

BAB III

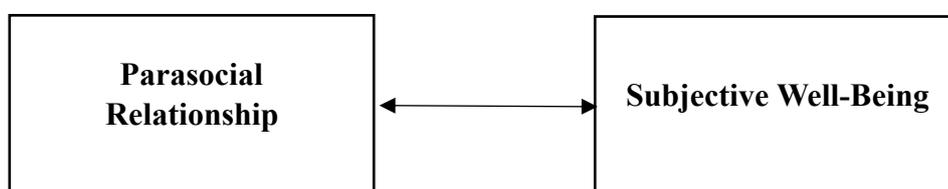
METODE PENELITIAN

Bab ini akan menjelaskan mengenai hal-hal mengenai metode penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini. Bab ini terdiri dari pembahasan mengenai desain penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, definisi konseptual dan definisi operasional, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

3.1 Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif korelasional dengan *explanatory design*. Metode kuantitatif korelasional merupakan pendekatan yang digunakan dalam mengukur hubungan antara satu atau lebih variabel (Creswell, 2012). *Explanatory design* adalah desain penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan asosiasi antara variabel yang digunakan (Creswell, 2012).

Pada penelitian ini digunakan dua variabel, yaitu *parasocial relationship* (X) dan *subjective well-being* (Y). Penelitian yang akan dilakukan adalah dengan memberikan kuesioner yang berisikan instrumen untuk mengukur kedua variabel kepada partisipan. Data yang didapat kemudian akan diolah menggunakan aplikasi statistik untuk melihat apakah terdapat hubungan antar variabel.

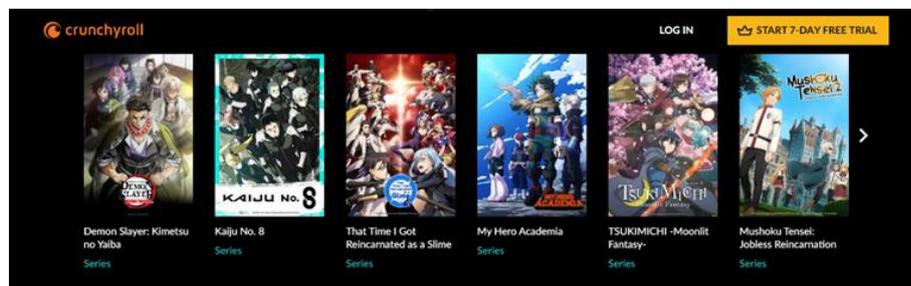


Gambar 3.1 Gambaran Desain Penelitian

3.2 Partisipan

Partisipan dalam penelitian ini adalah wibu Gen Z yang berdomisili di Indonesia. Adapun kriteria dari partisipan adalah sebagai berikut:

1. Berusia 14 – 29 tahun dan berdomisili di Indonesia.
2. Menonton anime secara reguler (setidaknya satu minggu sekali) dan/atau secara intens (*binge-watching*).



Gambar 3.2 Contoh Platform Menonton Anime

(Sumber: crunchyroll.com)

3. Memiliki kegemaran terhadap anime dengan melakukan setidaknya tiga dari hal-hal ini:
 - a. Tertarik dengan budaya dan bahasa Jepang secara general.



Gambar 3.3 Contoh Ketertarikan pada Budaya Jepang

(Sumber: Dokumen pribadi)

- b. Mengunjungi acara Jepang/*anime convention*/acara *cosplay*.



Gambar 3.4 Contoh Mengunjungi Anime Convention
(Sumber: Dokumen pribadi)

- c. Mengoleksi *merchandise* anime (poster, figurin, gantungan kunci, boneka, dsb).



Gambar 3.5 Contoh Koleksi Merchandise Anime
(Sumber: Dokumen pribadi)

- d. Sering berinteraksi dengan konten-konten anime di media sosial.



