Hak cipta dan penggunaan kembali:

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

Copyright and reuse:

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

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

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Sifat Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian Kuantitatif dengan menggunakan sifat penelitian deskriptif. Penelitian Kuantitatif mensyaratkan bahwa variabel dipertimbangkan dan diukur. Penelitian kuantitatif memiliki kelebihan tertentu, salah satunya yakni penggunaan angka yang memungkinkan menjadi lebih presisi dalam hasil pelaporan akhir.

Menurut Gerbner, Gross, Morgan & Signorielli (1980, dikutip oleh Wimmer & Dominick, 2011, h. 49) salah satu contoh dalam konteks indeks kekerasan, sebuah alat ukur kuantitatif memungkinkan berguna untuk melaporkan peningkatan atau penurunan mengenai konteks kekerasan dari media televisi. Peneliti memilih dilakukannya penelitian ini secara kuantitatif karena peneliti ingin berusaha melaporkan muatan terkait bentuk-bentuk pelanggaran kekerasan. Dalam hal ini peneliti ingin mengutamakan ketepatan dalam mengidentifikasi variabel-variabel atau pernyataan terkait, seperti melalui perhitungan dan penayangan bentuk-bentuk pelanggaran kekerasan dalam film larva di RCTI.

Penelitian kuantitatif sendiri memiliki ciri-ciri seperti yang telah dikemukakan oleh Neuman (2007, h.88) diantaranya, yakni: (1) diawali dengan uji hipotesis peneliti; (2) memiliki konsep dalam bentuk variabel yang berbeda; (3) pengukuran yang diciptakan secara sistematis sebelum dilakukannya pengumpulan data dan standar; (4) penyajian datanya berupa angka yang didapat dari pengukuran yang tepat; (5) teori yang sebagian besar causal dan deduktif; (6) prosedurnya standar,

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

dan replikasi diasumsikan; dan (7) hasil analisis dilakukan dengan menggunakan statistik, tabel, atau grafik dan membahas bagaimana, apa yang ditunjukkan berkaitan dengan hipotesis.

Peneliti memilih penelitian ini dijelaskan secara deskriptif, karena melihat dari sifat penelitian yang ingin mengambarkan sebuah fenomena sosial. Dimana sebuah penelitian deskriptif merupakan sebuah gambaran spesifik dari situasi, pengaturan sosial dan hubungan yang berfokus pada pertanyaan 'bagaimana?' dan 'siapa?', dalam arti 'Bagaimana hal itu bisa terjadi?', dan 'Siapa yang terlibat?'. Menurut Neuman (2007, h.16), penelitian deskriptif sangat cocok dengan penelitian sosial.

Kebanyakan penelitian deskriptif menggunakan teknik penggumpulan data seperti, survei, penelitian lapangan, analisis isi, dan hal lainnya, seperti penelitian perbandingan sejarah. Selain itu, kebanyakan penelitian sosial yang ditemukan dalam jurnal ilmiah atau digunakan untuk membuat sebuah keputusan kebijakan adalah penelitian deskriptif.

Dalam sebuah penelitian deskriptif, penelitian diawali dengan pendefinisian subjek secara jelas yang dikaji untuk menggambarkan situasi secara akurat dan kemudian hasilnya merupakan gambaran secara terperinci mengenai subjek yang diteliti. (Neuman, 2007, h. 16).

Menurut Neuman (2007, h.15), penelitian deskriptif memiliki tujuan, diantaranya:

1. Untuk menyediakan secara terperinci gambaran penelitian dengan sangat akurat,

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

2. Membuat kategori dan klarifikasi berdaekan jenis-jenisnya,
3. Mencari data baru yang bertentangan dengan data lama,
4. Memperjelas urutan langkah-langkah atau tahapan-tahapan,
5. Mendokumentasikan proses kausa atau mekanisme,
6. Serta melaporkan latar belakang atau konteks situasi yang ada.

Berdasarkan desain penelitian deskriptif ini, peneliti akan menjelaskan apa saja bentuk pelanggaran kekerasan dalam film Larva RCTI setelah diteliti dengan metode analisis isi.

Dalam penelitian ini, paradigma yang akan gunakan adalah paradigma positivisme. Paradigma positivisme secara ketat mengatur bahwa metode penelitian harus dilakukan secara ilmiah (*scientific method*). Menurut Neuman (2007, h. 42-43), paradigma positivisme merupakan suatu paradigma yang terorganisir untuk mengkombinasikan *deductive logic* dan pengamatan yang dilakukan secara empiris dari perilaku individu, yang berguna secara probabilistik untuk menemukan atau memperoleh konfirmasi mengenai hubungan sebab-akibat yang bisa digunakan untuk memprediksi pola umum dari sebuah kegiatan manusia.

Secara singkat, positivisme merupakan paradigma yang melihat fenomena-fenomena yang terjadi di tengah-tengah masyarakat dengan hubungan sebab-akibat didalamnya.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menganalisis dengan mengunakan metode analisis isi. Analisis isi pada dasarnya merupakan suatu cara menyandi atau koding pernyataan atau tulisan agar diperoleh ciri-ciri atau sifat-sifat tertentu melalui konstruksi kategori.

Menurut Neuman (2007, h. 20-21) analisis isi merupakan teknik untuk menguji informasi, atau konten, dalam bentuk tertulis atau simbolis (misalnya, gambar, film, lirik lagu, dan lain sebagainya). Dalam analisis isi, pada awal penelitian, peneliti mengidentifikasi bagian tubuh bahan untuk dianalisis (misalnya, buku, surat kabar, film, dll), kemudian menciptakan sebuah sistem untuk mencatat aspek-aspek tertentu dari materi yang dianalisis. Sistem ini mungkin termasuk menghitung seberapa sering perkataan atau tema tertentu yang muncul. Pada akhirnya peneliti mencatat apa saja yang ditemukan dalam materi. Peneliti sering mengukur dalam sebuah formasi dari konten dalam bentuk angka dan disajikan dalam tabel atau grafik. Penelitian mengenai analisis isi digunakan untuk penelitian eksplorasi dan jelas, terutama digunakan untuk penelitian deskriptif.

Kerlinger's (2000 dikutip oleh Wimmer & Dominick, 2011, h.156-157), penelitian analisis isi merupakan metode atau teknik mempelajari dan menganalisis komunikasi secara sistematis, obyektif dan bersifat kuantitatif dengan tujuan mengukur sebuah variabel.

Sedangkan menurut Eriyanto (2011, h. 15), analisis isi kuantitatif didefinisikan sebagai suatu teknik penelitian ilmiah yang ditujukan untuk mengetahui gambaran kateristik isi dan menarik interfensi dari isi. Analisi isi ditujukan untuk

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

mengidentifikasi secara sitematis isi komunikasi yang tampak (*manifest*), dan dilakukan secara objektif, valid, reliable, dan dapat diprediksi.

3.2.1 Pendekatan Analisis Isi

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan analisis isi deskriptif. Menurut Eriyanto (2011, h. 47), analisis isi deskriptif itu sendiri merupakan analisis isi yang bertujuan untuk menggambarkan secara detail suatu pesan, atau teks tertentu. Desain dari analisis isi ini tidak dimaksudkan untuk menguji suatu hipotesis tertentu atau menguji hubungan antar variabel. Analisis isi semata untuk deskripsi, mengambarkan aspek-aspek dan karakteristik dari suatu pesan. Penelitian analisis isi kuantitatif memungkinkan untuk menggambarkan fenomena dalam proses komunikasi. Dalam penelitian ini proses komunikasi yang diteliti adalah bentuk kekerasan dalam film Larva. Realitas nyata dan realitas media selalu menjadi suatu perdebatan yang menarik. Apakah sebuah realitas nyata dibentuk oleh realitas media ataukah realitas media terbentuk berdasarkan realitas nyata. Penelitian ini mendukung untuk menemukan jawaban terkait pertanyaan tersebut.

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2008, h. 72), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

kesimpulannya. Sedangkan menurut Eriyanto (2011, h. 109) populasi merupakan semua anggota dari objek yang ingin kita ketahui isinya.

