

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Dalam sebuah penelitian, kerangka atau desain penelitian merupakan unsur utama yang harus ada sebelum melanjutkan proses penelitian. Menurut pendapat Tabrani, desain penelitian erat kaitannya dengan metode, prosedur, teknik dan alat penelitian yang digunakan. Dengan desain yang baik, pelaksanaan penelitian lebih jelas, lebih terarah dan maksimal.

Penelitian ini menggunakan metode analisis isi (*content analysis*) dimana suatu metode ilmiah untuk membuat inferensi-inferensi yang dapat ditiru (*replicable*) dan data yang sah (*valid*) dengan memperhatikan konteksnya (Krippendorff, 2004).

Peneliti menggunakan analisis isi yang bersifat kuantitatif, yaitu suatu penelitian yang mempunyai maksud untuk mengetahui suatu pesan atau informasi yang terlihat dengan cara menghitung dan mengukur fakta yang terjadi. Inti dari analisis isi kuantitatif ialah menghitung dan mengukur secara akurat tentang aspek atau dimensi dari teks (Sholeh, 2018). Metode penelitian ini ditujukan untuk mengidentifikasi gambaran karakteristik isi adegan kekerasan yang muncul dan menarik kesimpulan secara sistematis dari isi komunikasi yang muncul, serta dilakukan secara objektif, valid dan reliable dengan dilakukannya uji validitas dan reliabilitas. Dialog-dialog dan tindakan yang dilakukan karakter di tayangan serial televisi anak Spongebob Squarepants akan dianalisis dengan system *coding* dengan mengacu kepada pembagian dimensi kekerasan yang dikemukakan oleh Johan Galtung (dalam Windhu, 1992) yaitu kekerasan fisik dan kekerasan psikologis.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif, dimana pendekatan kuantitatif deskriptif adalah pendekatan yang menjelaskan suatu masalah yang menggunakan data-data numerik dan hasilnya dapat digeneralisasikan (Herawati, 2016, hlm. 31). Menurut Mulyadi (2011), menyatakan bahwa karakteristik dari penelitian kuantitatif adalah wilayah penelitian yang luas serta tingkat variasi yang kompleks dan hanya dipermukaan, selain itu juga memiliki validitas untuk mengontrol variabel penelitian dalam

penentuan sampel, pengambilan data dan penentuan alat analisisnya. Dalam penelitian ini pendekatan kuantitatif digunakan agar dapat mengetahui kuantitas adegan kekerasan yang muncul dari dimensi kekerasan yang dikemukakan oleh Johan Galtung (1992) yaitu kekerasan fisik dan kekerasan psikologis pada tayangan serial televisi anak-anak “*Spongebob Squarepants*”. Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif yang mendasari tujuan penelitian yang ingin mendeskripsikan bagaimana pentingnya literasi media terhadap bentuk kekerasan yang mengacu pada dimensi kekerasan Johan Galtung yaitu kekerasan fisik dan kekerasan psikologis pada tayangan serial televisi anak-anak “*Spongebob Squarepants*”. Penelitian deskriptif berusaha mendeskripsikan atau menguraikan suatu gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi dengan sejelas mungkin, tanpa memberikan perlakuan khusus terhadap peristiwa tersebut. Dalam penelitian ini, data yang bersifat kuantitatif dengan metode analisis isi akan diinterpretasikan hasil pengkodingannya. Hal ini sesuai dengan pandangan Eriyanto (dalam Sabielillah, 2016), yang mengatakan bahwa analisis isi deskriptif tidak ditujukan untuk menguji suatu hipotesis tertentu ataupun menguji hubungan antarvariabel, tetapi untuk menggambarkan aspek-aspek dan karakteristik secara detail dari suatu pesan atau suatu teks tertentu.

Dalam penelitian ini, jenis data yang digunakan adalah data sekunder. Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber sekunder atau data sekunder yang dibutuhkan (Herawati, 2016). Sumber data penelitian ini adalah episode-episode pilihan dari serial TV anak-anak *SpongeBob SquarePants* yang tayang pada bulan Mei 2022 hingga Juni 2022. Hasil pencarian ini dilakukan dengan melihat tayangan di stasiun televisi Global TV.

