

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini termasuk dalam jenis kuantitatif deskriptif mencari korelasi (hubungan). Pendekatan penelitian dengan kuantitatif bertujuan untuk menjelaskan, meringkas berbagai kondisi, berbagai situasi atas berbagai variabel yang timbul di masyarakat yang menjadi objek penelitian ini berdasarkan apa yang terjadi. Metode penelitian ini menyajikan data berupa angka - angka dan analisis menggunakan statistik (Sugiyono, 2017:13).

#### **3.2 Populasi dan Sampel**

##### **3.2.1 Populasi**

Populasi adalah kumpulan objek penelitian (Drs, Jalaluddin Rakhmad : 2009 : 78). Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017 : 117).

Populasi tersebut diambil berdasarkan pada karakteristik mahasiswa ilmu komunikasi Untag Surabaya yang pada umumnya sudah mendapatkan pengetahuan lebih tentang cerita film Dilan 1990. Kemudian dari hasil wawancara pada seluruh mahasiswa ilmu komunikasi Untag Surabaya untuk menemukan data awal dalam penelitian, ditemukan bahwa seluruh mahasiswa ilmu komunikasi Untag Surabaya menyatakan sudah pernah menonton film Dilan 1990 dan mayoritas mahasiswa adalah pecinta film bioskop.

Dari data yang peneliti dapatkan, jumlah seluruh mahasiswa ilmu komunikasi Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya yaitu berjumlah 902 orang. Peneliti mengambil sampel mulai angkatan 2013 hingga 2017 berjumlah 896 mahasiswa. Jadi, populasi dalam penelitian ini adalah 896. Dari 896 orang tersebut dengan kriteria yang sudah ditentukan dapat memberikan jawaban atas rumusan masalah dalam penelitian ini, karena mereka mengetahui dan menonton film Dilan 1990. Sehingga mereka memiliki motif atau harapan atas pemenuhan kebutuhan mereka dan kepuasan yang diperoleh setelah menonton Film Dilan 1990 tersebut. Setelah itu, ditemukan pula kesenjangan dan tingkat kepuasan yang diperoleh dalam menonton film Dilan 1990.

### 3.2.2 Sampel

Sampel adalah bagian yang diamati (Drs. Jalaluddin Rakhmad: 2009: 78) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif atau mewakili (Sugiyono, 2017 : 118). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dasar pengambilan sampel, yaitu apabila populasi kurang dari 100 maka diambil semua sehingga penelitian merupakan penelitian populasi, sedangkan jika populasi lebih dari 100 maka dapat diambil antara 10% - 15% atau 20% - 25% atau bisa juga lebih 109 Maka dalam penelitian ini, peneliti mengambil sampel sebanyak jumlah populasi yang ada yaitu sebanyak 90 orang.

#### 3.2.2.1 Teknik Pengambilan Sampel

Teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang digunakan secara skematis.

Teknik pengambilan sampling menggunakan teknik *probability sampling*. Probability sampling adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. *Simple Random Sampling* adalah pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. (Sugiyono, 2017: 120).

Oleh sebab itu untuk menentukan ukuran sampel maka peneliti harus mencari jumlah populasi yang banyak, supaya mempermudah mencari data guna untuk analisis hasil data.

#### 3.2.2.2 Ukuran Sampel

Dalam menentukan ukuran sampel, peneliti menggunakan tingkat atau taraf kesalahan yang dikembangkan dari *Isaac* dan *Michael* antara lain 1%, 5%, 10%. Dikarenakan jumlah populasi yang digunakan oleh peneliti cukup banyak maka peneliti menggunakan taraf kesalahan 10%. (Sugiyono, 2017 : 126). Rumus yang digunakan peneliti untuk menentukan ukuran sampel menggunakan rumus Slovin yaitu:

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

n= jumlah sampel

N= jumlah populasi

e= batas toleransi kesalahan (*error tolerance*)

Populasi yang diketahui jumlahnya cukup besar, maka peneliti akan menggunakan tingkat kesalahan yaitu 10%. Hal ini dilakukan karena keterbatasan dari segi sumber dana, waktu dan tenaga yang tersedia. Maka perhitungan dalam menentukan ukuran jumlah sampel menggunakan Rumus Slovin adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{896}{1 + (896 \times (0,1)^2)}$$

$$n = \frac{896}{1 + 896 \times 0,01}$$

$$n = \frac{896}{1 + 8,96}$$

$$n \frac{896}{9,96} = 89,96 \text{ dibulatkan menjadi } 90$$

jadi, ukuran jumlah sampel yang diambil oleh peneliti adalah 90 orang responden.

