



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.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan melalui pendekatan kuantitatif. Penelitian ini dilakukan untuk melihat tingkat kepuasan yang didapatkan oleh generasi milenial terhadap *podcast* di Era.id sebagai sumber berita dalam memenuhi kebutuhan informasi setiap harinya. Menurut Sugiyono (2016), penelitian kuantitatif digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah di tetapkan.

Sifat penelitian ini adalah deskriptif. Menurut Kriyantono (2006) penelitian deskriptif memiliki tujuan untuk membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta-fakta dan sifat populasi atau objek tertentu. Sedangkan menurut Rakhmat (2001, p. 24, dikutip dalam Tias, 2010), penelitian deskriptif adalah penelitian yang mencari atau menjelaskan hubungan, menguji hipotesis, atau membuat prediksi.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah metode survei. Menurut Kriyantono (2006), metode survei adalah metode riset yang menggunakan kuisisioner sebagai alat untuk pengumpulan data, selain itu dengan wawancara sebagai instrumen.

Penelitian ini ingin melihat tingkat kepuasan yang didapatkan oleh generasi milenial terhadap *podcast* di Era.id sebagai sumber berita. Dengan begitu penelitian ini perlu mengukur dari motif generasi milenial yang pernah mendengarkan *podcast* di Era.id sebagai sumber berita (motif informasi, identitas pribadi, integrasi dan interaksi sosial, dan hiburan). Hal ini termasuk metode survei deskriptif, yaitu untuk menggambarkan (mendeskripsikan) sebuah populasi yang diteliti (Kriyantono, 2006, p. 59). Metode ini dipilih karena sesuai dengan penelitian yang ingin menggambarkan tingkat kepuasan suatu populasi dan juga terdiri dari satu variabel.

Penelitian ini menggunakan paradigma post-positivis. Post-positivis mendasarkan pada pandangan positif terkait dengan masalah peramalan dan pengendalian, tetapi mencoba mengembangkan pemahaman berbeda mengenai hal-hal lain untuk menjawab kritik-kritik yang dilontarkan terhadap kelompok positivis (dikutip dalam Meilitasari, 2009, p. 18). Realitas objektif diyakini ada, tetapi hanya dapat didekati dan tidak dapat dipotret sepenuhnya. Post-positivis menggunakan berbagai metode dalam penelitiannya, sambil tetap menekankan penemuan (*discovery*) dan pembuktian *theory verification*. Meskipun mengambil posisi objektif, akan ada interaksi peneliti dan partisipasi yang akan mempengaruhi data post-positivis digunakan untuk mendapatkan hukum-hukum pendekatan yang dipilih (Poerwandari, 2007, dikutip dalam Meilitasari 2009, p. 18).

3.3 Populasi dan Sampel

Dalam sebuah penelitian diperlukan populasi dan sampel. Populasi merupakan sebuah wilayah generalisasi yang terdiri atas subjek atau objek yang

memiliki karakter dan kualitas tertentu yang ditetapkan oleh seorang peneliti untuk dipelajari yang kemudian ditarik sebuah kesimpulan (Sugiyono, 2016, p. 80). Sedangkan sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu (Sugiyono, 2016, p. 81).

Populasi dalam penelitian ini adalah pendengar *podcast* di Jabodetabek usia 18-38 tahun, yang peneliti pilih karena sejumlah alasan. Pertama, menurut *Chief Content Officer* Era.id, Moksa Hutasoit, segmentasi utama Era.id merupakan generasi milenial, hal tersebut dikarenakan tujuan utama dari Era.id adalah memberikan informasi berita kepada pembaca yang mencerahkan dan juga mendidik, diikuti dengan perkembangan konten-konten menarik di era digitalisasi saat ini, dengan cara penyampaian yang tidak biasa, salah satunya yaitu dengan adanya *podcast* itu sendiri.

Kedua, pada segmentasi usia. Karena segmentasi Era.id adalah generasi milenial, maka peneliti memilih usia 18 tahun hingga 38 tahun yang termasuk kedalam generasi millennial menurut kominfo, yaitu generasi yang lahir pada tahun 1980-1990, hingga awal 2000. Ketiga, pada segmentasi Geografis, *Chief Content Officer* Era.id, Moksa Hutasoit, menyatakan pendengar dan pembaca Era.id paling mendominasi di Jabodetabek. Oleh karena itu, peneliti memilih Jabodetabek sebagai populasi.

