

BAB III

METODOLOGI DAN OBJEK PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitiannya adalah film kartun Doraemon yang ditayangkan di stasiun televisi swasta RCTI.

3.1.1 Film Kartun Doraemon



Doraemon adalah judul sebuah manga dan anime populer yang dikarang Fujiko F. Fujio, sejak tahun 1969. Awalnya Doraemon hanya dijadikan sebuah cerita bergambar (*komik*), karena ceritanya yang mudah dicerna dan cukup menghibur dengan adanya alat-alat unik yang dikeluarkan dari saku ajaib milik Doraemon, maka hadir lah sebuah film serial Doraemon di stasiun telvisi Rajawali Citra Televisi Indonesia pada tahun 1990. Film ini pun semakin mendapatkan hati

para penontonnya kala itu. Serial Film kartun Doraemon memiliki penonton setia hingga saat ini.

Doraemon adalah salah satu karakter manga yang paling populer di Indonesia. Hampir semua orang kenal dengan tokoh ini - baik orang dewasa maupun kanak-kanak. Seri kartunnya (anime) yang pertama di TVRI Yogyakarta tahun 1974 pada Senin sampai Jumat jam 06:00 dan kedua di TVRI pada tahun 1979 sampai 1991 jam 07:00 pada hari Senin sampai Minggu dan yang ketiga di RCTI setelah belasan tahun (sejak 1991-kini) pada waktu yang sama - pukul 08:00 di hari Minggu, membuktikan kesuksesannya di negeri ini. Kepopuleran lagu soundtrack film Doraemon pun menjadi salah satu pemicu mengapa film ini memiliki banyak penggemar setia.

Selain Nobita dan Doraemon ada juga tokoh lain yang berperan pada film kartun ini yaitu Shizuka, Giant, Suneo dan Dekisugi. Animasi ini berfokus pada kisah tentang kehidupan seorang anak pemalas kelas 5 sekolah dasar yang bernama Nobi Nobita yang didatangi oleh sebuah robot kucing bernama Doraemon yang datang dari abad ke-22. Doraemon dikirim kembali ke masa Nobita hidup oleh cicit Nobita, Sewashi, untuk memperbaiki kehidupan Nobita agar keturunannya merasakan kehidupan yang lebih baik. Dalam kehidupan aslinya (tanpa dibantu Doraemon. Nobita adalah seorang anak yang selalu mengalami nasib sial dan tak punya kemampuan apa-apa. Ia bodoh dalam pelajaran sekolah dan tidak bisa berolahraga, Nobita hanya berbakat dalam tembak-menembak, bermain karet, dan tidur, kemampuan yang hampir tak

berguna di zaman Jepang modern. Inilah alasan mengapa ia gagal menjalani kehidupannya.

Cerita terfokus tentang kehidupan sehari-hari Nobita, tokoh utama cerita ini. Doraemon memiliki sebuah kantung 4 dimensi yang ia isi dengan benda-benda dari masa depan. Seringkali Nobita datang merengek-rengok karena masalah di sekolah atau di lingkungannya, setelah memohon atau memaksa, Doraemon akan mengeluarkan sebuah alat yang membantu Nobita menyelesaikan masalah, membalas dendam, atau hanya sekedar pamer ke teman-temannya. Bagaimanapun, Nobita biasanya bertindak terlalu jauh, mengacuhkan saran atau perintah Doraemon, dan mengakibatkannya terjerumus ke masalah yang lebih dalam. Terkadang, teman Nobita (biasanya Suneo atau Giant) mencuri alat tersebut dan berakhir dalam kekacauan karena salah menggunakannya.

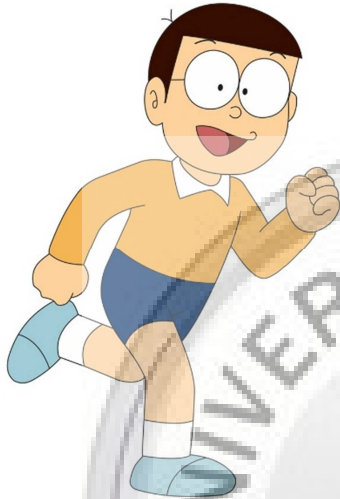
3.1.2 Karakter Utama dalam Film Kartun Doraemon

- **Doraemon (Robot Kucing)**



Doraemon adalah sebuah robot kucing berwarna biru , berasal dari abad ke-22 , pergi ke abad ke-20 untuk menolong Nobita.

