

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis isi dengan pendekatan kualitatif. Analisis isi adalah teknik penelitian untuk menggambarkan secara objektif dan sistematis isi komunikasi yang tampak. Menurut Eriyanto (2011:15), analisis isi didefinisikan sebagai suatu metode evaluasi ilmiah yang secara gamblang menggambarkan sifat-sifat isi dan menarik kesimpulan dari isi tersebut, mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang tampak. Peneliti memilih metode analisis isi ini karena ingin menganalisis apakah isi konten video animasi sesuai dengan perilaku anak menggunakan dasar pemikiran perilaku kekerasan fisik pada masa anak-anak.

3.2. Desain Penelitian

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Analisis isi merupakan teknik penelitian untuk mendeskripsikan secara obyektif, sistematis, dari isi komunikasi yang tampak. Menurut Eriyanto (2011) analisis isi didefinisikan sebagai suatu teknik penilaian ilmiah yang ditunjukkan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik inferensi dari isi, serta ditujukan mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang tampak. Alasan peneliti memilih metode analisis isi karena ingin menganalisis kesesuaian isi konten video animasi terhadap perilaku anak dengan landasan teori tentang perilaku kekerasan anak usia dini.

Analisis isi (*content analysis*) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis dan tercetak dalam media massa. Pelopor analisis isi adalah Harold D. Laswell, yang mempelopori teknik simbol coding, yaitu mencatat lambang atau pesan secara sistematis, kemudian diberi interpretasi. Analisis isi merupakan salah satu metode utama dari ilmu komunikasi. Metode digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan metode analisis isi (*content analysis*).



Gambar 3.1 Analisis Konten

3.3. Populasi dan Sampel

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 film kartun Naruto Shippuden yang ditayangkan di Global TV juga di *youtube*.

Sampel yaitu sebagian dari populasi yang diambil sebagai sumber data dan dapat mewakili seluruh populasi. (Sugiyono, 2014), 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 dialami sesuai dengan tujuan dari penelitian tersebut. Menurut Arikunto (2010), Jika subjek kurang dari 100, sebaiknya diambil semua. Dan jika subjeknya besar atau lebih dari 100, dapat diambil 10-15% atau 20- 25% atau lebih. Maka, sampel dalam penelitian ini adalah film kartun Naruto Shippuden yang memiliki 500 episode. Maka diambil 10% dari 500 episode yaitu 50 episode.

Penelitian ini menggunakan *simple random sampling* (sampel acak sederhana), artinya setiap unit dalam populasi mempunyai peluang untuk dipilih sebagai sampel penelitian. Menurut Sugiyono (2014), teknik *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel dari anggota populasi 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 respons sukarela dan menyembunyikan faktor bias.

3.4. Objek Penelitian

Objek pada penelitian ini adalah isi video animasi yang berkaitan dengan perilaku untuk anak usia dini dalam kartun *Naruto Shippuden*. Media yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan *platform youtube*. Objek dipilih karena banyak konten video animasi kartun ini banyak mengandung konten berbahaya digunakan anak usia dini sebagai tontonan hiburan. Dan juga kartun ini memiliki jumlah penonton yang dengan rentang 1 juta atau lebih. Objek penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.1 Objek Penelitian

No	Judul	Sumber
1	Naruto Shippuden - Episode 261	Channel YT : Movie Entertainment https://youtu.be/JiU1Ze6JD2E
2	Naruto Shippuden - Episode 262	Channel YT : Movie Entertainment https://youtu.be/PIHRPDI6AY
3	Naruto Shippuden - Episode 263	Channel YT : Movie Entertainment https://youtu.be/VxO9OhmDroc
4	Naruto Shippuden - Episode 264	Channel YT : Movie Entertainment https://youtu.be/gSRJO6KNnJM
5	Naruto Shippuden - Episode 265	Channel YT : Movie Entertainment https://youtu.be/xrX7Sq0eoPI
6	Naruto Shippuden - Episode 266	Channel YT : Movie Entertainment https://youtu.be/hv7m5a-J4q0
7	Naruto Shippuden - Episode 267	Channel YT : Movie Entertainment https://youtu.be/4_W7np00Mdc
8	Naruto Shippuden - Episode 268	Channel YT : Movie Entertainment https://youtu.be/7YPOMR4sR54
9	Naruto Shippuden - Episode 269	Channel YT : Movie Entertainment https://youtu.be/3n7alsFxKHQ
10	Naruto Shippuden - Episode 270	Channel YT : Movie Entertainment https://youtu.be/Tg1C4rImWCM

