

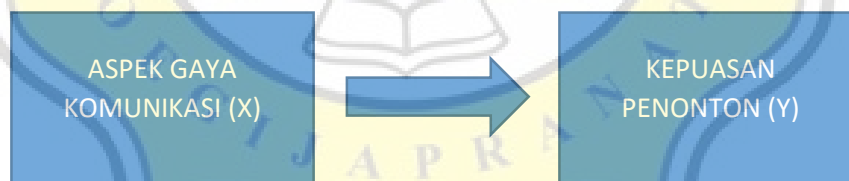
BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Kerangka Berpikir

Dalam kerangka berpikir ini merupakan suatu hubungan atau kaitan yang menghubungkan satu konsep lainnya pada penelitian yang sedang dikaji. Kerangka berpikir biasanya digunakan untuk mengarahkan dan menjelaskan konsep permasalahan pada penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui aspek gaya komunikasi yang diterapkan selebgram @fadiljaidi terhadap kepuasan penonton pasukan ghoib di Instagram *Stories*. Uraian tersebut digambarkan dalam kerangka berpikir sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Kerangka Pemikiran Gaya Komunikasi Selebgram Fadil Jaidi terhadap Kepuasan Penonton

Sumber: Olahan Data Peneliti

Berdasarkan gambar di atas disimpulkan bahwa gaya komunikasi seorang selebgram didasarkan pada kondisi Instagram *Stories* yang diposting melalui akun media sosial Instagram yang di-*upload* oleh selebgram. Dari postingan tersebut

disertai oleh aspek-aspek gaya komunikasi yang digunakan selebgram. Dengan demikian maka diketahui gaya komunikasi serta kepuasan penonton dalam Instagram *Stories* selebgram Fadil Jaidi di media sosial Instagram.

3.2. Metode dan Jenis Penelitian

Menurut Syofian Siregar (2015:30) penelitian ini digunakan dalam metode kuantitatif yang didukung dengan metode kuesioner (angket) dan perhitungan statistika. Metode kuantitatif dilakukan untuk menguji hipotesis.

Jenis angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket jenis ini merupakan salah satu jenis angket dimana responden telah diberikan alternatif jawabannya. Dengan demikian, maka diperoleh data mengenai motif dan kepuasan penonton pasukan goib di Instagram *stories* @fadiljaidi.

3.3. Populasi

Menurut Syofian Siregar (2015:30) populasi adalah sekelompok subjek yang harus memiliki ciri atau karakteristik bersama yang membedakannya dari kelompok subjek lainnya. Jadi, pada dasarnya populasi dalam suatu penelitian perlu digunakan dengan tujuan agar penelitian yang dilakukan benar atau nyata dalam mendapatkan suatu data yang sesuai dengan yang diharapkan. Dalam penelitian ini peneliti mengambil jumlah populasinya yaitu *followers* Instagram Fadil Jaidi yang sebanyak 7.400.000 *followers*.

3.4. Sampel

Menurut Syofian Siregar (2015:34), Sampel merupakan sebagian dari populasi dikarenakan ia merupakan bagian dari populasi tersebut, dari situ memiliki ciri-ciri yang dimiliki oleh populasinya. Sampel merupakan himpunan bagian dari suatu populasi dimana hanya sebagian populasi saja yang diambil dan dipergunakan untuk menentukan sifat serta ciri yang dikehendaki dari suatu populasi. Teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini adalah *random sampling*.

Perhitungan ukuran sampel berdasarkan tingkat kesalahan 10% sehingga sampel yang dipilih memiliki kepercayaan 90%, berikut rumus Yamane dan Isaac and Michael dalam Sugiyono (2019):

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

Keterangan :

n = Ukuran Sampel

N = Ukuran Populasi

E = Tingkat kesalahan / *sampling error*

Jumlah populasi (N) yang merupakan jumlah *followers* Instagram @fadiljaidi per tanggal 16 Mei 2022 = 7.400.000 orang, dengan asumsi tingkat kesalahan (e) = 10%, maka jumlah sampel (n) adalah sebagai berikut:

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

$$n = \frac{7.400.000}{1 + (7.400.000 \times 0.1^2)}$$

$$n = \frac{7.400.000}{1 + 740.00}$$

$$n = \frac{7.400.000}{740.01}$$

n = 99,99 → 100 responden.

