

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah proses pencarian pengetahuan yang menggunakan data dalam bentuk angka sebagai alat untuk menganalisis informasi mengenai apa yang ingin diketahui. Penelitian kuantitatif berasal dari paradigma teoritis dan datanya didasarkan pada menerima atau menolak teori yang digunakan sebagai kesimpulan. Oleh karena itu, tujuan penelitian kuantitatif adalah untuk menguji teori-teori yang sudah ada sebelumnya melalui perbandingan berdasarkan fakta empiris.<sup>45</sup>

Sifat dari penelitian ini adalah bersifat korelasi atau hubungan, adalah penelitian yang digunakan untuk mengetahui hubungan antara dua variabel atau lebih dengan mengukur koefisiensi dengan menggunakan statistik. Penelitian ini menggunakan pendekatan korelasi bivariante, yaitu hubungan antara dua variabel.<sup>46</sup>

Variabel dalam buku Sugiyono dijelaskan sebagai sesuatu yang berbentuk apa saja yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, sehingga diperoleh informasi dan ditarik kesimpulan.<sup>47</sup> Ada dua variabel dalam penelitian ini, yaitu variabel bebas yang berarti variabel yang memengaruhi variabel terikat dan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah interaksi parasosial dan variabel terikat adalah perilaku konsumtif.<sup>48</sup>

Lokasi pengambilan sampel adalah seluruh Indonesia. Alasannya adalah terbarnya para penggemar NCT di seluruh Indonesia dan beragamnya usia penggemar, serta keaktifan mereka di media sosial

---

<sup>45</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hal. 50.

<sup>46</sup> Ibid. hal. 65

<sup>47</sup> Ibid. hal. 67.

<sup>48</sup> Ibid.

membuat peneliti tertarik untuk mendalami lebih jauh mengenai interaksi parasosial dan hubungannya terhadap perilaku konsumtif pada NCT.

### 3.2 Populasi dan Sampel

Populasi adalah wilayah umum yang terdiri dari subjek atau objek dengan sifat dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk melakukan penelitian dan menarik kesimpulan.<sup>49</sup> Populasi bukan hanya sekedar jumlah yang ada pada subjek dan objek yang diteliti, tetapi juga seluruh sifat dan karakteristik yang dimiliki oleh subjek atau objek yang diteliti.

Dalam hal ini, yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah penggemar NCT di Indonesia, sebanyak 680.848 yang menjadi pengikut akun media social *twitter* @nctzenbase.

Setelah menentukan populasi yang hendak dijadikan objek penelitian, selanjutnya adalah menentukan sampel. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi.<sup>50</sup>

Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah teknik *non probability sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang atau kesempatan yang sama bagi setiap anggota populasi.<sup>51</sup> Teknik *sampling purposive* yaitu teknik yang menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu. Dalam penelitian ini, peneliti ingin meneliti tentang hubungan antara interaksi parasosial dengan perilaku konsumtif pada remaja penggemar NCT. Maka dari itu, diperlukan sampel berupa pertimbangan tertentu yaitu remaja berusia 12-20 tahun, aktif melakukan interaksi parasosial dengan NCT, serta sering atau selalu membeli *merchandise* NCT.<sup>52</sup>

---

<sup>49</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2006), hal. 61

<sup>50</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015) hal. 81.

<sup>51</sup> *Ibid.* hal. 131

<sup>52</sup> *Ibid.* hal. 132

Jumlah pengambilan sampel menggunakan rumus Cochran dikarenakan jumlah populasi yang tidak diketahui. Adapun rumus dari Cochran adalah sebagai berikut:

$$n = \frac{z^2 pq}{e^2}$$

keterangan:

n = jumlah sampel yang diperlukan.

Z = harga dalam kurve normal untuk simpangan 5% dengan nilai 1,96.

P = peluang benar 50% = 0,5

q = peluang salah 50% = 0,5.

e = tingkat kesalahan sampel (*sampling error*), sebesar 10% = 0,1.

Jadi, diperoleh perhitungan sebagai berikut:

$$n = \frac{(1,96)^2(0,5)(0,5)}{(0,1)^2} = 96,04 \text{ orang.}$$

Jadi, jumlah sampel yang diperlukan dalam penelitian ini adalah 96 orang.

