

## BAB III

### OBJEK DAN METODE PENELITIAN

#### 3.1 Lokasi Penelitian

Penulis mengambil Balai Sidang Jakarta Convention Center sebagai lokasi penelitian yang dimana BSJCC menjadi *venue* dari Indonesia Comic-Con. Balai Sidang Jakarta Convention Center memiliki posisi yang strategis yaitu di kawasan Senayan GBK, Jakarta Pusat.

Balai Sidang Jakarta Convention Center (BSJCC) dikelola oleh PT. Graha Sidang Pratama dibawah manajemen Singgasana Hotels & Resorts. Total seluruh area adalah 120,000 m<sup>2</sup> dan dilengkapi dengan 1 Round Theater-style Hall, 2 Exhibition Hall, 1 Banqueting Hall, Main Lobby yang luas, Lower Lobby, VIP Room and Lounge, dan 10 Meeting Room yang dapat diperluas maupun diperkecil sesuai keinginan.

#### 3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif berdasarkan data kuantitatif yang diolah secara statistik. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berusaha mendeskripsikan atau menggambarkan fenomena atau hubungan antar fenomena yang diteliti dengan sistematis, faktual, dan akurat (Kusmayadi & Sugiarto, 2000, hlm 29).

Menurut Sugiyono (2009, hlm 11) penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme yang digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat statistik, dengan tujuan menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

#### 3.3 Populasi dan Sampel

##### 3.3.1 Populasi

Menurut Sugiyono (2011) 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. Dalam penelitian ini populasi yang dimaksud adalah jumlah

pengunjung Indonesia Comic Con dan jumlah populasi yang dijadikan sampel adalah sebanyak 100 pengunjung. Berdasarkan data yang diperoleh dari Website Indonesia Comic Con, jumlah pengunjung dapat dilihat pada tabel 3.1 berikut ini :

**Tabel 3.1**  
**Jumlah Pengunjung *event* ICC**

| Tahun | Pengunjung |
|-------|------------|
| 2015  | 20.515     |
| 2016  | 28.841     |
| 2017  | 30.981     |

Sumber : Website Indonesia Comic Con, 2018

### 3.3.2 Sampel

Menurut Sugiyono (2011) Menurut Sugiyono (2011) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Slovin yaitu sebagai berikut:

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

Dimana:

N = ukuran sampel

e = kelonggaran ketidaktelitian karena sampel yang bisa ditolerir (e=0,1)

N = ukuran populasi

Dengan data pengunjung event Indonesia Comic Con yang didapat, diketahui bahwa jumlah rata-rata pengunjung ICC dari tahun 2015 - 2017 adalah 59.683 orang, dengan nilai e sebesar 10% (0,1), maka berdasarkan rumus Slovin dapat diperoleh jumlah sampel sebagai berikut:

$$n = \frac{59.683}{1 + 596,83(0,1)^2}$$

$$\begin{aligned}
&= \frac{59.683}{597,83} \\
&= 99,83 \\
&= \text{dibulatkan menjadi } 100
\end{aligned}$$

Dari rumus tersebut diperoleh hasil 99,83 atau dibulatkan menjadi 100 responden pengunjung yang datang ke *event* Indonesia Comic Con. Teknik Pengambilan Sampel dalam penelitian ini, penulis memakai teknik penulis memakai teknik *Non Probability Sampling* yaitu *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono (2010), *Purposive Sampling* adalah teknik untuk menentukan sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan tertentu yang bertujuan agar data yang diperoleh nantinya bisa lebih representatif. Jadi, sampel yang digunakan adalah pengunjung *event* Indonesia Comic Con.

### 3.4 Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2013) pengertian variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel penelitian dapat dibedakan menjadi dua macam menurut hubungannya antara satu variabel dengan variabel lain, yaitu :

1. *Independent Variable* atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel terkait. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel bebas adalah motivasi berkunjung (X1).
2. *Dependent Variable* atau variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Dalam penelitian ini, yang menjadi variabel terikat adalah kepuasan pengunjung (Y1).

Variabel-variabel yang dioperasionalkan adalah sebagai berikut :

**Tabel 3.2**

**Variabel dan Indikator Motivasi Pengunjung ICC (X)**

| Variabel | Sub-Variabel | Indikator | Skala | Nomer |
|----------|--------------|-----------|-------|-------|
|----------|--------------|-----------|-------|-------|

|   |                      |   |         | Item |
|---|----------------------|---|---------|------|
| Motivasi<br>pengunjung<br>festival/event<br>(Crompton,<br>John L. &<br>Mckay, Stacy<br>L. (1997).<br><i>Motives of<br/>           Visitors<br/>           Attending<br/>           Festival<br/>           Events. Annals<br/>           of Tourism<br/>           Research, Vol.<br/>           24, No. 2, pp.<br/>           425439.)</i> | <i>Escape (X1)</i>   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk mencari perubahan dari rutinitas dan kehidupan sehari-hari.</li> </ul> | Ordinal | 1    |
|   |                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk menghilangkan kebosanan dan stress.</li> </ul>                         | Ordinal | 2    |
|   | <i>Novelty (X2)</i>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk mencari suasana baru.</li> </ul>                                       | Ordinal | 3    |
|   |                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk melihat hal-hal baru yang berbeda.</li> </ul>                          | Ordinal | 4    |
|   | <i>Socialization</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk bertemu dengan orang-orang baru yang</li> </ul>                        | Ordinal | 5    |