3.2. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi adalah objek penelitian yang akan diteliti atau akan diberikan *treatment* untuk kemudian secara umum ditarik kesimpulannya (Majid, 2018). Maka populasi dalam penelitian ini adalah serial televisi anak *Spongebob Squarepants* yang ditayangkan di Global TV pada periode bulan Mei-Juni 2022.

Sampel yaitu sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. Sugiyono (2014), mendefinisikan sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penggunaan sampel ini bertujuan untuk memperoleh keterangan-keterangan mengenai populasi dari mana sampel tersebut dipilih dan untuk didalami sesuai dengan tujuan dari penelitian tersebut. Sampel dalam penelitian ini adalah potongan episode pada tayangan televisi anak *Spongebob Squarepants* yang ditayangkan di channel televisi Global TV pada periode bulan mei-juni 2022 dengan mengambil 20 sampel tayangan secara acak pada tayangan yang dipilih. Karena dalam satu musim terdapat 20 episode yang terdiri dari 2 segmen per-episode.

Penelitian ini menggunakan *simple random sampling* (sampel acak sederhana), artinya setiap unit dalam populasi mempunyai peluang untuk dipilih sebagai sampel penelitian. Menurut Sugiyono (2001:57), teknik *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel dari anggotapopulasi yang dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Peneliti memilih menggunakan *simple random sampling* agar sampel yang diperoleh secara acak dapat digunakan sebagai representasi yang tidak bias dari total populasi karena metode ini membantu menghasilkan sampel yang representative karena mengulangkan bias respns sukarela dan menyembunyikan faktor bias. Teknik pengambilan sampel ini dipilih karena dalam tayangan tersebut bersifat homogen dan memiliki karakteristik yang sama satu sama lain. Menurut Arikunto (dalam Sabilillah, 2016), jika subjeknya homogen, maka pada dasarnya berapa pun jumlah sampel masih dapat representatif dan mungkin dapat digeneralisasikan ke seluruh populasi. Jika subjek kurang dari 100, sebaiknya diambil semua dan jika subjeknya besar atau lebih dari 100, maka dapat diambil 10-15% atau 20-25% atau lebih (Arikunto, 2010).

Tabel 3. 1 Sampel Penelitian

No	Judul Episode	Tanggal Penayangan
1.	Sarung Tangan Kekar	19 Mei 2022
2.	<i>Jazz Detective</i>	19 Mei 2022
3.	Lomba Bergulat	19 Mei 2022
4.	Resep Rahasia Krabby Patty	19 Mei 2022
5.	Jam Istirahat Pegawai	19 Mei 2022
6.	Petunjuk Ajaib Kerang Ajaib	19 Mei 2022
7.	Rumah Nanas	19 Mei 2022
8.	<i>Little Squidward</i>	19 Mei 2022
9.	Cangkang Rumah Patrick	24 Mei 2022
10.	Pelanggan Orang Tua	24 Mei 2022
11.	Rahasia Tuan Krab	24 Mei 2022
12.	Sinyal Keong Mermaidman dan Berneckle Boy	24 Mei 2022
13.	<i>Great Barrier Reef</i>	25 Mei 2022
14.	<i>The Krabby Kronicle</i>	5 Juni 2022
15.	Kelas Mengemudi Squidward	5 Juni 2022
16.	Bayi Pencuri	7 Juni 2022
17.	Bunga Bank Gratis	7 Juni 2022
18.	Karyawan Patrick	8 Juni 2022
19.	Menjadi Aparat Kepolisian	8 Juni 2022
20.	Lomba Kapal dalam Botol	8 Juni 2022
21.	Terowongan Rumah Squidward	13 Juni 2022
22.	Celah Gigi	13 Juni 2022
23.	<i>Dirty Bubble</i>	13 Juni 2022
24.	<i>Medieval Moment</i>	13 Juni 2022
25.	Karate Patrick	13 Juni 2022

(Sumber : Olahan Peneliti)

3.3. Instrumen Penelitian

Krippendorff (2004), menyatakan bahwa jenis-jenis unit pencacatan yang biasanya digunakan dalam analisis isi diantaranya adalah unit fisik (*physical units*), unit sintaksis (*syntactical units*), unit referensial (*Referential units*), unit proposional (*proportional units*) dan unit tematik (*thematical units*).

