



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Dalam penelitian yang berjudul “Tingkat Kepuasan Pengguna Visual Interaktif Kompas (VIK) Seri Virion” ini, peneliti menggunakan pendekatan kuantitatif. Menurut Given (2008, p. 713), pendekatan kuantitatif dilakukan tidak dengan secara naratif, melainkan dengan menganalisis, mengumpulkan, dan menampilkan data dalam bentuk numerik.

Penelitian kuantitatif menekankan pada fenomena objektif karena menggunakan instrumen yang telah diuji realibilitas dan validitasnya. Menurut Neuman (2014, p. 17), reliabilitas adalah salah satu kunci dari faktor dari pendekatan ini. Biasanya penelitian ini mengukur konsistensi untuk menentukan reliabilitas dari suatu partikel instrument yang digunakan.

Penelitian ini memiliki paradigma positivistik, yang mengasumsikan bahwa realitas merupakan suatu yang nyata dan bersifat apa adanya. Menurut Neuman (2014, p. 97), paradigma ini juga menjelaskan segala hal memiliki hubungan sebab-akibat. Positivistik biasanya digunakan dalam penelitian kuantitatif untuk eksperimen, survei, dan statistik.

Penelitian ini bersifat deskriptif karena melihat tingkat kepuasan pengguna Visual Interaktif Kompas (VIK) seri Virion. Menurut Neuman (2014, p. 38), penelitian deskriptif menyajikan gambaran detail spesifik dari suatu situasi, latar sosial, atau hubungan. Sifat ini juga membuat satu set kategori atau mengklasifikasikan jenis. Ia menambahkan, biasanya riset yang dilakukan merupakan survei, penelitian lapangan, analisis konten, dan penelitian sejarah komparatif. Fokus penelitian ini adalah “siapa” dan “bagaimana” (Neuman, 2014, p. 39). Menurut Sugiyono (2013, p. 35), penelitian deskriptif juga mencari nilai variabel mandiri atau variabel yang berdiri sendiri, baik hanya satu variabel maupun lebih.

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Menurut Yusuf, metode survei merupakan suatu cara untuk mengumpulkan informasi dari responden yang dianggap sebagai populasi dengan menggunakan kuesioner atau interviu (Yusuf, 2014, p. 48). Survei dapat digunakan pada penelitian deskriptif, eksplanatif, dan eksploratif. Selain itu, metode ini juga dapat digunakan dengan berbagai bentuk, seperti wawancara melalui telepon, pengumpulan suara melalui internet, dan berbagai macam pertanyaan (Neuman, 2014, p. 316).

Penelitian ini akan membagikan kuesioner yang merupakan rangkaian pertanyaan yang berhubungan dengan topik tertentu kemudian diberikan kepada sekelompok orang untuk mendapatkan data. Karakteristik kuesioner yang baik yaitu 1) sesuai artinya jawaban yang disediakan dapat menjawab pertanyaan, 2) jelas artinya responden dapat mengerti pertanyaan yang diberikan, 3) tidak ambigu artinya memiliki pemahaman yang sama antara responden dan penanya (Stone, 1993, p. 1264). Kuesioner dibagikan kepada responden secara *online* menggunakan *Google Form*.

Metode survei dipilih karena metode ini akurat, dapat diandalkan, dan memiliki data yang valid. Kuesioner akan diberikan kepada responden untuk mendapatkan data. Penelitian mengenai tingkat kepuasan pengguna Visual Interaktif Kompas (VIK) edisi Virion menggunakan lima dimensi kepuasan milik Palmgreen, Wenner, dan Rayburn II. Kelima dimensi kepuasan itu adalah *general information seeking*, *decision utility*, *entertainment*, *interpersonal utility*, dan *parasocial interaction* (Palmgreen, Wenner, & Rayburn II, Relations between gratifications sought and obtained: A study of television news, 1980).

3.3 Populasi dan Sampel

Populasi merupakan area generalisasi objek/subjek yang memiliki karakteristik khusus yang ditentukan untuk diteliti setelah itu ditarik

kesimpulan (Sugiyono, 2013). Menurut Given (2008, p. 644), populasi adalah setiap pribadi yang sesuai dengan kriteria yang ditentukan peneliti untuk peserta penelitian.