Sementara untuk menentukan banyaknya sampel yang digunakan, peneliti menggunakan rumus Slovin. Sujarweni (2015, p. 82) menyatakan bahwa untuk menentukan ukuran sampel dapat menggunakan cara Slovin, Rumus Slovin adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + (N \times e^2)}$$

Di mana :

n = Ukuran sampel

N = Populasi

e = Persentase kelonggaran ketidaktertarikan karena kesalahan pengambilan sampel yang masih diinginkan (tingkat eror)

Pada penelitian ini diketahui populasi jumlah pendengar *podcast* di Era.id diperkirakan memiliki jumlah sebesar 13.000 pendengar, dan peneliti memilih tingkat kepercayaan sebesar 90% dan tingkat eror 10% maka jumlah sampel yang akan diambil terdapat pada rumus berikut :

Diketahui :

N = 13.000 pendengar *podcast* Era.id

e = 10%

Ditanya :

n = jumlah sampel?

Jawab :

$$\begin{aligned}n &= \frac{N}{1+(N \times e^2)} \\&= \frac{13.000}{1+(13.000 \times 0,1^2)} \\&= \frac{13.000}{1+130} \\&= \frac{13.000}{131} \\&= 99,24 = 100 \text{ responden.}\end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus Slovin, jumlah sampel yang dibutuhkan dalam penelitian ini berjumlah 100 dengan tingkat kesalahan 10%. Dalam pemilihan sampel peneliti menggunakan teknik *non-probability sampling*. Menurut Sugiyono (2016, p. 84) teknik *non-probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi sampel.

Kemudian, teknik *non-probability sampling* yang peneliti gunakan adalah *quota sampling*. Menurut Sugiyono (2001, dikutip dalam Dahlan, Eureka pendidikan, 2015) teknik ini digunakan untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan.

3.4 Operasionalisasi Variabel

Tabel 3.1 Operasional Variabel Motif Mendengarkan (*Gratification Sought*)

Variabel	Dimensi	Indikator	Item
Motif Mendengarkan <i>Podcast</i> di Era.id	Motif Informasi	<p>Pendengar dikatakan memiliki motif informasi apabila keinginan mereka mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id adalah untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dapat mengetahui berbagai informasi mengenai isu yang sedang diperbincangkan. - Dapat memuaskan rasa ingin tahu. - Dapat tetap <i>up to date</i> mengenai informasi berita yang sedang di perbincangkan. - Dapat memperoleh penambahan pengetahuan. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dengan mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya ingin dapat mengetahui berbagai isu yang sedang di perbincangkan. 2. Dengan mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya ingin dapat memuaskan rasa ingin tahu. 3. Dengan mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id saya ingin selalu <i>up to date</i> mengenai isu-isu yang sedang di perbincangkan.
	Motif Identitas Pribadi	<p>Pendengar dikatakan memiliki motif identitas pribadi apabila keinginan mereka mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id adalah untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dapat mengidentifikasi 	<ol style="list-style-type: none"> 4. Dengan mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id saya ingin mengidentifikasi diri dari pengetahuan seputar isu-isu

		<p>diri dari pengetahuan seputar informasi mengenai isu-isu terkini.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dapat menambah kepercayaan diri tentang beragam informasi yang telah dibaca. - Dapat mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain. - Dapat meningkatkan pemahaman mengenai diri sendiri. 	<p>terkini mengenai politik.</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Dengan mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya ingin dapat menambah kepercayaan diri mengenai beragam informasi yang telah dibaca. 6. Dengan mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya ingin dapat mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain. 7. Dengan mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya ingin meningkatkan pemahaman mengenai diri sendiri.
	<p>Motif Integrasi dan Interaksi Sosial</p>	<p>Pendengar dikatakan memiliki motif integrasi dari interaksi sosial apabila keinginan mereka mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id adalah untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dapat memperoleh pengetahuan tentang peristiwa di Indonesia. 	<ol style="list-style-type: none"> 8. Dengan mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya ingin dapat memperoleh pengetahuan tentang peristiwa di Indonesia. 9. Dengan mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya ingin dapat menemukan bahan percakapan dan