Populasi responden adalah mahasiswa Ilmu Komunikasi Untag Surabaya angkatan 2013 samapai angkatan 2017, dengan total jumlah mahasiswa 896 orang. Data yang diperoleh dari BAK Untag Surabaya yang diperoleh pada tanggal 9 April 2018. Maka sampel yang diambil sebagai penelitian ini menggunakan tingkat kepercayaan 90% dan tingkat eror 10% adalah:

Jadi sampel penelitian untuk populasi 896 orang dan tingkat kepercayaan 90% adalah 90 orang.

### 3.3 Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2017 : 60).

Berdasarkan kerangka teori dalam penelitian ini maka variabel yang digunakan oleh peneliti adalah variabel independen atau variabel bebas dan variabel dependen atau variabel terikat.

1. Variabel bebas (independen = X)

merupakan variabel yang mempengaruhi atau sebab timbulnya variabel dependen (terikat). variabel independen dalam penelitian ini adalah motif menonton film “Dilan 1990” ..

2. Variabel dependen (dependent = Y)

merupakan variabel yang dipengaruhi atau akibat karena adanya variabel bebas (Y) (Sugiyono, 2017 : 61). Variabel dependen penelitian ini adalah terhadap tingkat kepuasan mahasiswa ilmu komunikasi untag surabaya

### **3.4 Definisi Konseptual**

#### **3.4.1 Motif sebagai variabel *Independent***

Motif merupakan suatu pengertian yang melingkupi semua alasan-alasan atau dorongan - dorongan dalam diri manusia yang menyebabkan manusia berbuat sesuatu. Selanjutnya, menjelaskan dalam mempelajari tingkah laku manusia pada umumnya. Kita harus mengetahui apa yang dilakukan, bagaimana ia melakukan, dan mengapa ia melakukan itu. Seperti kita ketahui, keinginan dan kebutuhan masing-masing individu berbeda dari waktu ke waktu dan dari tempat ke tempat, sehingga motif juga berbeda-beda. Motif seseorang bisa bersifat tunggal bisa juga bersifat ganda. Misalnya, seseorang menonton acara “liputan6” yang disiarkan oleh SCTV adalah untuk memperoleh informasi (motif tunggal), tetapi mungkin bagi orang lainnya adalah selain mendapatkan informasi juga mengisi waktu luang (motif ganda) (Khomsahrial Romli, M.Si., 2016:63).

Ada beberapa konsep tentang motif menurut McQuail dan rekan (1972), yaitu:

1. Kepuasan Informasi, yaitu terpenuhinya tentang informasi berita, peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan terdekat, masyarakat dan dunia, menyangkut berbagai masalah praktis, pendapat, dan hal-hal yang berkaitan dengan penentuan pilihan, memuaskan rasa ingin tahu dan minat umum, belajar pendidikan diri sendiri, memperoleh rasa damai melalui penambahan pengetahuan, dan lain-lain.
2. Kepuasan Identitas pribadi, yaitu memperoleh penunjang nilai-nilai pribadi, dapat mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain,

meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri, menemukan model perilaku.

3. Kepuasan Integrasi dan interaksi sosial, yaitu memperoleh pengetahuan tentang keadaan orang lain, menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial, membantu menjalankan peran sosial, memperoleh teman, memungkinkan seseorang untuk dapat menghubungi sanak-keluarga, teman dan masyarakat, mengidentifikasi diri dengan orang lain dan meningkatkan rasa memiliki.
4. Kepuasan Hiburan, yaitu dapat melarikan diri dari rutinitas atau masalah sehari-hari, mengisi waktu luang, memperoleh kenikmatan jiwa, bersantai, penyaluran emosi.

