Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

Team project ©2017
Dony Pratidana S. Hum | Bima Agus Setyawan S. IIP

komunitas penggemar sepak bola liga inggris dalam mengakses rubrik liga inggris di media online Duniasoccer.com.

BAB III
METODE PENELITIAN

3.1. Sifat Penelitian

Riset berarti mencari informasi tentang sesuatu atau sebuah usaha untuk menemukan sesuatu. Sifat dari sebuah riset ilmiah ialah harus bersifat publik dengan maksud dapat diinformasikan pada orang lain dan terbuka terhadap koreksi dan verifikasi, objektif yaitu berhubungan dengan fakta bukan interpretasi, empirik yaitu dapat diukur dan konsepnya dapat didefinisikan secara jelas, sistematik dan kumulatif yaitu konsisten dan berdasarkan literatur ilmiah, dan dapat memprediksi perilaku ataupun fenomena penting (Kriyantono, 2010:1).

Rachmat Kriyantono (2010) berpendapat bahwa metodologi adalah ilmu yang mempelajari prosedur atau teknik-teknik tertentu. Sedangkan menurutnya metodologi kuantitatif adalah riset yang menggambarkan atau menjelaskan suatu masalah yang hasilnya dapat digeneralisasikan dan peneliti bersikap objektif serta memisahkan diri dari data. Selain itu yang paling penting adalah batasan konsep dan alat ukur yang digunakan untuk meneliti suatu fenomena sosial harus mengandung prinsip reliabilitas dan validitas.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif. Menurut Rachmat Kriyantono (2010), penelitian deskriptif bertujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta- fakta dan sifat-sifat populasi atau objek tertentu. Periset sudah mempunyai konsep (biasanya satu konsep) dan kerangka konseptual. Melalui kerangka konseptual (landasan teori), periset melakukan operasionalisasi konsep ang akan menghasilkan variabel beserta indikatornya.

3.2. Metode Penelitian

Salah satu metode riset komunikasi adalah metode survei. Menurut Kriyantono (2010), survei adalah metode meriset dengan menggunakan instrumen pengumpulan data, salah satunya kuisioner. Menurutnya tujuan survei adalah untuk memperoleh informasi tentang sejumlah responden yang diperkirakan dapat mewakili populasi tertentu.

Pada penelitian ini metode survey digunakan untuk mengkur tingkat kepuasaan komunitas penggemar klub sepak bola Inggris yang membaca rubrik liga Inggris di media online DuniaSoccer.com. kepuasan tersebut dinilai berdasarkan kebutuhan khalayak yang terangkum dalam tipologi penggunaan media menurut Blumer dan McQuail, yaitu Hiburan, Informasi, Identitas Personal, Penghubung dan Interaksi Sosial. Kuisioner akan dibuat terstruktur dan mendetail terhadap analisis data survei. Data yang didapatkan kemudian diolah dalam bentuk kode-kode yang disederhanakan untuk ditarik kesimpulan hasil penelitiannya.

3.3 Populasi Sampel

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek/subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Kriyantono, 2010:151).

Pada penelitian ini populasi yang diteliti adalah komunitas penggemar klub liga Inggris. Untuk membatasi penelitian , peneliti

memilih komunitas penggemar klub liga Inggris yang berdomisili didaerah Gading Serpong 3.Tangerang yang mengakses rubrik liga Inggris di media online Duniasoccer.com. . Pengambilan sampel dilakukan dengan metode *purposive sampling*, *Purposive sampling* adalah pemilihan sample berdasarkan kriteria-kriteria tertentu yang dianggap mempunyai sangkut pautnya dengan karakteristik populasi yang sudah diketahui sebelumnya. Adapun kriteria-kriteria tersebut adalah :

1. Anggota komunitas penggemar klub sepak bola liga Inggris yang berdomisili di daerah Gading Serpong Tangerang
2. Pengakses rubrik liga Inggris di media online Duniasoccer.com

Teknik pengambilan sampel yang dipergunakan adalah sampling random sederhana. Dalam teknik ini pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa membedakan strata dalam populasi tersebut. Anggota populasi dianggap homogen. Anggota populasi ini dianggap homogen karena sejajar yaitu sebagai penggemar klub sepak bola liga Inggris.

Dengan populasi yang berjumlah 62 orang, dan jika dihitung dengan menggunakan rumus Yamane, dengan tingkat kesalahan sebesar 5% maka diperoleh ukuran sampel yang dibutuhkan adalah sejumlah :

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

$$n = \frac{62}{62(0,05)^2 + 1}$$

$$n = \frac{62}{62(0{,}0025)+1}$$

$$n = \frac{62}{0{,}155+1}$$

$$n = \frac{62}{1{,}155}$$

$$n = 53{,}679$$

$$n = 54 \text{ responden}$$

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini digunakan jenis data primer dan sekunder. Data pada penelitian ini dikumpulkan dari proses penyebaran kuisioner survei dengan sampel berkriteria yang ditentukan oleh peneliti. Sedangkan kuisioner adalah daftar pertanyaan yang harus diisi oleh responden. Responden mengisi sendiri kuisioner yang dibagikan tanpa harus didampingi oleh peneliti, tujuannya adalah untuk mencari informasi lengkap mengenai suatu masalah dari responden dan menjaga objektivitas hasil penelitian (Kriyantono, 2010:94).