Populasi pada penelitian ini merupakan generasi z yang berusia 18-24 tahun pada tahun 2021. Generasi ini menggambarkan mereka yang lahir pada 1995-2010 dan telah fasih teknologi (Wijoyo, Indrawan, & Cahyono, 2020, pp. 1-2). Pembaca Visual Interaktif Kompas (VIK) sebesar 26% berusia 18-24 tahun (A. Galuh, komunikasi pribadi, 10 September 2021). Oleh karena itu, penelitian ini memilih responden generasi z karena pembaca VIK kebanyakan berusia 18 hingga 24 tahun.

Selain itu, peneliti juga menentukan wilayah untuk pengambilan sampel yaitu di Jakarta. Daerah Khusus Ibukota Jakarta dipilih karena pembaca VIK 29% merupakan yang tinggal di Jakarta (Galuh, 2021). Jika digabungkan, penelitian ini mengambil sampel generasi z berusia 18-24 tahun yang tinggal di Jakarta.

Setelah ditentukan populasinya, berikutnya adalah pengambilan sampel. Menurut Given (2008, p. 797), sampel adalah kumpulan sumber data aktual yang diambil dari populasi sumber data potensial yang lebih besar. Ia juga menjelaskan bahwa teknik sampel dibagi menjadi dua yaitu *probability sampling* dan *non probability sampling*. Penentuan jumlah sampel yang akan diambil menggunakan rumus Slovin. Rumus ini mudah dan sederhana untuk menghitung sampel. Berikut ini merupakan rumus Slovin.

$$n = \frac{N}{1+N(e)^2} \quad (3.1)$$

Keterangan:

n = jumlah sampel

N = jumlah populasi

e = toleransi kesalahan

Diambil dari sensus penduduk yang dilakukan oleh Badan Pusat Statistik DKI Jakarta ini merupakan jumlah penduduk di daerah tersebut menurut usia. Dikarenakan penelitian ini memilih sampel yang berusia 18-24

tahun, rentang usia yang cocok dengan data dari BPS yaitu 15-19 dan 20-24.

Jumlah penduduk daerah tersebut sebagai berikut:

Tabel 3.1 Jumlah Penduduk Usia 15-24 di Daerah Jakarta

Usia	Daerah (Jakarta)
15-19	825.828
20-24	818.069
total	1.643.897

Sumber: Provinsi DKI Jakarta dalam Angka 2021

Jadi seluruh penduduk Jakarta yang usia 15 – 24 tahun sebesar 1.643.897 orang. Kemudian, total tersebut dimasukkan ke dalam rumus Slovin untuk didapatkan sampelnya. Peneliti menggunakan batas toleransi kesalahan sebesar 5%. Sehingga berikut ini perhitungan sampel menggunakan rumus Slovin.

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2}$$
$$n = \frac{1.643.897}{1+(1.643.897 \times (0,05)^2)}$$
$$n = \frac{1.643.897}{4110,7425}$$
$$n = 399,90 \sim 400 \quad (3.2)$$

Berdasarkan perhitungan di atas, penelitian ini membutuhkan responden yang berusia 18 – 24 tahun di wilayah Jakarta sebesar 400 orang.

Teknik sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah *purposive sampling*. Teknik ini merupakan teknik *non-probability sampling*. Menurut Hermawan (2019), *purposive sampling* merupakan teknik pengambilan sampel dengan pertimbangan tertentu. Teknik ini juga melihat pengambilan sampel sebagai serangkaian pilihan strategis tentang dengan siapa, di mana, dan bagaimana seseorang melakukan penelitian (Given, 2008, p. 697). Teknik *purposive sampling* digunakan karena peneliti memiliki kriteria untuk responden penelitian ini. Kriteria tersebut yaitu generasi Z dengan rentang usia 18 – 24 tahun dan berdomisili di Daerah Khusus Ibukota Jakarta.