Gambar 3.6 Contoh Interaksi dengan Konten Anime di Media Sosial

(Sumber: Dokumen pribadi)

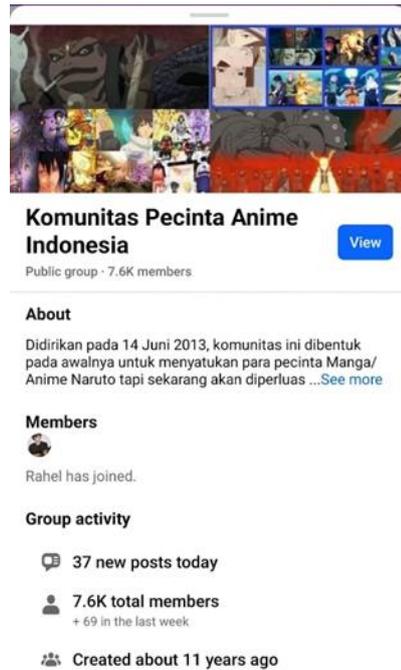
- e. Berafiliasi atau berteman dengan penggemar anime lainnya.



Gambar 3.7 Contoh Pertemanan dengan Sesama Penggemar Anime

(Sumber: Dokumen pribadi)

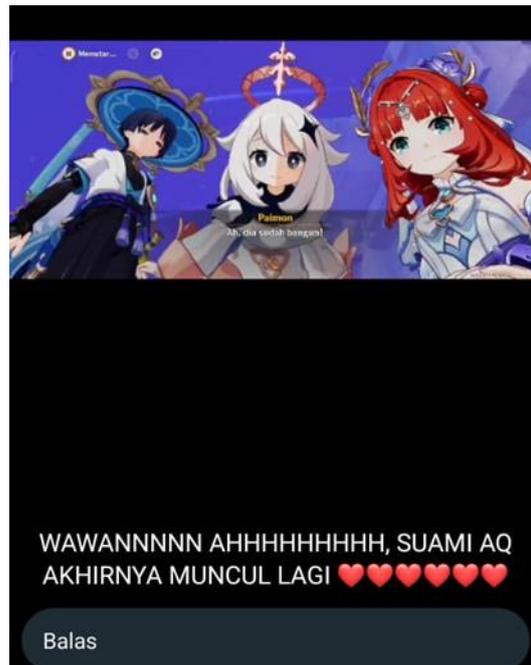
- f. Tergabung aktif dalam komunitas anime (ekskul, UKM, dll).



Gambar 3.8 Contoh Komunitas Anime di Media Sosial

(Sumber: Dokumen pribadi)

4. Memiliki karakter anime favorit yang dianggap sebagai teman dan/atau pacar



Gambar 3.9 Contoh Karakter Favorit yang Dianggap Sebagai Pasangan

(Sumber: Dokumen pribadi)

3.3 Populasi dan Sampel

3.3.1 Populasi

Populasi yang dipilih adalah wibu usia 14 – 29 tahun. Rentang usia ini termasuk pada kategori Gen Z dengan tahun kelahiran akhir 90-an hingga akhir 2000-an. Rentang usia tersebut akan terbagi lagi menjadi tiga rentang usia yaitu remaja (14 – 17), dewasa awal (18 – 25), dan dewasa (26 – 29).

3.3.2 Teknik Sampling

Teknik sampling yang digunakan adalah dengan *non-probability sampling* atau lebih spesifiknya menggunakan *Accidental* atau *Convenience Sampling*. Pada *non-probability sampling*, partisipan yang dipilih merupakan individu yang memenuhi kriteria penelitian, terjangkau oleh peneliti, dan dapat merepresentasikan populasi (Creswell, 2012). *Convenience* merupakan teknik pengambilan sampel di mana peneliti mengambil partisipan yang mudah dijumpai serta bersedia diteliti oleh peneliti (Creswell, 2012)

Berdasarkan tabel proporsi populasi milik Lemeshow, cara menentukan jumlah minimum sampel ketika jumlah populasi tidak diketahui adalah dengan menggunakan Populasi (P) = 0,5. Pada *confidence level* 95% dan *margin error* 5% ($d = 0.05$), maka jumlah minimum sampel dari P = 0,5 adalah 384 (Lemeshow dan Lwanga, 1991).

