

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Paradigma Penelitian

Paradigma didefinisikan oleh Kuhn sebagai ‘budaya penelitian dengan seperangkat keyakinan, nilai, dan asumsi yang dimiliki komunitas peneliti mengenai sifat dan pelaksanaan penelitian’ (1977, dikutip dalam Antwi & Hamza, 2015, p. 218). Kaushik dan Walsh (2019) mengartikan paradigma sebagai alat konseptual dan praktis yang berguna untuk menyelesaikan masalah penelitian (p. 255). Dari kedua definisi ini, dapat disimpulkan bahwa paradigma merupakan budaya penelitian yang sudah disepakati peneliti untuk mendapatkan jawaban dari masalah penelitian.

Penelitian ini akan menggunakan paradigma positivisme, yakni ‘filsafat ilmu yang berpendapat bahwa teori yang dibangun dengan tepat dapat diverifikasi atau disalahkan secara ketat oleh data empiris’ (Littlejohn & Foss, 2009, p. 658). Menurut Hidayat (2002), paradigma positivisme memiliki tiga karakteristik, yaitu

1. Peneliti menempatkan diri sebagai *value free researcher*. Maksudnya, ada pemisahan antara subjektivitas peneliti dan fakta objektif yang diteliti (p. 208).
2. Penelitian dimulai karena terdapat asumsi adanya realitas sosial yang objektif. Dengan demikian, penelitian harus bersifat objektif (p. 208).
3. Paradigma mempunyai kriteria penilaian kualitas penelitian (*goodness criteria*). Kriteria penilaian paradigma satu tidak digunakan untuk menilai penelitian dengan paradigma yang berbeda (p. 208).

Peneliti menggunakan paradigma positivisme karena penelitian ini bertujuan untuk memetakan jenis konten media *game* di Indonesia. Jadi, penelitian yang dilakukan harus bebas dari subjektivitas peneliti dan hasilnya dipaparkan sebagaimana adanya.

#### 3.2 Jenis dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif, yakni pendekatan empiris yang mengumpulkan dan menganalisis data dalam bentuk numerik (Given, 2008, p. 713). Pendekatan penelitian ini digunakan untuk menjawab pertanyaan ‘siapa?’ dan ‘apa?’, sedangkan pertanyaan ‘mengapa’ dan ‘bagaimana’ dijawab oleh pendekatan kualitatif (p. xxix).

Williams (2007) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif terbebas dari pengaruh atau subjektivitas peneliti. Melalui objektivitas yang terungkap dalam data yang dikumpulkan, penelitian dapat menciptakan sebuah makna (p. 66).

Pendekatan kuantitatif tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan (Daniel, 2016). Kelebihannya, pendekatan ini menggunakan alat berupa data statistik untuk menghemat waktu dan sumber daya. Tidak hanya itu, hasil penelitian kuantitatif juga dapat digeneralisasi dan ditiru (*replicable*). Kekurangannya, peneliti tidak memiliki kedekatan dengan objek yang diteliti, sehingga sulit dilakukan penelitian yang lebih dalam dan terperinci (p. 94).

Sifat penelitian ini adalah deskriptif. Dalam penelitian deskriptif, peneliti berusaha menggambarkan suatu fenomena dan ciri-cirinya (Nassaji, 2015). Hal ini memiliki arti bahwa penelitian deskriptif tidak menempatkan perhatiannya untuk mencari tahu bagaimana dan mengapa suatu fenomena terjadi (p. 129).

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan sifat deskriptif karena tujuan utama penelitian ini adalah memetakan jenis konten media *game* di Indonesia. Peneliti merasa pemetaan tren dan kecenderungan konten menjadi penting. Namun, penelitian ini hanya akan memetakan saja, tidak sampai mencari tahu alasan adanya kecenderungan atau tren dalam pembuatan konten.

### **3.3 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi kuantitatif. Menurut Eriyanto (2011), analisis isi kuantitatif adalah ‘analisis yang dipakai untuk mengukur aspek-aspek tertentu dari isi yang dilakukan secara kuantitatif’ (p. 1). Dari pengukuran tersebut, dapat ditemukanlah gambaran karakteristik dan simpulan dari isi yang diteliti (p. 15). Eriyanto (2011) membagi ciri-ciri analisis isi kuantitatif menjadi enam, yaitu

1. Objektif. Hasil analisis isi tidak mengandung subjektivitas dari peneliti sehingga penelitian dapat disebut objektif (p. 16).
2. Sistematis. Semua tahapan penelitian dirumuskan dengan jelas dan sistematis. Setiap bagian dari penelitian saling berkaitan, seperti variabel dan teori (p. 19).
3. Replikabel. Penelitian dapat diulang dan dapat menemukan hasil yang sama sepanjang penelitian tersebut mengaplikasikan bahan dan teknik yang sama (p. 21).
4. Isi yang tampak (*manifest*). Analisis isi hanya melihat isi yang tampak dan nyata, sedangkan pesan tersembunyi yang membutuhkan interpretasi tidak dilihat (pp. 23-24, 28).
5. Perangkuman. Analisis isi tidak menyajikan isi secara detail, tetapi merangkum karakteristik dari suatu pesan (p. 29).
6. Generalisasi. Analisis isi berpretensi untuk melakukan generalisasi dan memberikan gambaran populasi (p. 30).

Peneliti menggunakan analisis isi kuantitatif karena metode ini sangat cocok digunakan untuk memetakan isi atau pesan. Dalam konteks penelitian ini, peneliti memetakan jenis konten media *game*.

### **3.4 Populasi dan Sampel**

#### **3.4.1 Populasi**

Dalam sebuah penelitian yang mengaplikasikan metode analisis isi kuantitatif, penentuan populasi dan sampel menjadi sangat penting. Menurut Eriyanto (2011), populasi adalah semua anggota dari objek yang ingin diketahui isinya (p. 109).

Populasi masih bersifat abstrak (Eriyanto, 2011). Oleh sebab itu, populasi yang abstrak didefinisikan secara jelas sehingga menjadi populasi sasaran (p. 109). Perumusan populasi sasaran akan membantu peneliti dalam membedakan mana yang termasuk anggota populasi dan yang tidak (p. 110).

Mengingat tujuan penelitian ini yang ingin memetakan tren konten dalam jurnalisme *game* di Indonesia, maka populasinya adalah semua artikel

yang dimuat dalam media *game* di Indonesia. Media *game* perlu dibedakan dengan media arus utama yang memiliki kanal *game*, karena media *game* memiliki fokus dalam pembahasan *game*, sedangkan media arus utama memiliki banyak kanal dan *tag*, mulai dari ekonomi, politik, selebritas, sampai *game*. Contoh media *game* adalah *Duniagames.co.id*, sedangkan contoh media arus utama dengan kanal *game* adalah *Liputan6.com*. Untuk mengetahui apakah media memiliki fokus *game* atau tidak, peneliti dapat melihat dari konten yang disajikan media tersebut, nama media tersebut, dan halaman ‘Tentang Kami’ setiap media tersebut.

Peneliti melakukan penelusuran dan menemukan 23 media *game* dengan peringkat yang jelas di *Alexa.com*. Penting untuk diketahui bahwa semua media yang ditemukan peneliti belum terdaftar di dewan pers. Berikut adalah tabel nama media *game* di Indonesia berdasarkan peringkatnya di *Alexa.com* per 20 Februari 2022.