### **3.4.2 Tingkat Kepuasan sebagai variabel *Dependent***

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata mengandung pengertian perasaan yang melegakan atau menyenangkan, ditambah dengan awalan ke- dan -an menjadi bermakna memiliki. Jadi, kepuasan bisa di artikan dengan perasaan melegakan karena tercapainya pengharapan terhadap sesuatu yang diinginkan. Kepuasan sangat dibutuhkan oleh semua orang. Dengan kepuasan, khalayak atau responden akan memperoleh perasaan senang dan lega karena informasi atau hiburan yang tersaji di media massa. Hal tersebut yang nantinya akan mengukur tingkat kepuasan penonton. Setiap khalayak mempunyai tingkat kepuasan yang berbeda dengan demikian kepuasan mengasumsikan, bahwa perilaku media mencerminkan kepentingan individu untuk memenuhi kebutuhan psikologis efek media sebagai situasi kebutuhan itu terpenuhi (Drs. Jalaluddin Rakhmat. M.SC : 2009 : 65).

Kepuasan konsumen adalah sejauh mana manfaat sebuah produk dirasakan (*perceived*) sesuai dengan apa yang diharapkan pelanggan (Amir, 2005). Westbrook & Reilly (dalam Tjiptono, 2005) mengemukakan bahwa kepuasan konsumen merupakan respon emosional terhadap pengalaman yang berkaitan dengan produk atau jasa yang dibeli.

Berdasarkan konsep motif yang dipaparkan oleh McQuail dan rekan (1972), maka kepuasan seseorang yang diperoleh dapat dikategorikan sebagai berikut ini :

1. Kepuasan Informasi, yaitu terpenuhinya tentang informasi berita, peristiwa dan kondisi yang berkaitan dengan lingkungan terdekat, masyarakat dan dunia, menyangkut berbagai masalah praktis,

pendapat, dan hal-hal yang berkaitan dengan penentuan pilihan, memuaskan rasa ingin tahu dan minat umum, belajar pendidikan diri sendiri, memperoleh rasa damai melalui penambahan pengetahuan, dan lain-lain.

2. Kepuasan Identitas pribadi, yaitu memperoleh penunjang nilai-nilai pribadi, dapat mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain, meningkatkan pemahaman tentang diri sendiri, menemukan model perilaku.
3. Kepuasan Integrasi dan interaksi sosial, yaitu memperoleh pengetahuan tentang keadaan orang lain, menemukan bahan percakapan dan interaksi sosial, membantu menjalankan peran sosial, memperoleh teman, memungkinkan seseorang untuk dapat menghubungi sanak-keluarga, teman dan masyarakat, mengidentifikasikan diri dengan orang lain dan meningkatkan rasa memiliki.
4. Kepuasan Hiburan, yaitu dapat melarikan diri dari rutinitas atau masalah sehari-hari, mengisi waktu luang, memperoleh kenikmatan jiwa, bersantai, penyaluran emosi.

### 3.5 Definisi Operasional

**Tabel 3.1 Definisi Operasional**

<b>Konsep</b>	<b>Variabel Penelitian</b>	<b>Definisi Operasional</b>	<b>Indikator Definisi Operasional</b>
<i>Gratification Sought</i>	<b>Motif (X)</b>	1. Informasi	a. Mendapatkan pengetahuan tentang peristiwa, kondisi, yang berkaitan dengan lingkungan terdekat, masyarakat b. Mendapatkan bimbingan menyangkut berbagai masalah praktis, pendapat, dan hal-hal yang berkaitan dengan penentuan pilihan
		2. Identitas Pribadi	a. Dapat menentukan penunjang nilai-nilai pribadi b. Dapat mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain c. Menemukan model perilaku
		3. Integrasi	a. Memperoleh bahan pembicaraan

