

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini membahas metode penelitian dan bagaimana teori yang telah dipaparkan dalam bab dua diaplikasikan dalam penelitian. Bab ini terdiri dari desain penelitian, variabel penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif eksperimen kuasi, yaitu dengan memanipulasi *liking attitude* sebagai variabel bebas melalui perilaku nonverbal dalam video (Shadish & Cook, 2002). Desain yang digunakan adalah *between-subject*, yakni partisipan dibagi ke dalam dua kelompok dan diberi perlakuan yang berbeda (Harris, 1994), satu kelompok disajikan video *likable target*, dan kelompok lainnya disajikan video *dislikable target*. Pada desain ini, hasil skor mengenai pengaruh *liking attitude* terhadap *perceived similarity* pada dua kelompok tersebut dibandingkan. Adapun rumus untuk desain ini adalah:

$$\begin{array}{l} \text{nonR } O_1 \rightarrow X_1 \rightarrow O_2 \\ \text{nonR } O_3 \rightarrow X_2 \rightarrow O_4 \end{array}$$

Gambar 3.1
Pola *Between-subject Design* (Harris, 1994)

Keterangan:

- O_1 : Pre-test kelompok *likable condition*
- O_2 : Post-test kelompok *likable condition*
- O_3 : Pre-test kelompok *dislikable condition*
- O_4 : Post-test kelompok *dislikable condition*
- X_1 : *Treatment* berupa *likable condition*
- X_2 : *Treatment* berupa *dislikable condition*

B. Variabel Penelitian

1. *Liking Attitude* (Variabel Bebas)

Liking attitude adalah perasaan positif atau suka maupun negatif atau tidak suka terhadap objek atau orang lain yang merupakan kondisi alamiah di dalam diri individu yang akan memunculkan suatu respon berupa evaluasi terhadap stimulus atau objek berdasarkan perasaan yang dialami tersebut (suka atau tidak suka), diikuti pertimbangan kognisi, niat, dan perilaku yang merupakan komponen *attitude* (Bordons & Horowitz, 2008).

Definisi operasional dari *liking attitude* yaitu sikap yang didominasi oleh komponen afeksi yaitu sikap suka atau tidak suka dari partisipan terhadap target yang terdapat di dalam video yang disajikan, dengan video yang telah dimanipulasi dengan *body language* untuk memunculkan rasa suka dan tidak suka.

2. *Perceived Similarity* (Variabel Terikat)

Perceived similarity didefinisikan sebagai kesamaan yang dipersepsikan oleh individu terhadap orang lain, dengan kata lain dibuat sendiri oleh individu berdasarkan pengamatan dan kesan ia terhadap orang lain (Montoya, Horton, & Kirchner, 2008).

Perceived similarity dioperasionalkan sebagai kesamaan penilaian dari individu antara penilaian mengenai dirinya sendiri dan penilaian terhadap target yang terdapat di dalam video pada empat atribut, yaitu ketertarikan fisik, kepribadian, tipe kedekatan, dan niat berperilaku.

C. Partisipan

Penelitian ini mengambil 100 partisipan yang berstatus mahasiswa, 50 partisipan pada kelompok yang diberi video *likable target* (15 laki-laki, 35 perempuan) dan 50 partisipan diberi video *dislikable target* (11 laki-laki & 39 perempuan) dengan rentang usia 17-25 tahun yang termasuk ke dalam tahap perkembangan kognitif operasional formal. Dalam teori Piaget mengatakan bahwa remaja, dalam tahap operasional formal memiliki kemampuan penalaran yang

lebih abstrak, idealis, dan logis. Pada tahap ini, remaja mengonstruksi dunianya melalui skema, yaitu sebuah konsep atau kerangka kerja mental yang diperlukan untuk mengorganisasi dan menginterpretasi informasi yang ia dapatkan. Individu mampu membandingkan antara satu orang dengan orang lain berdasarkan standar idealnya, dapat memecahkan masalah secara lebih sistematis, mengembangkan hipotesis mengapa sesuatu terjadi (Santrock, 2007).

D. Populasi dan Sampel

Penelitian ini mengambil sampel mahasiswa angkatan 2014 dan 2015 Departemen Psikologi FIP UPI. Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*, yaitu pemilihan sampel sesuai dengan yang dikehendaki (Latipun, 2010) dengan karakteristik yang telah disebutkan di atas.