|  |  |         |    |
|--|--|---------|----|
| (X3)   | memiliki ketertarikan yang serupa dengan saya.   |         |    |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk dapat beraktivitas bersama teman dan keluarga.</li> </ul>                 | Ordinal | 6  |
| <i>Event Attractions and Cultural Exploration (X4)</i> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suka <i>event</i> spesial dan hiburan yang ditawarkan.</li> </ul>               | Ordinal | 7  |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tertarik dengan <i>guest star</i> yang diundang oleh ICC.</li> </ul>            | Ordinal | 8  |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Suka atmosfir yang unik.</li> </ul>   | Ordinal | 9  |
| <i>Educational Value (X5)</i>                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Untuk menambah pengetahuan dan informasi tentang <i>pop culture</i>.</li> </ul> | Ordinal | 10 |

**Tabel 3.3**

**Indikator Kepuasan Pengunjung ICC (Y)**

| Variabel | Aspek | Indikator | Skala   | Nomer Item |
|----------|-------|-----------|---------|------------|
|          |       | Kepuasan  | Ordinal | 1          |

|  |   |   |         |   |
|--|---|---|---------|---|
|  | <i>Festival Atmosphere</i>                      | terhadap<br><i>Festival Atmosphere</i>                    |         |   |
| Kepuasan Rekreasi (Y) merupakan perasaan senang atau kecewa yang muncul setelah pengunjung membandingkan antara kinerja dan harapannya. (Bosque & Martin, 2008; Wang & Hsu, 2010; Hawkins dan Looney dalam Tjiptono, 2012; Deng, et.al, 2017 | <i>Uniqueness of the Experience</i>             | Kepuasan terhadap<br><i>Uniqueness of the Experience</i>  | Ordinal | 2 |
|  | <i>Social Function</i>                          | Kepuasan terhadap<br><i>Social Function</i>               | Ordinal | 3 |
|  | <i>Event Attraction and Cultural Experience</i> | Kepuasan terhadap<br><i>Event Attraction and Cultural</i> | Ordinal | 4 |

Ayu Tiara Andini, 2018

**PENGARUH MOTIVASI TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG EVENT INDONESIA COMIC-CON DI BALAI SIDANG JAKARTA CONVENTION CENTER**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

|  |                             |   |         |   |
|--|-----------------------------|---|---------|---|
|  |                             | <i>Experience</i>                             |         |   |
|  | <i>Educational Programs</i> | Kepuasan terhadap <i>Educational Programs</i> | Ordinal | 5 |

### 3.5 Jenis dan Sumber Data

Menurut Sugiyono (2008) pengumpulan data dapat dilakukan dalam berbagai *setting*, berbagai sumber dan berbagai cara. Bila dilihat dari sumber datanya, maka pengumpulan data dapat menggunakan sumber primer dan sumber sekunder.

#### 1. Data Primer

Sugiyono (2008) mengemukakan bahwa data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data pada pengumpul data. Data primer pada penelitian ini berasal dari hasil observasi langsung, dokumentasi serta hasil data kuesioner yang diisi oleh responden, yaitu pengunjung event Indonesia Comic Con.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data pada pengumpul data, misalnya melalui pihak lain atau dokumen-dokumen. Data sekunder pada penelitian ini diambil dari data hasil studi literatur berupa buku maupun artikel ilmiah yang relevan dengan penelitian ini, serta review / ulasan pengunjung di halaman facebook dan website/sosial media Indonesia Comic Con.

**Tabel 3.4**  
**Jenis dan Sumber Data**

| Jenis Data   | Sumber                   |
|--|--------------------------|
| Data Primer  |                          |
| Pengaruh Motivasi terhadap Kepuasan Pengunjung ICC | Kuesioner pengunjung ICC |
| Data Sekunder                                      |                          |

|  |                             |
|--|-----------------------------|
| Profil Indonesia Comic Con                           | Website Indonesia Comic Con |
| Jumlah pengunjung dan <i>exhibitor</i> ICC 2015-2017 | Website Indonesia Comic Con |
| <i>Review</i> /ulasan pengunjung ICC                 | Halaman facebook ICC        |

*Sumber: diolah oleh peneliti (2018)*

### 3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2012: 102). Peneliti memulai dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan deskriptif dengan melakukan observasi umum, dan mencatat semuanya dalam catatan lapangan (Bungin, 2010).