Mengambil contoh dari apa yang dipaparkan Krippendorff (2004) yang melihat kesesuaian dengan definisi struktural tentang isi cerita dan penjelasannya, maka penelitian ini menggunakan satu jenis unit pencatatan yaitu unit pencatatan

Senja Liada Putri, 2022

ANALISIS ISI KUANTITATIF KANDUNGAN KEKERASAN DALAM POTONGAN EPISODE TAYANGAN TELEVISI ANAK SPONGEBOB SQUAREPANTS

Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tematik untuk melihat topik yang terdapat dalam tayangan serial televisi anak *Spongebob Squarepants*.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan daftar ceklis. Adapula penelitian yang digunakan yaitu lembar analisis video yang berdasarkan Dimensi kekerasan fisik dan psikologis menurut Johan Galtung. Definisi operasional didalam penelitian ini berfokus pada contoh dari tindakan kekerasan yang mencakup kekerasan fisik dan kekerasan psikis pada teori kekerasan Johan Galtung.

Tabel 3. 2 Operasional Konsep

Dimensi	Bentuk kekerasan	Butir Lembar Coding
Kekerasan Fisik	1. Memukul Mengenakan suatu benda yang keras atau berat dengan kekuatan (untuk mengetuk, memalu, meninju, menokok, menempa, dan sebagainya), baik dengan menggunakan alat atau tanpa alat.	0. Tidak memukul atau Mengenakan suatu benda yang keras atau berat dengan kekuatan (untuk mengetuk, memalu, meninju, menokok, menempa, dan sebagainya), baik dengan menggunakan alat atau tanpa alat. 1. Memukul atau mengenakan suatu benda yang keras atau berat dengan kekuatan (untuk mengetuk, memalu, meninju, menokok, menempa, dan sebagainya), baik dengan menggunakan alat atau tanpa alat.
	2. Membanting, Menjatuhkan kuat-kuat ke bawah;mengempaskan (mencampakkan) ke bawah.	0. Tidak membanting atau menjatuhkan kuat-kuat ke bawah;mengempaskan (mencampakkan) ke bawah. 1. Membanting atau menjatuhkan kuat-kuat ke bawah;mengempaskan (mencampakkan) ke bawah.

Dimensi	Bentuk Kekerasan Fisik	Butir Lembar Coding
Kekerasan Fisik	3. Menendang Menyepak; mendepak (dengan kaki).	0. Tidak menendang atau menyepak; mendepak (dengan kaki). 1. Menendang atau menyepak; mendepak (dengan kaki).
	4. Mendorong Menolak dari bagian belakang atau bagian depan; menyorong, menganjur (ke depan); bergerak dengan kuat ke arah depan.	0. Tidak mendorong atau menolak dari bagian belakang atau bagian depan; menyorong, menganjur (ke depan); bergerak dengan kuat ke arah depan. 1. Tidak mendorong atau menolak dari bagian belakang atau bagian depan; menyorong, menganjur (ke depan); bergerak dengan kuat ke arah depan.
	5. Menarik Menghela (supaya dekat, maju, ke atas, ke luar, dan sebagainya).	0. Tidak menarik atau menghela (supaya dekat, maju, ke atas, ke luar, dan sebagainya). 1. Menarik atau menghela (supaya dekat, maju, ke atas, ke luar, dan sebagainya).
	6. Menodongkan senjata Mengarahkan senjata sebagai ancaman untuk merampok, merampas, dan sebagainya	0. Tidak menodongkan senjata atau mengarahkan senjata sebagai ancaman untuk merampok, merampas, dan sebagainya. 1. Menodongkan senjata atau mengarahkan senjata sebagai ancaman untuk merampok, merampas, dan sebagainya.
	7. Menginjak Meletakkan kaki kepada sesuatu	0. Tidak menginjak atau meletakkan kaki kepada sesuatu 1. Menginjak atau meletakkan kaki kepada sesuatu.
	8. Melempar Membuang jauh-jauh	0. Tidak melempar atau membuang jauh-jauh. 1. Melempar atau membuang jauh-jauh.