Populasi dari penelitian ini adalah Film Larva yang tayang di stasiun televisi RCTI pada tahun 2015 sebanyak 118 episode. Setelah menentukan populasi, selanjutnya ditentukan populasi sasaran. Menurut Eriyanto (2011, h.10), populasi sasaran (*target population*) merupakan penentuan populasi secara jelas agar anggota dari populasi dapat ditentukan secara lebih cermat. Populasi sasaran dari penelitian ini adalah seluruh episode Film Larva yang tayang di stasiun televisi RCTI yang dominan mengandung unsur kekerasan pada periode 2015, kemudian hasil akan dianalisis berdasarkan P3SPS.

Setelah menentukan populasi dan populasi sasaran, selanjutnya peneliti akan menentukan kerangka sampel. Kerangka sampel (*sampling frame*) merupakan daftar nama semua anggota populasi yang akan dipakai dalam penelitian (Eriyanto, 2011, h. 110). Di Indonesia, khususnya stasiun televisi RCTI menayangkan film Larva dalam 3 Season, dari setiap seasonnya mengandung banyak rangkaian tema yang berbeda. Selain itu, dari season 1 hingga 3 divisualisasikan dalam lokasi yang berbeda, yakni season 1 berlokasi di bawah area celah besi (yang biasanya menutupi selokan), season 2 di Rumah dan season 3 di Newyork. Berikut adalah tabel kerangka sampel film Larva, yaitu seluruh episode yang dominan mengandung unsur kekerasan pada periode 2015:

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

Tabel 3.1

Kerangka Sampel Film Larva

No	Episode/ Tema	Tanggal	Hari	Waktu
1	**Electronic Shock**	01-03-2015	Minggu	14.30
2	Whistle	07-03-2015	Sabtu	14.30
3	**Diving**	22-03-2015	Minggu	14.30
4	Fire	01-04-2015	Rabu	08.30
5	**Seesaw**	02-04-2015	Kamis	08.30
6	Water Show	03-04-2015	Jumat	09.00
7	**Flying Yellow**	06-04-2015	Senin	08.30
8	Short Arm Octopus	07-04-2015	Selasa	08.30
9	**Mid-Autumn Festival**	08-04-2015	Rabu	08.30
10	Wild World	09-04-2015	Kamis	08.30
11	**Welcome Larva**	10-04-2015	Jumat	08.30
12	Bubbles	13-04-2015	Senin	08.30
13	**Robot**	14-04-2015	Selasa	08.30
14	Hello Brown	15-04-2015	Rabu	08.30
15	**Refrigerator (Speed)**	16-04-2015	Kamis	08.30
16	Roly Poly	17-04-2015	Jumat	08.30
17	**Ski Jump**	22-04-2015	Rabu	08.45
18	Hello Black	23-04-2015	Kamis	08.45
19	**Human Body Exploration**	24-04-2015	Jumat	08.45
20	Tomato	01-05-2015	Jumat	08.45
21	**Make Up**	04-05-2015	Senin	08.45
22	Gum	05-05-2015	Selasa	08.45
23	**Sneeze**	06-05-2015	Rabu	09.00

24	Foolish Mushroom	07-05-2015	Kamis	08.45
25	**Pirate Roulette**	08-05-2015	Jumat	08.45
26	Table Tennis	11-05-2015	Senin	08.45
27	**Spider Larva**	12-05-2015	Selasa	08.45
28	Bomber Bug	13-05-2015	Rabu	08.45
29	**Hello Pink**	14-05-2015	Kamis	08.45
30	Spinning	15-05-2015	Jumat	08.45
31	**Speaker Dance**	18-05-2015	Senin	08.45
32	Arms and Legs	19-05-2015	Selasa	08.45
33	**Bathtub**	20-05-2015	Rabu	08.45
34	Genius Yellow	21-05-2015	Kamis	08.45
35	**Hello Violet**	22-05-2015	Jumat	08.45
36	Yellow's Diet	25-05-2015	Senin	09.00
37	**Whistling Fart**	26-05-2015	Selasa	08.45
38	Sweat	27-05-2015	Rabu	08.45
39	**Electric Fan**	28-05-2015	Kamis	08.45
40	Nanta	29-05-2015	Jumat	08.45
41	**Nightmare**	01-06-2015	Senin	08.45
42	Bomber Bug	02-06-2015	Selasa	08.45
43	**Yellow Chicken**	03-06-2015	Rabu	08.45
44	Pirate Roulette	04-06-2015	Kamis	08.45
45	**Toilet**	05-06-2015	Jumat	08.45
46	Table Tennis	08-06-2015	Senin	08.45
47	**Fortune Cookie**	09-06-2015	Selasa	08.45
48	Hello Brown	10-06-2015	Rabu	08.45
49	**Magic Jar**	11-06-2015	Kamis	08.45
50	Soap Bubbles	12-06-2015	Jumat	08.45

51	**Ephemera 1 & 2**	15-06-2015	Senin	08.45
52	The Larvengers	16-06-2015	Selasa	08.45
53	**Make Up**	17-06-2015	Rabu	08.45
54	Hide and Seek	18-06-2015	Kamis	09.30
55	**Arms and Legs**	19-06-2015	Jumat	09.30
56	Opera	25-06-2015	Kamis	08.30
57	**Spider Larva**	26-06-2015	Jumat	08.30
58	Ice	29-06-2015	Senin	09.30
59	**Roly Poly**	30-06-2015	Selasa	09.30
60	Once upon a time	09-07-2015	Kamis	08.30
61	**Tomato**	10-07-2015	Kamis	08.30
62	Cocoon	26-07-2015	Minggu	07.30
63	**Nanta**	27-07-2015	Senin	08.45
64	Larvacar	28-07-2015	Selasa	08.45
65	**Yellow Diet**	29-07-2015	Rabu	08.45
66	Golden Brown	30-07-2015	Kamis	08.45
67	**Hello Black**	31-07-2015	Jumat	08.45
68	Flower Farts	01-08-2015	Sabtu	12.30
69	**Gum**	02-08-2015	Minggu	07.30 & 14.30
70	Beanstalk	03-08-2015	Senin	08.45
71	**Sweat**	04-08-2015	Selasa	08.45
72	Hello Frog	05-08-2015	Rabu	08.45
73	**Magic Jar**	06-08-2015	Kamis	08.45
74	Wild Red & One Wild	07-08-2015	Jumat	08.45
75	**Rough & Tough World 1**	08-08-2015	Sabtu	12.30
76	One Wild	09-08-2015	Minggu	07.30

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

77	**Rough & Tough World 2, 3**	10-08-2015	Senin	08.45
78	Donut	11-08-2015	Selasa	08.45
79	**Embers**	12-08-2015	Rabu	08.45
80	Box	13-08-2015	Kamis	08.45
81	**Hurricane**	14-08-2015	Jumat	08.45
82	Hydrants	16-08-2015	Minggu	07.30
83	**Fireplug**	17-08-2015	Senin	08.45
84	Lemon	18-08-2015	Selasa	08.45
85	**Gum Farts**	19-08-2015	Rabu	08.45
86	Shade	20-08-2015	Kamis	08.45
87	**Ice**	21-08-2015	Jumat	10.45
88	Torrents	23-08-2015	Minggu	07.30
89	**Basketball**	24-08-2015	Senin	09.00
90	Tickle	25-08-2015	Selasa	08.45
91	**Hiccups**	26-08-2015	Rabu	08.45
92	Mouse	27-08-2015	Kamis	08.45
93	**Garlic 1 & 2**	28-08-2015	Jumat	08.45
94	Wheel	30-08-2015	Minggu	07.30
95	**Magnet**	31-08-2015	Senin	08.45
96	Stick Insect	06-09-2015	Minggu	07.30
97	**Oil**	13-09-2015	Minggu	07.30
98	Crease	11-10-2015	Minggu	07.30
99	**Red Lighting**	18-10-2015	Minggu	07.30
100	Cement	19-10-2015	Senin	15.30
101	**Chasing**	20-10-2015	Selasa	15.30
102	Wrap	21-10-2015	Rabu	15.30