Tabel 3.1 Daftar Media *Game* di Indonesia berdasarkan Peringkat *Alexa.com*

No.	Nama Media	Peringkat di Indonesia
1	<i>Duniagames.co.id</i>	96
2	<i>Kotakgame.com</i>	343
3	<i>GGWP.ID</i>	874
4	<i>Gamebrott.com</i>	1414
5	<i>Esportsku.com</i>	3684
6	<i>Indoesports.com</i>	4498
7	<i>Inigame.id</i>	5387
8	<i>Jagatplay.com</i>	5811
9	<i>Gamedaim.com</i>	6370
10	<i>Hybrid.co.id</i>	7399
11	<i>Oneesports.id</i>	7848
12	<i>Gamerwk.com</i>	9758
13	<i>Revivaltv.id</i>	10685
14	<i>Esports.id</i>	10827
15	<i>Gameholic.id</i>	11566
16	<i>Kabargames.id</i>	12335
17	<i>Esportsnesia.com</i>	13084
18	<i>Ligagame.tv</i>	14205
19	<i>Upstation.asia</i>	17898
20	<i>Gamestation.co.id</i>	18972
21	<i>Indogamers.id</i>	21752
22	<i>Gamefinity.id</i>	26905
23	<i>Gamefever.co.id</i>	29150

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel di atas, peneliti mengambil sebagian media saja untuk diteliti. Peneliti tidak melakukan *total sampling* mengingat keterbatasan waktu dalam melakukan penelitian. Dalam pemilihan media, peneliti melakukan pengelompokan berdasarkan aturan statistik, yakni kuartil data tunggal. Hal ini dilakukan agar setiap peringkat media dapat terwakili. Menurut Hidayati et al. (2019), kuartil merupakan nilai yang memecahkan kelompok data menjadi empat bagian yang sama (p. 43). Untuk menentukan posisi kuartil, peneliti mengurutkan media *game* di Indonesia dari angka 1 sampai 23. Selanjutnya, peneliti mencari letak kuartil dengan rumus data ganjil karena terdapat 23 media *game*. Berikut rumus data ganjil yang digunakan peneliti,

$$\text{Letak } Q_i = \frac{i(n+1)}{4} \quad (3.1)$$

Keterangan:

$Q_i$  : Kuartil ke- $i$

$n$  : Banyaknya data

(Hidayati et al., 2019, p. 43)

Setelah melakukan penghitungan, peneliti menemukan hasil sebagai berikut

$$\text{Letak } Q_1 = \frac{1(23+1)}{4} = 6$$

$$\text{Letak } Q_2 = \frac{2(23+1)}{4} = 12$$

$$\text{Letak } Q_3 = \frac{3(23+1)}{4} = 18$$

Berdasarkan penghitungan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa ketiga kuartil tersebut membagi media-media di Indonesia menjadi empat kelompok, yakni kelompok pertama yang terdiri dari media peringkat 1

sampai 6, kelompok kedua yang terdiri dari media peringkat 7 sampai 12, kelompok ketiga yang terdiri dari media peringkat 13 sampai 18, dan kelompok keempat yang terdiri dari media peringkat 19 sampai 23.

Peneliti menarik satu media sebagai perwakilan dari setiap kelompok dengan menggunakan sampel acak sederhana (*simple random sampling*). Eriyanto (2011) menjelaskan bahwa peneliti harus menyusun kerangka sampel dan daftar sampel sebelum menggunakan angka acak. Angka acak dapat diperoleh dari buku statistik, *software* komputer, dan situs seperti *Random.org* (p. 119).

Dengan bantuan *Random.org*, peneliti mendapatkan 4 media, yaitu *Kotakgame.com* dari kelompok pertama, *Jagatplay.com* dari kelompok kedua, *Revivaltv.id* dari kelompok ketiga, dan *Gamefinity.id* dari kelompok keempat.

Peneliti mengumpulkan semua artikel yang dimuat dalam periode empat minggu di bulan Januari. Tidak ada alasan khusus dalam memilih periode waktu ini, karena tujuan utama penelitian ini adalah untuk memetakan pola umum dalam media *game* di Indonesia. Peneliti melakukan penelusuran indeks berita keempat media dan mengumpulkan 512 artikel dari *Kotakgame.com*, 124 artikel dari *Jagatplay.com*, 302 artikel dari *Revivaltv.id*, dan 83 artikel dari *Gamefinity.id*. Artinya, terdapat total 1021 berita dari keempat media yang terpilih.

### **3.4.2 Sampel**

Pada dasarnya, sampel adalah anggota populasi (Eriyanto, 2011). Sampel digunakan karena analisis isi yang menggunakan semua anggota populasi (disebut juga sensus) terbilang mahal, melelahkan, dan membutuhkan waktu banyak. Dalam penggunaan sampel, peneliti tidak meneliti semua anggota populasi, tetapi hanya perwakilannya saja (p. 105).

Metode penarikan sampel dapat dibagi menjadi dua, yaitu penarikan sampel acak (*probability sampling*) dan penarikan sampel tidak acak (*non-probability sampling*) (Eriyanto, 2011). Peneliti menggunakan metode

penarikan sampel acak karena hasil analisis yang diperoleh dapat digeneralisasikan (p. 115).

Penarikan sampel acak dibagi menjadi empat, yaitu sampel acak sederhana, sampel acak sistematis, sampel acak stratifikasi, dan sampel acak bertingkat (Eriyanto, 2011). Dari keempat jenis penarikan sampel tersebut, peneliti menggunakan sampel acak sederhana karena jumlah populasi yang relatif kecil dan homogen (p. 118).

Sebelum melakukan *sampling*, peneliti harus menentukan jumlah sampelnya terlebih dahulu. Sehubungan dengan itu, peneliti menggunakan rumus penentuan jumlah sampel Eriyanto, yaitu

$$n = \frac{Z^2 \cdot [p(1-p)]N}{Z^2[p(1-p)] + (N-1) \cdot E^2} \quad (3.2)$$

Keterangan:

Z : Mengacu pada nilai z atau tingkat kepercayaan. Jika tingkat kepercayaan 90%, nilai z adalah 1,65. Jika 95%, nilai z adalah 1,96. Jika 99%, nilai z adalah 2,58.

p (1-p) : Variasi populasi. Dinyatakan dalam bentuk proporsi yang dibagi ke dalam dua bagian dengan total 100% (atau 1).

E : Kesalahan sampel yang dikehendaki (*sampling error*).

Misalnya *sampling error* 2% atau 0,02.

N : Jumlah populasi.

(Eriyanto, 2011, p. 167)

Peneliti memakai tingkat kepercayaan 95%, yang berarti kemungkinan hasil sampel sama dengan populasi adalah 95% (Eriyanto, 2011). Dengan demikian, kemungkinan salahnya adalah 5% (p. 166). Adapun proporsi populasinya 50:50, sehingga dapat dikatakan bahwa populasi terbagi ke dalam proporsi yang sama (p. 163). Berikut adalah penghitungannya untuk setiap media yang terpilih,

a. *Kotakgame.com*

$$n = \frac{1,96^2 \cdot [0,5 (1-0,5)]512}{1,96^2[0,5 (1-0,5)]+(512-1) \cdot 0,05^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,25 \cdot 512}{3,8416 \cdot 0,25+511 \cdot 0,0025}$$

$$n = \frac{491,7248}{0,9604+ 1,2775}$$

$$n = \frac{491,7248}{2,2379}$$

n = 219,725 (dibulatkan menjadi 220 sampel berita)

b. *Jagatplay.com*

$$n = \frac{1,96^2 \cdot [0,5 (1-0,5)]124}{1,96^2[0,5 (1-0,5)]+(124-1) \cdot 0,05^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,25 \cdot 124}{3,8416 \cdot 0,25+123 \cdot 0,0025}$$

$$n = \frac{119,0896}{0,9604+0,3075}$$

$$n = \frac{119,0896}{1,2679}$$

n = 93,926 (dibulatkan menjadi 94 sampel berita)

c. *Revivaltv.id*

$$n = \frac{1,96^2 \cdot [0,5 (1-0,5)]302}{1,96^2[0,5 (1-0,5)]+(302-1) \cdot 0,05^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,25 \cdot 302}{3,8416 \cdot 0,25+301 \cdot 0,0025}$$

$$n = \frac{290,0408}{0,9604+0,7525}$$

$$n = \frac{290,0408}{1,7129}$$

n = 169,32 (dibulatkan menjadi 169 sampel berita)

d. *Gamefinity.id*

$$n = \frac{1,96^2 \cdot [0,5 (1-0,5)]83}{1,96^2[0,5 (1-0,5)]+(83-1) \cdot 0,05^2}$$

$$n = \frac{3,8416 \cdot 0,25 \cdot 83}{3,8416 \cdot 0,25+82 \cdot 0,0025}$$

$$n = \frac{79,7132}{0,9604+0,205}$$

$$n = \frac{79,7132}{1,1654}$$

n = 68,399 (dibulatkan menjadi 68 sampel berita)

Berdasarkan penghitungan sebelumnya, ditemukan 551 berita. Lebih rincinya, peneliti memperoleh 220 berita dari *Kotakgame.com*, 94 berita dari *Jagatplay.com*, 169 berita dari *Revivaltv.id*, dan 68 berita dari *Gamefinity.id*.

Setelah mendapatkan jumlah sampel yang diperlukan dari keempat media, peneliti perlu menentukan berita apa saja yang akan dianalisis. Untuk itu, peneliti menggunakan sampel acak sederhana. Caranya, peneliti menggunakan situs *Random.org* untuk mendapatkan angka. Setelah itu, peneliti mencocokkan angka yang diperoleh dengan kerangka sampel keempat media yang sudah diurutkan berdasarkan tanggal penerbitan berita.