E. Instrumen Penelitian

1. Video sebagai *Treatment*

Video yang merupakan *treatment* dalam penelitian ini berupa video dengan manipulasi bahasa non verbal melalui ekspresi wajah *likable target* dan *dislikable target*. Berdasarkan masukan dari dua *expert* sebagai pemberi *judgment* dalam memvalidasi video yang merupakan hasil validitas isi, ekspresi wajah aktor/aktris *joy* harus dijaga tetap konstan selama 30 detik dan pengambilan gambar sebaiknya cenderung dari atas untuk *likable target*, dan ekspresi wajah menunjukkan *contempt* atau *disgust*, serta pengambilan gambar sebaiknya cenderung dari bawah untuk *dislikable target*.

Setelah melalui *expert judgment* tersebut, diperoleh hasil delapan video untuk diujicobakan kepada 215 partisipan untuk dicari empat video *likable* dan empat video *dislikable* (masing-masing dua video target laki-laki, dua video target perempuan).

a. Kelompok *Likable Condition*

Pada video *likable target*, video yang diambil adalah video dengan selisih skor rerata *pre* dan *post test* lebih kecil (karena mendekati

similarity) dan standar deviasi (SD) yang lebih kecil untuk melihat keberagaman partisipan yang lebih kecil.

Tabel 3.1

Hasil Uji Coba Video Kelompok *Likable Condition*

	Laki-laki A	Laki-laki B	Perempuan A	Perempuan B
Rerata	0.089	0.0132	0.344	0.215
SD	4.274	3.723	4.897	3.465

Berdasarkan skor tersebut dapat disimpulkan bahwa yang lebih *likable* adalah video laki-laki B dan video perempuan B yang disajikan dalam *screenshot* di bawah ini.



Gambar 3.2

Screenshot Aktor dan Aktris pada *Likable Condition*

b. Kelompok *Dislikable Condition*

Pada video *dislikable target*, video yang diambil adalah video dengan selisih skor rerata *pre* dan *post test* lebih besar (karena menjauhi *similarity*) dan standar deviasi (SD) yang lebih kecil untuk melihat keberagaman partisipan yang lebih kecil.

Tabel 3.2

Hasil Uji Coba Video Kelompok *Disikable Condition*

	Laki-laki A	Laki-laki B	Perempuan A	Perempuan B
Rerata	0.0367	0.0773	0.072	0.032
SD	4.382	4.244	3.889	4.431

Berdasarkan skor tersebut dapat disimpulkan bahwa yang lebih *likable* adalah video laki-laki B dan video perempuan A yang disajikan dalam *screenshot* di bawah ini.



Gambar 3.3
Screenshot Aktor dan Aktris pada Dislikable Condition

2. Kuesioner Penelitian

Penelitian ini menggunakan alat ukur *scales for self and target inference measures* untuk mengukur *perceived similarity* yang dipakai dalam penelitian sebelumnya oleh Collisson dan Howell (2014) dengan temuan yaitu partisipan menilai lebih memiliki kesamaan terhadap *likable target* ($mean = 7.2, SD = 2.2$) daripada *dislikable target* ($mean = 4.1, SD = 2.6$), $t(94) = 8.53, p < .001$. Pada alat ukur tersebut, atribut yang diukur adalah *political values*, kepribadian, tipe kedekatan, dan niat berperilaku, serta tidak dibandingkan setiap atribut, melainkan perbandingan dari rerata keseluruhan dalam seluruh aitem dalam kuesioner. Penilaian ini menggunakan 11 poin skala (1=sangat tidak sesuai, 11=sangat sesuai), serta satu aitem untuk melihat sejauh mana subjek menilai dirinya sama dengan target dalam video dengan rentang 1-11 (1 = tidak ada kesamaan, 11 = sangat sama).

Beberapa penelitian menemukan bahwa minat remaja terhadap politik cenderung kurang. Keterlibatan remaja sebagai pemilih pemula dalam pemilihan umum, di antaranya dalam pemilihan kepala daerah cenderung mengikuti tradisi atau *ikut-ikutan* (Wenda, 2014). Yuningsih dan Warsono (2014) dalam penelitiannya menemukan bahwa remaja menggunakan hak

pilihnya dalam pemilihan kepala daerah dengan alasan besarnya uang yang didapat dari calon legislatif jauh lebih tinggi daripada murni berdasarkan nurani.

