabel 3.2.1	Test Variabel Kuadrat Kepuasan Program Running Man .....	54
Tabel 3.3	Re-test Variabel Daya Tarik Program Running Man .....	55
Tabel 3.3.1	Re-test Variabel Kuadrat Daya Tarik program Running Man.....	56
Tabel 3.4	Re-test Variabel Kepuasan Program Running Man.....	57
Tabel 3.4.1	Re-Test Variabel Kuadrat Kepuasan Program Running Man .....	58
Tabel 3.5	Test Uji Validitas Variabel (Daya Tarik dan Kepuasan).....	59
Tabel 4.1	Identitas Responden berdasarkan Jenis Kelamin (n=52) .....	74
Tabel 4.2	<i>Host</i> atau Member dari program <i>Running Man</i> adalah artis-artis ternama di Korea Selatan (n=52) .....	76
Tabel 4.3	Bintang tamu atau <i>guest star</i> yang dihadirkan pada program <i>Running Man</i> adalah Artis – artis atau orang-orang terkenal di Korea Selatan (n=52).....	77
Tabel 4.4	<i>Host</i> atau member Program <i>Running Man</i> menarik dan mempunyai karakter yang humoris (n=52).....	78
Tabel 4.5	<i>Host</i> atau member Program <i>Running Man</i> sering melakukan <i>slapstick</i> dan lawakan di setiap episodenya (n=52) .....	79
Tabel 4.6	<i>Background music</i> di program <i>Running Man</i> sangat variatif sehingga membuat acara tersebut tidak membosankan (n=52).....	80
Tabel 4.7	<i>Wardrobe</i> yang digunakan para <i>host</i> atau member <i>Running Man</i> disesuaikan dengan tema di setiap episodenya (n=52).....	81
Tabel 4.8	Lokasi <i>shooting</i> Program <i>Running Man</i> setiap segmen <i>games</i> berbeda-beda tempat sehingga tidak monoton (n=52) .....	82

Tabel 4.9	Program <i>Running Man</i> mengeksplor keindahan alam Korea Selatan sebagai lokasi-lokasi <i>shooting</i> mereka (n=52).....	83
Tabel 4.10	Tema yang ditampilkan oleh Program <i>Running Man</i> adalah tema yang <i>up to date</i> sesuai perkembangan (n=52).....	84
Tabel 4.11	<i>Games</i> atau <i>challenge</i> di setiap episode berbeda-beda sehingga membuat penonton tidak cepat bosan (n=52).....	85
Tabel 4.12	Program <i>Running Man</i> banyak melakukan kontak fisik (n=52).....	86
Tabel 4.13	Total Variabel Daya Tarik secara keseluruhan (n=52).....	87
Tabel 4.14	Responden dapat belajar bahasa Korea ketika para <i>host</i> dan bintang tamu sedang berbicara (n=52) .....	89
Tabel 4.15	Responden dapat mengetahui tempat-tempat wisata di Korea Selatan (n=52) .....	90
Tabel 4.16	Responden dapat menambah wawasan/informasi tentang artis-artis yang menjadi bintang tamu di program <i>Running Man</i> (n=52) .....	91
Tabel 4.17	Responden dapat mengetahui budaya-budaya yang ada di Korea (n=52).....	92
Tabel 4.18	Responden dapat mengetahui perkembangan yang ada di masyarakat Korea Selatan (n=52).....	93
Tabel 4.19	Program <i>Running Man</i> tidak membosankan (n=52).....	94
Tabel 4.20	Responden merasa terhibur oleh <i>host</i> atau member dan bintang tamu program <i>Running Man</i> yang sangat atraktif (n=52).....	95
Tabel 4.21	Responden dapat menikmati <i>weekend</i> dengan menonton program <i>Running Man</i> (n=52) .....	96
Tabel 4.22	Responden dapat mengetahui karakteristik masyarakat Korea dalam kehidupan sehari-hari setelah menonton program acara <i>variety show Running Man</i> (n=52) .....	97
Tabel 4.23	Responden memperoleh nilai-nilai budaya disiplin, keramahan-tamahan masyarakat Korea (n=52) .....	98

Tabel 4.24	Program yang serupa format sajiannya kurang menarik (n=52).....	99
Tabel 4.25	Program <i>Running Man</i> memberikan hiburan yang menarik (n=52).....	100
Tabel 4.26	Total Variabel Kepuasan secara keseluruhan (n=52) .....	101