### 3.5 Operasionalisasi Konsep

Operasionalisasi konsep adalah proses penurunan konsep agar mampu diamati secara empiris, diukur, dan juga diteliti (Eriyanto, 2011). Konsep ini dioperasionalkan dari sesuatu yang abstrak menjadi sesuatu yang terlihat secara nyata (pp. 176-177).

Peneliti menggunakan berita sebagai konsep utama. Konsep tersebut langsung diturunkan menjadi variabel karena ada kalanya konsep tidak membutuhkan dimensi, terutama konsep yang dapat diukur langsung dengan indikator (Eriyanto, 2011, p. 183). Ketiga variabel tersebut dibagi menjadi jenis berita, tipe berita, dan berita kritis. Mencher (2010) melihat jenis berita yang terbagi menjadi *hard news* dan *soft news* dari sudut pandang aktualitas. Lebih jelasnya, *hard news* dilihat sebagai jenis berita yang umurnya pendek dan harus dilaporkan secepat mungkin. Hal ini berbeda dengan *soft news* yang memiliki umur yang panjang dan tidak harus segera diterbitkan (p. 219).

Selanjutnya, terdapat variabel tipe berita. Menurut Wahjuwibowo (2015), artikel dapat dibagi menjadi dua jika dilihat dari strukturnya, yaitu berita lempeng (*straight news*) dan *feature*. Berita lempeng menggunakan struktur piramida terbalik sehingga bagian terpenting dari suatu peristiwa ditempatkan pada

paragraf awal (p. 86). Di sisi lain, struktur penulisan *feature* tidak kaku dan tidak formal (p. 87). Maskell dan Perry (1999) membagi berita *feature* menjadi sepuluh tipe, yaitu *profiles*, *travel profiles*, *as-told-to stories*, *instructional articles*, *list articles*, *news feature stories*, *promotional articles*, *anecdotes*, *comment pieces*, dan *reviews* (pp. 55-61).

*Profiles* merupakan artikel yang berisi campuran informasi faktual dan cerita anekdot yang menggambarkan kehidupan seseorang (Maskell & Perry, 1999). Panjang artikel beragam, dapat berupa artikel singkat dengan jumlah kata mencapai 800, atau artikel yang lebih panjang dengan jumlah kata mencapai ribuan (p. 55).

*Travel profiles* adalah profil yang mempromosikan lokasi sambil menceritakan tentang tempat tersebut dan orang-orang yang menempatinya, berbeda dengan brosur wisata (Maskell & Perry, 1999, p. 56).

*As-told-to stories* didefinisikan Maskell dan Perry (1999) sebagai hasil wawancara yang ditulis dengan sudut pandang orang pertama, yakni sudut pandang orang yang diwawancarai (pp. 56-57).

*Instructional articles* dijelaskan sebagai artikel yang mengajarkan pembaca cara melakukan sesuatu (Maskell & Perry, 1999). Panjang artikel ini bervariasi, dari 200 sampai 1000 kata tergantung kesulitan topik yang dibahas (pp. 57-58).

*List articles* adalah artikel yang mengajarkan sesuatu kepada pembaca secara cepat, atau dapat juga memantik diskusi, seperti artikel tentang daftar lagu terbaik di dunia, pahlawan terhebat di dunia, dan penyakit paling mematikan sepanjang sejarah (Maskell & Perry, 1999, p. 58).

*News feature stories* adalah artikel yang membahas isu, tren, atau suatu terobosan secara lebih dalam (Maskell & Perry, 1999). Artikel ini pun menjawab pertanyaan terkait mengapa dan bagaimana (p. 59).

*Promotional articles* atau disebut juga *advertorials* adalah artikel yang mengiklankan suatu produk dan dikemas dalam bentuk *feature* (Maskell & Perry, 1999, p. 59).

*Anecdotes* merupakan cerita yang singkat dan bersifat pribadi (Maskell & Perry, 1999). Topiknya dapat bersifat ringan dan serius, panjang artikel jarang melebihi 1000 kata (p. 59).

*Comment pieces* diartikan sebagai sebuah opini terkait isu terkini yang didukung fakta dan kutipan (Maskell & Perry, 1999). *Comment pieces* umumnya ditulis oleh pakar atau ahli dalam topik yang dibahas (p. 60).

*Reviews* merupakan artikel yang memuat pujian atau kritikan yang didukung pengetahuan tentang subjek itu (Maskell & Perry, 1999). Panjang sebuah *review* beragam. Ada yang hanya mencapai 200 kata, ada pula yang mencapai 5000 kata (pp. 60-61).

Variabel terakhir dalam konsep berita adalah berita kritis. Menurut Benson (2010), berita disebut kritis apabila mengandung pernyataan kritis mengenai pihak pemangku kepentingan. Pernyataan kritis tersebut memiliki tujuan untuk menarik perhatian masyarakat luas terhadap berbagai kontroversi yang melibatkan pemegang kepentingan tersebut. Hal ini nantinya dapat saja mendorong adanya penyelidikan lanjutan (p. 4). Benson membagi kritik menjadi enam jenis, yaitu *administrative criticism*, *truth criticism*, *character criticism*, *policy criticism*, *ideology criticism*, dan *strategy criticism* (p. 10).

*Administrative criticism* merupakan kritik terhadap kegagalan dalam pelaksanaan tanggung jawab administratif, seperti korupsi atau kesalahan pengurusan (Benson, 2010, p. 10).

*Truth criticism* adalah kritik yang mengungkapkan kebohongan (Benson, 2010). Pengungkapan ini dibantu oleh data atau bukti-bukti lainnya (p. 10).

*Character criticism* adalah kritik yang menyerang orang-orang penting atau pemegang kekuasaan (Benson, 2010). Sebagai contoh, melakukan kritik terhadap kepribadian seseorang yang dianggap tidak etis atau bermoral (p. 10).

*Policy criticism* didefinisikan Benson (2010) sebagai kritik terhadap koherensi, kelayakan atau pembenaran setiap kebijakan. Tidak hanya itu, kritik ini membahas kegagalan kebijakan, baik kebijakan masa lalu maupun kebijakan yang sedang berlaku (p. 10).

*Ideology criticism* merupakan kritik yang lebih luas ketimbang *policy criticism* (Benson, 2010). *Ideology criticism* mencakup kritik terhadap seksisme, rasisme, fasisme, dan ideologi lainnya yang dipandang tidak baik (p. 10).

*Strategy criticism* adalah kritik terhadap tindakan atau strategi dalam pencapaian tujuan (Benson, 2010, p. 10).

Konsep, variabel, indikator, *item*, dan *sub-item* yang sudah dipaparkan sebelumnya dituangkan dalam bentuk tabel operasionalisasi konsep. Berikut adalah operasionalisasinya,

Tabel 3.2 Operasionalisasi Konsep

Konsep	Dimensi	Variabel	Indikator	Item	Sub-item
Berita	-	Jenis berita	Aktualitas berita	(1) <i>Hard news</i> (2) <i>Soft news</i>	-
		Tipe berita	Struktur penulisan berupa piramida terbalik	(1) <i>Straight news</i>	-
			Struktur penulisan tidak formal dan tidak kaku	(2) <i>Feature</i>	(1) <i>Profiles</i> (2) <i>Travel profiles</i> (3) <i>As-told-to stories</i> (4) <i>Instructional articles</i> (5) <i>List articles</i> (6) <i>News feature stories</i> (7) <i>Promotional articles</i> (8) <i>Anecdotes</i> (9) <i>Comment pieces</i> (10) <i>Reviews</i> (11) <i>Lain-lain</i>
		Berita kritis	Ada pernyataan kritis	(1) Berita kritis	(1) <i>Administrative criticism</i> (2) <i>Truth criticism</i> (3) <i>Character criticism</i> (4) <i>Policy criticism</i> (5) <i>Ideology criticism</i> (6) <i>Strategy criticism</i> (7) <i>Lain-lain</i>
			Tidak ada pernyataan kritis	(2) Bukan berita kritis	-

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

### 3.6 Teknik Pengumpulan Data

Priyono (2016) membagi teknik pengumpulan data menjadi survei, eksperimen, dan analisis isi untuk kuantitatif, serta penelitian lapangan, analisis wacana, dan perbandingan sejarah untuk kualitatif (p. 42). Peneliti pun menggunakan teknik analisis isi. Dalam analisis isi, peneliti menghitung jumlah tulisan tentang topik tertentu yang kemudian dihitung dengan alat bantu statistik (p. 43). Jadi, dapat ditarik kesimpulan bahwa peneliti menggunakan data primer.