- **Nobi Nobita**



Tokoh anak kelas 5 SD, yang malas , kurang pandai dalam pelajaran , sering lupa mengerjakan PR dan datang terlambat, sering dijahili Suneo dan Giant serta sering dimarahi ibunya atau gurunya. Untuk melakukan banyak hal ia meminjam alat dari Doraemon. Ia memiliki sifat baik yang kadang membuatnya terkena masalah.

- **Shizuka**



Tokoh teman sekelas Nobita dan temannya sejak kecil. Ia rajin, baik, manis dan aktif . Ia juga yang di sebut akan menjadi istri Nobita saat ia sudah dewasa.

- **Giant**



Giant atau Takeshi, memiliki badan besar . Giant memiliki sifat mudah marah dan suka melakukan kekerasan atau paksaan apabila permintaannya tak dituruti , atau ada yang mengejeknya. Objek kekerasan oleh Giant selalu nobita. Karena nobita di nilai bodoh dan paling lemah.

- **Suneo**



Suneo adalah sahabat Giant, ia selalu menjadi pemicu pertengkaran dari Nobita dan Giant. tokoh seorang anak orang kaya, akibatnya ia sering memamerkan barang pada teman-temannya, yang membuat teman-temannya iri. Ia juga memiliki wajah seperti rubah.

3.2 Metodologi Penelitian

3.2.1 Metode Penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif ini adalah penelitian dengan memperoleh data yang berbentuk angka atau data kualitatif yang diangkakan. Dengan menggunakan metode penelitian ini akan diketahui hubungan yang signifikan antara variabel yang diteliti sehingga kesimpulan yang akan memperjelas gambaran mengenai objek yang diteliti. Menurut Bungin (2011) Pada penelitian sosial yang tergolong berpendekatan kuantitatif, terdapat berbagai istilah yang dipandang melekat sebagai atribut penelitian kuantitatif itu sendiri. Misalnya istilah factor variable, instrument pengukuran, validitas, reliabilitas, objektivitas, dan sebagainya.

Penelitian kuantitatif dengan format deskriptif bertujuan untuk menjelaskan, meringkaskan berbagai kondisi, berbagai situasi, atau berbagai variabel yang timbul di masyarakat yang menjadi objek penelitian itu berdasarkan apa yang terjadi. Kemudian mengangkat ke permukaan karakter atau gambaran tentang kondisi, situasi, ataupun variabel tersebut. Umumnya penelitian ini menggunakan statistik induktif untuk menganalisis data penelitian. (Bungin2011:44)

Sugiyono (2013: 11). dalam bukunya menerangkan bahwa metode kuantitatif dinamakan juga metode tradisional, karena metode ini sudah cukup lama digunakan sehingga sudah mentradisi sebagai metode untuk penelitian.

“Dengan demikian metode kuantitatif dapat diartikan sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivism, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistic, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.”

Sedangkan menurut Hadi (1997,200) metode deskriptif dapat diuraikan sebagai prosedur pemecahan masalah yang diselidiki dengan menggambarkan/melukiskan keadaan objek/subjek penelitian (seseorang lembaga, masyarakat) pada masa sekarang berdasarkan fakta-fakta yang ada).

Analisis isi kuantitatif menurut Berelson & Kerlinger, analisis isi merupakan suatu metode untuk mempelajari dan menganalisis komunikasi secara sistematis, objektif, dan kuantitatif terhadap pesan yang tampak (Wimmer & Dominick, 2000: 135).

Menurut Krippendorff (1993:15) analisis isi adalah suatu teknik penelitian untuk membuat inferensi-inferensi yang dapat ditiru (*replicable*) dan sah data dengan memperhatikan konteksnya. Analisis isi bertujuan memberikan pengetahuan, membuka wawasan baru, menyajikan “fakta” dan panduan praktis pelaksanaannya. Secara intuitif, analisis isi dapat dikarakterisasikan sebagai metode penelitian makna simbolik pesan-pesan.

Dalam sebuah analisis isi haruslah jelas data mana yang dianalisis, bagaimana data tersebut ditentukan, dan dari populasi mana data tersebut diambil.

Data merupakan unsur-unsur dasar analisis isi dan membentuk permukaan, dan analisis isi ingin menembusnya. (Krippendorff, 1993:24).

3.2.2 Populasi dan Sampel

Sugiyono (2002:55) menyebut populasi sebagai wilayah generalisasi yang terdiri dari objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh periset untuk dipelajari, kemudian ditarik suatu kesimpulan.