3.5. Defenisi Operasional

Penelitian ini meneliti tentang kesesuaian isi video animasi terkait perilaku kekerasan fisik dan kekhawatiran bagi anak usia dini. Untuk menghindari kesalahan persepsi dan kesamaan konsep dalam mengartikan istilah maka definisi operasional pada penelitian ini adalah:

- 3.5.1. Animasi kartun merupakan film yang terdiri dari rangkaian sketsa yang digambar dengan tangan, dan antara sketsa gambar satu dengan yang lainnya dibuat sedikit berbeda sesuai dengan arah gerakan yang ingin dicapai. Video animasi kartun yang dipilih pada penelitian ini adalah video yang berkaitan dengan perilaku kekerasan.
- 3.5.2. Kekerasan di definisikan sebagai perilaku yang menyakiti seseorang, baik secara fisik maupun mental. Dilihat dari segi bentuknya, kekerasan dibedakan ke dalam kelompok verbal dan non verbal. Kekerasan dalam bentuk verbal berarti kekerasan yang berupa ucapan yang mengakibatkan meningkatnya rasa tidak berdaya dan dapat menyinggung atau menyakiti perasaan orang lain, seperti menghina, mengancam, berkata kasar, dan lain sebagainya. Sedangkan kekerasan non verbal merupakan bentuk kekerasan yang ditunjukkan dengan adanya tindakan yang berpotensi menyakiti secara fisik, seperti menendang, melempar, membunuh, dan lain sebagainya.

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*).

Tabel 3.2 Indikator Penelitian

Dimensi	Bentuk kekerasan
Kekerasan Fisik	1) Memukul, Mengenakan suatu benda yang keras atau berat dengan kekuatan
	2) Melempar, Menjatuhkan kuat-kuat kebawah; mengempaskan (mencampakkan) ke bawah.
	3) Menendang, Menyepak;mendekap (dengan kaki).
	4) Mendorong, Menolak dari bagian belakang atau bagian depan dengan kuat ke arah depan.
	5) Menampar, Memukul dengan telapak tangan tidak menggunakan alat dan benda
	6) Menyakiti dengan benda, Mengarahkan sebagai ancaman untuk dan sebagiannya.
	7) Mencekik, Menyakiti dengan kedua tangan dengan sekuat tenaga
	8) Melempar, Membuang jauh-jauh.
	9) Membunuh Menghabisi nyawa orang lain dengan tidak memikirkan bahwa itu manusia atau tidak

Dimensi	Bentuk kekerasan
Kekerasan Verbal	<p>1) Menghina, Memburukkan nama baik orang bahkan menyinggung perasaan orang.</p>
	<p>2) Memaki, Mengucapkan kata-kata keji, yang tidak pantas, dan kurang pantas untuk menyatakan.</p>
	<p>3) Membentak, Memarahi dengan suara keras.</p>
	<p>4) Menakuti-nakuti, Membuat orang lain menjadi tidak berani untuk melawan.</p>
	<p>5) Merencanakan buruk, Merencanakan hal-hal yang berbau negatif terhadap temannya.</p>
	<p>6) Mengganggu, Membuat orang menjadi risih atau merasa terganggu olehnya.</p>
	<p>7) Membuat jebakan, Mengamati dengan cara diam-diam agar tidak terbongkar orang lain.</p>
	<p>8) Merusak barang, Sesuatu benda yang asalnya baik atau lainnya setelah dirusak, tidak akan kembali lagi seperti semula.</p>

(Sumber: Olahan Penelitian, Modifikasi dari Galtung dalam Windhu, 1992)

Berdasarkan tabel indikator diatas, peneliti akan menghitung seberapa banyak kekerasan fisik dan verbal yang diperoleh untuk mengetahui adakah perbedaan yang signifikan dari nilai persentase masing-masing dimensi kekerasan yang diambil yaitu kekerasan fisik dan verbal.