Data primer didefinisikan oleh Kriyantono (2006) sebagai data yang didapat dari tangan pertama di lapangan (p. 41). Dalam konteks analisis isi, tangan pertama yang dimaksud adalah dokumentasi atau penghitungan yang dilakukan oleh peneliti (p. 42). Adapun data primer dalam penelitian ini adalah kumpulan berita dalam media *game Kotakgame.com, Jagatplay.com, Revivaltv.id, dan Gamefinity.id*.

Selain data primer, terdapat pula data sekunder, yakni data yang didapat dari tangan kedua yang mampu melengkapi data primer (Kriyantono, 2006, p. 42). Data sekunder penelitian ini adalah indikator-indikator jurnalisme kritis yang dikembangkan oleh Benson (2010).

### **3.7 Teknik Pengukuran Data**

#### **3.7.1 Uji Validitas**

Sebuah penelitian dengan metode analisis isi kuantitatif pastinya menggunakan alat ukur untuk mengukur konsep. Alat ukur ini harus mempunyai validitas yang tinggi (Eriyanto, 2011). Sebab, peneliti akan memperoleh hasil pengukuran yang salah jika menggunakan alat ukur yang tidak valid. Alhasil, temuan peneliti tidak dapat dipercaya (p. 259).

Terdapat berbagai jenis validitas yang dapat digunakan, yakni validitas permukaan (*face validity*), validitas isi (*content validity*), validitas kriteria (*criterion validity*), dan validitas konstruk (*construct validity*) (Priyono, 2016, pp. 87-90). Peneliti pun menggunakan validitas muka untuk memastikan alat ukur sesuai dengan konsep yang ingin diukur (Eriyanto, 2011, p. 260).

Eriyanto (2011) menjelaskan bahwa terdapat dua cara untuk mengetahui apakah alat ukur sudah sesuai dengan validitas muka atau tidak. Pertama, peneliti menelusuri apakah alat ukur diterima komunitas ilmiah (p. 262). Kedua, peneliti menguji alat ukur kepada ahli (p. 263). Dari kedua cara ini, peneliti memilih menggunakan cara pertama. Artinya, peneliti harus menelusuri sumber pustaka untuk menemukan apakah komunitas ilmiah sudah menerima variabel dan indikator yang sebelumnya telah dipaparkan peneliti.

Pertama, peneliti melakukan uji validitas terhadap variabel jenis berita dan indikator aktualitas berita. Peneliti menemukan bahwa terdapat sejumlah sumber yang melihat jenis berita berdasarkan aktualitas, yaitu Mencher (2010, p. 219), Shoemaker dan Cohen (2006, dikutip dalam Reinemann et al., 2012, p. 224), Widholm dan Appelgren (2020, p. 4), Smith, Limor dan Mann, Whetmore, dan Patterson (dikutip dalam Lehman-Wilzig & Seletzky, 2010, pp. 37-38).

Kedua, peneliti melakukan uji validitas terhadap variabel tipe berita dan indikator struktur penulisan berita. Hasil tinjauan pustaka menunjukkan bahwa terdapat sejumlah sumber yang membagi berita berdasarkan struktur penulisannya. Sumber-sumber yang dimaksud adalah Wahjuwibowo (2015, pp. 86-87), Maskell dan Perry (1999, pp. 4-5), Ricketson (2004, pp. 3-4), Pape & Featherstone (2006, p. 61), dan Bender et al., (2018, pp. 278-279).

Ketiga, peneliti melakukan uji validitas terhadap variabel berita kritis dan indikator kalimat kritik. Peneliti menemukan bahwa ada sejumlah sumber yang memahami berita kritis sebagai berita yang mengkritik pemangku kepentingan dan kontroversi yang melibatkan pemegang kepentingan tersebut. Sumber-sumber yang dimaksud adalah Benson (2010, p. 10), Perreault & Vos (2019, p. 9), Perreault & Vos (2016, p. 11), dan Soler & Prax (2016, p. 6).

### **3.7.2 Uji Reliabilitas**

Valid bukanlah satu-satunya syarat yang harus dipenuhi alat ukur. Eriyanto (2011) menunjukkan bahwa alat ukur juga harus memiliki reliabilitas yang tinggi. Dalam hal ini, reliabilitas dilihat dari keandalan alat ukur untuk berulang kali menghasilkan temuan yang sama (p. 281).

Penelitian analisis isi menggunakan lembar *coding* sebagai alat ukur (Eriyanto, 2011). Maka dari itu, perlu dipastikan bahwa lembar *coding* tersebut dapat menghasilkan temuan yang sama meskipun digunakan oleh *coder* yang berbeda (p. 281). Adapun jenis reliabilitas dibagi menjadi tiga, yaitu stabilitas, reproduksibilitas, dan akurasi (pp. 284-286). Peneliti

menggunakan jenis reliabilitas reproduksibilitas atau disebut juga reliabilitas antar-coder (p. 288).

Dalam jenis reliabilitas antar-coder, dua atau lebih *coder* diberi lembar *coding* dan melakukan penilaian sesuai dengan petunjuk yang ada di lembar *coding* tersebut (Eriyanto, 2011, p. 288). Pada proses pemilihan *coder*, peneliti menentukan dua kriteria. Pertama, *coder* merupakan mahasiswa atau alumni dalam prodi jurnalistik. Kedua, *coder* pernah bekerja atau melakukan proses kerja magang sebagai penulis konten di media. Dengan demikian, *coder* yang dipilih adalah *coder* yang sudah familier dengan konsep-konsep jurnalistik dan mampu membedakan setiap indikator dalam panduan *coding*. Alhasil, kemungkinan terjadinya kesalahan menjadi kecil.

Berkaca dari kriteria yang sudah ditentukan, peneliti memilih tiga *coder* untuk melakukan uji reliabilitas. Selain peneliti, proses *coding* akan dilakukan oleh Matius Lukita Suharlim, mahasiswa jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara yang pernah menjalani praktik kerja magang di *IDNTimes.com*, tepatnya di kanal sains dan teknologi, termasuk *game*. Selanjutnya, ada pula Yuliana Hema, alumni prodi jurnalistik Universitas Multimedia Nusantara yang kini bekerja sebagai jurnalis *Kontan.co.id*.

Menurut Neuendorf (2002, dikutip dalam Eriyanto, 2011, p. 299), jumlah sampel yang dipakai untuk uji reliabilitas analisis isi sekurangnya adalah 10% dari keseluruhan populasi. Sehubungan dengan itu, peneliti mengambil 10% sampel dari total 551 berita di keempat media *game*. Hasilnya, peneliti mendapatkan 22 berita dari total berita 220 di *Kotakgame.com*, 9 berita dari total 94 berita di *Jagatplay.com* (hasil pembulatan dari 9,4), 17 berita dari total 169 berita di *Revivaltv.id* (hasil pembulatan dari 16,9), dan 7 berita dari total 68 berita di *Gamefinity.id* (hasil pembulatan dari 6,8).

Selanjutnya, peneliti memanfaatkan situs *Random.org* untuk mendapatkan angka acak. Angka acak tersebut digunakan untuk memilih berita apa saja yang akan digunakan dalam uji reliabilitas. Berikut adalah

tabel untuk angka acak yang muncul di situs *Random.org* dan berita dengan angka tersebut,