103	**Silver**	22-10-2015	Kamis	15.30
104	Noah's Ark	23-10-2015	Jumat	15.30
105	**Ticks**	24-10-2015	Sabtu	06.30 & 14.30
106	Can-can	25-10-2015	Minggu	07.30 & 15.00
107	**Secret a Pink**	01-11-2015	Minggu	07.30
108	Message	07-11-2015	Sabtu	06.30
109	**Loyalty**	08-11-2015	Minggu	07.30
110	Kung Fu	14-11-2015	Sabtu	14.30
111	**Pipe**	15-11-2015	Minggu	07.30 & 14.30
112	Hide and Seek	21-11-2015	Sabtu	14.30
113	**Cup ramen**	22-11-2015	Minggu	07.30
114	Sleeping Habits	28-11-2015	Sabtu	14.30
115	**Sushi**	29-11-2015	Minggu	07.30
116	Breath	13-12-2015	Minggu	07.30
117	**Tower Stack**	26-12-2015	Sabtu	14.30
118	Toungh Guy	27-12-2015	Minggu	07.30

Sumber: acara.co.id

Kemudian peneliti menentukan unit analisis. Menurut Eriyanto (2011, h.113) unit analisis digunakan untuk menentukan aspek apa saja dari isi yang akan diteliti. Unit analisis dalam penelitian ini adalah keseluruhan episode Larva yang tayang di RCTI, pada periode 2015 yakni sebanyak 118 episode di RCTI. Seperti yang telah dijelaskan pada bab I, tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat bentuk pelanggaran kekerasan yang terdapat dalam Film Larva di RCTI.

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

3.3.2 Sampel

Metode penarikan sampel dalam analisis isi penelitian ini menurut (Eriyanto, 2011, h. 118-143) terdapat dua jenis, yaitu penarikan sampel acak (*random/ probability sampling)* dan penarikan sampel tidak acak (*non-random/non-probability sampling*).

Penarikan sampel acak (*random/ probability sampling)* merupakan teknik penarikan sampel di mana setiap anggota populasinya diberikan peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel. Anggota dari populasi terpilih sebagai sampel murni karena hukum probabilitas, dan bukan akibat faktor subjektivitas dari peneliti. Sedangkan penarikan sampel non-acak (*non-probability sampling*) merupakan suatu teknik penarikan sampel yang tidak menggunakan hukum probabilitas. Yang artinya, anggota dari populasi tidak mempunyai kesempatan dan peluang yang sama untuk tepilih sebagai sampel (Eriyanto, 2011, h. 115).

Untuk penelitian ini, peneliti menggunakan penarikan sampel acak sistematis, karena dari 118 episode yang diambil nantinya akan dipilih secara sistematis 59 episode. Peneliti memilih episode tersebut karena berdasarkan medium dan periode waktu. Peneliti mempunyai keterbatasan dalam menjangkau semua isu atau kasus, sehingga membatasi pada isu atau kasus tertentu saja terkait episode yang dominan mengambarkan bentuk-bentuk kekerasan, dan mengambil sampel ketika film sedang populer dikalangan masyarakat. Periode sampel pun dibatasi oleh peneliti, dengan asumsi bahwa sampel yang dipilih telah mempresentasikan gejala yang ingin diamati (Eriyanto, 2011, h. 106).

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

Berikut ini merupakan perbandingan berdasarkan jenis-jenis penarikan sampel acak menurut Eriyanto (2011, h.118-130), sebagai acuan dalam menentukan sampel mana yang akan digunakan oleh peneliti:

Tabel 3.2

Jenis-jenis Penarikan Sampel Acak

No	Jenis Penarikan Sampel	Keterangan
1.	Sampel acak Sederhana	- Menyusun kerangka sampel. Peneliti harus mengidentifikasi dan menyusun anggota populasi ke dalam kerangka sampel. - Menyusun daftar sampel. Peneliti harus memasukkan semua episode yang diteliti kedalam kerangka sampel dan diberikan nomor urut. - Membuat dan menggunakan angka acak, untuk menentukan episode yang terpilih sebagai sampel dengan angka acak. - Menggunakan lembar angka acak untuk memilih sampel.
2.	Sampel acak Sistematis	- Menyusun kerangka sampel. Peneliti harus mengidentifikasi dan menyusun anggota populasi ke dalam kerangka sampel. - Menyusun daftar sampel. Semua sampel harus masuk dalam kerangka sampel dan diberikan nomor urut. - Menentukan interval sampel. Interval diperoleh dengan membagi jumlah populasi dengan jumlah sampel.

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

		- Memilih sampel.
3.	Sistem acak stratifikasi	- Menentukan kategori stratifikasi. Isi dibagi berdasarkan kriteria apa. - Setelah stratifikasi dibuat, peneliti membuat proporsi populasi berdasar strata yang telah ditentukan. - Kerangka sampel harus disusun berdasar kategori strata yang telah ditentukan. - Sampel diambil dari kerangka sampel proporsi sampel yang diambil haruslah sama dengan proporsi dari strata dalam populasi.
4.	Sampel acak bertingkat	- Memilih cluster (gugus), di mana kerangka sampel dapat diperoleh. - Menarik bagian lebih kecil yang lain dari cluster tersebut. - Peneliti menarik sampel bagian lebih kecil lagi, dan begitu seterusnya hingga unit analisis terkecil dipilih.

Dalam penelitian ini sampling yang diambil peneliti adalah periode 2015, yakni tayangan film yang mengambarkan paling dominan adegan kekerasan pada film Larva. Sample diperoleh sesuai dengan tema yang ditayangkan oleh RCTI pada periode 2015, dan kebanyakan tayang di waktu pagi hari di mana anak-anak memanfaatkan waktu luangnya untuk menyaksikan tayangan film Larva ini. Periode 2015 merupakan periode yang efektif dalam melakukan penelitian karena periode tersebut film larva sedang populer-populernya dikalangan masyarakat. Selain itu penelitian dilakukan dalam periode setahun karna dirasa episode yang

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

ditayangkan sudah mengwakili dari tiap episode yang tayang setiap harinya. Subyek yang akan diteliti adalah film animasi Larva yang tayang di RCTI.

3.4 Operasionalisasi dan Kategorisasi

Dalam penelitian ini, video dalam Film animasi per episodenya akan diteliti oleh peneliti, yang diambil dari situs metube.okezone.com, merupakan sebuah situs berbagi video milik stasiun televisi RCTI. Film Larva ini dianalisis oleh tiga orang koder. Dari 59 episode film Larva tersebut akan dianalisis dengan menggunakan tabel operasionalisasi konsep, yang didalamnya memuat konsep, indikator, variabel, dimensi, item, serta skala pengukuran yang dipakai. Berikut akan dibahas secara garis besar bagian-bagian dari operasionalisasi konsep dalam penelitian ini, diantaranya:

A. Konsep

Menurut Silalahi (2009, dalam Eriyanto, 2011, h.181), konsep merupakan abstraksi tentang fenomena sosial yang dirumuskan melalui generalisasi dari sejumlah karakteristik peristiwa atau keadaan fenomena sosial tertentu. Suatu konsep merupakan sejumlah pengertian atau ciri-ciri yang berkaitan dengan berbagai peristiwa, objek, situasi, dan hal-hal sejenis. Konsep diciptakan dengan mengelompokkan objek-objek atau peristiwa yang mempunyai ciri-ciri yang sama. Dalam arti bahwa konsep merupakan sejumlah karakteristik yang menjelaskan suatu objek, kejadian, kondisi atau situasi yang dinyatakan alam suatu kata atau simbol.

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

B. Variabel

Silalahi (2009, dalam Eriyanto, 2010, h. 182), konsep yang akan digunakan dalam penelitian sosial (analisis isi) belum dapat diteliti secara empiris karena belum menunjuk pada fakta. Agar konsep dapat diteliti secara empiris harus diubah terlebih dahulu dari tingkat konseptual ke empiris, konsep harus diubah menjadi variabel. Peneliti ingin melakukan analisis isi mengenai bentuk kekerasan dalam film animasi Larva. Kata " bentuk kekerasan" dalam penelitian ini adalah suatu konsep. Agar dapat diteliti secara empiris, konsep "bentuk kekerasan" haruslah diturunkan ke dalam variabel dengan memberi variasi nilai seperti muatan-muatan bentuk kekerasan.