3.5. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian adalah penjelasan terhadap variabel –variabel yang diteliti (definisi konseptual) yang telah disesuaikan dengan kondisi tempat penelitian. Untuk selanjutnya, dari definisi operasional ini dijabarkan menjadi beberapa indikator sebagai kisi-kisi dalam membuat instrumen sebagai berikut:

1. Aspek Gaya Komunikasi selebgram @fadiljaidi di Instagram *Stories*

Aspek gaya komunikasi ini tergantung bagaimana situasi yang dihadapinya saat berkomunikasi setiap orang berbeda-beda. Dalam hal tersebut aspek gaya komunikasi yang berbeda akan menimbulkan gaya komunikasi yang berbeda pula.

Berdasarkan pengertian di atas, maka secara operasional aspek gaya komunikasi dalam penelitian ini adalah selebgram Fadil Jaidi dalam pembuatan Instagram *Stories*-nya. Aspek yang digunakan oleh Fadil Jaidi ada lima yang digunakan pada saat melakukan *story*, yang diungkap melalui instrumen angket.

Kisi-kisi instrumen untuk mengungkap aspek gaya komunikasi tercemrin sebagai berikut berkomunikasi cenderung berlebihan, menggunakan kalimat kiasan, permainan suara, melakukan warna dalam komunikasi seperti, kontak mata, ekspresi wajah, gesture, gerak badan, bersifat terbuka, tidak ada yang dirahasiakan sehingga terciptnya rasa percaya diri, komunikasi bersifat dua arah, komunikator cenderung suka beragumen, agresif dalam beragumen, komunikator bersifat ramah dan sopan dalam menyampaikan pesan terhadap pesan kepada komunikan. Dari kisi-kisi tersebut dikembangkan menjadi pernyataan pada angket yang diisi oleh *followers* Instagram Fadil Jaidi.

2. Kepuasan penonton selebgram @fadiljaidi di Instagram Stories

Sesuai dengan teori yang disampaikan oleh McQuail (2011:72),dimana terdapat empat kepuasan dalam penggunaan media, diantaranya adalah Kepuasan informasi, kepuasan identitas personal, kepuasan integrase dan interaksi sosial, dan kepuasan hiburan. Kepuasan penonton bagi setiap penggunanya pasti memiliki berbagai motif tertentu yang bertujuan memenuhi kebutuhan dan kepuasan mereka. Kepuasan yang dimaksud dapat meliputi kepuasan yang dicari pada saat seseorang menggunakan mediana.

Berdasarkan pengertian di atas, maka secara operasional kepuasan penonton dalam penelitian ini adalah *followers* Instagram Fadil Jaidi yang diungkap melalui instrumen angket.

Kisi-kisi instrumen untuk mengungkap kepuasan penonton sebagai berikut motif menonton tergantung dari informasi mengenai suatu hal,mendapatkan

bimbingan masalah praktis/pendidikan diri sendiri, mendapatkan pengetahuan minat umum, mendapatkan model perilaku, mendapatkan pemahaman tentang diri sendiri, dapat meningkatkan tenggang rasa dan empati sosial, mendapatkan bahan percakapan, mendapatkan teman selain manusia, mendapatkan bantuan dalam menjalankan peran sosial, dapat bersantai dan mencari kesenangan, dapat mengisi waktu luang, dapat menyalurkan emosi. Dari kisi-kisi tersebut dikembangkan menjadi pernyataan pada angket yang diisi oleh *followers* Instagram Fadil Jaidi.

3.6. Operasionalisasi Konseptual

Operasional konseptual merupakan penjabaran dari konsep serta indikator untuk masing-masing variabel penelitian. Operasional konseptual adalah sebagai berikut :

Variabel	Dimensi	Indikator	Pernyataan
Aspek Gaya Komunikasi	<i>Dramatic</i>	Komunikasi yang berlangsung cenderung berlebihan, menggunakan kalimat-kalimat kiasan, metafora dan permainan suara.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fadil Jaidi membawakan gaya komunikasi dengan cara berlebihan. 2. Fadil Jaidi biasanya menggunakan kata-kata kiasan dalam Instagram <i>Stories</i>. 3. Fadil Jaidi biasanya berbicara menggunakan permainan suara agar menarik perhatian untuk melihat Instagram <i>Stories</i>-nya.
	<i>Animated Expressive</i>	Warna dalam komunikasi, seperti kontak mata, ekspresi wajah, gesture, dan gerak badan.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Fadil melakukan kontak mata ketika berbicara di depan kamera. 2. Fadil menggunakan ekspresi wajahnya ketika membuat Instagram <i>Stories</i>.