Tabel 3.3 Daftar Sampel Berita Media *Kotakgame.com*

No.	Nomor Urut	Judul Berita
1	65	Hollywood Berduka! Legenda Komedi Dan Pemeran Full House, Bob Saget Meninggal Dunia.
2	178	Tahun Baru, Gear Baru! Logitech G Perkenalkan Keyboard Gaming Mekanikal G413 SE dalam Versi Full Size dan TKL
3	182	Ryzen Free Transfer, Patrick: Kontrak Ryzen Sebagai Pemain Red Aliens Sudah Berakhir di Akhir 2021!
4	8	Developer dari Naruto: Ultimate Ninja Storm CyberConnect2 Akan Umumkan Game Baru pada Bulan Februari
5	13	Razer Berkolaborasi dengan Fossil Segera Hadirkan Smartwatch Dengan Wear OS 2 Khusus Gamer
6	199	Demo Dynasty Warriors 9 Empires Kini Sudah Tersedia di Konsol Secara Gratis!
7	154	Baru Dirilis, Yu-Gi-Oh Master Duel Raih Review Positif Dan Tembus 130 Ribu Pemain Bersamaan!
8	190	Sebuah Leak Katakan GTA Vice City Definitive Edition Akan Sambangi PlayStation Now!
9	217	Ups Ketahuan! Ending Dari Film Klasik Fight Club Diubah Di China!
10	10	Dianggap Berlebihan, Fans Rent A Girlfriend Melepaskan Rasa Frustrasi Mereka Ke Penulisnya di Twitter
11	210	Pemain Belum Rank Ace, ACS Esports Harus didiskualifikasi dari PMPL Indonesia Season 5!
12	172	Frontal Gaming is Back! RRQ Umumkan Roster Free Fire Divisi Satu, RRQ Hide!
13	142	Spin Off Yakuza Lost Judgment Dirumorkan Mendapatkan Adaptasi Serial TV
14	121	Letitia Wright Pulih, Syuting Black Panther 2 Kembali Dilanjutkan
15	15	Masak Online Is Real!? Gordon Ramsay Senggol Twitch Lewat Twitternya!
16	150	EVOS SG Resmi Lepas Jungler Legendaris Mereka, Potato! EVOS SG Mobazane is Real?
17	102	Dunia Maya Digemparkan Dengan Hadirnya Meme Doctor Octopus Tanpa Tentakel Besinya

18	16	Sang Ninja dan Elang Bergabung! Victim Esports Resmi Merger dengan Eagle 365 Esports!
19	6	George R.R. Martin Mengakui Terkesima Dengan Game Elden Ring!
20	111	Dijamin Aman! Smartphone Tanpa Kamera dan GPS Demi Privasi Pengguna, Benco V80s
21	59	Global Ban Pick Akan Diterapkan Di Unipin Ladies Season 2. MPL Season 9 Selanjutnya?
22	95	Among Us Dikonfirmasi Akan Mendapatkan Adaptasi Manga

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Tabel 3.4 Daftar Sampel Berita Media *Jagatplay.com*

No.	Nomor Urut	Judul Berita
1	62	Populer, Yu-Gi-Oh! Master Duel Masuk 5 Besar Jumlah Pemain di Steam!
2	66	Mantan Dev. Ungkap Rencana Ending Original Assassin's Creed
3	2	Upcoming Game Release: Januari 2022
4	41	Valve: Steam Deck Tetap Meluncur Akhir Februari 2022
5	28	Sistem Anti-Cheat COD Warzone – Ricochet Tunduk!
6	31	Pilih Main Pokemon GO Daripada Hentikan Perampokan, 2 Polisi LA Dipecat
7	22	Kalahkan Dying Light 2, Elden Ring Kini Game Paling Di-Wishlist di Steam
8	48	Dev. Indonesia – Toge Productions Gelar Diskon Besar-Besaran di Steam
9	37	Game Pertama Belum Rilis, Dev. Star Citizen Rencanakan Sekuel Squadron 42

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Tabel 3.5 Daftar Sampel Berita Media *Revivaltv.id*

No.	Nomor Urut	Judul Berita
1	111	Starlert Bocorkan Bakal Ada Pengumuman Mengejutkan di Bigetron RA
2	3	Inilah 2 Tim VALORANT Perwakilan Indonesia di SEA Esports Championship 2021
3	22	RRQ Bocorkan Roster MPL ID Season 9, Lemon Kembali?
4	40	Lebih Nyesek Kalah di M1, M2 atau M3, RRQ Xin Beri Jawaban
5	100	3 Pemain yang Bersinar di Turnamen SEA Esports Championship 2021
6	74	Ryzen Bicara Peluang Membentuk Tim Baru Bersama Microboy

7	65	Estimasi Pendapatan YouTube RRQ Lemon dalam 1 Bulan, Fantastis!
8	30	Cara Mengatur Sensitivitas & Layout PUBG Mobile Versi Paraboy
9	19	Ribo Putuskan Rehat dari Bren Esports untuk MPL PH Season 9
10	45	Ibnu Riza Pastikan Kualifikasi Timnas Esports SEA Games 2022 Tidak Ada Pemain Titipan!
11	156	Apakah Bermain Gold Lane di MPL ID Season 9? Ini Jawaban Rekt
12	73	3 Regional Ini Boleh Gunakan Agent Neon saat Turnamen VCT 2022 Qualifiers
13	17	Tergantikan oleh Jingga, Shiba Keluar dari Paper Rex
14	48	Xin Ungkap Perasaannya Ketika Tidak Dimainkan pada Laga RRQ Vs Blacklist di M3
15	14	Banyak yang Ingin Lemon Jadi Pelatih, Ini Komentar RRQ Xin
16	84	Rekrut Sayoo, Bigetron Astro Siap Ikuti VCT 2022 Indonesia
17	68	Valve Umumkan Winter Major 2022 Dibatalkan, Poin Akan Didistribusi

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Tabel 3.6 Daftar Sampel Berita Media *Gamefinity.id*

No.	Nomor Urut	Judul Berita
1	21	Kumpulan Skin Eudora Paling Keren dan Terbaik, Mana Favorit Kalian?
2	3	Kumpulan Skin Alucard Paling Keren yang Wajib Untuk Kalian Koleksi
3	35	Inilah Urutan Skin Sun Paling Keren Beserta dengan Efek yang Spektakuler
4	30	Skin Hanzo Terbaik dan Paling Bagus yang Wajib Untuk Kalian Miliki Satu Persatu
5	29	Yuk Simak Skin Paquito Terbaik dan Paling Sadis yang Dikeluarkan Oleh Moonton
6	27	Informasi Lengkap Kumpulan Skin Badang yang Keren dan Garang
7	19	Kumpulan Skin Saber Paling Keren dan Terbaik, Mana Favorit Kalian?

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

Setelah melakukan pengujian, hasil tersebut dihitung derajat reliabilitasnya menggunakan formula tertentu (Eriyanto, 2011 p. 288). Peneliti pun menggunakan formula Holsti dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{3M}{N1+N2+N3} \quad (3.3)$$

Keterangan:

M : Jumlah *coding* yang sama (disetujui setiap *coder*)

N1: Jumlah *coding* yang dibuat *coder* 1

N2: Jumlah *coding* yang dibuat *coder* 2

(Eriyanto, 2011, p. 290)

Lembar *coding* yang dibuat dapat dikatakan memenuhi syarat reliabilitas jika angka reliabilitas di atas 0,7 atau 70% (Eriyanto, 2011). Artinya, apabila angka tersebut ada di bawah 0,7, dapat disimpulkan bahwa lembar *coding* tersebut tidak dapat diandalkan (p. 290).

### 3.7.2.1 Hasil Uji Reliabilitas pada Q1-A *Hard News*

Tabel 3.7 Uji Reliabilitas Indikator Q1-A

Indikator Q1-A	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 1	1	1	1	S
Berita 2	1	1	1	S
Berita 3	1	1	1	S
Berita 4	1	1	1	S
Berita 5	1	1	1	S
Berita 6	1	1	1	S
Berita 7	1	1	1	S
Berita 8	1	1	1	S
Berita 9	1	1	1	S
Berita 10	1	1	1	S
Berita 11	1	1	1	S
Berita 12	1	1	1	S
Berita 13	1	0	1	TS
Berita 14	1	1	1	S
Berita 15	1	0	1	TS
Berita 16	1	1	1	S
Berita 17	1	0	1	TS
Berita 18	1	1	1	S
Berita 19	0	1	0	TS
Berita 20	1	1	1	S
Berita 21	1	1	1	S
Berita 22	1	1	1	S
Berita 23	1	1	1	S
Berita 24	1	1	1	S
Berita 25	1	1	1	S

Berita 26	1	1	1	S
Berita 27	1	0	0	TS
Berita 28	1	1	1	S
Berita 29	1	1	1	S
Berita 30	1	1	1	S
Berita 31	1	1	0	TS
Berita 32	1	1	1	S
Berita 33	1	1	1	S
Berita 34	1	1	1	S
Berita 35	0	0	0	S
Berita 36	1	0	0	TS
Berita 37	1	1	1	S
Berita 38	0	0	0	S
Berita 39	0	0	0	S
Berita 40	1	1	1	S
Berita 41	1	1	1	S
Berita 42	1	1	1	S
Berita 43	1	1	1	S
Berita 44	1	1	1	S
Berita 45	1	0	0	TS
Berita 46	0	0	0	S
Berita 47	1	1	1	S
Berita 48	1	1	1	S
Berita 49	0	0	0	S
Berita 50	0	0	0	S
Berita 51	0	0	0	S
Berita 52	0	0	0	S
Berita 53	0	0	0	S
Berita 54	0	0	0	S
Berita 55	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{3M}{N1+N2+N3}$$

$$= \frac{3(47)}{55+55+55}$$

$$= \frac{141}{165}$$

$$= 0,85(85\%)$$

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q1-A menunjukkan hasil koefisien reliabilitas di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 0,85 atau 85%.