Populasi atau objek dalam penelitian ini adalah film kartun Doraemon di RCTI yang tayang pada tanggal 21, 22, 27,28 Desember 2014 dan 3 dan 4 Januari 2015.

Adapun alasan penulis memilih populasi yang berjumlah enam episode tersebut karena pada rentang waktu tersebut termasuk kedalam musim liburan sekolah bagi anak-anak dan ditayangkan pada "jam anak" (08.0-09.00). Menurut sumber yang cukup kredibel yaitu Yayasan Pengembangan Media Anak (YPMA), YPMA sendiri berkegiatan mendokumentasikan dan meneliti berbagai acara televisi yang memang ditujukan untuk anak, yang disukai anak, dan ditayangkan pada "jam anak" (07.00-09.00 dan 15.00-18.00).

Penulis juga memilih tayangan Doraemon karena film kartun Doraemon tersebut merupakan salah satu film kartun anak favorit, selain itu film kartun Doraemon ini ditayangkan pada hari sabtu dan minggu pada jam 08.00. Jam dan waktu yang sangat berpotensi bagi anak-anak untuk menonton film kartun ini.

Sampel adalah “bagian yang diamati” (Rakhmat, 2012:78). Sampel dimaksudkan untuk menggambarkan karakteristik dari suatu populasi. Pertimbangan yang dilakukan penulis dalam pemilihan sampel antara lain adalah memilih beberapa populasi yang paling sering ditonton pada saat periode liburan anak, sama halnya dengan alasan penulis memilih untuk menggunakan teknik penarikan sampel dengan *purposive sampling* agar penulis bisa dengan leluasa dan sengaja memilih sampel yang cocok untuk mewakili penelitian.

Setelah penulis menyaksikan seluruh populasi dari tayangan film kartun anak Doraemon, maka dengan teknik penarikan sampel *purposive sampling* penulis memutuskan untuk menjadikan seluruh total populasi sebagai sampel yang digunakan dalam penelitian ini.

3.2.3 Konstruksi Kategori

Konstruksi kategori didasarkan pada sebuah turunan dari teori yang digunakan dalam sebuah penelitian. Konstruksi kategori dapat sama maknanya dengan operasional variabel pada penelitian kuantitatif. Uji konstruksi kategori juga mutlak dilakukan sebelum analisis isi dilaksanakan. Menurut Krippendorff dalam bukunya “Kesahihan konstruk tersebut berasal dari institusi yang mendukung penggunaannya dan ingin menjadikan inferensi yang diperoleh sebagai sandaran pengambilan kebijakan”. (1993:161). Adapun konstruksi kategori yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Prosocial, Prosocial ialah perilaku yang memiliki intensi untuk mengubah keadaan fisik atau psikologis penerima bantuan dari kurang baik menjadi lebih baik, dalam arti secara material maupun psikologis. Dalam hal ini dapat dikatakan bahwa perilaku prososial untuk membantu meningkatkan *well being* orang lain. Lebih jauh pengertian prososial mencakup tindakan *sharing* (membagi), *Cooperative* (bekerjasama), *Donating* (menyumbang), *Helping* (menolong), *Honestly* (kejujuran), *Generosity* (kedermawanan) serta mempertimbangkan hak dan kesejahteraan orang lain. (Dayakisni & Hudaniah, 2009:155).

Jadi analisis film Doraemon dalam konstruksi kategori prososial ini, ingin melihat sejauh mana film doraemon mampu mengubah perilaku masyarakat khususnya anak-anak setelah menonton

2. Antisosial, Antisosial ialah tingkah laku individu yang ditujukan untuk melukai atau mencelakakan individu lain yang tidak menginginkan datangnya tingkah laku tersebut. Definisi ini mencakup empat factor tingkah laku yaitu untuk melukai atau mencelakakan korban atau ketidakinginan si korban menerima tingkah laku si pelaku. (Dayakisni & Hudaniah, 2009 : 171)

Dalam konstruk ini, satuan kategori yang digunakan adalah lawan dari perilaku prososial. Perilaku antisosial biasanya akan membawa pengaruh negatif bagi para masyarakat. Dari film kartun Doraemon pun tidak menutup kemungkinan jika perilaku antisosial bisa muncul setelah anak-anak

mengonsumsi tontonan ini. Seperti kebohongan, ketidakharmonisan, penolakan, acuh terhadap masyarakat, memiliki sifat licik.