Variabel secara sederhana dapat didefinisikan sebagai konsep yang memiliki variasi (dua atau lebih) nilai. Nilai yang melekat dalam variabel, baik berupa angka dan kategori. Karena memiliki dua atau lebih, variabel merupakan konsep yang dapat diteliti atau diobservasi. Untuk mengubah konsep menjadi variabel dapat dilakukan dengan mudah, yakni dengan cara menentukan nilai pada konsep atau memilih dimensi tertentu dari konsep yang mempunyai variasi nilai.

C. Dimensi

Babbie (2004, dalam Eriyanto, 2011, h. 183), dimensi merupakan aspek yang spesifik dari suatu konsep. Konsep dibentuk oleh sejumlah dimensi. Makin kompleks suatu konsep, maka semakin banyak pula dimensi dari suatu konsep. Adakalanya, konsep juga tidak memerlukan dimensi. Terutama untuk konsep

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

yang kongkret, di mana dapat langsung saja diukur melalui indikator. Jumlah dimensi dari suatu konsep beragam, tergantung kompleksitas dari sebuah konsep.

D. Indikator

Babbie (2004, dalam Eriyanto, 2011, h. 183), indikator merupakan sebuah observasi atau dimensi dari konsep yang ingin diukur. Dimensi dibangun oleh sebuah indikator. Jumlah indikator dalam suatu dimensi juga tergantung kompleksitas dari suatu dimensi. Setiap dimensi dalam suatu konsep tidak harus mempunyai jumlah indikator yang sama. Ada dimensi yang diturunkan atau dibentuk lewat satu indikator, tetapi ada juga yang dibangun dari lima indikator.

E. Item (Butir)

Mustafa (2009, dalam Eriyanto, 2010, h. 184), *item* (butir) merupakan pertanyaan atau kategori yang dipakai dalam lembar koding (*coding sheet*). Jawaban dari setiap *item* dalam lembar koding ini merupakan ukuran dari sebuah butir. Setiap indikator dapat diukur dengan hanya menggunakan satu butir *item* dalam lembar koding atau lebih. Jika satu indikator diukur dengan satu butir/*item*, maka jawaban dari butir ini juga merupakan nilai atau ukuran dari sebuah indikator. Tetapi, jika sebuah indikator diukur dari beberapa butir/ *item*, maka jumlah atau rata-rata dari nilai butir-butir ini merupakan nilai dari indikator yang bersangkutan.

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

Operasionalisasi Variabel dalam penelitian ini akan dijabarkan berdasarkan bentuk-bentuk kekerasan baik secara psikologis, fisik, dan non-fisik (visual), yang kemudian akan dianalisis bentuk pelanggaran kekerasan tersebut dengan mengacu pada Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) dalam film Larva yang tayang di RCTI.

Beberapa isi Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) sebagai acuan peneliti dalam menganalisis film Larva diantaranya, BAB X: Perlindungan Kepada Anak, Bab XIII: Pelarangan dan Pembatasan Kekerasan, Bab XVII: Penggolongan Program Siaran beserta item-item di dalamnya. Berikut adalah tabel operasionalisasi yang penulis gunakan:

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tabel 3.3

Operasionalisasi Konsep

Konsep	Variabel	Dimensi	Indikator	Item	Skala
Kekerasan	Kekerasan dalam Film	Psikologis	Mengancam	Apakah dalam film menampilkan adegan psikologis seperti mengancam, (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku yang mengancam)?	Nominal: Ada= 1 Tidak Ada= 0
			Menakut-nakuti	Apakah dalam film menampilkan adegan psikologis seperti menakut-nakuti, (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku yang menakut-nakuti)?	
			Ketakutan	Apakah dalam film menampilkan adegan psikologis seperti merasa ketakutan, (gambar yang	

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

				ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku merasa takut)?	
		Fisik	Meninju	Apakah dalam film menampilkan adegan fisik seperti meninju, (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku meninju)?	
			Menoyor	Apakah dalam film menampilkan adegan fisik seperti menoyor, (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku menoyor)?	
			Memukul	Apakah dalam film menampilkan adegan fisik seperti memukul, (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku memukul)?	

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

			Menendang	Apakah dalam film menampilkan adegan fisik seperti menendang, (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari tindakan yang dilakukan seseorang melalui ayunan kaki yang di ayunkan dengan keras kearah tubuh makhluk hidup)?	
			Mendorong	Apakah dalam film menampilkan adegan fisik seperti mendorong, (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku mendorong)?	
			Menampar	Apakah dalam film menampilkan adegan fisik seperti menampar, (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku menampar)?	
			Melukai dengan	Apakah dalam film	

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

			tangan kosong/alat/ senjata	menampilkan adegan fisik seperti melukai dengan tangan kosong/ alat/ senjata (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku dilakukan dengan cara menancapkan benda runcing atau benda tajam ke dalam tubuh makhluk hidup?	
		Non-Fisik (Visual)	Adegam pemukulan atau perusakan secara eksplisit atau vulgar.	Apakah dalam film menampilkan adegan non-fisik seperti pemukulan atau pengerusakan secara eksplisit/ vulgar (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku pemukulan atau pengerusakan secara eksplisit/ vulgar)?	

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Dalam penelitian ini, isi dari film Larva akan ditentukan berdasarkan 'ada' dan 'tidak ada' bentuk kekerasan yang muncul dalam setiap episode film Larva. Sehingga untuk melihat bentuk pelanggaran yang ada akan di analasis dengan beberapa dimensi dan indikator kekerasan yang terdapat dalam film larva kemudian akan disesuaikan dengan pasal-pasal standar isi siaran P3SPS.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Data Primer

Dalam penelitian ini data primer yang diperoleh peneliti didapat melalui isi dari tayangan film Larva perepisodenya yang dominan menggambarkan adegan kekerasan,di ambil oleh peneliti dari situs metube.okezone.com.

3.5.2 Data Sekunder

Dalam penelitian ini, data sekunder yang digunakan peneliti adalah dari beberapa penelitian terdahulu, penggunaan buku-buku terkait sebagai referensi, pencarian artikel-artikel dan jurnal-jurnal terkait dengan topik peneliti melalui berbagai situs, dan melalui mesin pencari *google*.

3.6 Teknik Pengukuran Data

Unit analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah video per episode (tema) dari tayangan film Larva yang dominan mengandung adegan kekerasan. Hasil penelitian tersebut kemudian akan dikelompokkan dan diolah melalui sebuah lembar pengkodingan yang telah peneliti buat.

Menurut Eriyanto (2011: h. 208-209), dalam melakukan pengukuran data diperlukan suatu alat ukur. Dalam analisis isi alat ukur tersebut merupakan

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

instrumen yang berisikan *item* dan kategori yang ingin diketahui dalam sebuah analisis isi. Instrumen ini kerap disebut dengan istilah lebar koding (*coding sheet*). Yang terpenting adalah, kategori alat ukur yang dibuat harus terpercaya (*reliabel*).

Tiap kategori bentuk kekerasan yang timbul dalam film animasi Larva ini nantinya akan dikelompokkan, dihitung serta dijumlahkan. Seperti skala yang tergolong dalam kekerasan psikologis, yakni "mengancam, menakut-nakuti dan ketakutan". Kekerasan fisik seperti, "meninju, menoyor, memukul, menendang, mendorong, menampar, melukai dengan tangan kosong/ senjata/ alat". Kekerasan Non-fisik (visual) seperti "menampilkan tindakan, pemukulan atau pengerusakan secara eksplisit atau vulgar". Kemudian akan dianalisis berdasarkan Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS). Sebagai harapan utama dari penelitian ini yaitu bahwa adegan yang ditayangkan dalam film animasi kartun Larva ini mengandung unsur kekerasan didalamnya.