			3. Fadil menggunakan gerakan badan ketika membuat Instagram <i>Stories</i> .
	<i>Open</i>	Komunikator bersifat terbuka dan tidak ada yang dirahasiakan sehingga terciptanya rasa percaya diri dan komunikasi bersifat dua arah.	1. Fadil Jaidi bisa terbuka di Instagram <i>stories</i> -nya 2. Fadil Jaidi memunculkan rasa percaya dirinya di Instagram <i>Stories</i> -nya.
	<i>Argumentative</i>	Komunikator cenderung suka beragumen dan agresif dalam beragumen.	Fadil Jaidi menyampaikan pendapatnya di Instagram <i>Stories</i> .
	<i>Friendly</i>	Komunikator bersikap ramah dan sopan dalam menyampaikan pesan kepada komunikan.	Fadil Jaidi memiliki sikap yang ramah dan sopan terhadap saya ketika berbicara di Instagram <i>stories</i> .
Kepuasan	Informasi	a) Mendapatkan informasi mengenai suatu hal b) Mendapatkan bimbingan masalah praktis/pendidikan diri sendiri, c) Mendapatkan pengetahuan minat umum.	1. Saya merasa puas ketika mendapatkan informasi dari Instagram <i>stories</i> Fadil Jaidi. 2. Saya mendapatkan pengetahuan dalam menjalin hubungan keluarga dalam Instagram <i>stories</i> Fadil Jaidi. 3. Saya mendapatkan inspirasi ketika melihat Instagram <i>stories</i> Fadil Jaidi. 4. Saya memperoleh pertimbangan dalam memutuskan sesuatu ketika melihat Instagram <i>stories</i> Fadil Jaidi. 5. Saya mengetahui selebgram lainnya ketika melihat Instagram <i>stories</i> Fadil Jaidi.

	Identitas Pribadi	<ul style="list-style-type: none"> a) Mendapatkan model perilaku b) Mendapatkan pemahaman tentang diri sendiri 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya mendapatkan model/ccontoh dalam berperilaku setelah melihat Instagram <i>stories</i> Fadil Jaidi.(misal dalam berucap) dalam sehari-hari. 2. Saya mendapatkan banyak pembelajaran tentang hal yang tidak dipelajari dalam sekolah. 3. Saya merasakan kesamaan sikap dengan Fadil Jaidi.
	Integrasi dan Interaksi sosial	<ul style="list-style-type: none"> a) Dapat meningkatkan tenggang rasa dan empati sosial b) Mendapatkan bahan percakapan, c) Mendapatkan teman selain manusia d) Mendapatkan bantuan dalam menjalankan peran sosial. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Setelah menonton, saya dapat meningkatkan tenggang rasa dan empati sosial melalui Instagram <i>stories</i> Fadil Jaidi. 2. Saya bisa mendapatkan bahan percakapan dengan keluarga atau teman-teman setelah menonton Instagram <i>stories</i> Fadil Jaidi. 3. Saya bisa mengikuti trens dan berdiskusi dengan keluarga atau teman-teman ketika menonton Instagram <i>stories</i> Fadil Jaidi. 4. Setelah menonton Instagram stories Fadil Jaidi, saya dapat mengatasi rasa kesepian. 5. Setelah menonton Instagram <i>stories</i> Fadil Jaidi, saya dapat berperilaku dan berinteraksi sesuai dengan peran saya

			dalam keluarga dan masyarakat.
	Hiburan	a) Dapat bersantai dan mencari kesenangan b) Dapat mengisi waktu luang c) Dapat menyalurkan emosi	1. Saat saya sedang sedih, saya mencari Instagram <i>stories</i> Fadil Jaidi sebagai hiburan 2. Setelah saya menonton Instagram <i>stories</i> Fadil Jaidi, saya bisa bersantai dan mengisi waktu luang di sela-sela pekerjaan atau tugas kuliah 3. Ketika saya sedang lelah, saya melihat Instagram <i>stories</i> Fadil Jaidi agar merasa senang.

Tabel 3. 1. Tabel Operasional Konsep

3.7. Jenis dan Sumber Data

Menurut Syofian Siregar (2015:16), jenis data yang digunakan peneliti dalam penelitian ini ada dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer merupakan data yang dikumpulkan oleh peneliti langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian dilakukan dalam penyebaran kuesioner. Sedangkan data sekunder merupakan data yang diterbitkan atau digunakan oleh organisasi yang bukan pengelolanya. Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah jawaban responden dalam penyebaran kuesioner. Sedangkan data sekunder yang digunakan adalah berasal dari internet dan juga jurnal yang mendukung penelitiannya.

Dalam penelitian ini data primer merupakan data dokumen berupa postingan Instagram *stories* Fadil Jaidi dari bulan Mei – September 2022, serta

beberapa informan yang merupakan *followers* akun Instagram Fadil Jaidi sebagai data sekunder.