Tabel 3.1
Konstruksi Kategori

Konsep	Dimensi	Unit Analisi	Indikator
Perilaku sosial	Prososial	Gambar & Dialog	<ul style="list-style-type: none"> • Berbagi (<i>Sharing</i>) • Kedermawan (<i>Generosity</i>) • Kejujuran (<i>Honesty</i>) • Kerja sama (<i>Cooperative</i>) • Menyumbang (<i>Donating</i>) • Menolong (<i>helping</i>) • Lainnya
Perilaku sosial	Antisosial	Gambar & Dialog	<ul style="list-style-type: none"> • Kikir (<i>Stingy</i>) • Keserakahan (<i>Greedy</i>) • Kebohongan (<i>Lie</i>) • Egois (<i>Selfish</i>) • Memonopoli (<i>Monopoly</i>) • Sombong (<i>Arrogant</i>) • lainnya

Sumber : Peneliti

3.2.4 Teknik Pengumpulan Data

- Observasi

Menurut Sanafiah Faisal (1990) dalam Sugiyono (2008:226) “observasi adalah metode pengumpulan data di mana penyelidik mengadakan pengamatan secara langsung terhadap suatu benda, kondisi atau situasi, proses atau perilaku”. Pengamatan

mendalam dengan cara menganalisis teks sesuai dengan objek penelitian, yakni muatan perilaku sosial dalam film kartun Doraemon.

- Studi Kepustakaan

Riset kepustakaan ini dilakukan mencari data atau informasi riset melalui membaca jurnal ilmiah, buku-buku referensi dan bahan-bahan publikasi yang tersedia di perpustakaan (Ruslan, 2006:31).

Teknik pengumpulan data yang digali dari berbagai referensi yang didapatkan melalui sumber tertulis maupun elektronik, seperti: buku, artikel, karya tulis, website, dan film tayangan televisi.

- *Coding Sheet*

Coding sheet dipakai untuk untuk menghitung atau mengukur aspek tertentu dari isi media. (Eriyanto, 2011:221). Dalam penelitian ini yang di ukur adalah perilaku sosial yang dimuat dalam film kartun Doraemon dan. *Coding Sheet* ini hampir mirip dengan kuesioner, yakni memuat semua pertanyaan yang akan diajukan kepada pengkoder. Maka dari itu, penulis telah menentukan dua pengkoder yang akan mengisi lembar *coding*.

1. Deassy Marlia Destiani, penulis buku “Bukan Untuk Dibaca”, blogger, *children motivator*, guru TK, dan Pembina rumah baca.
2. Elly Surfiati Hartika, Psikolog anak kota Bandung.
3. Andre Febri Syam., mahasiswa Fakultas Ilmu Komunikasi Unisba.

3.2.5 Teknik Analisis Data

Sebagai metode yang sistematis, analisis isi mengikuti suatu proses tertentu. Berdasarkan penjelasan Eriyanto (2011:57), mengenai tahapan yang dilakukan

dalam teknik analisis isi maka tahapan teknik analisis yang dilakukan penulis adalah sebagai berikut:

1. Merumuskan tujuan analisis: apa yang ingin diketahui lewat analisis isi, hal-hal apa saja yang menjadi masalah penelitian dan ingin dijawab lewat analisis isi.
2. Konseptualisasi dan operasionalisasi: merumuskan konsep penelitian dan melakukan operasionalisasi sehingga konsep bisa diukur.
3. Lembar *coding* (*coding sheet*): menurunkan operasionalisasi ke dalam lembar *coding*. Lembar *coding* memasukkan hal yang ingin dilihat dan cara pengukurannya.
4. Populasi dan sampel: penulis merumuskan populasi dan sampel yang akan digunakan dalam analisis isi. Menentukan teknik penarikan sampel dan jumlah sampel yang akan dianalisis.
5. *Training*/pelatihan *coder* dan pengujian validitas reliabilitas: Penulis memberikan pelatihan kepada *coder* atau petunjuk pengisian lembar *coding sheet*.
6. Proses *coding*: mengkode semua isi (gambar) ke dalam lembar *coding* yang telah disusun.
7. Perhitungan reliabilitas final: penulis menghitung angka reliabilitas dari hasil *coding* dengan menggunakan rumus/formula yang telah ditentukan, antara lain Pearson C (*Chi-Kuadrat*), Koefisien Kotingensi Pearson's (C), dan IRC.