Data yang diperoleh dalam penelitian ini peneliti dapatkan dengan menggunakan beberapa teknik, yaitu dengan metode observasi, dokumentasi, studi literatur, dan kuesioner, yaitu sebagai berikut :

1. Observasi

Teknik pengumpulan data dengan metode observasi dilakukan jika penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila jumlah responden yang diamati tidak terlalu besar (Sugiyono, 2014). Teknik pengumpulan data dengan metode ini memiliki perbedaan dengan teknik pengumpulan data menggunakan kuesioner maupun wawancara, dalam wawancara serta kuesioner peneliti hanya fokus untuk mengumpulkan data yang bersumber dari setiap individu dengan berkomunikasi. Sedangkan dengan metode observasi peneliti juga fokus untuk mengamati objek-objek daya tarik wisata lainnya.

2. Dokumentasi

Sugiyono (2014) menjelaskan bahwa dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah lalu, dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Studi dokumen ini merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan kuesioner. Dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini, dokumen-dokumen yang

didapat dari hasil observasi dan kuesioner berupa foto saat pengumpulan data, catatan, buku, dan sebagainya.

### 3. Studi Literatur

Studi literatur dalam penelitian ini dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis materi dari data sekunder yang didapat dari berbagai literatur baik dari buku, jurnal, maupun internet yang relevan dengan topik penelitian untuk memecahkan masalah penelitian. Peneliti berusaha untuk membandingkan antara literatur satu dengan yang lainnya agar mengetahui dan mendapatkan teori yang berkaitan dengan motivasi mengunjungi festival serta kepuasan pengunjung.

### 4. Kuesioner

Metode Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang disebarluaskan kepada responden untuk memperoleh informasi mengenai penelitian. Dalam penelitian, metode kuesioner menggunakan skala bertingkat (*rating scale*) yaitu sebuah pertanyaan diikuti oleh kolom-kolom yang menunjukkan tingkatan-tingkatan. Dan pengguna kuesioner ini ditujukan kepada para pengunjung.

## 3.7 Skala Pengukuran Data

Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala ordinal, dengan menggunakan skala Likert sebagai skala pengukuran. Sudaryono (2014, hlm. 90) menyebutkan bahwa skala ordinal adalah skala yang didasarkan pada ranking, diurutkan dari jenjang yang lebih tinggi sampai jenjang terendah atau sebaliknya. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok tentang kejadian atau gejala sosial. (Sudaryono 2014, hlm. 93). Dalam skala Likert terdapat 5 kategori jawaban beserta skornya, yaitu :

**Tabel 3.5**  
**Skala Likert**

|    |               |   |
|----|---------------|---|
| 1. | Sangat Setuju | 5 |
| 2. | Setuju        | 4 |

|   |                     |   |
|---|---------------------|---|
| 3 | Cukup Setuju        | 3 |
| 4 | Tidak Setuju        | 2 |
| 5 | Sangat Tidak Setuju | 1 |

### 3.8 Teknik Pengujian Instrumen

#### a. Uji Validitas

Uji validitas (Sujarweni, 2011, hlm. 176) digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Daftar pernyataan ini pada umumnya mendukung suatu kelompok variabel tertentu.

Uji validitas sebaiknya dilakukan pada setiap butir pernyataan di uji validitasnya. Hasil  $r$  hitung kita bandingkan dengan  $r$  tabel dimana  $df = n - 2$  dengan sig 5%. Jika  $r$  tabel  $<$   $r$  hitung maka valid. Uji Validitas dengan menggunakan teknik korelasi *Product Moment* dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

- $n$  = ukuran sampel
- $r$  = koefisien korelasi satu butir/ item
- $x$  = skor setiap item instrument
- $y$  = skor total item instrument

Kriteria Uji jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka data dinyatakan valid. Dimana skor  $r$  tabel yang dianggap menjadi syarat minimum adalah jika  $r = 0,361$ . Setelah instrumen dinyatakan valid, maka dapat dilihat kriteria penafsiran mengenai indeks korelasinya ( $r$ ) pada tabel sebagai berikut :

**Tabel 3.6**

**Tabel Koefisien Korelasi nilai  $r$**

| Interval Koefisien | Tingkat Hubungan |
|--------------------|------------------|
| 0,800 – 1,000      | Sangat Kuat      |
| 0,600 – 0,799      | Kuat             |
| 0,400 – 0,599      | Cukup Kuat       |

Ayu Tiara Andini, 2018

PENGARUH MOTIVASI TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG EVENT INDONESIA COMIC-CON DI BALAI SIDANG JAKARTA CONVENTION CENTER

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

|               |               |
|---------------|---------------|
| 0,200 – 0,399 | Rendah        |
| 0,000 – 0,199 | Sangat Rendah |

Sumber : Sugiyono (2009)

Keputusan pengujian validitas responden dengan menggunakan taraf signifikan sebagai berikut :

- a. Item pertanyaan yang diteliti dikatakan valid jika  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$
- b. Item pertanyaan yang diteliti dikatakan tidak valid jika  $t \text{ hitung} < t \text{ tabel}$

Perhitungan validitas instrumen dilakukan dengan bantuan *software IBM SPSS Statistics 20 for Windows*. Berikut ini adalah hasil dari perhitungan uji validitas dapat dilihat dalam tabel 3.7 untuk variabel Motivasi (X) dan tabel 3.8 untuk variabel Kepuasan (Y).