		<ul style="list-style-type: none"> - Dapat menjalankan peran sosial dengan berbagai pengetahuan tentang segala informasi kepada orang sekitar. - Dapat menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial dengan orang sekitar mengenai informasi yang dibaca. - Dapat membantu menjalankan peran sosial. 	<p>interaksi sosial dengan orang sekitar mengenai informasi yang dibaca.</p> <p>10. Dengan mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya ingin dapat membantu menjalankan peran sosial.</p>
<p>Motif Hiburan</p>	<p>Pendengar dikatakan memiliki motif hiburan dan interaksi sosial apabila keinginan mereka mendengarkan <i>podcast</i> Era.id adalah untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dapat menghilangkan rasa bosan. - Dapat mengisi waktu luang. - Dapat memperoleh kesenangan. - Dapat mendapatkan berita ter <i>up to date</i>. 	<p>11. Dengan mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya ingin dapat menghilangkan rasa bosan.</p> <p>12. Dengan mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya ingin dapat mengisi waktu luang.</p> <p>13. Dengan mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya ingin memperoleh kesenangan.</p> <p>14. Dengan mendengarkan</p>	

			<i>podcast</i> di Era.id, saya ingin tetap <i>up to date</i> .
--	--	--	--

Table 3.2 Operasional Variabel Kepuasan Mendengarkan
(*Gratification Obtained*)

Variabel	Dimensi	Indikator	Item
Kepuasan Setelah Mendengarkan <i>Podcast</i> di Era.id	Kepuasan Informasi	<p>Pendengar dikatakan mendapatkan kepuasan identitas informasi apabila setelah mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id mereka:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dapat mengetahui berbagai informasi mengenai isu yang sedang diperbincangkan. - Dapat memuaskan rasa ingin tahu. - Dapat tetap <i>up to date</i> mengenai informasi berita yang sedang di perbincangkan. - Dapat memperoleh penambahan pengetahuan. 	<p>15. Setelah mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya menjadi tahu berbagai isu yang sedang diperbincangkan.</p> <p>16. Setelah mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya menjadi tahu untuk memuaskan rasa ingin tahu.</p> <p>17. Setelah mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya selalu <i>up to date</i> mengenai isu-isu yang sedang diperbincangkan.</p>
	Kepuasan Identitas Pribadi	<p>Pendengar dikatakan mendapatkan kepuasan identitas pribadi apabila setelah mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id mereka:</p>	<p>18. Setelah mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id saya menjadi tahu mengidentifikasi diri dari pengetahuan</p>

		<ul style="list-style-type: none"> - Dapat mengidentifikasi diri dari pengetahuan seputar informasi mengenai isu terkini. - Dapat menambah kepercayaan diri tentang beragam informasi yang telah dibaca. - Dapat mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain. - Dapat meningkatkan pemahaman mengenai diri sendiri. 	<p>seputar isu-isu terkini mengenai politik.</p> <p>19. Setelah mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya menjadi tahu menambah kepercayaan diri mengenai beragam informasi yang telah dibaca.</p> <p>20. Setelah mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya menjadi tahu mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain.</p> <p>21. Setelah mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya menjadi tahu meningkatkan pemahaman mengenai diri sendiri.</p>
Kepuasan Integrasi dan Interaksi Sosial	Pendengar dikatakan mendapatkan kepuasan integrasi dan interaksi sosial apabila setelah mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id mereka:	<ul style="list-style-type: none"> - Dapat memperoleh pengetahuan tentang peristiwa di Indonesia. - Dapat menjalankan peran sosial dengan berbagai 	<p>22. Setelah mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya menjadi tahu memperoleh pengetahuan tentang peristiwa di Indonesia.</p> <p>23. Setelah mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya menjadi tahu menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial</p>

		<p>pengetahuan tentang segala informasi kepada orang sekitar.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dapat menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial dengan orang sekitar mengenai informasi yang dibaca. - Dapat membantu menjalankan peran sosial. 	<p>dengan orang sekitar mengenai informasi yang dibaca.</p> <p>24. Setelah mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya menjadi tahu membantu menjalankan peran sosial.</p>
	Motif Hiburan	<p>Pendengar dikatakan memiliki motif hiburan dan interaksi sosial apabila keinginan mereka mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id adalah untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dapat menghilangkan rasa bosan. - Dapat mengisi waktu luang. - Dapat memperoleh kesenangan. - Dapat mendapatkan berita ter <i>up to date</i>. 	<p>25. Setelah mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya menjadi tahu menghilangkan rasa bosan.</p> <p>26. Setelah mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya menjadi tahu mengisi waktu luang.</p> <p>27. Setelah mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya menjadi tahu memperoleh kesenangan.</p> <p>28. Setelah mendengarkan <i>podcast</i> di Era.id, saya menjadi <i>up to date</i>.</p>

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pada sebuah penelitian data di dalamnya terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah data yang langsung diperoleh dari sumber data pertama di lokasi penelitian atau objek penelitian, maka data primer diperoleh dari sumber data pertama di mana sebuah data dihasilkan. Data dan sumber data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber sekunder dari data yang kita butuhkan.