Berdasarkan fenomena tersebut, atribut *political values* diasumsikan kurang begitu diminati untuk dibahas oleh calon partisipan, sehingga peneliti mengubahnya dengan atribut ketertarikan fisik, karena individu cenderung akan tertarik terhadap seseorang yang secara fisik indah untuk dipandang, atau akan menyimpulkan bahwa penampilan orang lain menarik karena orang tersebut sangat menyenangkan (*Psypress*, TT). Selain itu, *liking attitude* yang muncul di dalam kognisi individu, yang selanjutnya disebut sebagai kesan apalagi terhadap orang asing atau tidak dikenali, sangat dipengaruhi juga oleh *physical appearance* (Hogg, 2009), atau lebih umumnya dikenal dengan *physical attraction*.

Berdasarkan alasan di atas, maka peneliti mengganti atribut *political values* dengan ketertarikan fisik. Selain itu, peneliti juga memodifikasi untuk skala penilaian yang semula 11 poin skala menjadi 5 poin skala (1=sangat tidak sesuai, 5=sangat sesuai). Maka dari itu empat atribut yang dipakai adalah ketertarikan fisik, kepribadian, tipe kedekatan, dan niat berperilaku.

a. Ketertarikan Fisik

Ketertarikan fisik merupakan konsep yang merepresentasikan penampilan ideal seseorang, serta membuat orang lain merasa sangat senang saat melihatnya (Jackson, 1992).

b. Kepribadian

Kepribadian merupakan diferensiasi individu dalam pola pikiran, perasaan, dan perilaku (APA, 2015).

c. Tipe Kedekatan

Kedekatan adalah kecenderungan individu untuk mengikatkan afeksi dengan kuat kepada orang lain (Bartholomew & Horowitz, 1991).

d. Niat Berperilaku

Niat berperilaku adalah upaya sukarela untuk mencapai tujuan yang diinginkan, membuat rencana agar dapat memenuhi tujuan berperilaku (Ajzen, 1996), atau tujuan sederhana yang terdekat (Bandura, 1997).

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini divalidasi melalui validitas isi, yaitu validitas yang diestimasi lewat pengujian terhadap isi alat ukur, baik *treatment* maupun instrumen dengan analisis rasional oleh *professional judgment* (Azwar, 2011). Selain itu reliabilitas pada alat ukur ini menggunakan jenis reliabilitas antar rater oleh dua *expert*, yaitu kesepakatan antar *rater* atau *expert* dalam menilai isi dari instrumen yang harus dibuat (Widhiarso, TT) dengan revisi pernyataan pada atribut ketertarikan fisik dan tipe kedekatan, serta pemisahan satu pernyataan menjadi dua pernyataan pada atribut kepribadian.

Tabel 3.3
Item Pengukuran Penilaian Diri dan Penilaian Target

Atribut	Item
Ketertarikan Fisik	Saya merasa bahwa diri saya menarik untuk orang lain
Kepribadian	Saya adalah orang yang ramah
	Saya adalah orang yang mudah bergaul
Tipe Kedekatan	Saya mudah menjalin keakraban dengan orang lain
	Saya merasa nyaman saat saling ketergantungan dengan orang lain
	Saya tidak khawatir ketika saya sendiri dan orang-orang di sekitar mengacuhkan saya
Niat Berperilaku	Saya akan membunyikan klakson saat ada orang yang menyerobot di saat macet di jalanan
	Saya akan memberikan santunan kepada pengemis

Pada saat *self-rating* maupun setelah diberikan video, partisipan diminta untuk mengisi kuisioner dengan cara merespon setiap aitem dengan menceklis angka yang paling menggambarkan dirinya (untuk *self-rating*) dan menggambarkan target di dalam video. Adapun angka pada kolom respon

tersebut memiliki makna, skor 1 = sangat tidak sesuai; 2 = tidak sesuai; 3 = ragu-ragu; 4 = sesuai; dan 5 = sangat sesuai.