3.6.1 Uji Reliabilitas

Uji reabilitas sangat penting dalam analisis isi. Menurut Krippendorff (2006, dalam Eriyanto, 2011, h. 282), reliabilitas menilai sejauh mana alat ukur dan data yang dihasilkannya menggambarkan variasi yang ada dalam gejala yang sebenarnya. Alat ukur yang terpercaya (*reliabel*) seharusnya melahirkan hasil yang sama dari serangkaian gejala yang sama, tanpa tergantung kepada keadaan.

Maksud dari arti reliabilitas di sini, melihat apakah alat ukur dapat dipercaya dan akan menghasilkan temuan yang sama, ketika dilakukan oleh orang dan dalam waktu yang berbeda sekalipun.

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

Uji reliabilitas pertama-tama dilakukan dengan mengumpulkan video per episode dari film Larva. Setelah seluruh data terkumpul, selanjutnya dimasukan ke dalam lembar koding sesuai dengan kategorisasi yang telah ditentukan. Dalam melakukan pengkodingan, peneliti dibantu oleh Sofia Candra, dan Cosmas Bayu Agung S., mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara, Ilmu Komunikasi, Jurnalistik 2012.

Untuk menghasilkan penelitian yang reliabel peneliti menggunakan dua koder, dalam membantu peneliti menganalisis data. Seperti yang dikemukakan oleh Eriyanto (2011, h. 288), reliabilitas tersebut pada dasarnya ingin melihat persamaan dan berbedaan hasil dari alat ukur berdasarkan pengkodean yang berbeda. Disini peneliti menggunakan jenis reliabilitas yang banyak digunakan dan lebih dikenal dengan sebutan reliabilitas antar-koder *(intercoder reliability).*

Berdasarkan dengan namanya *(intercoder),* perhitungan reliabilitas membutuhkan koder dua atau lebih. Masing-masing dari koder akan diberikan alat ukur (lembar koding) dan diminta untuk menilai sesuai dengan petunjuk dalam lembar koding ini. Yang nantinya hasil dari pengisian koder itu yang akan dibandingkan, dan dilihat berapa persamaan dan berapa pula perbedaannya (Eriyanto, 2011, h. 288).

Dalam penelitian analisis isi ini ada sejumlah rumus yang akan digunakan untuk menghitung derajat reliabilitas dari suatu alat ukur. Maka dari itu peneliti memilih menggunakan formula berdasarkan rumus Hostli sebagai acuan. Reliabilitas akan ditujukan dalam presentasi persetujuan yakni berapa besar persentase persamaan atar-koder ketika menilai suatu isi. Hostli (1968, dalam

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

Eriyanto, 2011, h. 290), rumus yang digunakan untuk meghitung reliabilitas suatu analisis isi adalah sebagai berikut:

$$\mathbf{CR} = \frac{\mathbf{3M}}{\mathbf{N1 + N2 + N3}} \mathbf{x\ 100\ \%}$$

Keterangan:

CR : *Coeficient Reliability* (Koefisien Reliabilitas).

M : Jumlah koding yang sama (yang disetujui oleh masing-masing pengkode).

N1 : Jumlah pernyataan yang diberi kode oleh pengkode (koder) 1.

N2 : Jumlah pernyataan yang diberi kode oleh pengkode (koder) 2.

N3 : Jumlah pernyataan yang diberi kode oleh pengkode (koder) 3.

Formula Hostli, menjelaskan angka reliabilitas minimum yang ditoleransi adalah 0,7 atau 70%. Yang berarti, jikalau hasil perhitungan menunjukan angka reliabilitas di atas 0,7, berarti alat ukur ini benar-benar reliabel. Tetapi, jikalau dibawah angka 0,7 berarti alat ukur (lembar koding) bukan alat yang reliabel (Eriyanto, 2011, h. 290).

Alasan peneliti menggunakan rumus dari Hostli karena rumus Hostli dalam menguji reliabilitas antar-koder merupakan rumus yang paling banyak dipakai, selain itu lebih mudah diaplikasikan daripada rumus yang lainnya seperti, perhitungan berdasarkan formula Scoot dan Cohen.

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

3.6.2 Penghitungan Reliabilitas

Penghitungan reliabilitas dalam penelitian ini berasal dari kategori-kategori yang telah peneliti kelompokkan. Kategori-kategori tersebut nantinya diisi dan dihitung keseluruhannya, yang diperoleh berdasarkan kesepakatan hasil jawaban antara tiga orang koder dalam setiap kategori. Kategori yang telah diisi, harus memiliki persamaan antar-koder minimal 0,7 atau 70% berdasarkan teknik perhitungan Formula Holsti.

Dalam lembar koding tersebut, peneliti tidak memasukkan semua kategori bentuk kekerasan namun kategori yang sesuai dengan film Larva ini. Peneliti memilih tiga kategori bentuk kekerasan yang berhubungan dengan film. Setelah diisi dan dihitung kemudian peneliti akan menyesuaikan mayoritas bentuk kekerasan apa yang dominan dan akan disesuaikan dengan Standar Program Siaran (SPS), berdasarkan peraturan yang paling sering dikeluhkan atau pun mendapat sanksi teguran dari KPI dalam film animasi anak. Bab tersebut diantaranya (1) perlindungan kepada anak, (2) pelarangan dan pembatasan kekerasan, dan (3) penggolongan program siaran.

Tabel 3.4

Kategori Isi Analisis Isi Penelitian

No.	Bentuk Kekerasan	Operasionalisasi
1.	Kekerasan Psikologis	Menampilkan tindakan/ perilaku mengancam, menakut-nakuti, dan ketakutan.
2.	Kekerasan Fisik	Menampilkan tindakan/ perilaku meninju, menoyor, memukul, menendang, mendorong, menampar, dan melukai dengan tangan kosong/ senjata/ alat.
3.	Kekerasan Non-Verbal	menampilkan tindakan/ perilaku,

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

	(Visual)	pemukulan atau pengerusakan secara eksplisit atau vulgar.

Tabel 3.5

Kategori Pedoman Analisis

No.	Standar Program Siaran
1.	BAB X: Perlindungan kepada anak.
2.	BAB XIII: Pelarangan dan pembatasan kekerasan.
3.	Bab XVII: Penggolongan program siaran.

Kemudian dari bentuk-bentuk kekerasan yang telah terpilih tersebut, penulis menurunkannya menjadi beberapa indikator. Indikator-indikator tersebut penulis ambil berdasarkan dari penjelasan definisi operasionalisasi setiap jenis dan bentuk kekerasan berdasarkan pengabungan konsep kekerasan menurut Mochamad Riyanto Rasyid (2013, h. 94-101) dan Santoso (2002, h.11).

Setelah peneliti sebagai koder pertama melakukan pengkodingan terhadap seluruh sampel, maka sampel penelitian yang berupa Flash Disk berisikan Film Larva, penulis kemudian memberikan Flash Disk tersebut kepada koder kedua dan ketiga. Koder kedua yaitu Sofia Candra dan koder ketiga yaitu Cosmas Bayu Agung S., yang merupakan mahasiswa dengan konsentrasi Jurnalistik 2012, Program Studi Ilmu Komunikasi Universitas Multimedia Nusantara. Penulis memilih koder tersebut berdasarkan kriteria memahami etika hukum media massa, mengerti teknik penelitian analisis isi kuantitatif, serta dapat mengisi lembar koding. Pengkoder dua dan tiga dianggap layak untuk ikut andil dalam proses

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

penelitian karena melihat latar belakang pendidikan yang ditekuni yang tidak luput dari mengamati perkembangan dan isi media, serta memiliki hobi dalam menonton film. Sampel yang diambil oleh kedua koder tersebut bejumlah enam episode.

Lembar koding nantinya akan diisi dengan angka nominal '0' dan '1'. Sebelumnya, peneliti akan menjelaskan pengertian dari angka-angka tersebut. Jika pada tabel ditemukan angka nominal '1', berarti ADA BENTUK KEKERASAN, karena baik koder 1, koder 2, maupun koder 3 menemukan adanya bentuk pelanggaran kekerasan dalam Film Larva. Jika pada tabel ditemukan angka nominal '0', berarti TIDAK ADA BENTUK KEKERASAN, karena baik koder 1, koder 2, maupun koder 3 tidak menemukan adanya bentuk pelanggaran kekerasan dalam Film Larva.