3.4 Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu *Parasocial Relationship* sebagai variabel X dan *Subjective Well-Being* sebagai variabel Y. Variabel X merupakan variabel independen dan variabel Y merupakan variabel dependen. Pengujian dilakukan terhadap pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

Adapun definisi operasional dari kedua variabel, yaitu:

1. *Parasocial Relationship*

Definisi operasional *parasocial relationship* mengacu pada adanya hubungan pertemanan atau romantis antara wibu dengan karakter anime. Hubungan pertemanan ditandai dengan adanya komunikasi dan dukungan dari karakter anime. Sementara itu pada hubungan romantis ditandai dengan adanya ketertarikan baik

secara fisik maupun emosional terhadap karakter anime yang disukai. Perasaan yang dimiliki wibu terhadap karakter anime akan tetap bertahan meskipun individu sedang tidak menonton anime atau media lainnya seperti *video game* dengan karakter anime tersebut.

2. *Subjective Well-Being*

Definisi operasional *subjective well-being* mengacu pada tinggi atau rendahnya evaluasi subjektif terhadap hidupnya. Evaluasi ini mencakup aspek kognitif seperti pada kepuasan serta pemenuhan hidup dan dalam aspek afektif yang mencakup pengalaman-pengalaman hidup yang dapat menimbulkan reaksi emosional.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Instrumen *Parasocial Relationship*

A. Spesifikasi Instrumen

Pengukuran *parasocial relationship* akan dilakukan lewat penggunaan instrumen Multiple Parasocial Relationship Scales (M-PSR) yang dikonstruksi oleh Tukachinsky (2010). M-PSR berisi 24 item dengan 5 poin Skala Likert di mana 1 adalah “Sangat Tidak Setuju” dan 5 adalah “Sangat Setuju”.

Alat ukur ini diterjemahkan terlebih dahulu oleh peneliti dari bahasa Inggris ke bahasa Indonesia dan telah diuji melalui *judgement expert* sebelum digunakan. Pada *try out*, reliabilitas yang didapatkan adalah sebesar 0,947. Kemudian pada pengambilan data yang sesungguhnya, didapatkan koefisien Cronbach’s Alpha sebesar 0,933. Hal ini mengartikan bahwa alat ukur yang digunakan sangat reliabel.

B. Pengisian Kuesioner

Pengisian kuesioner dilakukan dengan memberikan tanda centang atau *checklist* berdasarkan keadaan yang dirasakan oleh partisipan pada lembar jawaban. Instrumen MPSR memiliki 24 item dengan lima pilihan jawaban berdasarkan 5 poin skala Likert yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju.

C. Penyekoran

Berikut merupakan tabel penyekoran dari instrumen *Multiple Parasocial Relationship Scale*.

Tabel 3.1 Penyekoran *Multiple Parasocial Relationship Scale*

Item	Nilai Item				
	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Netral	Setuju	Sangat Setuju
Favorable	1	2	3	4	5

D. Kisi-Kisi Instrumen

Berikut merupakan kisi-kisi instrumen *Multiple Parasocial Relationship Scale* (MPSR)

Tabel 3.2 *Blue Print* Instrumen *Multiple Parasocial Relationship Scale*

Dimensi	No Item	Jumlah
Friendship – Communication	1, 2, 3, 4, 5, 6	6
Love – Physical Attraction	7, 8, 9, 10	4
Love – Emotional Reaction	11, 12, 13, 14, 15, 16, 17	7
Friendship – Support	18, 19, 20, 21, 22, 23, 24	7

E. Kategorisasi Instrumen

Berikut merupakan tabel kategorisasi yang digunakan di dalam penelitian ini. Rumus norma didapatkan dari adaptasi rumus kategorisasi Azwar (2022) yaitu dengan melihat persebaran data normal. Nilai mean didapatkan dari menghitung rata-rata total skor *Parasocial Relationship*.