### 3.3 Instrumen Penelitian

Pengukuran nilai variabel dalam penelitian disebut dengan instrument penelitian. Instrument yang digunakan untuk penelitian bergantung pada banyaknya variabel yang hendak diteliti.<sup>53</sup>

#### A. Skala Interaksi Parasosial.

Pada skala ini, digunakan skala *Likert* sebagai skala ukur. Alasan penggunaan skala *Likert* adalah peneliti hendak menggunakan system angket, sehingga hasilnya digolongkan dalam ordinal interval. Adapun skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seorang atau kelompok mengenai fenomena sosial atau variabel penelitian. Dalam skala *Likert*, terbagai menjadi lima tingkatan jawaban.<sup>54</sup>

---

<sup>53</sup> Ibid. hal. 145.

<sup>54</sup> Ibid. hal. 147

- a. Sangat setuju diberi skor 5.
- b. Setuju diberi skor 4.
- c. Netral diberi skor 3.
- d. Tidak setuju diberi skor 2.
- e. Sangat tidak setuju diberi skor 1.

**Tabel 3.1**

***Blue Print Skala Interaksi Parasosial***

NO.	Aspek-aspek	Indikator Perilaku	No Aitem		Jumlah
			F	UF	
1.	<i>Task Attraction</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Mengoleksi setiap karya idola.</li> <li>b. Merasa kagum akan penampilan idola.</li> <li>c. Terhibur setiap kali melihat penampilan idola.</li> </ul>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7	8, 9, 10, 11, 12, 13	13
2.	<i>Identification Attraction</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Merasa memiliki kemiripan fisik dengan idola.</li> <li>b. Mengikuti gaya berpakaian idola.</li> <li>c. Mengikuti sikap dan perilaku dari idola.</li> <li>d. Mengikuti gaya hidup idola.</li> </ul>	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19	20, 21, 22, 23	11
3.	<i>Romantic Attraction</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Aktif mencari informasi tentang idola.</li> <li>b. Merasa bahwa idola adalah bagian dari dirinya.</li> <li>c. Berimajinasi tentang dirinya dan idola.</li> <li>d. Usaha yang dilakukan untuk bertemu idola.</li> </ul>	24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39	40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48	25
JUMLAH					48

**Tabel 3.2**

***Blue Print Skala Perilaku Konsumtif***

NO.	Aspek-aspek	Indikator Perilaku	No Aitem		Jumlah
			F	UF	
1.	Pembelian impulsif	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Keinginan sesaat.</li> <li>b. Membeli tanpa pertimbangan.</li> </ul>	1, 2, 3, 4, 5	6, 7	7

2.	Pembelian berlebihan	a. Boros. b. Mengikuti tren. c. Membeli barang yang tidak diperlukan.	8, 9, 10, 11, 12, 13, 14,	15, 16, 17,	10
3.	Pembelian tidak rasional.	a. Mencari kepuasan. b. Mencari kesenangan	18, 19, 20, 21, 22, 23	-	6
JUMLAH					23

### 3.4 Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, menggunakan teknik pengumpulan data kuesioner. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi beberapa pernyataan atau pertanyaan pada responden untuk dijawab. Angket merupakan metode yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian tentang variabel yang ingin diketahui dengan memberikan daftar pertanyaan atau pernyataan pada sejumlah responden yang dijadikan sampel penelitian.<sup>55</sup>

### 3.5 Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teknik korelasi produk moment, yaitu adalah teknik yang digunakan dalam mencari hubungan dan pembuktian hipotesis dari dua variabel. Kegiatan yang dilakukan dalam analisis data adalah pengelompokan data berdasarkan variabel dan responden, tabulasi data, penyajian data, perhitungan dalam rumusan masalah, dan pengujian hipotesis.<sup>56</sup>

#### a. Uji Instrumen.

##### 1) Uji Validitas.

Validitas disebutkan sebagai derajat ketepatan antara data objek penelitian dengan data yang dilaporkan peneliti. Dalam hal ini, pengukuran validitas menggunakan aplikasi SPSS versi 22 dengan analisis statistik *Korelasi Product Moment*.<sup>57</sup>

---

<sup>55</sup> Ibid. hal 199.