3.6. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diteliti sesuai metode penelitian yang digunakan (Ardianto, 2010). Instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan lembar analisis video. dan lembar analisis frekuensi untuk mengetahui isi dan kesesuaian materi video animasi terkait penanaman perilaku kekerasan bagi anak usia dini.

Lembar analisis video pada penelitian ini sebagai yang tampak pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Lembar Analisis Video

Judul :

Sumber :

Link :

No	Aspek yang diamati	Tangkapan Layar	Waktu

Adapun tabel cheklist Penilaian Sub Nilai Perilaku kekerasan anak usia 4-5 tahun sebagai berikut :

Tabel 3.4 Lembar Analisis Frekuensi Kekerasan

Judul :

Sumber :

Link :

No	Frekuensi	Eps	Eps	Eps	Eps	Eps
1	menendang orang lain.					
2	memukul orang lain					
3	menampar orang lain					
4	melempar orang lain					

Lisa Nur Fitriani, 2023

ANALISIS KONTEN FILM KARTUN NARUTO SHIPPPUDEN YANG MENGANDUNG KEKERASAN TERHADAP PERILAKU IMITASI ANAK USIA DINI

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

No	Frekuensi	Eps	Eps	Eps	Eps	Eps
5	mendorong orang lain					
6	mencekik orang lain					
7	merusak barang / benda sekitar					
8	menyakiti dengan menggunakan benda					
9	membuat jebakan kepada orang lain					
10	menghina atau mengejek orang lain					
11	menakut-nakuti orang lain					
12	merencanakan sesuatu yang buruk					
13	membentak kepada orang lain					
14	mengganggu orang lain					
15	membunuh orang lain					

Keterangan : √ : Sesuai

- : Tidak Sesuai

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian analisis isi adalah observasi terhadap isi konten video animasi kartun yang berkaitan dengan perilaku kekerasan fisik dan verbal, mengumpulkan data terhadap kesesuaian isi konten dengan melampirkan transkrip video.

3.8. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah upaya untuk mengambil dan mengolah data yang telah tersedia dan menggunakannya untuk menjawab rumusan masalah penelitian. Oleh karena itu, teknik analisis data dapat diartikan sebagai metode melakukan analisis data yang ditujukan untuk mengolah data dan menjawab suatu rumusan masalah. Langkah-langkah Penelitian Analisis Konten menurut Krippendrof (1999).

- 3.8.1 *Unitizing* (pengumpulan data), pengumpulan data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah perilaku agresif yang terdapat pada tayangan animasi kartun Naruto Shippuden.
- 3.8.2 *Sampling* (penentuan sampel), penentuan sampel dalam penelitian ini memfokuskan pada tayang animasi kartun Naruto Shippudendengan 10 episode yang masing-masing episode berdurasi kurang dari 30 menit.
- 3.8.3 *Recording or coding* (perekaman/pencatatan), kegiatan pencatatan dan deskripsi terhadap konten video yang sudah ditentukan. Kegiatan ini dilakukan untuk melakukan pencatatan kesesuaian indikator yang terdapat di dalam video animasi kartun Naruto Shippuden.
- 3.8.4 *Reducing* (reduksi), kegiatan penyaringan yang dilakukan untuk menghilangkan data atau meminimalisir data yang tidak relevan ketika proses analisis.
- 3.8.5 *Inferring* (penarikan kesimpulan), kegiatan penarikan kesimpulan yang dilakukan berdasarkan hasil data yang telah didapat melalui tayangan animasi kartun Naruto Shippudenyang sesuai dengan materi yang diteliti yaitu perilaku kekerasan fisik. Sehingga dapat diproses untuk menjawab rumusan masalah.
- 3.8.6 *Narrating* (narasi), dilakukan untuk mendeskripsikan dokumen yang telah dianalisis berdasarkan kesimpulan yang telah diperoleh, deskripsi yang dibuat harus disertai teori-teori yang dengan pembahasan yang ada.