Tabel 3.3 Kategorisasi Instrumen *Multiple Parasocial Relationship Scale*

Kategorisasi	Perhitungan Norma	<i>Parasocial Relationship</i>
Rendah	$X < M$	$X < 95.37$
Tinggi	$M \leq X$	$95.37 \leq X$

3.5.2 Instrumen *Subjective Well-Being*

A. Spesifikasi Instrumen

Dalam mengukur *Subjective Well-Being*, peneliti menggunakan dua instrumen untuk mengukur kedua dimensi dari *Subjective Well-Being*. Pengukuran dimensi kognitif dilakukan dengan menggunakan *Satisfaction With Life Scale* (SWLS) dari Diener, Emmons, Larsen, dan Griffin pada tahun 1985. Sementara untuk pengukuran dimensi afektif dilakukan dengan menggunakan instrumen *Scale of Positive and Negative Experience* (SPANE) dari Diener dan Diener pada tahun 2009.

SWLS terdiri dari 5 item dengan 7 poin skala Likert dengan 1 adalah “Sangat Tidak Setuju” dan 7 adalah “Sangat Setuju”. Cronbach’s alpha dari instrumen ini adalah 0.887. Sementara pada penelitian ini, besar koefisien Cronbach’s alpha dari instrumen adalah sebesar 0.857. Hal ini menandakan bahwa instrumen SWLS merupakan instrumen yang reliabel.

Sementara itu, pengukuran dimensi afektif akan dilakukan dengan menggunakan instrumen *Scale of Positive and Negative Experience* (SPANE) dari Ed Diener dan Robert B. Diener pada tahun 2009. SPANE memiliki 12 item dengan 5 poin skala Likert dengan 1 adalah “Hampir Tidak Pernah” dan 5 adalah “Hampir Setiap Saat”. Cronbach’s alpha untuk *Positive Affect* adalah 0.87 dan untuk *Negative Affect* sebesar 0.81. Pada penelitian ini, didapatkan koefisien Cronbach’s Alpha sebesar 0.83 untuk *Positive Affect* dan 0.759 untuk *Negative Affect*. Hal ini menandakan bahwa instrumen SPANE merupakan instrumen yang reliabel.

Kedua instrumen tersebut telah memiliki versi bahasa Indonesia dan versi tersebut akan digunakan di dalam penelitian ini.

B. Pengisian Kuesioner

Pengisian instrumen dilakukan dengan memberikan tanda centang atau *checkbox* sesuai dengan keadaan yang dirasakan partisipan pada lembar kuesioner. Setiap item pernyataan pada instrumen SWLS, terdapat tujuh pilihan jawaban berdasarkan 7 poin skala likert yaitu sangat tidak setuju, tidak setuju, agak tidak setuju, netral, agak setuju, setuju, dan sangat setuju.

Instrumen SPANE terdiri dari lima pilihan jawaban berdasarkan 5 poin skala likert yaitu hampir tidak pernah, jarang, kadang-kadang, sering, dan hampir setiap saat.

C. Penyekoran

Berikut merupakan tabel penyekoran item dari instrumen *Satisfaction With Life Scale* dan *Scale of Positive Affect and Negative Experience*.