<sup>56</sup> Ibid. hal. 206

<sup>57</sup> Ibid. hal. 178.

## 2) Uji Reliabilitas.

Reliabilitas adalah sejauh mana instrument dapat mengukur sesuatu secara berulang kali dengan hasil yang konsisten.<sup>58</sup> Ditunjukkan dengan taraf konsistensi skor yang diperoleh subjek diukur dengan alat yang sama atau diukur dalam kondisi yang berbeda. Reliabilitas dalam penelitian ini diukur dengan SPSS versi 22 dengan *Alpha's Cronbach*

### b. Uji Asumsi.

#### 1) Uji Normalitas.

Tahap pertama dalam analisis data adalah dengan menguji normalitas. Bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas menggunakan IBM SPSS versi 25.0. Sebaran data dapat dikatakan normal apabila hasil yang tercantum di analisis adalah  $p > 0,5$ , dan bila  $p < 0,5$  maka data berdistribusi tidak normal.<sup>59</sup>

#### 2) Uji Linearitas.

Uji linearitas bertujuan untuk mengetahui apakah dua variabel memiliki hubungan yang linear secara signifikan atau tidak. Hubungan antara variable X dan Y dapat dikatakan linear apabila skor *linearity* menunjukkan  $p > 0,05$  dan *deviation from linearity* menunjukkan  $p < 0,05$ .<sup>60</sup>

#### 3) Analisis Data.

Dalam penelitian ini, analisis data yang digunakan adalah Korelasi Produk Momen atau *Prouct Moment Correlation Coefisien* oleh Pearson. Teknik ini

---

<sup>58</sup> Ibid. hal. 185.

<sup>59</sup> V. Wiratna Sujarweni, *Belajar Mudah SPSS Untuk Penelitian Skripsi, Tesis, dan Disertas & Umum* (Yogyakarta: Ardana Media, 2008), hal. 120

<sup>60</sup> Ibid.

digunakan untuk mencari hubungan dan membuktikan hipotesis dari dua variabel apabila data variabel keduanya berbentuk interval atau ratio dan sumber data dari keduanya adalah sama.<sup>61</sup>

Rumus yang digunakan dalam menghitung koefisien adalah:

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i) (\sum y_i)}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2) (n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi Pearson.

$N$  = banyak pasangan nilai  $x$  dan  $y$ .

$\sum xy$  = jumlah dari hasil kali nilai  $x$  dan  $y$ .

$\sum x$  = jumlah nilai  $x$ .

$\sum y$  = jumlah nilai  $y$ .

$\sum x^2$  = jumlah kuadrat nilai  $x$ .

$\sum y^2$  = jumlah kuadrat nilai  $y$ .

### 3.6 Hasil Uji Coba Alat Ukur.

Uji coba alat ukur dilakukan bertujuan untuk memeriksa lebih lanjut mengenai apakah kalimat yang digunakan oleh sampel penelitian dapat dipahami sebagai mana yang dikehendaki oleh peneliti, sehingga dapat diketahui apakah alat ukur dapat menunjukkan seberapa jauh keadaan yang sebenarnya.<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup> Sugiyono, *Statistika Untuk Penelitian*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2006), hal. 228.

<sup>62</sup> Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian ed. 2* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2017), hal. 84.

Setelah dilakukan penyusunan skala, tahap berikutnya adalah melakukan uji coba alat ukur pada skala interaksi parasosial sebanyak 48 aitem dan skala perilaku konsumtif sebanyak 23 aitem kepada 96 remaja penggemar NCT di seluruh Indonesia.