**Tabel 3.7**  
**Hasil Uji Validitas Variabel X (Motivasi Mengunjungi Festival)**

| No.                  | Pernyataan  | r hitung | r tabel | Keterangan |
|----------------------|---|----------|---------|------------|
| <b>Escape</b>        |   |          |         |            |
| 1.                   | Saya ingin mencari perubahan dari rutinitas dan kehidupan sehari-hari           | 0,596    | 0.361   | Valid      |
| 2.                   | Saya suka melakukan <i>cosplay</i>  | 0.499    | 0.361   | Valid      |
| 3                    | Saya ingin menghilangkan kebosanan dan stress                                   | 0.512    | 0.361   | Valid      |
| <b>Novelty</b>       |   |          |         |            |
| 4.                   | Saya ingin mencari suasana baru   | 0.539    | 0.361   | Valid      |
| 5.                   | Saya ingin melihat hal-hal baru yang berbeda                                    | 0.648    | 0.361   | Valid      |
| 6.                   | Saya penasaran dengan <i>event</i> Indonesia Comic Con                          | 0.417    | 0.361   | Valid      |
| <b>Socialization</b> |   |          |         |            |
| 7.                   | Saya ingin bertemu dengan orang-orang baru yang memiliki ketertarikan yg serupa | 0.689    | 0.361   | Valid      |

Ayu Tiara Andini, 2018

**PENGARUH MOTIVASI TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG EVENT INDONESIA COMIC-CON DI BALAI SIDANG JAKARTA CONVENTION CENTER**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

|  |   |       |       |       |
|--|---|-------|-------|-------|
|  | dengan saya   |       |       |       |
| 8.   | Saya ingin melakukan hal baru yang berbeda dengan keluarga dan/atau teman saya                                  | 0.567 | 0.361 | Valid |
| <b>Event Attraction and Cultural Exploration</b> |   |       |       |       |
| 9.   | Saya tertarik oleh event <i>pop culture</i> dan hiburan yang ditawarkan   | 0.762 | 0.361 | Valid |
| 10.  | Saya tertarik dengan bintang tamu yang diundang oleh ICC  | 0.489 | 0.361 | Valid |
| 11.  | Saya suka atmosfir yang unik  | 0.706 | 0.361 | Valid |
| <b>Educational Value</b>                         |   |       |       |       |
| 12.  | Saya ingin mendapatkan informasi yang lebih banyak lagi tentang <i>pop culture</i>                              | 0.499 | 0.361 | Valid |
| 13.  | Saya ingin teman atau keluarga saya mendapatkan pengetahuan dan informasi yang lebih tentang <i>pop culture</i> | 0.836 | 0.361 | Valid |

Sumber : Hasil olahan penulis (2018)

Berdasarkan tabel 3.7 mengenai hasil uji validitas variabel Motivasi mengunjungi festival (X), terdapat 13 item pernyataan yang bernilai positif dan dinyatakan valid. Hal ini berdasarkan dari nilai  $r$  hitung yang hasilnya lebih besar dari nilai  $r$  tabel = 0,361, sehingga 13 item pernyataan tersebut dinyatakan layak dan dapat dijadikan sebagai instrument penelitian. Perhitungan validitas ini menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistics 20 for Windows*.

**Tabel 3.8**  
**Hasil Uji Validitas Variabel Y (Kepuasan)**

| No.                                 | Pernyataan  | $r$ hitung | $r$ tabel | Keterangan |
|-------------------------------------|---|------------|-----------|------------|
| <b>Festival Atmosphere</b>          |   |            |           |            |
| 1.                                  | Saya puas dengan atmosfir dan fasilitas <i>event</i> Indonesia Comic Con. | 0.703      | 0.361     | Valid      |
| <b>Uniqueness of the Experience</b> |   |            |           |            |

Ayu Tiara Andini, 2018

**PENGARUH MOTIVASI TERHADAP KEPUASAN PENGUNJUNG EVENT INDONESIA COMIC-CON DI BALAI SIDANG JAKARTA CONVENTION CENTER**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

|   |  |       |       |       |
|---|--|-------|-------|-------|
| 2.  | Saya mendapat pengalaman yang unik.  | 0,545 | 0.361 | Valid |
| <b>Social Function</b>                          |  |       |       |       |
| 3.  | Saya mendapat banyak kesempatan untuk bersosialisasi dengan orang baru.  | 0,614 | 0.361 | Valid |
| <b>Event Attraction and Cultural Experience</b> |  |       |       |       |
| 4.  | Saya puas dengan bintang tamu yang diundang dan berbagai workshop yang diselenggarakan oleh Indonesia Comic Con. | 0,736 | 0.361 | Valid |
| 5.  | Saya puas dengan pengalaman <i>pop culture</i> yang saya dapatkan.   | 0,705 | 0.361 | Valid |
| <b>Educational Program</b>                      |  |       |       |       |
| 6.  | Saya mendapat banyak informasi baru mengenai <i>pop culture</i> dari program yang ada di Indonesia Comic Con.    | 0,644 | 0.361 | Valid |