Dimensi	Bentuk Kekerasan	Bulir Lembar Coding
Kekerasan Fisik	9. Menampar Memukul dengan telapak tangan	0. Tidak menampar atau memukul dengan telapak tangan 1. Menampar atau memukul dengan telapak tangan
	10. Melukai dengan Tangan Kosong / Alat / Senjata Membuat luka dengan tangan kosong atau dengan alat atau senjata	0. Tidak melukai atau membuat luka dengan tangan kosong atau alat atau senjata 1. Melukai atau membuat luka dengan tangan kosong atau alat atau senjata
Kekerasan Psikologis	1. Menghina Merendahkan; memandang rendah (hina, tidak penting), memburukkan nama baik orang; menyinggung perasaan orang (seperti memaki-maki, menistakan).	0. Tidak menghina atau Merendahkan; memandang rendah (hina, tidak penting), memburukkan nama baik orang; menyinggung perasaan orang (seperti memaki-maki, menistakan). 1. Menghina atau Merendahkan; memandang rendah (hina, tidak penting), memburukkan nama baik orang; menyinggung perasaan orang (seperti memaki-maki, menistakan).
	2. Mengancam Menyatakan maksud (niat, rencana) untuk melakukan sesuatu yang merugikan, menyulitkan, menyusahkan, atau mencelakakan pihak lain.	0. Tidak mengancam atau menyatakan maksud (niat, rencana) untuk melakukan sesuatu yang merugikan, menyulitkan, menyusahkan, atau mencelakakan pihak lain. 1. Mengancam atau menyatakan maksud (niat, rencana) untuk melakukan sesuatu yang merugikan, menyulitkan, menyusahkan, atau mencelakakan pihak lain.

Dimensi	Bentuk Kekerasan	Bulir Lembar Coding
Kekerasan Psikologis	3. Memaki Mengucapkan kata-kata keji, tidak pantas, kurang adat untuk menyatakan kemarahan atau kejengkelan.	0. Memaki atau mengucapkan kata-kata keji, tidak pantas, kurang adat untuk menyatakan kemarahan atau kejengkelan. 1. Memaki atau mengucapkan kata-kata keji, tidak pantas, kurang adat untuk menyatakan kemarahan atau kejengkelan.
	4. Membentak Memarahi dengan suara keras; menghardik.	0. Tidak membentak atau memarahi dengan suara keras; menghardik. 1. Membentak atau memarahi dengan suara keras; menghardik.
	5. Mengusir Menyuruh pergi dengan paksa; menyuruh (orang lain) meninggalkan tempat; menghalau.	0. Tidak mengusir atau menyuruh pergi dengan paksa; menyuruh (orang lain) meninggalkan tempat; menghalau. 1. Mengusir atau menyuruh pergi dengan paksa; menyuruh (orang lain) meninggalkan tempat; menghalau.
	6. Meremehkan Merendahkan; mengabaikan; memandang remeh.	0. Tidak meremehkan atau merendahkan; mengabaikan; memandang remeh. 1. Meremehkan atau merendahkan; mengabaikan; memandang remeh.
	7. Melecehkan Memandang rendah (tidak berharga); Menghinakan.	0. Tidak Melecehkan atau memandang rendah (tidak berharga); menghinakan. 1. Melecehkan atau memandang rendah (tidak berharga); Menghinakan.

Dimensi	Bentuk Kekerasan	Bulir Lembar Coding
	8. Menguntit dan Memata-matai Mengamati dengan cara diam-diam	0. Tidak Menguntit dan memata-matai atau mengamati dengan cara diam-diam. 1. Menguntit dan memata-matai atau mengamati dengan cara diam-diam.

(Sumber: Olahan Peneliti)

Berdasarkan tabel operasional diatas, peneliti akan menghitung data yang diperoleh untuk dilakukan uji signifikansi untuk mengukur dan mengetahui adakah perbedaan yang signifikan dari nilai persentase masing-masing dimensi kekerasan yang diambil yaitu kekerasan fisik dan psikologis. Peneliti akan dengan menggunakan Uji *Chi-Square* pada program SPSS. Peneliti membuat instrumen yang dikembangkan dari Bentuk-bentuk Kekerasan dalam dimensi kekerasan fisik dan Psikologis menurut Johan Galtung. Di bawah ini adalah tabel alat penelitian yang disusun dan disederhanakan oleh peneliti.