Tabel 3.4 Penyekoran *Satisfaction with Life Scale* (SWLS)

Item	Nilai Item						
	Sangat Tidak Setuju	Tidak Setuju	Agak Tidak Setuju	Netral	Agak Setuju	Setuju	Sangat Setuju
	Favorable	1	2	3	4	5	6

Tabel 3.5 Penyekoran *Scale of Positive and Negative Experience* (SPANE)

Item	Nilai Item				
	Hampir Tidak Pernah	Jarang	Kadang-Kadang	Sering	Hampir Setiap Saat
Favorable	1	2	3	4	5

D. Kisi-Kisi Instrumen

Berikut merupakan kisi-kisi instrumen *Satisfaction With Life Scale* dan *Scale of Positive and Negative Experience*).

Tabel 3.3 Blue Print Instrumen Subjective Well-Being

Dimensi	No Item		Jumlah
Kognitif (Satisfaction With Life Scale)	1, 2, 3, 4, 5		5
Afektif (Scale of Positive and Negative Experience)	Positive Feelings 1, 3, 5, 7, 10, 12	Negative Feelings 2, 4, 6, 8, 9, 11	12

E. Kategorisasi Instrumen

Berikut merupakan tabel kategorisasi yang digunakan di dalam penelitian ini. Rumus norma didapatkan dari adaptasi rumus kategorisasi Azwar (2022) yaitu dengan melihat persebaran data normal. Nilai mean didapatkan dari menghitung rata-rata total skor *Subjective Well-Being*.

Tabel 3.6 Kategorisasi Instrumen *Subjective Well-Being*

Kategorisasi	Perhitungan Norma	<i>Subjective Well-Being</i>
Rendah	$X < M$	$X < 50$
Tinggi	$M \leq X$	$50 \leq X$

3.6 Prosedur Pengambilan Data

Pengambilan data dilakukan secara *online* dan *offline*. Pengambilan data secara *online* dilakukan dengan menyebarkan link kuesioner Google Form dan membagikan bentuk print dari kuesioner pada pengambilan data *offline*.

Sebelum pengambilan data, dilakukan *try out* terlebih dahulu untuk alat ukur MPSR yang sudah diterjemahkan dan melalui tahap *expert judgement*. *Try out* tersebut dilakukan secara *online* pada *link* bit.ly/TryOutAica yang disebar pada WhatsApp dan Instagram sejak tanggal 5 Juli 2024 hingga tanggal 22 Juli 2024 dan mendapatkan 121 responden.

Pengambilan data kemudian dilakukan melalui *link* bit.ly/SkripsiAica pada 29 Juli 2024 hingga 17 Agustus 2024 di WhatsApp, Instagram, Twitter, dan TikTok dan mendapatkan sebanyak 440 responden. Pengambilan secara *offline* dilakukan pada tanggal 10 Agustus pada acara *cosplay* dan mendapatkan sebanyak 20 responden.

3.7 Prosedur Pengolahan Data

Data yang diperoleh di dalam penelitian ini dianalisis melalui aplikasi statistik SPSS 26 dan Jamovi 2.5.6. Pada aplikasi SPSS dilakukan pengujian reliabilitas dan validitas untuk melihat apakah alat ukur yang digunakan benar mengukur yang variabel yang diuji dan apakah hasilnya dapat dipercaya. Kemudian dilakukan uji normalitas data untuk mengetahui apakah persebaran data normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan adalah Kolmogorov Smirnov One Sample Test. Setelah hasil uji normalitas menunjukkan persebaran data yang normal, maka tahap selanjutnya adalah melakukan pengujian hipotesis dengan metode statistik parametrik. Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis korelasional Pearson Product-Moment untuk melihat apakah terdapat korelasi yang signifikan antara variabel *Parasocial Relationship* dan *Subjective Well-Being*.

Pengujian lain yang dilakukan di dalam penelitian ini adalah uji beda yang dilakukan pada aplikasi Jamovi. Pengujian ini dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan antara kelompok demografis responden. Pada kelompok demografis yang berjumlah dua, pengujian yang dilakukan adalah Independent Sample T-Test Mann-Whitney U. Sementara pada kelompok demografis yang berjumlah lebih dari dua dilakukan pengujian One-Way Anova Kruskal-Wallis.