Pengumpulan data primer dalam penelitian ini menggunakan teknik survei dengan cara menyebarkan kuesioner (angket) kepada sampel yang telah ditentukan. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Selain itu, kuesioner sebagai teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden (Sugiyono, 2016, p. 137).

Peneliti memilih kuesioner sebagai teknik pengumpulan data karena merupakan salah satu cara yang efektif untuk memperoleh data. Penyebaran dibantu dengan Google Docs, dan jenis kuesioner yang dipilih berupa pertanyaan dengan model tertutup. Pertanyaan tertutup menurut Singarimbun (1991) dan Kerlinger (1974 dikutip dalam Bajari, 2015, p. 104) adalah pertanyaan yang sudah disertai dengan jawabannya, maka responden tidak mungkin memberikan jawaban yang lain.

Hasil dari kuesioner ini akan menjadi sumber data untuk penelitian ini. Skala yang digunakan untuk mengukur jawaban dari responden untuk semua pernyataan adalah skala Likert. Skala Likert menurut Sugiyono (2016, p. 94) terbagi dalam lima skala, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Ragu-ragu (RR), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Setuju (STS).

Masing-masing mendapatkan skor sebagai berikut:

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

3.6 Teknik Pengukuran Data

3.6.1 Uji Validitas

Sebelum peneliti menyebarkan kuesioner kepada responden, terlebih dahulu peneliti melakukan uji validitas dan realibilitas terhadap instrument penelitian. Instrument yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti

instrument tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2016, p. 121).

Peneliti melakukan uji validitas instrument kuesioner ini dengan menyebarkan kepada 30 responden. Perhitungan validitas tiap pertanyaan dilakukan dengan mengorelasikan skor atau nilai tiap butir pertanyaan

terhadap skor total. Aplikasi bantuan yang peneliti gunakan adalah SPSS 21 dengan menggunakan rumus kolerasi person *product moment* seperti berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{(n \sum x^2 - (\sum x)^2)(n \sum y^2 - (\sum y)^2)}}$$

Keterangan :

- r_{xy} = Koefisien kolerasi
- x = Skor pertanyaan tiap nomor
- y = Jumlah skor total pertanyaan
- n = Jumlah responden

Dalam penelitian ini menggunakan skala pengukuran yaitu skala Likert. Sugiyono (2016, p. 93) skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang mengenai fenomena sosial. Dengan skala Likert, maka variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrument yang dapat berupa pertanyaan. Bentuk jawaban dalam skala Likert, Sangat Setuju (skor 5), Setuju (skor 4), Ragu-ragu (skor 3), Tidak Setuju (skor 2), Sangat Tidak Setuju (skor 1).

Sesuai dengan jumlah responden table r untuk taraf signifikansi 5%, maka jika koefisien kolerasi menunjukkan angka minimal 0,361, butir

pertanyaan tersebut valid. Dari hasil perhitungan pada table 3.3 hasil pengukuran validitas instrument *gratification sought*, total pertanyaan yang valid berjumlah 14 butir dari 14 pertanyaan. Berikut peneliti cantumkan tabel hasil perhitungan tersebut.

Table 3.3 Hasil Pengukuran Validitas Instrument *Gratification Sought*

No. Item	r Hitung	r Tabel	Validitas
1.	0,556	0,361	Valid
2.	0,808	0,361	Valid
3.	0,372	0,361	Valid
4.	0,477	0,361	Valid
5.	0,527	0,361	Valid
6.	0,604	0,361	Valid
7.	0,748	0,361	Valid
8.	0,415	0,361	Valid
9.	0,675	0,361	Valid
10.	0,381	0,361	Valid
11.	0,628	0,361	Valid
12.	0,650	0,361	Valid
13.	0,651	0,361	Valid
14.	0,454	0,361	Valid

Sumber: Hasil Pengolahan Data

Sedangkan dari hasil perhitungan pada tabel 3.4 hasil pengukuran validitas instrument *gratification obtained*, terdapat 3 butir pertanyaan yang tidak valid yaitu pertanyaan nomor 15, nomor 19, dan nomor 21. Total pertanyaan yang valid berjumlah 11 butir dari total 21 butir pertanyaan. Berikut peneliti cantumkan tabel hasil perhitungan tersebut.