### 3.7.2.2 Hasil Uji Reliabilitas pada Q1-B *Soft News*

Tabel 3.8 Uji Reliabilitas Indikator Q1-B

Indikator Q1-B	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 1	0	0	0	S
Berita 2	0	0	0	S
Berita 3	0	0	0	S
Berita 4	0	0	0	S
Berita 5	0	0	0	S
Berita 6	0	0	0	S
Berita 7	0	0	0	S
Berita 8	0	0	0	S
Berita 9	1	1	1	S
Berita 10	0	0	0	S
Berita 11	0	0	0	S
Berita 12	0	0	0	S
Berita 13	0	1	0	TS
Berita 14	0	0	0	S
Berita 15	0	1	0	TS
Berita 16	0	0	0	S
Berita 17	0	1	0	TS
Berita 18	0	0	0	S
Berita 19	1	0	1	TS
Berita 20	0	0	0	S
Berita 21	0	0	0	S
Berita 22	0	0	0	S
Berita 23	0	0	0	S
Berita 24	1	1	1	S
Berita 25	0	0	0	S
Berita 26	0	0	0	S
Berita 27	0	1	1	TS
Berita 28	0	0	0	S
Berita 29	0	0	0	S
Berita 30	0	0	0	S
Berita 31	0	0	1	TS
Berita 32	0	0	0	S
Berita 33	0	0	0	S
Berita 34	0	0	0	S
Berita 35	1	1	1	S
Berita 36	0	1	1	TS
Berita 37	0	0	0	S
Berita 38	1	1	1	S
Berita 39	1	1	1	S
Berita 40	0	0	0	S
Berita 41	0	0	0	S
Berita 42	0	0	0	S
Berita 43	0	0	0	S
Berita 44	0	0	0	S
Berita 45	0	1	1	TS
Berita 46	1	1	1	S
Berita 47	0	0	0	S
Berita 48	0	0	0	S
Berita 49	1	1	1	S

Berita 50	1	1	1	S
Berita 51	1	1	1	S
Berita 52	1	1	1	S
Berita 53	1	1	1	S
Berita 54	1	1	1	S
Berita 55	1	1	1	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{3M}{N1+N2+N3}$$

$$= \frac{3(47)}{55+55+55}$$

$$= \frac{141}{165}$$

$$= 0,85 (85\%)$$

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q1-B menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 0,85 atau 85%.

### 3.7.2.3 Hasil Uji Reliabilitas pada Q2-A *Straight News*

Tabel 3.9 Uji Reliabilitas Indikator Q2-A

Indikator Q2-A	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 1	1	1	1	S
Berita 2	1	1	1	S
Berita 3	1	1	1	S
Berita 4	1	1	1	S
Berita 5	1	1	1	S
Berita 6	1	1	1	S
Berita 7	1	1	1	S
Berita 8	1	1	1	S
Berita 9	0	0	1	TS
Berita 10	1	1	1	S
Berita 11	1	1	1	S
Berita 12	1	1	1	S
Berita 13	0	0	1	TS
Berita 14	1	1	1	S
Berita 15	0	0	1	TS
Berita 16	1	1	1	S
Berita 17	0	0	0	S
Berita 18	1	0	1	TS
Berita 19	1	1	1	S
Berita 20	1	1	1	S
Berita 21	1	1	1	S

Berita 22	1	1	1	S
Berita 23	0	0	0	S
Berita 24	0	0	0	S
Berita 25	0	1	0	TS
Berita 26	0	0	0	S
Berita 27	0	0	0	S
Berita 28	0	0	0	S
Berita 29	0	0	0	S
Berita 30	0	0	0	S
Berita 31	0	0	0	S
Berita 32	1	1	1	S
Berita 33	1	1	1	S
Berita 34	1	1	1	S
Berita 35	0	0	1	TS
Berita 36	0	0	0	S
Berita 37	1	1	1	S
Berita 38	0	0	1	TS
Berita 39	0	0	0	S
Berita 40	1	1	1	S
Berita 41	1	0	1	TS
Berita 42	1	0	1	TS
Berita 43	1	1	1	S
Berita 44	1	1	1	S
Berita 45	1	0	1	TS
Berita 46	1	0	1	TS
Berita 47	1	1	1	S
Berita 48	1	1	1	S
Berita 49	0	0	0	S
Berita 50	0	0	0	S
Berita 51	0	0	0	S
Berita 52	0	0	0	S
Berita 53	0	0	0	S
Berita 54	0	0	0	S
Berita 55	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{3M}{N1+N2+N3}$$

$$= \frac{3(44)}{55+55+55}$$

$$= \frac{132}{165}$$

0,80 (80%)

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q2-A menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai dengan kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 0,80 atau 80%.

### 3.7.2.4 Hasil Uji Reliabilitas pada Q2-B Feature

Tabel 3.10 Uji Reliabilitas Indikator Q2-B

Indikator Q2-B	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 1	0	0	0	S
Berita 2	0	0	0	S
Berita 3	0	0	0	S
Berita 4	0	0	0	S
Berita 5	0	0	0	S
Berita 6	0	0	0	S
Berita 7	0	0	0	S
Berita 8	0	0	0	S
Berita 9	1	1	0	TS
Berita 10	0	0	0	S
Berita 11	0	0	0	S
Berita 12	0	0	0	S
Berita 13	1	1	0	TS
Berita 14	0	0	0	S
Berita 15	1	1	0	TS
Berita 16	0	0	0	S
Berita 17	1	1	1	S
Berita 18	0	1	0	TS
Berita 19	0	0	0	S
Berita 20	0	0	0	S
Berita 21	0	0	0	S
Berita 22	0	0	0	S
Berita 23	1	1	1	S
Berita 24	1	1	1	S
Berita 25	1	0	1	TS
Berita 26	1	1	1	S
Berita 27	1	1	1	S
Berita 28	1	1	1	S
Berita 29	1	1	1	S
Berita 30	1	1	1	S
Berita 31	1	1	1	S
Berita 32	0	0	0	S
Berita 33	0	0	0	S
Berita 34	0	0	0	S
Berita 35	1	1	0	TS
Berita 36	1	1	1	S
Berita 37	0	0	0	S
Berita 38	1	1	0	TS
Berita 39	1	1	1	S
Berita 40	0	0	0	S
Berita 41	0	1	0	TS
Berita 42	0	1	0	TS
Berita 43	0	0	0	S
Berita 44	0	0	0	S
Berita 45	0	1	0	TS
Berita 46	0	1	0	TS

Berita 47	0	0	0	S
Berita 48	0	0	0	S
Berita 49	1	1	1	S
Berita 50	1	1	1	S
Berita 51	1	1	1	S
Berita 52	1	1	1	S
Berita 53	1	1	1	S
Berita 54	1	1	1	S
Berita 55	1	1	1	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{3M}{N1+N2+N3}$$

$$\frac{3(44)}{55+55+55}$$

$$\frac{132}{165}$$

$$0,80 (80\%)$$

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q2-B menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 0,80 atau 80%.

### 3.7.2.5 Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-A Profiles

Tabel 3.11 Uji Reliabilitas Indikator Q3-A

Indikator Q3-A	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 17	0	0	0	S
Berita 23	0	1	0	TS
Berita 24	0	0	0	S
Berita 26	0	0	0	S
Berita 27	0	0	0	S
Berita 28	0	0	0	S
Berita 29	0	0	0	S
Berita 30	0	0	0	S
Berita 31	0	0	0	S
Berita 36	0	0	0	S
Berita 39	0	0	0	S
Berita 49	0	0	0	S
Berita 50	0	0	0	S
Berita 51	0	0	0	S
Berita 52	0	0	0	S
Berita 53	0	0	0	S
Berita 54	0	0	0	S
Berita 55	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\begin{aligned} \text{Reliabilitas Antar-Coder} &= \frac{3M}{N1+N2+N3} \\ &= \frac{3(17)}{18+18+18} \\ &= \frac{51}{54} \\ &= 0,94 (94\%) \end{aligned}$$

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q3-A menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 0,94 atau 94%.