3.6.2.1 Penghitungan Reliabilitas Kategori Isi "Mengancam"

Indikator	No.	Episode	Koder 1	Koder 2	Koder 3
Apakah dalam film menampilkan adegan psikologis seperti mengancam, (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku yang mengancam)?	10	Human Body Exploration	0	0	0
	20	Electric Fan	0	0	0
	30	Rolly Poly	0	0	0
	40	Embers	0	0	0
	50	Red Lighting	1	1	1
	59	Tower Stack	1	1	1
Total setuju = 6 Total 1 = 6			Total tidak setuju = 0 Total 0 = 12		

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

Keterangan:

0 = Tidak Ada Bentuk Kekerasan

1 = Ada Bentuk Kekerasan

Berdasarkan rumus Formula Holsti, maka tabel di atas dapat dihitung dengan hasil sebagai berikut:

CR= (3x6) / (6+6+6)

= 18 / 18

= 1 = 100%

Berdasarkan tingkat persetujuan yang ada, jika hasil reliabilitas ketegorisasi yang ditemukan mencapai nilai minimum, yaitu 0,7 atau 70%, maka dapat dikatakan bahwa ketegori tersebut reliable atau bisa digunakan untuk mengukur. Dengan hasil akhir 0,8 atau 80%, maka kategori ini bisa digunakan untuk menganalisis.

Dari enam episode pada kategori isi "Mengancam" ditemukan penilaian "Ada bentuk kekerasan" dan "Tidak ada bentuk kekerasan," berdasarkan penilaian ketiga koder yang telah diakumulasikan. Penilaian "Setuju" terdapat pada episode Human Body Exploration, Electric Fan, Rolly Poly, Embers, Red Lighting, Tower Stack dan penilaian "Tidak setuju" tidak ditemukan dalam kategori ini. Sedangkan berdasarkan "Ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Red Lighting dan Tower Stack, berdasarkan "Tidak ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Human Body Exploration, Electric Fan, Rolly Poly dan Embers.

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

3.6.2.2 Penghitungan Reliabilitas Kategori Isi "Menakut-nakuti"

Indikator	No.	Episode	Koder 1	Koder 2	Koder 3
Apakah dalam film menampilkan adegan psikologis seperti menakut-nakuti, (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku yang menakut-nakuti)?	10	Human Body Exploration	0	0	0
	20	Electric Fan	1	1	1
	30	Rolly Poly	0	0	0
	40	Embers	0	0	0
	50	Red Lighting	1	1	1
	59	Tower Stack	1	1	0
Total setuju = 5 Total 1 = 8			Total tidak setuju = 1 Total 0 = 10		

Keterangan:

0 = Tidak Ada Bentuk Kekerasan

1 = Ada Bentuk Kekerasan

Berdasarkan rumus Formula Holsti, maka tabel di atas dapat dihitung dengan hasil sebagai berikut:

CR = (3x5) / (6+6+6)

= 15 / 18

= 0,83 = 83%

Berdasarkan tingkat persetujuan yang ada, jika hasil reliabilitas kategorisasi yang ditemukan mencapai nilai minimum, yaitu 0,7 atau 70%, maka dapat dikatakan bahwa ketegori tersebut reliable atau bisa digunakan untuk mengukur. Dengan hasil akhir 0,8 atau 80%, maka kategori ini bisa digunakan untuk menganalisis.

Dari enam episode pada kategori isi "Menakut-nakuti" ditemukan penilaian "Ada bentuk kekerasan" dan "Tidak ada bentuk kekerasan," berdasarkan penilaian ketiga koder yang telah diakumulasikan. Penilaian "Setuju" terdapat pada episode Human Body Exploration, Electric Fan, Rolly Poly, Embers, Red Lighting, dan penilaian "Tidak setuju" ditemukan pada episode Tower Stack. Sedangkan berdasarkan "Ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Electric Fan, Red Lighting dan Tower Stack, berdasarkan Tidak Adanya Bentuk Kekerasan terdapat pada episode Human Body Exploration, Rolly Poly, Embers, dan Tower Stack.

3.6.2.3 Penghitungan Reliabilitas Kategori Isi "Ketakutan"

Indikator	No	Episode	Koder 1	Koder 2	Koder 3
Apakah dalam film menampilkan adegan psikologis seperti merasa ketakutan, (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku merasa ketakutan)?	10	Human Body Exploration	1	1	1
	20	Electric Fan	1	1	1
	30	Rolly Poly	1	0	0
	40	Embers	1	1	1
	50	Red Lighting	1	1	1
	59	Tower Stack	1	1	1
Total setuju = 5 Total 1 = 16			Total tidak setuju = 1 Total 0 = 2		

Keterangan:

0 = Tidak Ada Bentuk Kekerasan

1 = Ada Bentuk Kekerasan

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

Berdasarkan rumus Formula Holsti, maka tabel di atas dapat dihitung dengan hasil sebagai berikut:

CR = (3x5) / (6+6+6)

= 15 / 18

= 0,83 = 83 %

Berdasarkan tingkat persetujuan yang ada, jika hasil reliabilitas kategorisasi yang ditemukan mencapai nilai minimum, yaitu 0,7 atau 70%, maka dapat dikatakan bahwa ketegori tersebut reliable atau bisa digunakan untuk mengukur. Dengan hasil akhir 0,8 atau 80%, maka kategori ini bisa digunakan untuk menganalisis.

Dari enam episode pada kategori isi "Ketakutan" ditemukan penilaian "Ada bentuk kekerasan" dan "Tidak ada bentuk kekerasan," berdasarkan penilaian ketiga koder yang telah diakumulasikan. Penilaian "Setuju" terdapat pada episode Human Body Exploration, Electric Fan, Embers, Red Lighting, Tower Stack dan penilaian "Tidak setuju" ditemukan pada episode Rolly Poly. Sedangkan berdasarkan "Ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Human Body Exploration Electric Fan, Rolly Poly, Embers, Red Lighting dan Tower Stack, berdasarkan "Tidak ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Rolly Poly.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

3.6.2.4 Penghitungan Reliabilitas Kategori Isi "Meninju"

Indikator	No	Episode	Koder 1	Koder 2	Koder 3
Apakah dalam film menampilkan adegan fisik seperti meninju, (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku meninju)?	10	Human Body Exploration	0	0	0
	20	Electric Fan	0	0	1
	30	Rolly Poly	1	1	1
	40	Embers	0	0	0
	50	Red Lighting	0	0	0
	59	Tower Stack	0	0	0
Total setuju = 5 Total 1 = 4			Total tidak setuju = 1 Total 0 = 14		

Keterangan:

0 = Tidak Ada Bentuk Kekerasan

1 = Ada Bentuk Kekerasan

Berdasarkan rumus Formula Holsti, maka tabel di atas dapat dihitung dengan hasil sebagai berikut:

CR = (3x5) / (6+6+6)

= 15 / 18

= 0, 83 = 83%

Berdasarkan tingkat persetujuan yang ada, jika hasil reliabilitas kategorisasi yang ditemukan mencapai nilai minimum, yaitu 0,7 atau 70%, maka dapat dikatakan bahwa ketegori tersebut reliable atau bisa digunakan untuk mengukur.

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

Dengan hasil akhir 0,8 atau 80%, maka kategori ini bisa digunakan untuk menganalisis.

Dari enam episode pada kategori isi "Meninju" ditemukan penilaian "Ada bentuk kekerasan" dan "Tidak ada bentuk kekerasan," berdasarkan penilaian ketiga koder yang telah diakumulasikan. Penilaian "Setuju" terdapat pada episode Human Body Exploration, Rolly Poly, Embers, Red Lighting, Tower Stack dan penilaian "Tidak setuju" ditemukan pada episode Electric Fan. Sedangkan berdasarkan "Ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Electric Fan dan Rolly Poly, berdasarkan "Tidak ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Human Body Exploration, Electric Fan, Embers, Red Lighting, dan Tower Stack.