		dan interaksi	dengan orang lain b. Membantu menjalankan peran sosial atau untuk dekat dengan orang lain
		4. Hiburan	a. Dapat melarikan diri dari rutinitas atau masalah sehari-hari b. Dapat mengisi waktu luang c. Dapat menyalurkan emosi d. Dapat bersantai dan mencari kesenangan
<b>Gratification Obtain</b>	<b>Tingkat Kepuasan (Y)</b>	1. Informasi	a. Mendapatkan pengetahuan tentang peristiwa, kondisi, yang berkaitan dengan lingkungan terdekat, masyarakat b. Mendapatkan bimbingan menyangkut berbagai masalah praktis, pendapat, dan hal-hal yang berkaitan dengan penentuan pilihan
		2. Identitas Pribadi	a. Dapat menentukan penunjang nilai-nilai pribadi b. Dapat mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain c. Menemukan model perilaku
		3. Integrasi dan interaksi	a. Memperoleh bahan pembicaraan dengan orang lain b. Membantu menjalankan peran sosial atau untuk dekat dengan orang lain
		4. Hiburan	a. Dapat melarikan diri dari rutinitas atau masalah sehari-hari b. Dapat mengisi waktu luang c. Dapat menyalurkan emosi d. Dapat bersantai dan mencari kesenangan

## Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Berdasarkan indikator-indikator variabel operasional diatas, maka kisi-kisi instrumen sebagai berikut:

**Tabel 3.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

<b>Variabel Penelitian</b>	<b>Indikator</b>	<b>Jumlah Butir</b>	<b>Nomor Pertanyaan</b>
<b>Motif (X)</b>	1. Mendapatkan pengetahuan tentang peristiwa, kondisi, maupun budaya yang berkaitan dengan lingkungan terdekat, masyarakat dan dunia. 2. Mendapatkan bimbingan menyangkut berbagai masalah praktis, pendapat, dan hal-hal yang berkaitan dengan penentuan pilihan	<b>4</b>	<b>1A,2A,3A,4A</b>
	1. Dapat menentukan penunjang nilai-nilai pribadi 2. Dapat mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain 3. Menemukan model perilaku	<b>2</b>	<b>5A, 6A</b>
	1. Memperoleh bahan pembicaraan dengan orang lain 2. Membantu menjalankan peran sosial atau untuk dekat dengan orang lain	<b>2</b>	<b>7A,8A</b>
	1. Dapat melarikan diri dari rutinitas atau masalah sehari-hari 2. Dapat mengisi waktu luang 3. Dapat menyalurkan emosi 4. Dapat bersantai dan mencari kesenangan	<b>5</b>	<b>9A, 10A, 11A, 12A, 13A</b>
<b>Tingkat Kepuasan (Y)</b>	1. Mencari pengetahuan tentang peristiwa, kondisi, maupun budaya yang berkaitan dengan lingkungan terdekat, masyarakat dan dunia 2. Mencari bimbingan menyangkut berbagai masalah praktis, pendapat, dan hal-hal yang berkaitan dengan penentuan pilihan	<b>4</b>	<b>1B, 2B, 3B, 4B</b>



<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk menentukan penunjang nilai-nilai pribadi</li> <li>2. Untuk mengidentifikasi diri dengan nilai-nilai lain</li> <li>3. Untuk menemukan model perilaku</li> </ol>	<b>2</b>	<b>5B, 6B</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk bahan pembicaraan dengan orang lain</li> <li>2. Membantu menjalankan peran sosial atau untuk dekat dengan orang lain</li> </ol>	<b>2</b>	<b>7B, 8B</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Untuk melarikan diri dari rutinitas atau masalah sehari-hari</li> <li>2. Untuk mengisi waktu luang</li> <li>3. Penyaluran emosi</li> <li>4. Untuk bersantai dan mencari kesenangan</li> </ol>	<b>5</b>	<b>9B, 10B, 11B, 12B, 13B</b>
	<b>Jumlah</b>	<b>26</b>

### 3.6 Pengukuran dan Instrumen Penelitian

#### 3.6.1 Pengukuran Penelitian

Skala pengukuran merupakan kesepakatan yang digunakan sebagai acuan untuk menentukan panjang pendeknya interval yang ada dalam alat ukur, sehingga alat ukur tersebut bila digunakan dalam pengukuran akan menghasilkan data kuantitatif. Macam-macam skala pengukuran dapat berupa : *skala nominal skala ordinal, skala interval, dan skala rasio*. dari skala pengukuran itu akan diperoleh data *nominal, ordinal, interval dan ratio* (Sugiyono, 2017 : 133-134).