3.4 Operasionalisasi Konsep

Operasionalisasi konsep dilakukan untuk mengukur variabel agar mendapatkan variabel beserta indikator-indikatornya. Peneliti kuantitatif memerlukan operasionalisasi variabel untuk mengukur tiap variabelnya.

Penelitian ini memiliki satu variabel yaitu tingkat kepuasan pengguna VIK. Selain itu, tingkat kepuasan yang didapatkan khalayak dipaparkan berdasarkan *gratification sought* (GS) dan *gratification obtained* (GO) pengguna VIK. GS merupakan motif dalam mengonsumsi media dan GO merupakan gratifikasi yang didapatkan dari pengalaman menggunakan media. Operasionalisasi variabel yang digunakan merupakan milik Palmgreen, Wenner, dan Jayburn II yang digabungkan dengan peneliti lain seperti Dobos, Henningham, dan Levy & Windahl (Palmgreen, Wenner, & Rayburn II, 1980, pp-169-170 ; Henningham, 1982, p. 419 ; Dobos, 1988, pp. 340-342 ; Levy & Windahl, 1984, p. 69). Adanya kelima dimensi tersebut yaitu.

Tabel 3.2 Operasionalisasi Variabel *Gratification Sought*

Variabel	Dimensi	Indikator	Item
Motif pengguna Visual Interaktif Kompas (VIK) seri Virion	General Information Seeking (Mencari Informasi Umum)	Pembaca ditandakan memiliki motif informasi apabila keinginan mereka membaca konten COVID-19 di VIK untuk: <ul style="list-style-type: none"> - Tetap <i>up to date</i> dengan isu COVID terkini. - Mempercayai informasi seputar COVID. - Memahami secara detail informasi mengenai COVID-19. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya membaca Virion di Visual Interaktif Kompas (VIK) untuk tetap <i>up to date</i> dengan isu COVID-19 terkini. 2. Saya membaca Virion di VIK karena ingin dapat mempercayai informasi COVID-19 yang disajikan. 3. Saya membaca Virion di VIK untuk memahami secara detail dan mendalam isu COVID-19.
	Decisional Utility	Pembaca ditandakan memiliki motif kegunaan	4. Saya membaca Virion di VIK

	(Kegunaan Keputusan)	<p>keputusan apabila keinginan mereka membaca konten COVID-19 di VIK untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memahami apa yang dilakukan pemerintah mengenai COVID-19. - Membantu mengambil keputusan atas isu COVID-19. - Mencari tahu isu COVID-19 yang memberikan dampak kepada orang lain dan diri sendiri. 	<p>karena ingin dapat memahami apa yang dilakukan pemerintah dalam menangani kasus COVID-19 seperti vaksin, menggunakan masker, dan bahaya COVID-19.</p> <p>5. Saya membaca Virion di VIK agar dapat membantu mengambil keputusan untuk vaksin dan dan memakai masker.</p> <p>6. Saya membaca Virion di VIK untuk mencari tahu pentingnya vaksin, penggunaan masker, dan bahaya COVID-19 kepada orang lain dan diri sendiri.</p>
	Entertainment (Hiburan)	<p>Pembaca ditandakan memiliki motif hiburan apabila keinginan mereka membaca konten COVID-19 di VIK:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Informasi COVID-19 dikemas lebih menarik dan menghibur. - Untuk menghilangkan rasa bosan. - Karena biasanya dramatis. 	<p>7. Saya membaca Virion di VIK karena informasi mengenai COVID-19 dikemas dengan interaktif dan menghibur.</p> <p>8. Saya membaca Virion di VIK karena ingin mencari hiburan di saat jenuh atas berita COVID-19 lainnya.</p> <p>9. Saya membaca artikel Virion di VIK mengenai COVID-19 karena</p>