Kuesioner yang diberikan setelah diberikan video ditambahkan dengan pernyataan mengenai seberapa dekat kesamaan yang dimiliki antara partisipan dengan target, dengan rentang penilaian 1-5 (1 = sangat tidak sama, 5 = sangat sama).

Tabel 3.4
Item *Perceived Similarity* Secara Umum

Pernyataan
Saya memiliki kesamaan dengan seseorang yang ada dalam video

Untuk mengecek apakah manipulasi dalam penelitian ini berhasil atau tidak, peneliti melakukan *manipulation check* dengan memberikan pertanyaan apakah partisipan mengenali target atau tidak, dan memberikan pertanyaan mengenai seberapa menyenangkan target yang terdapat di dalam video dengan skala 1-5 (1 = sangat tidak menyenangkan, 5 = sangat menyenangkan).

Tabel 3.5
Item *Manipulation Check* untuk *Liking Attitude*

Pernyataan
Seberapa menyenangkan target di dalam video?

F. Prosedur Penelitian

Berikut ini tahapan yang dilalui dalam melaksanakan penelitian.

1. Tahap Persiapan

Persiapan dalam penelitian ini meliputi beberapa tahapan yang dilalui, yaitu:

- a. Menentukan tema dan masalah penelitian berdasarkan fenomena yang ditemui dan ketertarikan peneliti terhadap fenomena tersebut.
- b. Melakukan kajian literatur yang mendukung fenomena dalam penelitian.

- c. Menyusun proposal penelitian yang kemudian dijuikan pada Mata Kuliah Seminar Psikologi Sosial untuk mendapat persetujuan melakukan penelitian.
- d. Mengajukan permohonan penelitian kepada Dewan Skripsi untuk mendapatkan surat keputusan pembimbing skripsi dan izin melakukan penelitian.
- e. Menyusun desain, prosedur, dan mengadaptasi instrumen penelitian sesuai dengan landasan teori dan penelitian-penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan.
- f. Membuat delapan video (4 *likable* laki-laki dan perempuan, 4 *dislikable* laki-laki dan perempuan) dengan durasi 30 detik dan tanpa suara. Video *likable target* menampilkan ekspresi senang yang cenderung konstan dan pengambilan gambar cenderung dari atas, sedangkan *dislikable target* menampilkan ekspresi *contempt* atau *disgust* serta pengambilan gambar cenderung dari bawah. Selain itu peneliti juga menyusun instrumen penelitian hasil adaptasi.
- g. Memvalidasi video dan instrumen penelitian yang dilakukan oleh dua *expert*, yaitu M. Zein Permana, S.Psi., M.Si. dan Gilang Nur Rahman, S.Psi., M.Sc.
- h. Melakukan uji coba video, prosedur pengambilan data dan instrumen penelitian terhadap partisipan uji coba serta menentukan empat video yang lebih sesuai dengan tujuan penelitian untuk dipakai dalam ambil data.

2. Tahap Pelaksanaan

Untuk prosedur eksperimen, penelitian ini dilakukan secara klasikal di ruangan kelas mahasiswa Departemen Psikologi UPI setelah kegiatan belajar mengajar. Partisipan dibagi ke dalam dua kelompok, satu kelompok diberikan video *likable target* dan satu kelompok lainnya diberi video *dislikable target*, masing-masing diberi video target yang sama gendernya dengan partisipan.

Pada permulaan eksperimen, eksperimenter memberikan *informed consent* sebagai surat kesediaan berpartisipasi dalam penelitian, selanjutnya dijelaskan secara umum maksud dari penelitian beserta instruksi dalam pelaksanaan eksperimen. Eksperimenter meminta partisipan untuk mengisi kuesioner yang bertujuan untuk menilai diri dengan memberi skor 1-5 (sangat tidak sesuai-sangat sesuai) dalam dimensi ketertarikan fisik, kepribadian, tipe kedekatan, dan niat berperilaku.

Setelah melakukan *self-rating*, kepada partisipan disajikan video, selanjutnya partisipan diminta untuk mengisi kuisisioner dengan aitem yang sama seperti saat mengisi untuk penilaian diri, hanya perbedaannya terletak pada tujuan. Dalam pengisian kuisisioner ini, partisipan diminta membayangkan bahwa ia sebagai orang yang ia lihat dalam video, dan bagaimana orang dalam video tersebut mengisi kuisisioner.