Pengukuran yang digunakan adalah Skala Likert. Skala Likert adalah skala yang digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dalam penelitian, fenomena sosial ini telah ditetapkan secara spesifik oleh peneliti, yang selanjutnya disebut sebagai variabel penelitian. Skala likert dapat dibuat dalam bentuk checklist (centang) ataupun pilihan ganda (Sugiyono, 2017 :134-135).

Skala likert, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi indikator variabel. Kemudian indikator tersebut dijadikan sebagai titik tolak untuk menyusun item-item instrumen yang dapat berupa pertanyaan-pertanyaan. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likert mempunyai

gradasi dari yang positif sampai negatif, serta ada nilainya setiap jawabannya yaitu:

Sangat setuju	bernilai (5),
Setuju	bernilai (4),
Ragu-ragu	bernilai (3),
Tidak setuju	bernilai (2),
Sangat tidak setuju	bernilai (1).

Sistem skala ini lebih memudahkan tetapi sekaligus relatif validitasnya jauh berkurang bila dibandingkan sistem kategori (Rachmat Krisyantono, Ph.D. 2014 Hal 117).

### 3.6.2 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian digunakan untuk mengukur nilai variabel yang diteliti. Dengan demikian jumlah instrumen yang akan digunakan untuk penelitian tergantung pada jumlah variabel yang diteliti (Sugiyono, 2017 :133). Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam. Namun demikian dalam skala yang paling rendah laporan juga dapat dinyatakan sebagai bentuk penelitian (Emory, 1985) (Sugiyono, 2017 : 147-148).

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan uji validitas dengan menggunakan *software* SPSS (*Statiscal Package For Social Sciences*) dengan metode korelasi *Product Moment*.

Dalam hal ini perlu dibedakan antara hasil penelitian yang valid dan reliabel dengan instrumen yang valid dan reliabel. Hasil penelitian yang valid bila terdapat kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada objek yang diteliti.

Instrumen untuk mengetahui apakah ada motif menonton film dilan 1990. Instrumen untuk mengukur tingkat kepuasan mahasiswa ilmu komunikasi dalam film dilan 1990.

#### 3.6.2.1 Uji Validitas

Uji validitas maksudnya untuk menyatakan sejauh mana instrumen (kuesioner) akan mengukur apa yang ingin diukur (Rachmat Krisyantono, Ph.D. 2014 Hal 143).

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat ke validan dan kesahihan suatu instrumen data dikatakan valid, jika pertanyaan pada kuesioner mampu mengunggapkan sesuatu yang diukur oleh instrumen tersebut. Instrumen disusun dengan

memecahkan variabel menjadi sub variabel berikut dengan indikator-indikatornya.

Data dikatakan valid apabila nilai korelasi hitung R data tersebut bertanda positif  $r_{\text{hasil}} > R_{\text{tabel}}$  dengan derajat kebebasan (df) =n-2 dalam hal ini n= jumlah sample maka butir pertanyaan atau variabel tersebut valid. Dengan diperoleh indeks validitas setiap butir maka diketahui dengan pasti butir-butir mana yang tidak memenuhi syarat ditinjau dari validitasnya, sehingga berdasarkan perhitungan ini peneliti dapat merevisi butir-butir pertanyaan yang dimaksud.

Cara yang dipakai dalam menguji tingkat validitas adalah dengan variabel internal, yaitu menguji apakah terdapat kesesuaian antara bagian instrumen secara keseluruhan. Untuk mengukurnya menggunakan analisis butir. Pengukuran pada analisis butir yaitu dengan cara skore-skore yang ada kemudian dikorelasikan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment moment* yang dikemukakan oleh Pearson dalam (Arikunto,2002:146) sebagai berikut:

$$r = \frac{n(\sum XY) - (\sum X \sum Y)}{\sqrt{[n \sum X^2 - (\sum X)^2][n \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

- r= koefisien *product moment*
- n= jumlah responden
- X= Skor total variabel X (jawaban responden)
- Y= Skor total variabel Y (jawaban responden)

Peneliti menganalisis menggunakan metode korelasi *Product Moment* untuk setiap item sehingga dapat mencerminkan ke validitas setiap item. Uji validitas dilakukan pada instrumen tingkat kepuasan dan motif pada mahasiswa ilmu komunikasi Untag Surabaya.