			dibuat dramatis.
	Interpersonal Utility (Kegunaan Pribadi)	<p>Pembaca ditandakan memiliki motif kegunaan pribadi apabila keinginan mereka membaca konten COVID-19 di VIK:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membagikan informasi COVID-19 kepada orang lain. - Memberikan informasi COVID-19 yang menarik untuk dibicarakan dengan orang lain. - Berbagi sudut pandang tentang COVID-19 dengan orang lain. 	<p>10. Saya membaca Virion di VIK karena ingin membagikan informasi penggunaan masker, bahaya COVID-19, dan vaksin kepada orang lain.</p> <p>11. Saya membaca Virion di VIK karena ingin membahas hal yang menarik mengenai vaksin, penggunaan masker, dan COVID-19 dengan orang lain.</p> <p>12. Saya membaca Virion di VIK untuk dapat berbagi sudut pandang tentang penggunaan masker dan vaksin dengan orang lain.</p>
	Parasocial Interaction (Interaksi Sosial)	<p>Pembaca ditandakan memiliki motif interaksi sosial apabila keinginan mereka membaca konten COVID-19 di VIK:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membandingkan pendapat diri sendiri tentang COVID-19 dengan narasumber terkait. - Melihat bagaimana jurnalis menulis isu COVID-19 secara manusiawi. - Kenal dengan tokoh yang diberitakan. 	<p>13. Saya membaca Virion di VIK karena ingin membandingkan pendapat atau ide mengenai COVID-19 dengan narasumber atau ahli terkait.</p> <p>14. Saya membaca Virion di VIK karena ingin melihat jurnalis menulis berita COVID-19 secara manusiawi.</p> <p>15. Saya membaca</p>

			Virion di VIK karena merasa kenal dengan tokoh semasa COVID-19 yang diberitakan.
--	--	--	--

Tabel 3.3 Operasionalisasi Variabel *Gratification Obtained*

Variabel	Dimensi	Indikator	Item
Kepuasan pembaca setelah menggunakan Visual Interaktif Kompas (VIK) seri Virion	General Information Seeking (Mencari Informasi Umum)	<p>Pembaca ditandakan mendapatkan kepuasan informasi apabila keinginan mereka membaca konten COVID-19 di VIK untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Tetap <i>up to date</i> dengan isu COVID terkini. - Mempercayai informasi seputar COVID. - Memahami secara detail informasi mengenai COVID-19. 	<p>16. Setelah membaca Virion di Visual Interaktif Kompas (VIK), saya merasa <i>up to date</i> dengan isu COVID-19 terkini.</p> <p>17. Setelah membaca Virion di VIK, saya merasa dapat mempercayai informasi penggunaan masker, bahaya COVID-19, dan guna vaksin yang disajikan.</p> <p>18. Setelah membaca Virion di VIK, saya jadi memahami berita mengenai COVID-19 secara detail dan mendalam.</p>
	Decisional Utility (Kegunaan Keputusan)	<p>Pembaca ditandakan mendapatkan motif kegunaan keputusan apabila keinginan mereka membaca konten COVID-19 di VIK untuk:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Memahami apa yang dilakukan 	<p>19. Setelah membaca Virion di VIK, saya jadi memahami hal apa saja yang telah dilakukan pemerintah atas isu COVID-19</p>

		<p>pemerintah mengenai COVID-19.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membantu mengambil keputusan atas isu COVID-19. - Mencari tahu isu COVID-19 yang memberikan dampak kepada orang lain dan diri sendiri. 	<p>seperti vaksin, menggunakan masker, dan bahaya COVID-19.</p> <p>20. Setelah membaca Virion di VIK, saya dapat mengambil keputusan untuk vaksin dan dan memakai masker.</p> <p>21. Setelah membaca Virion di VIK, saya dapat mengetahui pentingnya vaksin, penggunaan masker, dan bahaya COVID-19 untuk diri sendiri dan orang lain.</p>
	Entertainment (Hiburan)	<p>Pembaca ditandakan memiliki motif hiburan apabila keinginan mereka membaca konten COVID-19 di VIK:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Informasi COVID-19 dikemas lebih menarik dan menghibur. - Untuk menghilangkan rasa bosan. - Karena biasanya dramatis. 	<p>22. Setelah membaca Virion di VIK, saya merasa informasi mengenai COVID-19 dikemas dengan interaktif dan menghibur.</p> <p>23. Setelah membaca Virion di VIK, saya dapat menghibur diri di saat jenuh atas berita COVID-19 lainnya.</p> <p>24. Setelah</p>