Pada penelitian ini, kuisioner hanya diberikan kepada responden yang mengakses rubrik liga Inggris di media online Duniasoccer.com dan terdaftar sebagai anggota komunitas penggemar klub sepak bola liga Inggris di wilayah Tangerang. Setelah disaring dari 62 responden, didapatkan 54 responden yang termasuk kriteria dalam penelitian ini. Data yang diperoleh secara langsung melalui daftar pertanyaan yang terstruktur kepada responden yang berisi daftar

pertanyaan yang ada pada kuisioner. Dataya berupa sejumlah jawaban atas beberapa pertanyaan yang diajukan kepada pengakses rubrik liga Inggris di media online Duniasoccer.com.

Alat ukur yang digunakan dalam penelitian adalah skla likert. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap seseorang tentang suatu objek sikap. Objek sikap ini biasanya telah ditentukan secara spesifik dan sistematik oleh periset. Indikator-indikator dari variabel sikap terhadap suatu objek merupakan titik tolak dalam membuat pertanyaan atau pernyataan yang harus diisi oleh responden. Skala likert biasanya digunakan untuk meniadakan jawaban yang terkesan ragu-ragu (Kriyantono, 2010: 138). Berikut susunan dari skala likert yang dipergunakan :

a. Sangat Setuju (SS) bernilai 5

b. Setuju (S) bernilai 4

c. Ragu- ragu (Rr) bernilai 3

d. Tidak Setuju (TS) bernilai 2

e. Sangat Tidak Setuju (STS) bernilai 1

Data sekunder yang digunakan untuk penelitian ini adalah buku- buku yang membahas teori, hasil- hasil penelitian terkait dengan penelitian ini, dan sumber- sumber lainnya yang dapat melengkapi penelitian ini.

3.5 Teknik Pengukuran Data

3.5.1 Operasionalisasi Konsep

Operasionalisasi konsep digunakan untuk membuktikan konsep yang digunakan dengan proses penelitian di lapangan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kesenjangan antara kepuasan yang diharapkan (GS) dan kepuasan yang didapatkan (GO) dalam mengakses rubrik liga Inggris di media online Duniasoccer.com.

Tabel 3.1

Variabel	Dimensi	Indikator	Skala
Motif Penggunaan	Motif informasi	Tingkat keinginan memperoleh wawasan atau pengetahuan baru tentang liga Inggris saat ini. • Tingkat keinginan mengetahui informasi tentang pertemuan tim-tim yang bertanding di liga Inggris. • Tingkat keinginan mengetahui informasi pemain- pemain sepak	Likert

		bola yang bertanding di liga Inggris.	
	Motif identitas pribadi	• Tingkat keinginan memperkuat status sosial • Tingkat keinginan individu untuk mencari figure pemain professional • Tingkat keinginan memperoleh nilai lebih sebagai anggota komunitas	Likert
		• Tingkat keinginan memberikan informasi dan jalannya pertandingan sepak bola liga Inggris yang diperoleh dari mengakses rubrik liga Inggris di media online Duniasoccer.com kepada teman dan orang sekitar • Tingkat keinginan menjadikan segala informasi yang diperoleh dari membaca rubrik liga Inggris	Likert

	Motif integrasi dan interaksi sosial	pada media online Duniasoccer.com sebagai bahan pembicaraan dengan teman.	

Kepuasan	Motif hiburan	• Tingkat keinginan untuk mengisi waktu luang • Tingkat keinginan untuk melepaskan diri dari kejenuhan dari rutinitas sehari-hari • Tingkat keinginan untuk mencari hiburan • Kepuasan dapat memperoleh wawasan atau pengetahuan baru tentang liga Inggris saat ini.	Likert Likert

	Kepuasan Informasi	• Kepuasan dapat mengetahui informasi tentang pertemuan tim-tim yang bertanding di liga Inggris. • Kepuasan dapat mengetahui informasi pemain- pemain sepak bola yang bertanding di liga Inggris.	Likert
		• Kepuasan dapat memperkuat status social • Kepuasan memperoleh dorongan individu untuk mencari figure pemain professional. • Kepuasan mendapatkan nilai lebih sebagai anggota komunitas • Kepuasan dapat memberikan informasi dan jalannya pertandinag sepak bola liga	Likert