Tabel 3. 3 Indikator Penelitian

Dimensi	Bentuk kekerasan
Kekerasan Fisik	1. Memukul baik dengan menggunakan alat atau tanpa alat.
	2. Membanting,
	3. Menendang
	4. Mendorong
	5. Menarik
	6. Menodongkan senjata
	7. Menginjak
	8. Melempar barang ke tubuh korban
	9. Menampar
	10. Melukai dengan menggunakan tangan kosong/alat/senjata
Kekerasan Psikologis	1. Menghina dengan menyinggung perasaan orang seperti memaki-maki, menistakan.
	2. Mengancam
	3. Memaki untuk menyatakan kemarahan atau kejengkelan.

Dimensi	Bentuk Kekerasan
	4. Membentak
	5. Mengusir
	6. Meremehkan
	7. Melecehkan
	8. Menguntit atau memata-matai

(Sumber: Olahan Peneliti, Modifikasi dari Galtung dalam Windu 1992)

3.4. Uji Validitas

Menurut Siyoto & Sodik (2015), mengatakan bahwa agar data yang didapatkan dari instrumen tidak menjadi bias maka alat ukur atau instrument penelitian yang disusun harus memenuhi dua syarat yakni validitas dan reliabilitas. Salah satu ciri dari penelitian yang dapat dipertanggungjawabkan ditandai dengan adanya validitas mengukur instrumen penelitian. Penelitian ini menggunakan dua cara untuk uji validitas, yaitu *face validity* dan Skala Semantik Diferensial.

Face validity adalah uji yang dilakukan untuk menunjukkan bahwa item-item pernyataan memiliki kesan mampu untuk mengukur konsep, memberikan kesan mampu mengungkapkan konsep yang akan diukur (Hendryadi, 2017). *Face validity* digunakan untuk penilaian selintas mengenai susunan kalimat dari isi alat ukur sehingga jelas pengertiannya dan tidak menimbulkan tafsiran lain. Proses ini dilakukan dengan berkonsultasi kepada ahli. Peneliti meminta pendapat ahli yaitu salah satu dosen program studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Cibiru yaitu Ibu Triana Lestari, S.Psi, M.Pd.

Selanjutnya penelitian ini menggunakan validitas semantis yang artinya validitas berfokus pada unsur-unsur yang terdapat pada alat ukur (instrumen) dengan mengukur tingkat kesensitifan suatu teknik terhadap makna-makna simbolik yang relevan (Zuchdi & Afifah, 2021). Peneliti akan menggunakan 25 sampel pada tayangan serial anak Spongebob Squarepants untuk menguji validitas. Proses uji kelayakan ini menggunakan alat angket berupa angka skor yang disebut Skala Semantik Diferensial, kemudian dianalisis melalui perhitungan presentase rata-rata dari setiap bagian angket.

Setiap pilihan jawaban akan diberi skor. Maka dalam pengerjaannya harus menggambarkan, mendukung pertanyaan (item positif) atau tidak mendukung pertanyaan (item negative). Skor atas pilihan jawaban untuk skala penelitian yang diajukan untuk pertanyaan positif dan negative adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 4 Skor Skala Semantik

Tidak Muncul	1	2	3	4	5	6	7	Sangat Sering Muncul
--------------	---	---	---	---	---	---	---	----------------------

Setiap pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan kedua variabel di atas dalam operasionalisasi variable ini, semua variable diukur oleh instrument pengukur dalam bentuk kuesioner yang memenuhi pertanyaan-pertanyaan tipe skala semantik diferensial.

Skor yang didapat dari pertanyaan setiap angket dijumlahkan lalu dirubah kedalam bentuk presentase dengan membagi kepada skor ideal dari setiap masing-masing angket dengan menggunakan rumus, sebagai berikut:

$$Ps = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Ps = Presentase

S = Jumlah skor yang didapat

N = Jumlah skor ideal

Kemudian hasil angka yang didapat dari perhitungan tersebut dirubah menjadi bentuk kualitatif dengan mengacu pada kriteria interpretasi skor menurut Arikunto & Safrudin (2009), yang termuat kedalam tabel berikut:

Tabel 3. 5 Interpretasi Kelayakan

Skor Rata-rata (%)	Kategori
0-20	Tidak Muncul
21-40	Kurang Muncul
41-60	Cukup Muncul
61-80	Muncul
81-100	Sangat Sering Muncul