		membaca artikel Virion di VIK mengenai COVID-19, saya merasa beritanya dibuat secara dramatis.
Interpersonal Utility (Kegunaan Pribadi)	<p>Pembaca ditandakan memiliki motif kegunaan pribadi apabila keinginan mereka membaca konten COVID-19 di VIK:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membagikan informasi COVID-19 kepada orang lain. - Memberikan informasi COVID-19 yang menarik untuk dibicarakan dengan orang lain. - Berbagi sudut pandang tentang COVID-19 dengan orang lain. 	<p>25. Saya dapat membagikan informasi penggunaan masker, bahaya COVID-19, dan vaksin kepada orang lain setelah membaca Virion di VIK.</p> <p>26. Saya dapat membahas hal yang menarik mengenai vaksin, penggunaan masker, dan COVID-19 dengan orang lain setelah membaca Virion di VIK.</p> <p>27. Saya dapat berbagi sudut pandang tentang penggunaan masker dan vaksin dengan orang lain setelah membaca Virion di VIK.</p>
Parasocial Interaction (Interaksi Sosial)	<p>Pembaca ditandakan memiliki motif interaksi sosial apabila keinginan mereka membaca konten COVID-19 di VIK:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membandingkan pendapat diri sendiri tentang COVID-19 dengan narasumber 	<p>28. Saya dapat membandingkan pendapat atau ide mengenai COVID-19 dengan narasumber atau ahli terkait setelah membaca Virion</p>

		terkait. - Melihat bagaimana jurnalis menulis suatu peristiwa secara manusiawi. - Kenal dengan tokoh yang diberitakan.	di VIK. 29. Saya dapat melihat artikel COVID-19 pada seri Virion di VIK ditulis secara manusiawi oleh jurnalis. 30. Setelah membaca Virion di VIK, saya mengenali tokoh semasa COVID-19 yang diberitakan.
--	--	--	---

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber sekunder merupakan sumber yang didapatkan secara tidak langsung diberikan pada pengumpul data atau biasa disebut sumber kedua (Sugiyono, 2015, p. 193). Data yang didapatkan merupakan hasil studi literatur seperti skripsi, jurnal, buku, dan internet. Penelitian ini menggunakan beberapa buku, skripsi, dan jurnal sebagai penelitian terdahulu serta referensi teori.

Data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2015, p. 193). Pengumpulan data untuk penelitian kuantitatif ada tiga teknik yaitu wawancara, kuesioner, dan observasi. Penelitian ini menggunakan kuesioner (angket) yang berisikan pertanyaan-pertanyaan dengan variabel yang sudah pasti kemudian diajukan kepada responden. Peneliti memilih teknik tersebut karena caranya efisien untuk mengumpulkan pandangan kelompok besar dalam waktu yang singkat.

Kuesioner akan dibagikan secara online menggunakan *Google Form*. Pembagian survei secara *online* juga membantu peneliti lebih cepat mengumpulkan jawaban. Responden hanya perlu meng-klik *link* yang

disediakan untuk ditunjukkan langsung ke *form*, menjawab pertanyaan yang diberikan, dan mengumpulkan survei *online* mereka.

Agar responden sesuai dengan sampel yang peneliti tentukan, adanya usia dan daerah yang harus diisi oleh responden dalam *Google Form* tersebut. Responden yang mengisi kuesioner akan diberikan pilihan mengenai tempat tinggal, yaitu daerah Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi. Kemudian, mereka yang tinggal di Jakarta dapat mengisi kode pos dan nama kota tempat mereka tinggal sekarang. Jika responden mengisi daerah di luar Jakarta, tidak dapat melanjutkan mengisi kuesioner.

Kuesioner memiliki beberapa cara untuk menjawab yaitu ya atau tidak, terbuka-tertutup, dan 5 poin skala *likert* (Given, 2008, p. 291). Penelitian ini menggunakan skala *likert*. Menurut Sugiyono (2013, p. 93) skala *likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala *likert* menggunakan lima titik pilihan untuk setiap pertanyaan yang diajukan. Namun, skala ini juga memiliki pilihan *alternative* model yaitu model skala tiga, skala empat, dan skala lima.