3.6.2.5 Penghitungan Reliabilitas Kategori Isi "Menoyor"

Indikator	No	Episode	Koder 1	Koder 2	Koder 3
Apakah dalam film menampilkan adegan fisik seperti menoyor, (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku menoyor)?	10	Human Body Exploration	0	0	0
	20	Electric Fan	0	0	1
	30	Rolly Poly	1	1	1
	40	Embers	0	0	0
	50	Red Lighting	1	1	1
	59	Tower Stack	0	0	0
Total setuju = 5 Total 1 = 7			Total tidak setuju = 1 Total 0 = 11		

Keterangan:

0 = Tidak Ada Bentuk Kekerasan

1 = Ada Bentuk Kekerasan

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

Berdasarkan rumus Formula Holsti, maka tabel di atas dapat dihitung dengan hasil sebagai berikut:

CR = (3x5) / (6+6+6)

= 15 / 18

= 0,83 = 83%

Berdasarkan tingkat persetujuan yang ada, jika hasil reliabilitas kategorisasi yang ditemukan mencapai nilai minimum, yaitu 0,7 atau 70%, maka dapat dikatakan bahwa ketegori tersebut reliable atau bisa digunakan untuk mengukur. Dengan hasil akhir 0,8 atau 80%, maka kategori ini bisa digunakan untuk menganalisis.

Dari enam episode pada kategori isi "Menoyor" ditemukan penilaian "Ada bentuk kekerasan" dan "Tidak ada bentuk kekerasan," berdasarkan penilaian ketiga koder yang telah diakumulasikan. Penilaian "Setuju" terdapat pada episode Human Body Exploration, Rolly Poly, Embers, Red Lighting, Tower Stack dan penilaian "Tidak setuju" ditemukan pada episode Electric Fan. Sedangkan berdasarkan "Ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Electric Fan, Rolly Poly, dan Red Lighting berdasarkan "Tidak ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Human Body Exploration, Electric Fan, Embers, dan Tower Stack.

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

3.6.2.6 Penghitungan Reliabilitas Kategori Isi "Memukul"

Indikator	No	Episode	Koder 1	Koder 2	Koder 3
Apakah dalam film menampilkan adegan fisik seperti memukul, (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku memukul)?	10	Human Body Exploration	0	0	0
	20	Electric Fan	0	1	0
	30	Rolly Poly	1	1	1
	40	Embers	0	0	0
	50	Red Lighting	1	1	1
	59	Tower Stack	0	0	0
Total setuju = 5 Total 1 = 7			Total tidak setuju = 1 Total 0 = 11		

Keterangan:

0 = Tidak Ada Bentuk Kekerasan

1 = Ada Bentuk Kekerasan

Berdasarkan rumus Formula Holsti, maka tabel di atas dapat dihitung dengan hasil sebagai berikut:

CR = (3x5) / (6+6+6)

= 15 / 18

= 0,83 = 83%

Berdasarkan tingkat persetujuan yang ada, jika hasil reliabilitas kategorisasi yang ditemukan mencapai nilai minimum, yaitu 0,7 atau 70%, maka dapat dikatakan bahwa ketegori tersebut reliable atau bisa digunakan untuk mengukur. Dengan hasil akhir 0,8 atau 80%, maka kategori ini bisa digunakan untuk menganalisis.

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

Dari enam episode pada kategori isi "Memukul" ditemukan penilaian "Ada bentuk kekerasan" dan "Tidak ada bentuk kekerasan," berdasarkan penilaian ketiga koder yang telah diakumulasikan. Penilaian "Setuju" terdapat pada episode Human Body Exploration, Rolly Poly, Embers, Red Lighting, Tower Stack dan penilaian "Tidak setuju" ditemukan pada episode Electric Fan. Sedangkan berdasarkan "Ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Electric Fan, Rolly Poly, dan Red Lighting, berdasarkan "Tidak ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Human Body Exploration, Electric Fan, Embers, dan Tower Stack.

3.6.2.7 Penghitungan Reliabilitas Kategori Isi "Menendang"

Indikator	No	Episode	Koder 1	Koder 2	Koder 3
Apakah dalam film menampilkan adegan fisik seperti menendang, (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari tindakan yang dilakukan seseorang melalui ayunan kaki yang di ayunkan dengan keras kearah tubuh makhluk hidup)?	10	Human Body Exploration	0	0	0
	20	Electric Fan	0	0	0
	30	Rolly Poly	1	1	1
	40	Embers	0	0	0
	50	Red Lighting	0	1	0
	59	Tower Stack	0	0	0
Total setuju = 5 Total 1 = 4			Total tidak setuju = 1 Total 0 = 14		

Keterangan:

0 = Tidak Ada Bentuk Kekerasan

1 = Ada Bentuk Kekerasan

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

Berdasarkan rumus Formula Holsti, maka tabel di atas dapat dihitung dengan hasil sebagai berikut:

CR = (3x5) / (6+6+6)

= 15 / 18

= 0,83 = 83 %

Berdasarkan tingkat persetujuan yang ada, jika hasil reliabilitas kategorisasi yang ditemukan mencapai nilai minimum, yaitu 0,7 atau 70%, maka dapat dikatakan bahwa ketegori tersebut reliable atau bisa digunakan untuk mengukur. Dengan hasil akhir 0,8 atau 80%, maka kategori ini bisa digunakan untuk menganalisis.

Dari enam episode pada kategori isi "Menendang" ditemukan penilaian "Ada bentuk kekerasan" dan "Tidak ada bentuk kekerasan," berdasarkan penilaian ketiga koder yang telah diakumulasikan. Penilaian "Setuju" terdapat pada episode Human Body Exploration, Electric Fan, Rolly Poly, Embers, Tower Stack dan penilaian "Tidak setuju" ditemukan pada episode Red Lighting. Sedangkan berdasarkan "Ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Rolly Poly, dan Red Lighting berdasarkan "Tidak ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Human Body Exploration, Electric Fan, Embers, Red Lighting dan Tower Stack.

3.6.2.8 Penghitungan Reliabilitas Kategori Isi "Mendorong"

Indikator	No	Episode	Koder 1	Koder 2	Koder 3
Apakah dalam film menampilkan adegan fisik seperti mendorong, (gambar yang ditampilkan	10	Human Body Exploration	0	0	0
	20	Electric Fan	0	0	0

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku mendorong)?	30	Rolly Poly	0	0	0
	40	Embers	1	1	1
	50	Red Lighting	1	1	1
	59	Tower Stack	1	1	1
Total setuju = 6 Total 1 = 9			Total tidak setuju = 0 Total 0 = 9		

Keterangan:

0 = Tidak Ada Bentuk Kekerasan

1 = Ada Bentuk Kekerasan

Berdasarkan rumus Formula Holsti, maka tabel di atas dapat dihitung dengan hasil sebagai berikut:

CR = (3x6) / (6+6+6)

= 18 / 18

= 1 = 100%

Berdasarkan tingkat persetujuan yang ada, jika hasil reliabilitas kategorisasi yang ditemukan mencapai nilai minimum, yaitu 0,7 atau 70%, maka dapat dikatakan bahwa ketegori tersebut reliable atau bisa digunakan untuk mengukur. Dengan hasil akhir 0,8 atau 80%, maka kategori ini bisa digunakan untuk menganalisis.

Dari enam episode pada kategori isi "Mendorong" ditemukan penilaian "Ada bentuk kekerasan" dan "Tidak ada bentuk kekerasan," berdasarkan penilaian ketiga koder yang telah diakumulasikan. Penilaian "Setuju" terdapat pada episode Human Body Exploration, Electric Fun, Rolly Poly, Embers, Red Lighting, Tower

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

Stack dan penilaian "Tidak setuju" tidak ditemukan dalam kategori ini. Sedangkan berdasarkan "Ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Embers, Red Lighting, dan Tower Stack, berdasarkan "Tidak ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Human Body Exploration, Electric Fun, dan Rolly Poly.