$$r = \frac{90(\sum 256170) - (\sum 4752 \sum 4809)}{\sqrt{[90 \sum 253134^2 - (\sum 4752)^2][90 \sum 259955^2 - (\sum 4809)^2]}}$$

$$r = \frac{3055300 - 2852368}{\sqrt{[(2782060) - (2581504)][(3395950) - (3126481)]}}$$

$$r = \frac{202932}{\sqrt{[(200556)][(269469)]}}$$

$$r = \frac{202932}{\sqrt{[54043624764]}}$$

$$r = \frac{202932}{\sqrt{2324728}} = 0,0873$$

### 3.6.2.2 Uji Reliabilitas

Uji realibitas adalah alat ukur disebut reliabel bila alat ukur tersebut secara konsisten memberikan hasil yang sama terhadap gejala yang sama, walaupun digunakan berulang kali. Reliabilitas mengandung arti bahwa alat ukur tersebut stabil (tidak berubah-ubah) selain itu juga memiliki sifat yang di percaya yang digunakan untuk mengukur ketepatan suatu instrumen jika dipergunakan untuk mengukur objek penelitian yang sama, meski berkali-kali digunakan akan mendapatkan hasil yang serupa. (Rachmat Krisyantono, Ph.D. 2014 Hal 145).

Pada penelitian ini, peneliti mempunyai keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki, sehingga peneliti ingin mengukur dua variabel pada waktu yang bersamaan. Maka dari itu, peneliti menggunakan teknik uji reliabilitas dengan *internal consistency*

*Internal consistency* adalah dimana peneliti melakukan uji coba alat ukur hanya sekali saja, kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu.

Adapun teknik perhitungan dilakukan dengan menggunakan rumus *Alpha Cronbach*, yang digunakan untuk menghitung reabilitas suatu tes yang tidak mempunyai pilihan “benar” atau “salah” maupun “ya” atau “tidak”, melainkan digunakan untuk menghitung reabilitas suatu tes yang mengukur perilaku. Teknik atau rumus *Alpha Cronbach* digunakan oleh peneliti untuk menentukan apakah suatu instrumen penelitian reabel atau tidak. Apabila jawaban yang diberikan responden berbentuk skala seperti 1-5, atau jawaban responden yang menginterpretasikan penilaian sikap. Dengan teknik ini, instrumen penelitian dikatakan reliabel jika koefisien reliabilitas ( $r$ ) > 0,6. Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan uji reliabilitas dengan menggunakan software SPSS (*Statiscal Package For Social Sciences*) dengan uji *Alpha Cronbach*.

### 3.7 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data mengenai objek penelitian menggunakan metode pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *sumber*, dan berbagai *cara*. Teknik yang digunakan adalah teknik kuesioner.

Teknik pengumpulan data Yaitu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat daftar pertanyaan tertulis kepada responden yang menjadi sampel penelitian. Kemudian dicek dengan kontrol dalam hal validitas dan reliabilitasnya. Karena dalam pengumpulan data kita juga melibatkan sumber-sumber data, sebelum menguraikan teknik pengumpulan data kita akan men arik teknik-teknik penarikan sampel (Drs. Jalaudin Rakhmat: 2009 : 77).

Oleh sebab itu Pertanyaan dalam angket dibuat dalam bentuk pertanyaan dan setiap alternatif diberi nilai dengan menggunakan skala likert.

### 3.8 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data ialah bahan mentah yang perlu diolah agar informasi atau keterangan, baik kualitatif maupun kuantitatif yang menunjukkan fakta atau angka yang dapat dipercaya kebenarannya sehingga dapat digunakan sebagai dasar untuk menarik suatu kesimpulan. Dalam penelitian kuantitatif menggunakan statistik (angka) deskriptif. Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul. Statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi. (Sugiyono, 2017 : 207-208).