8. Input data dan analisis: melakukan input data dari lembar *coding* dan menganalisis data.

3.2.6 Validitas dan Reliabilitas

3.2.6.1 Uji Validitas

Dalam bahasa Krippendorff, arti penting validitas ini dikatakan sebagai "kualitas hasil penelitian yang membawa seseorang untuk meyakini bahwa fakta-fakta yang ada tidak dapat ditentang. Ia mengukur apa yang didesain untuk diukur, dan kita menganggap analisis isi valid sejauh inferensinya didasarkan atas dasar pembuktian yang dicapai secara independen. Validitas menjamin bahwa temuan-temuan penelitian (analisis isi) harus diambil secara serius dalam membangun teori-teori ilmiah atau membuat keputusan mengenai masalah-masalah praktis" (Krippendorff, 1993:313).

3.2.6.2 Uji Reliabilitas

Alat ukur selain harus valid juga harus mempunyai reliabilitas (keandalan) yang tinggi. Analisis isi haruslah dilakukan dengan objektif. Tidak boleh ada beda penafsiran antara satu orang *coder* dan *coder* yang lain. (Eriyanto, 2011:281). Reliabilitas melihat pada apakah alat ukur dapat dipercaya menghasilkan temuan yang sama, ketika dilakukan oleh orang yang berbeda.

Dalam analisis isi, alat ukur yang dipakai adalah lembar *coding* (*coding sheet*). Harus dipastikan terlebih dahulu bahwa lembar *coding* yang dipakai adalah alat ukur yang terpercaya (reliabel). Reliabilitas sangat penting dalam analisis isi. Seperti dikatan oleh Kaplan dan Goldsen dalam Eriyanto, 1022:282) bahwa

“pentingnya reliabilitas terletak pada jaminan atau orang yang mengukurnya. Data yang reliabel, menurut definisi, adalah data yang tetap konstan dalam seluruh variasi pengukuran”. Reliabilitas menetapkan batas-batas validitas dari suatu alat ukur. Suatu alat ukur bisa jadi tidak valid, tetapi tidak boleh tidak reliabel. Karena alat ukur yang tidak reliabel merupakan indikasi bahwa alat ukur tersebut juga tidak valid. (Eriyanto, 2011:283)

Chi kuadrat (atau disebut juga *chi square*, *chi* dibaca kai dan dengan symbol χ^2) adalah teknik statistik yang dipakai untuk melakukan uji beda. *Chi kuadrat* pada dasarnya mempertanyakan banyaknya sebuah frekuensi. (Eriyanto, 2011:330). Uji statistik yang diaplikasikan pada penelitian ini digunakan untuk mengukur tingkat kesepakatan pelaku koding dan untuk menguji hipotesis. Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan uji statistik, yaitu untuk menguji hipotesis penelitian digunakan rumus *Chi-Kuadrat*.

$$\chi^2 = \sum \frac{(f_o - f_e)^2}{f_e}$$

Keterangan:

χ^2 : *Chi Kuadrat*

O : Frekuensi observasi

E : Frekuensi harapan

Untuk mengukur sejauh mana tingkat kesepakatan para pelaku koding, digunakan rumus *Koefisien Kontingensi Pearson's (C)*, yang nantinya akan

diperoleh Indeks Reliabilitas koding yang memperlihatkan tingkat kesepakatan diantara pelaku koding. Dengan perhitungan rumus *Koefisien Kontingensi Pearson's (C)*, yaitu:

$$C = \frac{\chi^2}{n + \chi^2}$$

Keterangan :

C : *Koefisien Kontingensi Pearson's*

χ^2 : *Nilai Chi Kuadrat*

N : *Total sampel*

Kemudian dilanjutkan kepada pengujian reliabilitas guna mengetahui kesepakatan pelaku koding yang dihitung dengan menggunakan rumus *Index Readability Coding (IRC)* yang dikemukakan oleh Krippendorf (1980) dalam Eriyanto (2011:296), yaitu:

$$(1 - C) \times 100\%$$

C = *Person's Chi-Kuadrat*

Rumus mengukur reliabilitas koding di atas memang dipergunakan untuk mengetahui sejauh mana tingkat kesepakatan antara pelaku koding. “Semua variabel yang mempunyai angka reliabilitas di atas 70%, itu artinya alat ukur yang dipakai dalam penelitian ini cukup reliabel (Eriyanto, 2011:417)”.