Pada penelitian ini digunakan model skala empat. Empat titik itu mulai dari sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Pemilihan skala empat ini agar responden tidak dapat bersikap “netral” dalam menjawab fenomena sosial. Karena itu, mereka harus menjawab antara sangat tidak setuju hingga sangat setuju. Skala ini nantinya yang akan melihat kepuasan apa saja yang dicari dan didapatkan serta mengukur tingkat kepuasan pengguna Visual Interaktif Kompas (VIK). Responden akan memilih jawaban yang sesuai dengan realitas yang dialami. Penilaian akan dijelaskan sebagai berikut:

Sangat setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak setuju (TS)	2
Sangat tidak setuju (STS)	1

3.6 Teknik Pengukuran Data

3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk menguji tingkat kevalidan suatu instrumen. Menurut Neuman (2014, p. 215), uji validitas memberitahu peneliti seberapa baik definisi konseptual dan operasional bertautan satu sama lain. Suatu instrumen dikatakan valid jika memiliki nilai validitas yang tinggi dan dikatakan tidak valid jika nilai validitas rendah. Selain itu, instrument dinyatakan valid saat instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2015, p. 173).

Uji coba instrumen dilakukan pada responden yang digunakan sebagai sampel uji coba. Peneliti memilih 30 responden sebagai uji coba instrumen karena jumlah tersebut adalah yang paling sedikit untuk uji instrumen (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016). Menurut Sugiyono (2012, p. 146-147), jika skor total yang didapatkan besar artinya butir instrumen tersebut valid. Pengukuran uji validitas juga diuji dengan cara skor total dikolerasikan dengan skor tiap-tiap pertanyaan. Skala *likert* yang digunakan bertindak sebagai nilai dari butir pertanyaan. Pengujian validitas ini menggunakan korelasi *product moment* dengan alat bantu *Statistical Package for Social Science (SPSS)*.

Berikut ini merupakan hasil uji validitas variabel GS dan GO dengan menggunakan sampel sebanyak 30 responden. Jika *r* hitung lebih besar dari *r* tabel, instrumen tersebut dinyatakan valid. Dalam penelitian ini *r* hitung yang digunakan sesuai dengan rumus $df = (N-2)$ dengan tingkat signifikansi 5% (0,05). *R* tabel yang didapatkan yaitu 0,3610.

Tabel 3.4 Hasil Uji Validitas Variabel *Gratification Sought (GS)*

No. Item	R Hitung	R Tabel	Hasil
1.	0,792	0,3610	Valid
2.	0,784	0,3610	Valid
3.	0,763	0,3610	Valid

4.	0,866	0,3610	Valid
5.	0,837	0,3610	Valid
6.	0,831	0,3610	Valid
7.	0,676	0,3610	Valid
8.	0,629	0,3610	Valid
9.	0,711	0,3610	Valid
10.	0,883	0,3610	Valid
11.	0,843	0,3610	Valid
12.	0,867	0,3610	Valid
13.	0,831	0,3610	Valid
14.	0,834	0,3610	Valid
15.	0,529	0,3610	Valid

Dari data tabel 3.4, kelima belas item pertanyaan dari dimensi gratifikasi untuk kepuasan yang dicari (GS) mendapatkan hasil yang valid. Semuanya memiliki r hitung yang lebih besar dari r tabel. Oleh karena itu, lima belas item tersebut diikut sertakan untuk analisis selanjutnya.

Tabel 3.5 Hasil Uji Validitas Variabel *Gratification Obtained* (GO)

No. Item	R Hitung	R Tabel	Hasil
16.	0,879	0,3610	Valid
17.	0,781	0,3610	Valid
18.	0,795	0,3610	Valid
19.	0,854	0,3610	Valid
20.	0,848	0,3610	Valid
21.	0,930	0,3610	Valid
22.	0,731	0,3610	Valid
23.	0,850	0,3610	Valid
24.	0,363	0,3610	Valid
25.	0,877	0,3610	Valid
26.	0,914	0,3610	Valid
27.	0,863	0,3610	Valid
28.	0,784	0,3610	Valid
29.	0,871	0,3610	Valid
30.	0,740	0,3610	Valid

Tabel 3.5 menunjukkan, lima belas item pertanyaan untuk kepuasan yang didapatkan (GO) juga mendapatkan hasil yang valid. R hitung tiap item lebih besar dari r tabel. Secara keseluruhan item GS

dan GO hasilnya valid. Oleh karena itu, semuanya akan digunakan untuk analisis lebih lanjut.