Setelah proses eksperimen selesai, partisipan kemudian ditanya apakah ia mengenali orang dalam gambar atau tidak untuk mengecek apakah video yang disajikan murni sebagai manipulasi, lalu dilakukan *debriefing*, yaitu menjelaskan maksud dan tujuan penelitian eksperimen ini dan diberi tanda terimakasih sebagai *reward* keikutsertaan dalam penelitian.

3. Tahap Penyusunan Laporan Penelitian

Data yang telah diperoleh disusun dalam laporan skripsi setelah melalui pengolahan data, dengan teknik yang dipaparkan dalam analisis data, serta dibahas berdasarkan teori yang melandasi penelitian.

G. Analisis Data

1. Asumsi Analisis Data

Sebelum menganalisis data untuk memperoleh temuan dan kesimpulan dari penelitian ini, dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

Tabel 3.6
Uji Normalitas Data Kelompok *Likable Condition*

Tahap		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	Df	Sig.
Nilai	Pre	,134	50	,025
	Post	,120	50	,070

Uji normalitas pada kelompok *likable condition* pada penilaian pre-test atau *self-rating* ($p < 0.025$) memiliki nilai signifikansi < 0.05 sehingga data tidak berada pada distribusi normal. Adapun data *post-test* atau penilaian terhadap target ($p > 0.07$) memiliki nilai signifikansi 0.05 sehingga data berada pada distribusi normal.

Tabel 3.7
Uji Homogenitas Data Kelompok *Likable Condition*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	2,541	1	98	,114
	Based on Median	2,271	1	98	,135
	Based on Median and with adjusted df	2,271	1	97,950	,135
	Based on trimmed mean	2,557	1	98	,113

Hasil uji homogenitas dari data *self-rating* dan penilaian partisipan terhadap target dalam video dengan *likable condition* diperoleh skor signifikansi 0.114, 0.135, 0.135, dan 0.113, yang mana semua skor tersebut > 0.05 sehingga menunjukkan bahwa data tersebut homogen.

Tabel 3.8
Uji Normalitas Data Kelompok *Dislikable Condition*

Tahap		Kolmogorov-Smirnov ^a		
		Statistic	df	Sig.
Nilai	Pre	,104	50	,200*
	Post	,085	50	,200*

Berdasarkan hasil uji normalitas pada kelompok dengan *dislikable condition*, data pre-test atau *self-rating* ($p < 0.2$) dan *post-test* atau penilaian terhadap target ($p < 0.2$) keduanya memiliki skor > 0.05 sehingga menunjukkan bahwa data tersebut berada pada distribusi normal.

Tabel 3.9
Uji Homogenitas Data Kelompok *Dislikable Condition*

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	,903	1	98	,344
	Based on Median	,959	1	98	,330
	Based on Median and with adjusted df	,959	1	96,614	,330
	Based on trimmed mean	,927	1	98	,338

Dari hasil uji homogenitas pada kelompok *dislikable condition* keseluruhan data memiliki skor signifikansi > 0.05 , yaitu 0.344, 0.330, 0.330, 0.338. Dari skor tersebut menunjukkan bahwa data pada kelompok ini homogen.

2. Analisis Data

Berdasarkan asumsi-asumsi analisis data dan ditemukan satu data tidak berdistribusi normal, maka digunakan metode uji statistika non-parametrik untuk menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan uji Mann-Whitney, untuk mengetahui perbedaan sampel independen antara kelompok *likable condition* dan *dislikable condition* (IBM Corporation, 2015). Mann-Whitney ini digunakan karena tidak semua data dalam penelitian ini berada pada distribusi normal, sehingga dianalisis dengan uji non-parametrik (Siregar, 2013). Adapun hipotesis statistik pada penilayan ini ebagai berikut.

$$\begin{aligned} H_0: m_{\text{likable}} &= m_{\text{dislikable}} \\ H_a: m_{\text{likable}} &< m_{\text{dislikable}} \end{aligned}$$

Gambar 3.4
Hipotesis Statistik Penelitian

H_0 : median kelompok *likable* sama dengan *dislikable*

H_a : median kelompok *likable* lebih kecil dari *dislikable*