3.6.2.9 Penghitungan Reliabilitas Kategori Isi "Menampar"

Indikator	No	Episode	Koder 1	Koder 2	Koder 3
Apakah dalam film menampilkan adegan fisik seperti menampar, (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku menampar)?	10	Human Body Exploration	1	1	1
	20	Electric Fan	1	1	1
	30	Rolly Poly	1	1	1
	40	Embers	0	0	0
	50	Red Lighting	1	0	0
	59	Tower Stack	1	1	1
Total setuju = 5 Total 1 = 13			Total tidak setuju = 1 Total 0 = 5		

Keterangan:

0 = Tidak Ada Bentuk Kekerasan

1 = Ada Bentuk Kekerasan

Berdasarkan rumus Formula Holsti, maka tabel di atas dapat dihitung dengan hasil sebagai berikut:

CR = (3x5) / (6+6+6)

= 15 / 18

= 0,83 = 83%

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

Berdasarkan tingkat persetujuan yang ada, jika hasil reliabilitas kategorisasi yang ditemukan mencapai nilai minimum, yaitu 0,7 atau 70%, maka dapat dikatakan bahwa ketegori tersebut reliable atau bisa digunakan untuk mengukur. Dengan hasil akhir 0,8 atau 80%, maka kategori ini bisa digunakan untuk menganalisis.

Dari enam episode pada kategori isi "Menampar" ditemukan penilaian "Ada bentuk kekerasan" dan "Tidak ada bentuk kekekasan," berdasarkan penilaian ketiga koder yang telah diakumulasikan. Penilaian "Setuju" terdapat pada episode Human Body Exploration, Electric Fan, Rolly Poly, Embers, Tower Stack dan penilaian "Tidak setuju" tidak ditemukan dalam kategori ini. Sedangkan berdasarkan "Ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Human Body Exploration, Electric Fan, Rolly Poly, Red Lighting dan Tower Stack, berdasarkan "Tidak ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Embers, dan Red Lighting.

3.6.2.10 Penghitungan Reliabilitas Kategori Isi "Melukai dengan tangan kosong/ alat/ senjata"

Indikator	No	Episode	Koder 1	Koder 2	Koder 3
Apakah dalam film menampilkan adegan fisik seperti melukai dengan tangan kosong/ alat/ senjata (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku	10	Human Body Exploration	1	1	1
	20	Electric Fan	1	1	1
	30	Rolly Poly	1	1	1
	40	Embers	1	1	1
	50	Red Lighting	1	1	1

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

dilakukan dengan cara menancapkan benda runcing atau benda tajam ke dalam tubuh makhluk hidup?	59	Tower Stack	0	0	1
Total setuju = 5 Total 1 = 16			Total tidak setuju = 1 Total 0 = 2		

Keterangan:

0 = Tidak Ada Bentuk Kekerasan

1 = Ada Bentuk Kekerasan

Berdasarkan rumus Formula Holsti, maka tabel di atas dapat dihitung dengan hasil sebagai berikut:

CR = (3x5) / (6+6+6)

= 15 / 18

= 0, 83 = 83 %

Berdasarkan tingkat persetujuan yang ada, jika hasil reliabilitas kategorisasi yang ditemukan mencapai nilai minimum, yaitu 0,7 atau 70%, maka dapat dikatakan bahwa ketegori tersebut reliable atau bisa digunakan untuk mengukur. Dengan hasil akhir 0,8 atau 80%, maka kategori ini bisa digunakan untuk menganalisis.

Dari enam episode pada kategori isi "Melukai dengan tangan kosong/ alat/ senjata" ditemukan penilaian "Ada bentuk kekerasan" dan "Tidak ada bentuk kekerasan," berdasarkan penilaian ketiga koder yang telah diakumulasikan. Penilaian "Setuju" terdapat pada episode Human Body Exploration, Electric Fan,

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

Rolly Poly, Embers, Red Lighting dan penilaian "Tidak setuju" terdapat pada episode Tower Stack. Sedangkan berdasarkan "Ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Human Body Exploration, Electric Fan, Rolly Poly, Embers, Red Lighting dan Tower Stack, berdasarkan "Tidak ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Tower Stack.

3.6.2.11 Penghitungan Reliabilitas Kategori Isi "Adegan pemukulan atau perusakan secara eksplisit atau vulgar"

Indikator	No	Episode	Koder 1	Koder 2	Koder 3
Apakah dalam film menampilkan adegan non-fisik seperti pemukulan atau pengerusakan secara eksplisit/ vulgar (gambar yang ditampilkan dapat dilihat dari adanya tindakan/ perilaku pemukulan atau pengerusakan secara eksplisit/ vulgar	10	Human Body Exploration	0	0	0
	20	Electric Fan	1	0	1
	30	Rolly Poly	1	1	1
	40	Embers	1	1	1
	50	Red Lighting	1	1	1
	59	Tower Stack	0	0	0
Total setuju = 5 Total 1 = 11			Total tidak setuju = 1 Total 0 = 7		

Keterangan:

0 = Tidak Ada Bentuk Kekerasan

1 = Ada Bentuk Kekerasan

Berdasarkan rumus Formula Holsti, maka tabel di atas dapat dihitung dengan hasil sebagai berikut:

CR = (3x5) / (6+6+6)

= 15 / 18

= 0,83 = 83%

Berdasarkan tingkat persetujuan yang ada, jika hasil reliabilitas kategorisasi yang ditemukan mencapai nilai minimum, yaitu 0,7 atau 70%, maka dapat dikatakan bahwa ketegori tersebut reliable atau bisa digunakan untuk mengukur. Dengan hasil akhir 0,8 atau 80%, maka kategori ini bisa digunakan untuk menganalisis.

Dari enam episode pada kategori isi "Adegan pemukulan atau perusakan secara eksplisit atau vulgar" ditemukan penilaian "Ada bentuk kekerasan" dan "Tidak ada bentuk kekekasan," berdasarkan penilaian ketiga koder yang telah diakumulasikan. Penilaian "Setuju" terdapat pada episode Human Body Exploration, Rolly Poly, Embers, Red Lighting, Tower Stack dan penilaian "Tidak setuju" terdapat pada episode Electric Fan. Sedangkan berdasarkan "Adanya bentuk kekerasan" terdapat pada episode Electric Fan, Rolly Poly, Embers, dan Red Lighting, berdasarkan "Tidak ada bentuk kekerasan" terdapat pada episode Human Body Exploration, Electric Fan, dan Tower Stack.

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016

3.7 Teknik analisis data

Bentuk adegan kekerasan akan dikoding untuk keperluan analisis ke dalam beberapa kelompok berdasarkan bentuk kekerasan psikologis, fisik dan non-fisik (visual), selanjutnya dijabarkan yang termasuk dalam kategori tersebut. Kemudian hasilnya akan didefinisikan secara operasional dan tingkat kekerasan dari tiap adegannya akan diperhitungkan untuk keperluan analisis berdasarkan (P3SPS).

Setelah dilakukakan mengkoding data, langkah selanjutnya melakukan input atau rekap data (Eriyanto, 2011, h. 304). Data yang sudah ada akan dihitung dengan uji statistik, agar hasilnya dapat dengan mudah dipahami dan dimengerti oleh orang lain.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melalui video Film Larva yang diambil dari episode yang dominan mengambarkan bentuk kekerasan, yakni episode-episode pada periode 2015. Dengan total episode 118, yang kemudian diambil sampelnya dengan metode sampel acak sistematis sehingga sampel yang terpilih berjumlah 59 episode. Hasil video tersebut akan dimasukan ke dalam sebuah lembar koding yang telah penulis buat dengan berdasarkan pada bentuk-bentuk kekerasan sebagai pedoman di setiap kategorisasinya.

Setelah semua selesai, barulah dilakukan analisis data dengan melihat pelanggaran etika penyiaran yang ada dalam P3SPS, sebagai penguat adanya bentuk kekerasan dalam film Larva dan merupakan sebuah pelanggaran dalam media penyiaran.

Kekerasan dalam film..., Christina, FIKOM UMN, 2016