Berdasarkan tabel 3.8 mengenai hasil uji validitas variabel Kepuasan (Y), terdapat 6 item pernyataan yang bernilai positif dan dinyatakan valid. Hal ini berdasarkan dari nilai  $r$  hitung yang hasilnya lebih besar dari nilai  $r$  tabel = 0,361, sehingga 6 item pernyataan tersebut dinyatakan layak dan dapat dijadikan sebagai instrument penelitian. Perhitungan validitas ini menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistics 20 for Windows*.

#### b. Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas (Sujarweni, 2011, hlm 186) adalah tingkat keandalan kuesioner. Merupakan ukuran suatu kestabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan kontrak-kontrak pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam suatu bentuk kuesioner.

Uji Reliabilitas dapat dilakukan secara bersama-sama terhadap seluruh butir pertanyaan. Butir kuisisioner dapat dikatakan reliabel bila *cronbach's alpha* > 0,60 dan dikatakan tidak reliabel bila *cronbach's alpha* < 0,60. Menentukan reliabel atau tidaknya suatu butir kuisisioner dapat dilakukan dengan menggunakan rumus berikut:

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum s_i^2}{s_t^2} \right\}$$

Dimana :

$r$  = Koefisien reliability instrument (*cronbach alpha*)

$K$  = Banyaknya butir pertanyaan

$\sum s_i^2$  = Total variansi butir

$s_t^2$  = Total variansi

Untuk menyatakan hubungan bisa digunakan kriteria Guilford dalam Kudus (2013) yaitu:

- a.  $< 0,20$  : hubungan yang sangat kecil dan bisa diabaikan
- b.  $0,20 \leq 0,40$  : hubungan yang kecil (tidak erat)
- c.  $0,40 \leq 0,70$  : hubungan yang cukup erat
- d.  $0,70 \leq 0,90$  : hubungan yang erat (reliabel)
- e.  $0,90 \leq 1,00$  : hubungan yang sangat erat (sangat reliabel)

Pengujian reliabilitas instrumen pada penelitian kali ini menggunakan bantuan *software IBM SPSS Statistics 20 for Windows*. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel 3.7 berikut :

**Tabel 3.9**  
**Hasil Uji Reliabilitas**

| No. | Variabel                      | C $\sigma$ hitung | C $\sigma$ minimal | Keterangan |
|-----|-------------------------------|-------------------|--------------------|------------|
| 1.  | Motivasi mengunjungi Festival | 0.838             | 0.700              | Reliabel   |
| 2.  | Kepuasan Pengunjung           | 0.724             | 0.700              | Reliabel   |

Sumber : Hasil olahan penulis (2018)

Berdasarkan tabel 3.9 diatas, dapat diketahui bahwa nilai alpha dari Variabel X adalah 0,838 dan nilai alpha variabel Y adalah 0.724 hal ini menunjukkan bahwa kedua variabel tersebut reliabel, dimana nilai alpha lebih besar dari titik kritis.

### 3.9 Teknik Analisis Data

#### a. Teknik Analisis Data Deskriptif

Menurut Sugiyono (2010, hlm. 147-148) yang menyatakan bahwa analisis deskriptif adalah analisis yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Pada penelitian kali ini dilakukan pembahasan mengenai pengaruh Motivasi terhadap Kepuasan Pengunjung *event* Indonesia Comic Con dan analisis data deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan variabel-variabel penelitian yaitu diantaranya adalah :

- a. Analisis deskriptif mengenai tanggapan pengunjung mengenai Motivasi.
- b. Analisis deskriptif mengenai tanggapan pengunjung mengenai Kepuasan mengunjungi Indonesia Comic Con.