3.5. Uji Reliabilitas

Kategorisasi memiliki fungsi yang sama dengan kuesioner, yaitu sebagai alat data penelitian. Dalam penelitian ini dikategorisasi dibuat sendiri oleh peneliti, sehingga untuk menjaga objektivitas data perlu dilakukan uji reliabilitas. Berdasarkan hal ini, reliabilitas berbeda dengan validitas. Validitas menjelaskan apakah suatu alat ukur benar-benar mengukur apa yang hendak diukur, sedangkan reliabilitas digunakan untuk melihat apakah suatu alat ukur atau alat pengumpul data dapat dipercaya untuk menghasilkan hasil yang sama bila dilakukan oleh peneliti yang berbeda. Metode *intercoder reliability* dengan formula Holsty digunakan untuk mengetahui besar presentase persamaan antar coder dalam menilai suatu isi. Menurut Eriyanto (dalam Sabielillah, 2016, hlm. 47) menyebutkan bahwa “reliabilitas minimum yang ditoleransi berada pada angka 70% atau 0,7”.

$$\text{Reliabilitas Antar-Coder} = \frac{2M}{N1+N2}$$

Keterangan :

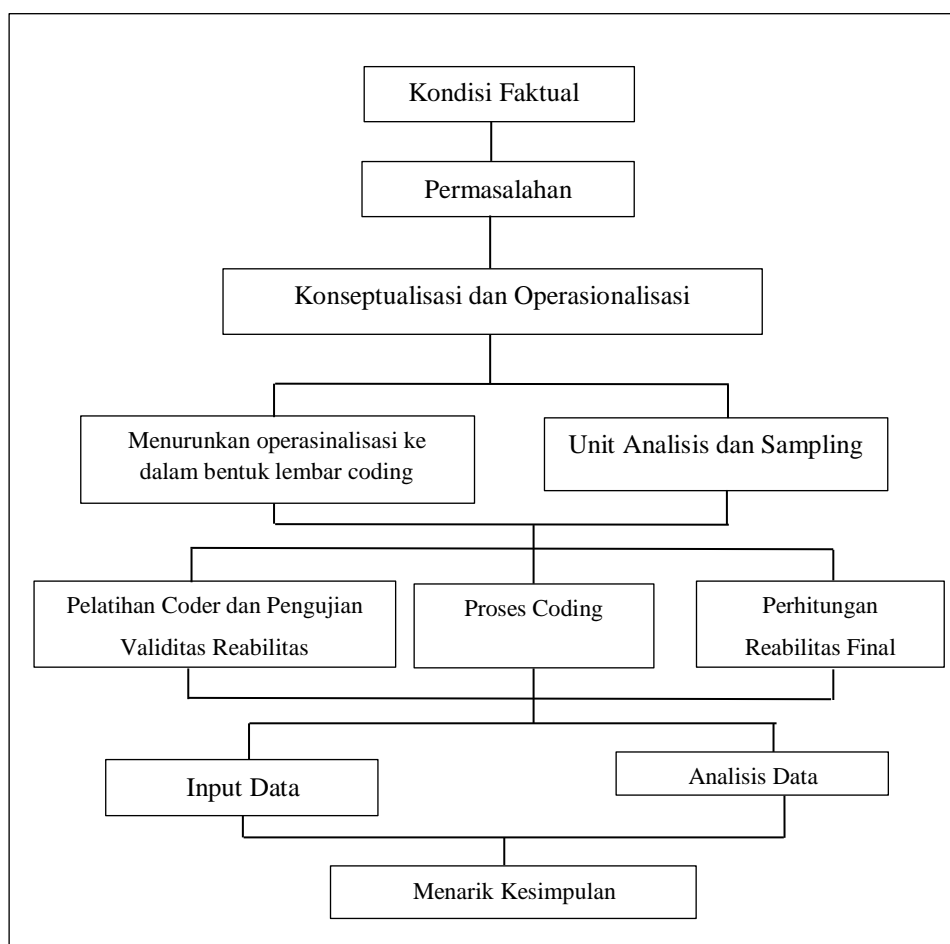
- M = Jumlah coding yang sama (disetujui oleh masing-masing coder)
 N1 = Jumlah coding yang dibuat oleh coder 1
 N2 = Jumlah coding yang dibuat oleh coder 2