3.8. Teknik pengumpulan Data

Menurut Syofian Siregar (2015:17), pengumpulan data adalah suatu proses pengumpulan data primer dan sekunder, dalam suatu penelitian pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting, karena data yang dikumpulkan digunakan untuk pemecahan masalah yang sedang kita teliti atau untuk menguji hipotesis yang telah dirumuskan.

Pengumpulan data suatu prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan, selalu ada hubungan antara metode pengumpulan data dengan masalah penelitian yang ingin dipecahkan. Dalam hal ini banyak hasil penelitian tidak akurat dan permasalahan peneliti tidak terpecahkan, dikarenakan metode pengumpulan data yang digunakan tidak sesuai dengan permasalahan penelitian. Pada penelitian ini digunakan kuesioner untuk pengumpulan data.

Setiap jawaban disajikan dalam bentuk skala likert dimana subjek memilih satu dari beberapa jenis respon yang telah tersedia dilampiran. Teknik skala likert ini memberikan suatu nilai skala untuk setiap alternatifnya yang dimana ada empat kategori yaitu :

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

Kuesioner (angket), merupakan teknik dari pengumpulan informasi yang memungkinkan analis mempelajari sikap-sikap, keyakinan, perilaku, dan karakteristik beberapa orang utama di dalam organisasi yang bisa terpengaruh oleh sistem yang diajukan atau oleh sistem yang sudah ada. Ada 2 jenis kuesioner yaitu kuesioner tertutup dan kuesioner terbuka. Tujuan penyebaran angket ini adalah mencari informasi yang lengkap mengenai suatu subjek ataupun objek tanpa adanya kekhawatiran bila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam pengisian daftar tersebut. Kuesioner dalam bentuk Google Form disebarakan melalui fitur *direct message* di akun Instagram yang mem-follow Fadil Jaidi.

3.9. Teknik Validitas dan Reliabilitas Data

3.9.1. Validitas

Berdasarkan Ghozali (2018:51), “uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner”. Kuesioner akan valid apabila pertanyaannya dapat menjelaskan hal yang diukur dari kuesioner tersebut. Validitas diuji dengan menggunakan rumus koefisien korelasi *product moment* dari Karl Person (Dantes. 2015) , yaitu rumusnya:

$$r = \frac{n \sum X_i Y_i - \sum X_i \sum Y_i}{\sqrt{\{n \sum X_i^2 - (\sum X_i)^2\} \{n \sum Y_i^2 - (\sum Y_i)^2\}}}$$

Keterangan :

r = nilai korelasi *product moment*

N = jumlah konsumen/responden

X = indikator setiap variabel (*score* tiap pertanyaan) atau indikator

Y = variabel (*score* total)

Setelah perhitungan dilakukan (dalam hal ini proses perhitungannya dibantu dengan SPSS) Kemudian nilai r yang diperoleh dibandingkan dengan nilai r tabel sesuai dengan baris n dan taraf signifikansi (α) = 5 % dalam pengujian validitas kestioner dikatakan valid apabila r hitung) > r tabel. Pengujian validitas pada taraf yang signifikan digunakan adalah (α) = 5 %

3.9.1.1. Uji Validitas Variabel Gaya Komunikasi Fadil Jaidi di Instagram Stories

Tabel 3. 2. Uji Validitas Gaya Komunikasi Fadil Jaidi di Instagram Stories

Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
X1	0,652	0,165	Valid
X2	0,454	0,165	Valid
X3	0,586	0,165	Valid
X4	0,703	0,165	Valid
X5	0,645	0,165	Valid
X6	0,684	0,165	Valid
X7	0,473	0,165	Valid
X8	0,550	0,165	Valid
X9	0,666	0,165	Valid
X10	0,581	0,165	Valid
X11	0,520	0,165	Valid

Berdasarkan hasil yang didapatkan dari uji validitas variabel X melalui pengelolaan SPSS diatas dapat dilihat bahwa nilai r hitung \geq r tabel yaitu 0,165 sehingga dinyatakan valid. Dari item X1 hingga X11 semua item nilai r hitungnya lebih besar dari pada r tabel yang berarti semua item pernyataan variabel Gaya Komunikasi Fadil Jaidi di Instagram *Stories* valid yang berarti kuesioner tersebut bisa dipakai dalam penelitian.