Data yang diperoleh melalui kuesioner kemudian diproses melalui tahapan-tahapan:

1. Editing, yakni memeriksa jawaban-jawaban responden untuk diteliti dan kemudian dirumuskan pengelompokannya baik respon kognitif, afektif, maupun kognitif
2. Tabulating, yakni memindahkan jawaban responden kedalam table, lalu kemudian dicari presentasinya.
3. Data Primer adalah data yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, sumber data primer yang ditemukan peneliti melalui penyebaran kuisisioner, wawancara, dokumentasi, dan observasi secara langsung dengan objek penelitian. Data yang diperoleh langsung dari responden lewat angket. Dalam hal ini peneliti menyebarkan angket atau daftar pertanyaan tertulis yang

disampaikan kepada responden mahasiswa untag untuk di isi. Untuk mengetahui respon mahasiswa untag terhadap film dilan 1990 akan diukur dengan skala likert. Likert merupakan pengukuran variabel yang hasilnya bersifat ordinal jenjang. Adapun skala liket ini menggunakan 5 lima kategori penelitian yang masing-masing kategori tersebut nantinya memberi bobot nilai, adapun untuk penelitian derajat responden terhadap film Dilan 1990 dikualifikasikan dengan nilai 5 Sangat setuju bernilai (4), Ragu-ragu bernilai (3), Tidak setuju bernilai (2), Sangat tidak setuju bernilai (1).

4. Data Sekunder adalah data yang diterbitkan atau digunakan oleh organisasi yang bukan pengolahannya. Dalam penelitian ini, sumber data sekunder yang ditemukan peneliti untuk kebutuhan penelitian, melalui informasi terkait yang tersebar dalam internet, jurnal, skripsi, dokumen, foto, dan video, berupa catatan-catatan, buku-buku serta sumber lain yang berkaitan dengan masalah penulisan penelitian ini.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan beberapa teknik analisis yang digunakan, antara lain uji korelasi dan analisis kesenjangan dengan rumus *discrepancy*. Teknik analisis yang peneliti pakai akan dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS (*Statiscal Package For Social Sciences*). Pengukuran pada analisis butir yaitu dengan cara skore-skore yang ada kemudian dikorelasikan dengan menggunakan rumus korelasi *product moment moment* yang dikemukakan oleh Pearson

Pada pengujian hipotesis, peneliti menggunakan uji korelasi tersebut untuk melihat hasil rata-rata skor yang diperoleh dari masing-masing variabel, yaitu variabel motif Menonton Film “Dilan 1990” dan variabel Tingkat Kepuasan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Untag Surabaya (Studi Kasus Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2013-2017 Fisip Untag Surabaya)”.

Merujuk pada penelitian terdahulu, setelah diketahui tingkat kesenjangan yang terjadi, maka diketahui pula tingkat kepuasan yang diperoleh responden. Besarnya kepuasan yang mampu diberikan oleh Motif Menonton Film “Dilan 1990” Terhadap Tingkat Kepuasan Mahasiswa Ilmu Komunikasi Untag Surabaya (Studi Kasus Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi Angkatan 2013-2017 Fisip Untag Surabaya) dapat dihitung dengan mengurangi tingkat kepuasan maksimal (ditetapkan 100%) dengan tingkat kesenjangan kepuasan yang dialami responden pada setiap itemnya.

Penetapan batasan kepuasan minimal sebesar 70%. Dengan kata lain, jika responden menyatakan bahwa kepuasan yang diperoleh untuk tiap jenis kebutuhan berkisar antara 70 - 100% atau bila kesenjangan kepuasan berkisar antara 0 - 30%, maka kebutuhan tersebut dianggap terpuaskan. Sedangkan, jika kesenjangan kepuasan menunjukkan persentase diatas 30% berarti tayangan atau media tidak mampu memuaskan responden.

Berikut adalah pengklasifikasian tingkat kepuasan menurut Palmgreen:

1. Jika persentase kesenjangan kepuasan sebesar 21%-30%, maka tergolong rendah tingkat kepuasannya.
2. Jika persentase kesenjangan kepuasan sebesar 11%-20%, maka tergolong sedang tingkat kepuasannya.
3. Jika persentase kesenjangan kepuasan sebesar 0%-10%, maka tergolong tinggi tingkat kepuasannya.

Jadi dapat diketahui bahwa semakin besar angka kesenjangan, berarti suatu tayangan atau media semakin tidak mampu memenuhi kebutuhan responden. Sebaliknya, semakin kecil angka kesenjangan, semakin besar kemampuan suatu tayangan atau media dalam memenuhi kebutuhan responden.