#### b. Analisis Statistika Verifikatif

Dalam penelitian kuantitatif, analisis data dilakukan setelah data seluruh responden terkumpul. Langkah-langkah yang akan dilakukan dalam kegiatan analisis data dalam penelitian ini yaitu :

##### 1. *Method Successive Interval (MSI)*

Skala yang digunakan dalam penelitian Skala yang digunakan dalam penelitian ini adalah ordinal scale yaitu skala yang berbentuk peringkat yang menunjukkan suatu urutan preferensi atau penilaian. Skala ordinal ini perlu ditransformasikan menjadi skala interval dengan ,menggunakan method successive interval. Langkah-langkah untuk melakukan transformasi data tersebut :

- a. Menghitung frekuensi (f) pada setiap pilihan jawaban berdasarkan hasil jawaban responden pada setiap pertanyaan
- b. Berdasarkan frekuensi yang diperoleh untuk setiap pertanyaan, dilakukan perhitungan proporsi (p) setiap pilihan jawaban dengan cara membagi frekuensi dengan jumlah responden.
- c. Berdasarkan proporsi tersebut, selanjutnya dilakukan perhitungan proporsi kumulatif untuk setiap pilihan jawaban.
- d. Menentukan nilai batas Z (tabel normal) untuk setiap pertanyaan dan setiap pilihan jawaban.
- e. Menentukan nilai interval rata-rata untuk setiap pilihan jawaban persamaan berikut :

$$Sv = \frac{\text{Density at lower limit} - \text{density at upper limit}}{\text{area under upper limit} - \text{area under lower limit}} \cdot f.$$

Menghitung nilai hasil transformasi setiap pilihan jawaban melalui rumusan persamaan sebagai berikut :

$$\text{Nilai hasil transformasi : score} = \text{scale value}_{\text{minimum}} + I$$

Data yang telah terbentuk skala interval kemudian ditentukan persamaan yang berlaku untuk pasangan variabel tersebut.

### c. Garis Kontinum

Dalam penelitian ini menggunakan skala likert dimana hasil dari skala likert merupakan data ordinal. Menurut Hasan (2009, hlm. 21) data ordinal merupakan data yang berasal dari objek atau kategori yang disusun menurut besarnya, dari tingkat terendah ke tingkat tertinggi atau sebaliknya, dengan jarak atau rentang yang tidak harus sama.

Data ordinal tersebut selanjutnya di buat skoring yang kemudian digambarkan melalui penggunaan tabel distribusi frekuensi untuk keperluan menganalisa data. Nilai numerikal tersebut dianggap sebagai objek dan selanjutnya melalui proses transformasi ditempatkan ke dalam interval. Untuk menganalisis setiap pertanyaan atau indikator, hitung frekuensi jawaban setiap kategori (pilihan jawaban) dan dijumlahkan. Setelah setiap indikator mempunyai jumlah, selanjutnya penulis membuat garis kontinum. Setelah mengetahui skor jumlah indikator, skor tersebut

diklasifikasikan dengan garis kontinum. Sebelumnya ditentukan dulu jenjang intervalnya, yaitu dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudjana (2005, hlm. 79) sebagai berikut:

Nilai Jenjang Interval (NJI) =

Dimana hasil dari Nilai Jenjang Interval (NJI) adalah interval untuk menentukan sangat baik, baik, cukup baik, buruk, atau sangat buruk dari suatu variabel. Berikut merupakan gambar garis kontinum:



Gambar 3.1 Garis Kontinum

Sumber : Hasil Olahan Penulis (2018)

#### d. Uji Asumsi Regresi

Menurut Wahid Sulaiman (2004, hlm. 88) untuk memperoleh model regresi yang terbaik, dalam arti secara statistik adalah *BLUE (Best Linier Unbiased Estimator)*, maka model regresi yang diajukan harus memenuhi persyaratan uji normalitas, uji asumsi *heteroskedastisitas*, uji asumsi linieritas, dan uji hipotesis. Menurut Wahid Sulaiman (2004, hlm. 88) untuk memperoleh model regresi yang terbaik, dalam arti secara statistik adalah *BLUE (Best Linier Unbiased Estimator)*, maka model regresi yang diajukan harus memenuhi persyaratan uji normalitas, uji asumsi *heteroskedastisitas*, uji asumsi linieritas, uji multikolinearitas dan uji hipotesis.

##### 1. Uji Normalitas

Salah satu syarat utama untuk melakukan analisis regresi adalah normalitas, sebagaimana yang diungkap oleh Triton (2005, hlm. 76) yang menyatakan bahwa sampel hendaknya memenuhi prasyarat distribusi normal. Data yang mengandung data ekstrim biasanya tidak memenuhi asumsi normalitas. Jika sebaran data mengikuti sebaran normal, maka populasi dari mana data diambil berdistribusi normal dan akan dianalisis menggunakan analisis parametrik. Data dinyatakan berdistribusi normal apabila signifikansinya lebih besar dari 0.05. dan jika lebih kecil dari 0,05

maka data residual terdistribusi tidak normal. Uji normalitas distribusi data dalam penelitian ini menggunakan Uji *Kolmogorov – Smirnov*. Uji *Kolmogorov – Smirnov* berdasar pada kriteria adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai probabilitas  $> 0,05$  maka dinyatakan data berdistribusi normal.
- 2) Jika nilai probabilitas  $< 0,05$  maka dinyatakan data berdistribusi tidak normal

## 2. Uji Linieritas

Asumsi linieritas menyatakan bahwa untuk setiap persamaan regresi linear, Purbayu Budi Santosa dan Ashari (2005, hlm. 244) menyatakan bahwa hubungan antara variabel *independen* dan variabel *dependen* harus saling linear. Dasar pengambilan keputusan dalam uji linieritas adalah :

- 1) Jika nilai *Sig. deviation from linearity*  $> 0,05$ , maka hubungan antara variabel X dengan Y adalah linear.
- 2) Jika nilai *Sig. deviation from linearity*  $< 0,05$ , maka hubungan antara variabel X dengan Y tidak Linear.