3.9.1.2. Uji Validitas Variabel Kepuasan Penonton Pasukan Goib di Instagram Stories

Tabel 3. 3. Uji Validitas Variabel Kepuasan Penonton Pasukan Goib di Instagram Stories

Pernyataan	R hitung	R tabel	Keterangan
X1	0,652	0,165	Valid
X2	0,454	0,165	Valid
X3	0,586	0,165	Valid
X4	0,703	0,165	Valid
X5	0,645	0,165	Valid
X6	0,684	0,165	Valid
X7	0,473	0,165	Valid
X8	0,550	0,165	Valid
X9	0,666	0,165	Valid
X10	0,581	0,165	Valid
X11	0,520	0,165	Valid

Berdasarkan hasil data dari tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa semua indikator yang ada di variabel Y (Kepuasan penonton Fadil Jaidi di Instagram *Stories*) adalah valid karena r hitung \geq r tabel yaitu 0,165 sehingga dapat dinyatakan valid. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa semua item pernyataan variabel Kepuasan penonton Fadil Jaidi di Instagram *Stories* valid yang berarti kuesioner tersebut bisa dipakai dalam penelitian.

3.9.2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas sebenarnya adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk Ghazali (2018:45). Suatu kuesioner dikatakan handal atau reliabel jika jawaban seseorang terhadap pernyataan adalah konsisten atau stabil dari waktu ke waktu. Variabel akan dikatakan reliabel apabila hasil α (*cronbach alpha*) $>$ 0,60 adalah reliabel (Ghozali, 2018:40). Cara menghitung reliabilitas suatu kuesioner dengan

menggunakan rumus *cronbach alpha* karena merupakan salah satu koefisien reliabilitas yang paling sering digunakan. Adapun rumus perhitungan tersebut adalah sebagai berikut:

$$\alpha = \frac{k-1}{1 + (k-1)r}$$

Keterangan :

- α = koefisien reliabilitas
- k = jumlah item per variabel x
- r = mean korelasi antar item

Kuesioner dikatakan reliabel apabila nilai $\alpha > 0,6$ dimana pada pengujian reliabilitas ini menggunakan bantuan komputer program SPSS.

3.9.2.2. Uji Reliabilitas Variabel Gaya Komunikasi Fadil Jaidi di Instagram Stories

Tabel 3. 4. Uji Reliabilitas Variabel Gaya Komunikasi

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.799	11

Dari hasil uji reliabilitas variabel Gaya Komunikasi Fadil Jaidi di Instagram Stories yang menggunakan SPSS, diperoleh Cronbach's Alpha $\geq 0,6$ yaitu $0,799 \geq 0,6$. Dari uji reliabilitas diatas menunjukkan bahwa butir pernyataan atau data secara positif berkorelasi satu sama lain. Maka dapat dinyatakan bahwa data kuisisioner Gaya Komunikasi Fadil Jaidi di Instagram *Stories* reliabel untuk dijadikan indikator pada variabel Y.

3.9.2.2. Uji Reliabilitas Variabel Kepuasan Penonton pasukan goib di Instagram stories

3. 5. Tabel Uji Reliabilitas Variabel Kepuasan Penonton

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.934	16

Dari hasil uji reliabilitas variabel Kepuasan Penonton pasukan goib di Instagram Stories yang menggunakan SPSS, diperoleh Cronbach's Alpha $\geq 0,6$ yaitu $0,934 \geq 0,6$. Dari uji reliabilitas diatas menunjukkan bahwa butir pernyataan atau data secara positif berkorelasi satu sama lain. maka dapat dinyatakan bahwa data kuisisioner variabel Kepuasan Penonton pasukan goib di Instagram *Stories* reliabel untuk dijadikan indikator variabel X.

3.10. Teknis Analisis Data

Beberapa aktivitas yang dilakukan untuk memproses data yang terkumpul dari seluruh responden atau sumber data lainnya (Sugiyono, 2019:206). Aktivitas analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan bantuan SPSS. Teknik analisis data meliputi analisis regresi dan korelasi.

3.10.1. Analisis Regresi Linier Sederhana

Analisis linier sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y) Analisis ini untuk mengetahui arah hubungan antara variabel independen dengan variabel dependen.

Rumusnya: $Y = a + b.X + e$

Keterangan:

Y = Kepuasan Penonton

a = Konstanta

b = Koefisien

X = Gaya Komunikasi

e = *Error*

3.10.2. Pengujian Hipotesis

Menurut Syofian Siregar (2015:39) riset ini menggunakan uji hipotesis one tailed dengan taraf signifikansi 5%. AQ Sehingga *p-values* dinyatakan signifikan jika kurang dari 0,05. Jika lebih dari 0,5 maka hipotesis 0 tidak diterima dan hipotesis alternatif diterima.