### 3.7.2.6 Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-B *Travel Profiles*

Tabel 3.12 Uji Reliabilitas Indikator Q3-B

Indikator Q3-B	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 17	0	0	0	S
Berita 23	0	0	0	S
Berita 24	0	0	0	S
Berita 26	0	0	0	S
Berita 27	0	0	0	S
Berita 28	0	0	0	S
Berita 29	0	0	0	S
Berita 30	0	0	0	S
Berita 31	0	0	0	S
Berita 36	0	0	0	S
Berita 39	0	0	0	S
Berita 49	0	0	0	S
Berita 50	0	0	0	S
Berita 51	0	0	0	S
Berita 52	0	0	0	S
Berita 53	0	0	0	S
Berita 54	0	0	0	S
Berita 55	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\begin{aligned} \text{Reliabilitas Antar-Coder} &= \frac{3M}{N1+N2+N3} \\ &= \frac{3(18)}{18+18+18} \\ &= \frac{54}{54} \end{aligned}$$

1 (100%)

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q3-B menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 1 atau 100%.

### 3.7.2.7 Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-C *As-told-to Stories*

Tabel 3.13 Uji Reliabilitas Indikator Q3-C

Indikator Q3-C	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 17	0	0	0	S
Berita 23	0	0	0	S
Berita 24	0	0	0	S
Berita 26	0	0	0	S
Berita 27	0	0	0	S
Berita 28	0	0	0	S
Berita 29	0	0	0	S
Berita 30	0	0	0	S
Berita 31	0	0	0	S
Berita 36	0	0	0	S
Berita 39	0	0	0	S
Berita 49	0	0	0	S
Berita 50	0	0	0	S
Berita 51	0	0	0	S
Berita 52	0	0	0	S
Berita 53	0	0	0	S
Berita 54	0	0	0	S
Berita 55	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{3M}{N1+N2+N3}$$
$$\frac{3(18)}{18+18+18}$$
$$\frac{54}{54}$$

1 (100%)

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q3-C menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 1 atau 100%.

### 3.7.2.8 Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-D *Instructional Articles*

Tabel 3.14 Uji Reliabilitas Indikator Q3-D

Indikator Q3-D	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 17	0	0	0	S
Berita 23	0	0	0	S
Berita 24	0	0	0	S
Berita 26	0	0	0	S
Berita 27	0	0	0	S
Berita 28	0	0	0	S
Berita 29	0	0	0	S
Berita 30	0	0	0	S
Berita 31	0	0	0	S
Berita 36	0	0	0	S
Berita 39	1	0	1	TS
Berita 49	0	0	0	S
Berita 50	0	0	0	S
Berita 51	0	0	0	S
Berita 52	0	0	0	S
Berita 53	0	0	0	S
Berita 54	0	0	0	S
Berita 55	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{3M}{N1+N2+N3}$$

$$= \frac{3(17)}{18+18+18}$$

$$= \frac{51}{54}$$

$$= 0,94 (94\%)$$

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q3-D menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 0,94 atau 94%.

### 3.7.2.9 Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-E *List Articles*

Tabel 3.15 Uji Reliabilitas Indikator Q3-E

Indikator Q3-E	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 17	0	0	0	S
Berita 23	0	0	0	S
Berita 24	0	0	0	S
Berita 26	0	0	0	S
Berita 27	0	0	0	S
Berita 28	0	0	0	S

Berita 29	0	0	0	S
Berita 30	0	0	0	S
Berita 31	0	0	0	S
Berita 36	1	0	1	TS
Berita 39	0	1	0	TS
Berita 49	1	1	1	S
Berita 50	1	1	1	S
Berita 51	1	1	1	S
Berita 52	1	1	1	S
Berita 53	1	1	1	S
Berita 54	1	1	1	S
Berita 55	1	1	1	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{3M}{N1+N2+N3}$$

$$\frac{3(16)}{18+18+18}$$

$$\frac{48}{54}$$

$$0,88 (88\%)$$

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q3-E menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 0,88 atau 88%.

### 3.7.2.10 Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-F News Feature Stories

Tabel 3.16 Uji Reliabilitas Indikator Q3-F

Indikator Q3-F	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 17	1	1	0	TS
Berita 23	1	0	1	TS
Berita 24	1	0	1	TS
Berita 26	1	1	1	S
Berita 27	1	1	1	S
Berita 28	1	1	1	S
Berita 29	1	1	1	S
Berita 30	1	1	1	S
Berita 31	1	1	1	S
Berita 36	0	1	0	TS
Berita 39	0	0	0	S
Berita 49	0	0	0	S
Berita 50	0	0	0	S
Berita 51	0	0	0	S
Berita 52	0	0	0	S

Berita 53	0	0	0	S
Berita 54	0	0	0	S
Berita 55	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{3M}{N1+N2+N3}$$

$$\frac{3(14)}{18+18+18}$$

$$\frac{42}{54}$$

$$0,77 (77\%)$$

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q3-F menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 0,77 atau 77%.

### 3.7.2.11 Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-G Promotional Articles

Tabel 3.17 Uji Reliabilitas Indikator Q3-G

Indikator Q3-G	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 17	0	0	0	S
Berita 23	0	0	0	S
Berita 24	0	0	0	S
Berita 26	0	0	0	S
Berita 27	0	0	0	S
Berita 28	0	0	0	S
Berita 29	0	0	0	S
Berita 30	0	0	0	S
Berita 31	0	0	0	S
Berita 36	0	0	0	S
Berita 39	0	0	0	S
Berita 49	0	0	0	S
Berita 50	0	0	0	S
Berita 51	0	0	0	S
Berita 52	0	0	0	S
Berita 53	0	0	0	S
Berita 54	0	0	0	S
Berita 55	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{3M}{N1+N2+N3}$$

$$\frac{3(18)}{18+18+18}$$

$\frac{54}{54}$

54

1 (100%)

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q3-G menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 1 atau 100%.

### 3.7.2.12 Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-H *Anecdotes*

Tabel 3.18 Uji Reliabilitas Indikator Q3-H

Indikator Q3-H	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 17	0	0	1	TS
Berita 23	0	0	0	S
Berita 24	0	0	0	S
Berita 26	0	0	0	S
Berita 27	0	0	0	S
Berita 28	0	0	0	S
Berita 29	0	0	0	S
Berita 30	0	0	0	S
Berita 31	0	0	0	S
Berita 36	0	0	0	S
Berita 39	0	0	0	S
Berita 49	0	0	0	S
Berita 50	0	0	0	S
Berita 51	0	0	0	S
Berita 52	0	0	0	S
Berita 53	0	0	0	S
Berita 54	0	0	0	S
Berita 55	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{3M}{N1+N2+N3}$$
$$\frac{3(17)}{18+18+18}$$

$\frac{51}{54}$

54

0,94 (94%)

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q3-H menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 0,94 atau 94%.

### 3.7.2.13 Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-I *Comment Pieces*

Tabel 3.19 Uji Reliabilitas Indikator Q3-I

Indikator Q3-I	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 17	0	0	0	S
Berita 23	0	0	0	S
Berita 24	0	1	0	TS
Berita 26	0	0	0	S
Berita 27	0	0	0	S
Berita 28	0	0	0	S
Berita 29	0	0	0	S
Berita 30	0	0	0	S
Berita 31	0	0	0	S
Berita 36	0	0	0	S
Berita 39	0	0	0	S
Berita 49	0	0	0	S
Berita 50	0	0	0	S
Berita 51	0	0	0	S
Berita 52	0	0	0	S
Berita 53	0	0	0	S
Berita 54	0	0	0	S
Berita 55	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{3M}{N1+N2+N3}$$

$$\frac{3(17)}{18+18+18}$$

$$\frac{51}{54}$$

$$0,94 (94\%)$$

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q3-I menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 0,94 atau 94%.

### 3.7.2.14 Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-J *Reviews*

Tabel 3.20 Uji Reliabilitas Indikator Q3-J

Indikator Q3-J	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 17	0	0	0	S
Berita 23	0	0	0	S
Berita 24	0	0	0	S
Berita 26	0	0	0	S

Berita 27	0	0	0	S
Berita 28	0	0	0	S
Berita 29	0	0	0	S
Berita 30	0	0	0	S
Berita 31	0	0	0	S
Berita 36	0	0	0	S
Berita 39	0	0	0	S
Berita 49	0	0	0	S
Berita 50	0	0	0	S
Berita 51	0	0	0	S
Berita 52	0	0	0	S
Berita 53	0	0	0	S
Berita 54	0	0	0	S
Berita 55	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{3M}{N1+N2+N3}$$

$$\frac{3(18)}{18+18+18}$$

$$\frac{54}{54}$$

$$1 (100\%)$$

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q3-J menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 1 atau 100%.