## 3. Uji Heteroskedastisitas

Uji heteroskedastisitas bertujuan menguji apakah dalam model regresi terjadi ketidaksamaan varian dari residual satu pengamatan yang lain, jika varian dari residual satu pengamatan ke pengamatan yang lain tetap disebut homoskedastisitas, untuk menguji ada tidaknya heteroskedastisitas dilakukan dengan cara mengkorelasikan setiap variabel bebas dengan nilai mutlak residualnya.

Model regresi yang baik adalah jika dalam hasil pengujian ini dinyatakan homogen atau homoskedastisitas. Karena jika homogen maka data sesuai dengan apa yang dibahas dalam penelitian ini. Suatu regresi dikatakan tidak terjadi heteroskedastisitas apabila diagram pencar residualnya tidak membentuk suatu pola.

## 4. Uji Multikolinearitas

Uji Multikolinearitas bertujuan untuk menguji apakah model regresi ditemukan adanya korelasi antar variabel independen. Dua parameter yang paling umum digunakan untuk mendeteksi multikolinearitas adalah nilai

Tolerance dan Nilai VIF (Variance Inflation Factor). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi diantara variabel bebas (Suliyanto (2005:73)). Dasar pengambilan keputusan dalam uji Multikolinearitas adalah:

- 1) Jika nilai Tolerance  $> 0,10$  maka artinya tidak terjadi Multikolinearitas terhadap data yang diuji.
- 2) Jika nilai Tolerance  $< 0,10$  maka artinya terjadi Multikolinearitas terhadap data yang diuji.
- 3) Jika nilai VIF  $< 10$  maka artinya tidak terjadi Multikolinearitas terhadap data yang diuji.
- 4) Jika nilai VIF  $> 10$  maka artinya terjadi Multikolinearitas terhadap data yang diuji.

#### 5. Uji Auto Korelasi

Uji Autokorelasi bertujuan menguji apakah dalam model regresi linear ada korelasi antara kesalahan pengganggu pada periode  $t$  dengan kesalahan pengganggu pada periode  $t$  (sebelumnya) (Ghozali, 2013:110). Untuk mendeteksi ada atau tidaknya autokorelasi digunakan Uji Durbin – Watson. Uji Durbin Watson hanya digunakan untuk autokorelasi tingkat satu (*first order autocorrelation*) dan mensyaratkan adanya *intercept* (konstanta) dalam model regresi dan tidak ada variabel lagi diantara variabel independen. Hipotesis yang akan diuji adalah:

$H_0$  : tidak ada autokorelasi ( $r=0$ )

$H_a$  : ada autokorelasi ( $r \neq 0$ )

Pengambilan keputusan ada tidaknya autokorelasi :

**Tabel 3.7**

**Pengambilan Keputusan Autokorelasi**

| Hipotesis nol                 | Keputusan   | Jika                        |
|-------------------------------|-------------|-----------------------------|
| Tdk ada autokorelasi positif  | Tolak       | $0 < d < dl$                |
| Tdk ada autokorelasi positif  | No Decision | $dl \leq d \leq du$         |
| Tdk ada autokorelasi negative | Tolak       | $4 - dl < d < 4$            |
| Tdk ada autokorelasi negative | No Decision | $4 - du \leq d \leq 4 - dl$ |

|  |             |                   |
|--|-------------|-------------------|
| Tdk ada autokorelasi, positif atau negatif | Tdk Ditolak | $du < d < 4 - du$ |
|--|-------------|-------------------|

Sumber: Imam Ghozali (2013: 111)

e. Analisis Regresi Linear Berganda

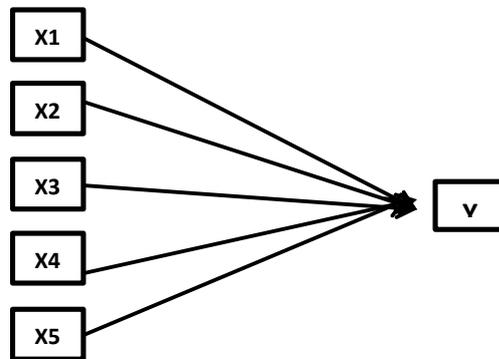
Untuk mengetahui apakah motivasi pengunjung mempengaruhi kepuasan pengunjung dapat menggunakan analisis regresi linier berganda. Analisis regresi linier berganda digunakan untuk mengukur pengaruh antara lebih dari satu variabel independen terhadap variabel dependen. Analisis ini dilakukan untuk mengetahui arah antara variabel independen dengan variabel dependen dan mengetahui hubungan positif atau negatif dari masing-masing variabel independen tersebut. Dan analisis tersebut dapat memprediksi nilai dari variabel dependen apabila nilai variabel independen mengalami kenaikan atau penurunan. Variabel yang dianalisis adalah variabel independen yaitu *escape* (X1), *novelty* (X2), *socialization* (X3), *event attraction and cultural exploration* (X4), dan *educational value* (X5). Dan variabel dependen yaitu *festival atmosphere* (Y1), *uniqueness of the experience* (Y2), *social function* (Y3), *event attraction and cultural experience* (Y4), dan *educational program* (Y5). Model persamaan regresi linier berganda adalah sebagai berikut :