	Kepuasan identitas pribadi	Inggris yang diperoleh dari mengakses rubrik liga Inggris di media online Duniasoccer.com kepada teman dan orang sekitar • Kepuasan dapat menjadikan segala informasi yang diperoleh dari membaca rubrik liga Inggris pada media online Duniasoccer.com sebagai pembicaraan dengan teman.	
	Kepuasan integrasi dan interaksi sosial		

		Kepuasan hiburan	• Kepuasan dapat mengisi waktu luang • Kepuasan dapat melepaskan diri	Likert

		dari kejenuhan dari rutinitas sehari-hari • Kepuasan mendapatkan hiburan	

3.5.2 Uji Validitas

Validitas adalah ketetapan atau kecermatan dalam suatu instrumen untuk mengukur yang ingin diukur (Kriyantono, 2010: 68). Data yang diperoleh dari penyebaran teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner dalam pengolahannya harus memenuhi syarat valid. Instrumen yang digunakan harus mampu menjelaskan maksud dan tujuan dari variabel yang diteliti hingga hasil penelitian tepat sesuai dengan realita khalayak pengguna media.

Untuk menentukan kelayakan jumlah item yang digunakan untuk pengukuran, maka dilakukan uji signifikasi korelasi koefisien pada taraf signifikansi lima persen atau 0,05. Artinya setiap item dianggap valid apabila berkorelasi signifikansi denga skor total (Sulistyo, 2010). Maka kriteria uji validitas ditentukan dengan membandingkan tingkat signifikansi (*level of significant*) sebesar lima persen atau 0,05 dapat dianggap sebagai jika bernilai kurang dari 0,05 maka item pernyataan valid, dan jika bernilai lebih dari 0,05 maka item pernyataan tersebut tidak valid.

Tabel 3.2

Uji validitas motivasi penggunaan media

KMO and Bartlett's Test		
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.571
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	139.297
	df	55
	Sig.	.000

Hasil hitung uji validitas menggunakan SPSS terhadap sampel, diketahui dari 11 item pertanyaan yang menjelaskan motivasi membaca rubrik sepak bola liga Inggris di media online Duniasoccer.com bernilai 0,571. Menurut syarat pengujian validitas, nilai KMO-MSA harus lebih besar dari 0,05 dan hasil perhitungan nilai Bartlett's Test Chi-Square yaitu 139,297 dan signifikan pada 0,000. Kesimpulan yang dapat ditarik dari penjelasan ini, bahwa 11 pernyataan

variabel motivasi adalah valid dan dapat digunakan untuk meneliti motivasi penggunaan media.

Tabel 3.3

Uji Validitas Kepuasan Menggunakan Media		
KMO and Bartlett's Test		
Kaiser-Meyer-Olkin Measure of Sampling Adequacy.		.552
Bartlett's Test of Sphericity	Approx. Chi-Square	138.261
	df	55
	Sig.	.000

Hasil Uji Validitas terhadap 11 item pertanyaan mencari kepuasan yang didapatkan setelah mengakses rubrik sepak bola liga Inggris di media online Duniasoccer.com, hasil perhitungan SPSS menyatakan nilai KMO-MSA sebesar 0,552. Nilai ini lebih besar dari 0,5 maka pernyataan-pernyataan tentang kepuasan dapat mengungkapkan kepuasan yang didapat pembaca.

3.5.3 Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah memiliki sifat dapat dipercaya. Alat ukur yang reliabel adalah alat yang mampu mengukur hasil pada gejala-gejala yang konsisten dengan penelitian. Alat ukur yang digunakan harus stabil, dapat diandalkan, dan tetap atau ajeg (Kriyantono, 2010). Meski uji reliabilitas harus stabil, tetap ada dua faktor hasil pengukuran yang menjadi perhatian yaitu hasil pengukuran sebenarnya (*true score*) dan kesalahan yang terjadi saat pengukuran (*measurement error*).

Metode yang digunakan untuk pengujian reabilitas pada penelitian ini adalah metode *Cronbach's Alpha* yang tepat untuk skor yang berbentuk skala. Alat ukur penelitian dikatakan realibel apabila dari suatu variabel lebih besar sama atau sama dengan 0,6 (Ghozali, 2005).

Tabel 3.4

Uji reliabilitas motivasi penggunaan media

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.687	11

Tabel 3.5

Uji reliabilitas Kepuasan Menggunakan Media

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.627	11

Syarat reliabilitas suatu instrumen pengukuran menggunakan SPSS ialah hasil perhitungan SPSS menunjukkan angka lebih dari koefisien Cronbach Alpha yaitu 0,6. Hasil perhitungan menggunakan SPSS yang menunjukkan nilai *Gratification Sought* sebesar 0,687 dan *Gratification Obtained* sebesar 0,627 maka dinyatakan kedua instrumen pengukuran ini reliabel untuk digunakan sebagai alat ukur kepuasan pembaca rubrik sepak bola liga Inggris di media online Duniasoccer.com.