Table 3.4 Pengukuran Validitas Instrument *Gratification Obtained*

No. Item	r Hitung	r Tabel	Validitas
15.	0,068	0,361	Tidak Valid
16.	0,480	0,361	Valid
17.	0,593	0,361	Valid
18.	0,479	0,361	Valid
19.	0,351	0,361	Tidak Valid
20.	0,479	0,361	Valid
21.	0,324	0,361	Tidak Valid
22.	0,391	0,361	Valid
23.	0,521	0,361	Valid
24.	0,518	0,361	Valid
25.	0,783	0,361	Valid
26.	0,880	0,361	Valid
27.	0,780	0,361	Valid
28.	0,578	0,361	Valid

Sumber: Hasil pengolahan data

4.6.2 Uji Reliabilitas

Setelah melakukan uji validitas, selanjutnya adalah uji reliabilitas instrumen. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bisa digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama (Sugiyono, 2016, p. 121). Metode yang dipakai dalam uji reliabilitas instrumen adalah metode Alpha Cronbach, dimana jika nilai koefisien Alpha Cronbach lebih besar dari 0,6 maka variabel yang bersangkutan dinyatakan reliabel (Priyanto, 2008, p. 26 dikutip dalam Ramadhaniingtyas, 2008, p. 35).

Table 3.4 Hasil Uji Reliabilitas *Gratification Sought*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,885	14

Sumber: Hasil pengolahan data

Dari hasil di atas terlihat bahwa koefisien Alpha Cronbach lebih besar dari 0,6 yaitu 0,885 sehingga dapat dinyatakan jika seluruh item pertanyaan dari *gratification sought* mendengarkan *podcast* di Era.id adalah *reliabel*.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

Table 3.6 Hasil Uji Reliabilitas *Gratification Obtained*

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,863	14

Sumber: Hasil pengolahan data

Dari hasil di atas terlihat jika koefisien Alpha Cronbach lebih besar dari 0,6 yaitu 0,863 sehingga menunjukkan jika seluruh item pertanyaan dari kepuasan *gratification obtained* mendengarkan *podcast* di Era.id adalah *reliabel*.

3.7 Teknik Analisis Data

Untuk mengetahui apakah pendengar puas dengan pemberitaan *podcast* di Era.id, peneliti menganalisa berdasarkan hasil dari *Gratification Discrepancy* atau kesenjangan nilai yaitu dengan model A *Simplified Discrepancy Model*, sebagai berikut:

$$\text{Media Satisfaction} = \sum (GO - GS)$$

Model ini dikembangkan oleh Wenner (1982). Setelah mengkritisi model sebelumnya yang dibuat oleh Palmgreen dan Rayburn, Wenner berpendapat harus ada pembeda antara hasil nilai kesenjangan dengan hasil yang positif ($GO > GS$) dan negatif ($GS < GO$). Menurut Wenner, hasil positif (>0) menunjukkan kepuasan pada pengguna media dan hasil negatif menunjukkan ketidakpuasan pengguna media atau kebutuhan yang sekedar terpenuhi.

Model tersebut menyatakan bahwa semakin besar kesenjangan nilai antara GS dan GO maka disimpulkan bahwa media tersebut semakin tidak memuaskan khalayaknya. Begitupun sebaliknya, apabila kesenjangan nilai antara GS dan GO semakin kecil, maka disimpulkan bahwa media tersebut semakin dapat memuaskan khalayaknya (Palmgreen & Rayburn, 1982, p. 337).

Dengan menggunakan data GO dan GS yang diperoleh melalui survey yang dilakukan melalui kuesioner di google form, *mean* GO akan dikurangi dengan *mean* GS. Semakin besar kesenjangan nilai di antara keduanya, maka semakin puas pembaca dalam menggunakan media. Begitupula sebaliknya, semakin kecil kesenjangan nilai diantara kedua maka dapat disimpulkan bahwa penonton puas dengan media yang digunakan.

Apabila hasil pengurangan > 0 , maka disimpulkan bahwa hasil positif yang berarti penonton merasa puas hingga lebih puas dengan *podcast* di Era.id. Sedangkan apabila hasil pengukuran < 0 , maka disimpulkan bahwa hasil negatif yang berarti pendengar tidak puas dengan *podcast* di Era.id atau merasa bahwa kebutuhan akan informasi dari *podcast* di Era.id tersebut sekedar terpenuhi.

U M N
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A