$$Y = a + b_1X_1 + b_2X_2 + b_3X_3 + b_4X_4 + b_5X_5$$

- Y = Variabel dependen (kepuasan)
- a = Konstanta
- b = Koefisien regresi
- X1 = Escape
- X2 = Novelty
- X3 = Socialization
- X4 = Event Attraction and Cultural Exploration
- X5 = Educational Value

Menurut Sugiyono (2012, hlm.277) analisis regresi linier berganda digunakan bila penelitian bermaksud meramalkan bagaimana keadaan (naik-turunnya) variabel dependen (kriterium), bila dua atau lebih variabel independen sebagai faktor prediktor dimanipulasi (dinaikan-turunkan nilainya). Analisis regresi linier berganda akan

dilakukan bila jumlah variabel independen berjumlah minimal dua atau lebih. Menerjemahkan ke dalam beberapa sub hipotesis yang menyatakan pengaruh sub variabel independen yang paling dominan terhadap variabel dependen, lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 3.2 berikut ini :



Keterangan:

X1 = Escape

X2 = Novelty

X3 = Socialization

X4 = Event Attraction and Cultural Exploration

X5 = Educational Value

#### f. Analisis Koefisien Determinasi

Analisis Koefisien Determinasi digunakan untuk mengetahui besarnya pengaruh motivasi (X) terhadap kepuasan (Y). Perhitungan koefisien determinasi memiliki tujuan untuk mengetahui besar kecilnya kontribusi dari variabel motivasi terhadap kepuasan. Perhitungan koefisien determinasi dapat menggunakan rumus sebagai berikut:

$$Kd = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

Kd = Koefisien korelasi

r = Koefisien korelasi

Dimana apabila :

- 1) Kd = 0, Berarti pengaruh variabel x terhadap variabel y, lemah.
- 2) Kd = 1, Berarti pengaruh variabel x terhadap variabel y, kuat.

Adapun tabel tentang pedoman koefisien determinasi yang dapat dilihat pada table 3.10 dibawah ini :

**Tabel 3.1**  
**Pedoman Koefesien Determinasi**

| Interval Koefisien | Tingkat Pengaruh |
|--------------------|------------------|
| 0% - 19,99%        | Sangat Lemah     |
| 20% - 39,99%       | Lemah            |
| 40% - 59,99%       | Sedang           |
| 60% - 79,99%       | Kuat             |
| 80% - 100%         | Sangat Kuat      |

Sumber : Sugiyono (2012)

g. Pengujian Hipotesis

Langkah terakhir dari analisis data yaitu menguji hipotesis dengan tujuan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan yang cukup jelas dan dapat dipercaya antara variabel bebas dengan variabel terikat yang pada akhirnya akan diambil suatu kesimpulan  $H_0$  ditolak atau  $H_a$  diterima dari hipotesis yang telah dirumuskan. Pengujian hipotesis akan dilakukan dengan uji t dan uji f. Uji T digunakan untuk mengetahui apakah sub-variabel independen motivasi (X) yaitu *escape* (X1), *novelty* (X2), *socialization* (X3), *event attractions and cultural exploration* (X4), dan *educational value* (X5 berpengaruh secara parsial terhadap variabel dependen yaitu kepuasan (Y). Uji F adalah uji simultan untuk melihat pengaruh sub-variabel motivasi (X) yaitu *escape* (X1), *novelty* (X2), *socialization* (X3), *event attractions and cultural exploration* (X4), dan *educational value* (X5) terhadap variabel kepuasan (Y). Menurut Sugiyono (2013: 235) persamaan untuk uji F adalah sebagai berikut:

$$F_h = \frac{R^2/k}{(1-R^2)/(n-k-1)}$$

Keterangan :

R : korelasi ganda

k : variabel independen

n : jumlah sampel

Menurut Sugiyono (2012) persamaan rumus uji T adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Adapun dasar pengambilan keputusan untuk hipotesis yang diajukan menurut Sugiyono adalah sebagai berikut:

Ho diterima jika  $-t \text{ tabel} < t \text{ hitung} < t \text{ table}$

Ho ditolak jika  $-t \text{ hitung} < -t \text{ tabel}$  atau  $t \text{ hitung} > t \text{ table}$