### 3.7.2.15 Hasil Uji Reliabilitas pada Q3-K Lain-lain

Tabel 3.21 Uji Reliabilitas Indikator Q3-K

Indikator Q3-K	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 17	0	0	0	S
Berita 23	0	0	0	S
Berita 24	0	0	0	S
Berita 26	0	0	0	S
Berita 27	0	0	0	S
Berita 28	0	0	0	S
Berita 29	0	0	0	S
Berita 30	0	0	0	S
Berita 31	0	0	0	S
Berita 36	0	0	0	S
Berita 39	0	0	0	S
Berita 49	0	0	0	S
Berita 50	0	0	0	S

Berita 51	0	0	0	S
Berita 52	0	0	0	S
Berita 53	0	0	0	S
Berita 54	0	0	0	S
Berita 55	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{3M}{N1+N2+N3}$$

$$\frac{3(18)}{18+18+18}$$

$$\frac{54}{54}$$

$$1 (100\%)$$

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q3-K menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 1 atau 100%.

### 3.7.2.16 Hasil Uji Reliabilitas pada Q4 Berita Kritis

Tabel 3.22 Uji Reliabilitas Indikator Q4

Indikator Q4	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 1	0	0	0	S
Berita 2	0	0	0	S
Berita 3	0	1	0	TS
Berita 4	0	0	0	S
Berita 5	0	0	0	S
Berita 6	0	0	0	S
Berita 7	0	0	0	S
Berita 8	1	1	0	TS
Berita 9	1	1	0	TS
Berita 10	1	1	1	S
Berita 11	0	0	0	S
Berita 12	0	1	0	TS
Berita 13	0	0	0	S
Berita 14	0	0	0	S
Berita 15	0	1	0	TS
Berita 16	0	0	0	S
Berita 17	0	0	0	S
Berita 18	0	0	0	S
Berita 19	0	0	0	S
Berita 20	0	0	0	S
Berita 21	0	0	0	S
Berita 22	0	0	0	S

Berita 23	0	0	0	S
Berita 24	0	0	0	S
Berita 25	0	0	0	S
Berita 26	0	0	0	S
Berita 27	1	0	1	TS
Berita 28	1	0	0	TS
Berita 29	0	0	0	S
Berita 30	0	0	0	S
Berita 31	0	0	0	S
Berita 32	0	0	0	S
Berita 33	0	0	0	S
Berita 34	0	0	0	S
Berita 35	0	0	0	S
Berita 36	0	0	0	S
Berita 37	0	0	0	S
Berita 38	0	0	0	S
Berita 39	0	0	0	S
Berita 40	0	1	0	TS
Berita 41	0	1	0	TS
Berita 42	0	1	0	TS
Berita 43	0	0	0	S
Berita 44	0	0	0	S
Berita 45	0	1	0	TS
Berita 46	0	1	0	TS
Berita 47	0	0	0	S
Berita 48	0	0	0	S
Berita 49	0	1	0	TS
Berita 50	0	0	0	S
Berita 51	0	0	0	S
Berita 52	0	0	0	S
Berita 53	0	1	0	TS
Berita 54	0	0	0	S
Berita 55	0	1	0	TS

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{3M}{N1+N2+N3}$$

$$= \frac{3(40)}{55+55+55}$$

$$= \frac{120}{165}$$

0,72 (72%)

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q4 menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 0,72 atau 72%.

### 3.7.2.17 Hasil Uji Reliabilitas pada Q5-A *Administrative Criticism*

Tabel 3.23 Uji Reliabilitas Indikator Q5-A

Indikator Q5-A	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 10	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\begin{aligned} \text{Reliabilitas Antar-Coder} &= \frac{3M}{N1+N2+N3} \\ &= \frac{3(3)}{1+1+1} \\ &= \frac{3}{3} \\ &= 1 (100\%) \end{aligned}$$

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q5-A menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 1 atau 100%.

### 3.7.2.18 Hasil Uji Reliabilitas pada Q5-B *Truth Criticism*

Tabel 3.24 Uji Reliabilitas Indikator Q5-B

Indikator Q5-B	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 10	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\begin{aligned} \text{Reliabilitas Antar-Coder} &= \frac{3M}{N1+N2+N3} \\ &= \frac{3(3)}{1+1+1} \\ &= \frac{3}{3} \\ &= 1 (100\%) \end{aligned}$$

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q5-B menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 1 atau 100%.

### 3.7.2.19 Hasil Uji Reliabilitas pada Q5-C *Character Criticism*

Tabel 3.25 Uji Reliabilitas Indikator Q5-C

Indikator Q5-C	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 10	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\begin{aligned} \text{Reliabilitas Antar-Coder} &= \frac{3M}{N1+N2+N3} \\ &= \frac{3(3)}{1+1+1} \\ &= \frac{3}{3} \\ &= 1 (100\%) \end{aligned}$$

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q5-C menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 1 atau 100%.

### 3.7.2.20 Hasil Uji Reliabilitas pada Q5-D *Policy Criticism*

Tabel 3.26 Uji Reliabilitas Indikator Q5-D

Indikator Q5-D	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 10	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\begin{aligned} \text{Reliabilitas Antar-Coder} &= \frac{3M}{N1+N2+N3} \\ &= \frac{3(3)}{1+1+1} \\ &= \frac{3}{3} \\ &= 1 (100\%) \end{aligned}$$

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q5-D menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 1 atau 100%.

### 3.7.2.21 Hasil Uji Reliabilitas pada Q5-E *Ideology Criticism*

Tabel 3.27 Uji Reliabilitas Indikator Q5-E

Indikator Q5-E	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 10	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\begin{aligned} \text{Reliabilitas Antar-Coder} &= \frac{3M}{N1+N2+N3} \\ &= \frac{3(3)}{1+1+1} \\ &= \frac{3}{3} \\ &= 1 (100\%) \end{aligned}$$

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q5-E menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 1 atau 100%.

### 3.7.2.22 Hasil Uji Reliabilitas pada Q5-F *Strategy Criticism*

Tabel 3.28 Uji Reliabilitas Indikator Q5-F

Indikator Q5-F	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 10	1	1	1	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\begin{aligned} \text{Reliabilitas Antar-Coder} &= \frac{3M}{N1+N2+N3} \\ &= \frac{3(3)}{1+1+1} \\ &= \frac{3}{3} \\ &= 1 (100\%) \end{aligned}$$

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q5-F menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 1 atau 100%.

### 3.7.2.23 Hasil Uji Reliabilitas pada Q5-G Lain-lain

Tabel 3.29 Uji Reliabilitas Indikator Q5-G

Indikator Q5-G	Koder 1	Koder 2	Koder 3	Hasil
Berita 10	0	0	0	S

Sumber: Hasil Olahan Peneliti

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{3M}{N1+N2+N3}$$

$$\frac{3(3)}{1+1+1}$$

$$\frac{3}{3}$$

$$1 (100\%)$$

Hasil uji reliabilitas pada indikator Q5-G menunjukkan hasil koefisien reliabilitas sesuai di atas kriteria yang sudah ditentukan, yakni mencapai 1 atau 100%.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Penelitian ini merupakan analisis isi deskriptif, yang diartikan Eriyanto (2011) sebagai analisis isi yang menggambarkan suatu teks secara terperinci. Dengan kata lain, analisis isi deskriptif tidak bertujuan untuk menguji hubungan variabel (p. 47).

Menurut Eriyanto (2011), temuan dari analisis isi deskriptif dapat dijabarkan dalam bentuk tabel frekuensi dan grafik (pp. 305, 309). Peneliti menggunakan tabel frekuensi, yang diartikan Eriyanto sebagai tabel yang memuat frekuensi dari setiap kategori dan persentase (p. 305).

Selain tabel, peneliti juga akan menggunakan grafik untuk mendeskripsikan temuan. Penggunaan grafik bertujuan agar data lebih enak dibaca dan disajikan dengan lebih menarik (Eriyanto, 2011, p. 309). Adapun peneliti memilih jenis grafik berupa diagram batang. Knaflic (2015) menjelaskan bahwa grafik batang dipilih karena grafik ini mudah untuk dibaca dan mudah dibedakan antara kategori paling besar, paling kecil, serta perbedaan inkremental antarkategori (p. 50).