Peneliti menggunakan validitas isi pada skala interaksi parasosial dari Stever berupa *task attraction*, *identification attraction*, dan *romantic attraction* dengan aitem berjumlah 48 kepada 96 sampel penelitian, diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 3.3**

**Hasil Uji Validitas Aitem Skala Interaksi Paraosial**

<b>Aitem</b>	<b>Nilai r hitung</b>	<b>Nilai r tabel</b>	<b>Keterangan</b>
1.	0,631	0,195	Valid
2.	0,257	0,195	Valid
3.	0,629	0,195	Valid
4.	0,684	0,195	Valid
5.	0,682	0,195	Valid
6.	0,715	0,195	Valid
7.	0,763	0,195	Valid
8.	0,354	0,195	Valid
9.	0,395	0,195	Valid
10.	0,526	0,195	Valid
11.	0,511	0,195	Valid
12.	0,214	0,195	Valid
13	0,595	0,195	Valid
14	0,011	0,195	Tidak valid
15	0,355	0,195	Valid
16	0,235	0,195	Valid
17	0,392	0,195	Valid

18	0,609	0,195	Valid
19	0,137	0,195	Tidak valid
20	0,261	0,195	Valid
21	0,071	0,195	Tidak Valid
22	0,370	0,195	Valid
23	0,373	0,195	Valid
24	0,377	0,195	Valid
25	0,537	0,195	Valid
26	0,699	0,195	Valid
27	0,657	0,195	Valid
28	0,625	0,195	Valid
29	0,627	0,195	Valid
30	0,527	0,195	Valid
31	0,471	0,195	Valid
32	0,487	0,195	Valid
33	0488	0,195	Valid
34	0,750	0,195	Valid
35	0,612	0,195	Valid
36	0,628	0,195	Valid
37	0,652	0,195	Valid
38	0,429	0,195	Valid
39	0,676	0,195	Valid
40	0,358	0,195	Valid
41	0,303	0,195	Valid
42	0,697	0,195	Valid
43	0,491	0,195	Valid
44	0,492	0,195	Valid
45	0,586	0,195	Valid

46	0,473	0,195	Valid
47	0,512	0,195	Valid
48	0,604	0,195	Valid

Suatu aitem dikatakan valid apabila hasil  $r$  hitung  $>$   $r$  table, tetapi jika  $r$  hitung  $<$   $r$  table maka aitem bersifat tidak valid. Nilai  $r$  hitung dibandingkan dengan  $r$  table bernilai  $N = 96$  pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai sebesar 0,195. Untuk aitem nomor 1, diperoleh  $r$  hitung sebesar 0,539  $>$   $r$  table sebesar 0,195, maka aitem nomor 1 dinyatakan valid. Untuk penghitungan seterusnya menggunakan cara yang sama. Dan diperoleh bahwa ada tiga aitem yang tidak valid dan dinyatakan gugur, yakni aitem nomor 14, 19, dan 21. Maka, untuk penelitian selanjutnya ketiga aitem tersebut tidak diikutsertakan.

Selanjutnya, untuk uji coba terhadap skala ukur perilaku konsumtif diperoleh data sebagai berikut:

**Tabel 3.4**  
**Hasil Uji Validitas Aitem Skala Perilaku Konsumtif**

<b>Aitem</b>	<b>Nilai <math>r</math> hitung</b>	<b>Nilai <math>r</math> tabel</b>	<b>Keterangan</b>
1.	0,485	0,195	Valid
2.	0,632	0,195	Valid
3.	0,749	0,195	Valid
4.	0,509	0,195	Valid
5.	0,481	0,195	Valid
6.	0,481	0,195	Valid
7.	0,402	0,195	Valid
8.	0,139	0,195	Tidak valid
9.	0,538	0,195	Valid
10.	0,526	0,195	Valid
11.	0,778	0,195	Valid
12.	0,576	0,195	Valid

13.	0,416	0,195	Valid
14.	0,578	0,195	Valid
15.	0,056	0,195	Tidak valid
16.	0,129	0,195	Tidak valid
17.	0,466	0,195	Valid
18.	0,246	0,195	Valid
19.	0,442	0,195	Valid
20.	0,404	0,195	Valid
21.	0,480	0,195	Valid
22.	0,491	0,195	Valid
23.	0,352	0,195	Valid

Dari hasil yang diperoleh, terdapat tiga aitem yang gugur, yaitu adalah aitem nomor 8, 15, dan 16. Maka untuk seterusnya, ketiga aitem tersebut tidak diikutsertakan dalam angket penelitian.