3.6.2 Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan setelah uji validitas. Alat ukur yang stabil, dapat diandalkan, dan juga tetap artinya reliabel. Menurut Neuman (2014, p. 212), reliabilitas adalah hasil numerik yang diperoleh suatu indikator tidak beragam karena karakteristik proses pengukuran atau alat ukur itu sendiri sehingga menunjukkan hal yang sama diulang dalam kondisi yang identic atau sangat mirip. Uji reliabilitas menggunakan teknik *internal consistency*. Sugiyono (2015, p. 185) menjelaskan teknik ini hanya menguji instrumen sekali saja dan kemudian dianalisis dengan teknik tertentu

Metode yang digunakan untuk uji reliabilitas instrumen pada penelitian ini adalah metode *Cronbach Alpha*. Menurut Ghozali (2011, p. 48), jika nilai *Cronbach Alpha* lebih besar dari 0,6 ($>0,6$) artinya variabel yang diuji reliabel (dalam Gunawan, 2016, p. 3). Berikut ini hasil uji reliabilitas untuk GS dan GO menggunakan SPSS dengan sampel sebanyak 30 responden.

Tabel 3.6 Hasil Uji Reliabilitas *Gratification Sought* (GS)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,956	15

Bedasarkan tabel 3.6, hasil *cronbach* yaitu 0,956. Artinya lebih besar dari 0,6 ($0,956 > 0,6$) sehingga untuk 15 item kepuasan yang dicari (GS) reliabel. Untuk kepuasan yang didapatkan GO hasilnya sebagai berikut.

Tabel 3.7 Hasil Uji Reliabilitas *Gratification Obtained* (GO)

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,962	15

Tabel 3.7 menunjukkan lima belas item pertanyaan untuk kepuasan yang didapatkan juga reliabel. Dikarenakan hasil *Cronbach Alpha* sebesar 0,962 yang artinya lebih besar dari 0,6 ($0,962 > 0,6$). Secara keseluruhan, tiga puluh item pertanyaan GS dan GO reliabel.

3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah salah satu proses penelitian yang dilakukan setelah semua data dikumpulkan secara lengkap untuk memecahkan masalah (Muhson, 2006). Penelitian ini bersifat deskriptif oleh karena itu analisisnya pun deskriptif. Menurut Neuman, statistik deskriptif dapat dikategorikan ke dalam banyaknya variabel yaitu univariat, bivariat, dan multivariat. Peneliti menggunakan satu variabel. Statistik deskriptif juga dilakukan untuk menganalisis data yang telah dikumpulkan dengan cara mendeskripsikan sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang digeneralisasi (Sugiyono, 2015, pp. 207-208).

Peneliti akan menggunakan distribusi frekuensi untuk membantu mengumpulkan data responden yang diperoleh. Neuman menjelaskan distribusi ini dapat digunakan untuk nominal, ordinal, ataupun interval. Teknik ini digunakan untuk jawaban dalam bentuk nominal seperti jenis kelamin dan wilayah tempat tinggal.

Penelitian ini mengukur tingkat dan melihat kesenjangan kepuasan. Semakin besar kesenjangan *mean* skor artinya media tersebut semakin tidak memuaskan penggunaannya. Melihat kesenjangan kepuasan juga berdasarkan *Gratification Sought* dan *Gratification Obtained*. Jika *mean* skor GS lebih besar dari *mean* skor GO ($GS > GO$), artinya media tersebut tidak memuaskan penggunaannya. Sedangkan, jika *mean* skor GS lebih kecil dari *mean* skor GO ($GS < GO$) artinya media tersebut memuaskan khalayaknya (Kriyantono, 2006, p. 217).