3.6. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian analisis isi mengikuti suatu proses tertentu, setelah menemukan kondisi faktual dan permasalahan, yaitu dengan melihat kenyataan bahwa anak-anak marak dalam melakukan tindakan kekerasan baik fisik maupun psikologis di kehidupan sehari-harinya dan salah satu faktor yang melatar belakangnya adalah tontonan anak di televisi. Anak-anak cenderung meniru apa yang ia lihat dan menerapkannya pada kesehariannya. Walaupun stasiun televisi Indonesia telah menyatakan lulus sensor pada tayangan animasi anak, tetapi pada realitanya adalah masih banyak adegan kekerasan yang muncul.

Selanjutnya pada tahap awal dari analisis isi adalah merumuskan tujuan yang mencakup hal apa saja yang menjadi masalah dari penelitian dan akan dijawab dari analisis isi. Peneliti lalu merumuskan konsep penelitian. Teknik

pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan teknik dokumentasi dan pengkodean. Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan dengan merekam tayangan serial televisi anak Spongebob Squarepants yang ditayangkan di Global TV pada periode tertentu di bulan Mei-Juni 2022 melalui webstream rcti+ dan direkam menggunakan software khusus untuk merecord serial televisi anak tersebut. Sehingga nantinya peneliti akan dimudahkan dalam proses pencatatan adegan-adegan kekerasan yang muncul pada serial tersebut. Selanjutnya adalah melakukan operasionalisasi ke dalam lembar coding dan menyusun *coding sheet* (lembar koding). Lembar coding diuji terlebih dahulu dengan memberikan pelatihan kepada coder yang akan membaca serta menilai isi agar dapat mengetahui apakah lembar *coding* sudah reliabel atau belum. Semua data lalu dihitung dalam bentuk tabel dan melakukan penghitungan angka realibitas final dari hasil coding dengan menggunakan formula yang tersedia.



(Sumber : Olahan Peneliti)
Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian

3.7. Analisis Data

Analisis data didalam penelitian ini menggunakan metode analisis isi deskriptif dengan pendekatan kuantitatif untuk mencari distribusi frekuensi banyaknya adegan kekerasan yang tayang di dalam serial anak Spongebob Squarepants. Metode analisis isi didalam penerapannya harus mengikuti suatu proses yang tersusun dan sistematis. Adapun langkah-langkah analisis isi deskriptif dalam penelitian ini sesuai dengan apa yang ada dikatakan Krippendorff (2004), antara lain:

- 1) Mengidentifikasi populasi penelitian dan menentukan jumlah sampel penelitian. Populasi pada penelitian ini adalah tayangan Serial Televisi Spongebob Squarepants yang tayang pada periode bulan mei-juni 2022 di saluran televisi Global TV dan jumlah sampel yang diambil adalah 25 sampel episode.
- 2) Menentukan unit analisis. *Unitizing* adalah pembedaan sistematis dari segmen teks-gambar, suara, dan yang dapat diamati lainnya-yang menarik untuk dianalisis. Peneliti harus menunjukkan bahwa informasi yang dibutuhkan untuk analisis diwakili dalam kumpulan unit, bukan dalam hubungan antar unit, yang membuang unitisasi.
- 3) Menentukan dan menggunakan penilai tambahan (coder) selain dari peneliti sendiri guna mengurangi bias dan subjektivitas peneliti. Peneliti memberikan pelatihan kepada coder yang bertugas membantu membaca dan menilai isi.
- 4) Mengkode lembar coding untuk dihitung reliabilitas dari hasil coding.
- 5) Menganalisis data menggunakan frekuensi distribusi relative. Peneliti menghitung angka reliabilitas berdasarkan hasil pengkodean dengan menggunakan rumus atau formula yang tersedia.
- 6) Interpretasi data hasil penelitian, dimana dalam penelitian ini, peneliti mengkritisi dan menentukan pentingnya informasi yang diperoleh atau diperoleh melalui pengamatan serial TV "SpongeBob SquarePants."

Penarikan kesimpulan dimana peneliti merangkum hasil akhir suatu penelitian, yang selain menjadi dasar bagi peneliti untuk mengambil keputusan, juga dapat dijadikan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya.