



## BAB III

### METODE PENELITIAN



Hak cipta dimiliki IBIKKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)

#### A. Obyek Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi obyek penelitian adalah Mahasiswa jurusan Seni Musik di Politeknik *School of Creative Arts* yang beralamat di Jalan Pulo Lentur nomor 2, Jakarta Timur. Mahasiswa aktif pada semester genap tahun 2017 berjumlah 109 mahasiswa. Jurusan Seni Musik dengan dua konsentrasi yaitu, musik pertunjukan kontemporer (*contemporary music performance*) dan produksi musik dan audio (*music audio production*).

Pemilihan obyek mahasiswa *School of Creative Arts* berdasarkan dasar-dasar ilmiah yaitu diantara lain dikarenakan dahulu namanya Institut Musik Indonesia adalah institusi musik kontemporer pertama di Indonesia, kurikulum dalam institusi ini sangat memperhatikan dan mengikuti perkembangan musik kontemporer, mahasiswa *School of Creative Arts* dekat dengan perkembangan musik dan mahasiswa sudah mempelajari dan disiapkan untuk berkarir di industri musik. Hal lainnya, program acara *The Remix* merupakan program acara televisi yang memperlihatkan *music performance* dan membawakan lagu aliran *Electronic Dance Music* merupakan bagian dari musik kontemporer yang tentunya berhubungan dengan obyek penelitian ini.

#### B. Desain Penelitian

Dalam penelitian ada dua pendekatan yang dapat digunakan, pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan riset yang mengungkapkan atau menjelaskan suatu hal atau obyek yang diamati. Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk pengujian

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.  
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



kebenaran hipotesis dan menganalisisnya secara statistik atau kuantitatif. (Kriyantono, 2012:15)

Penelitian kuantitatif memiliki tujuan yaitu menguji teori yang sudah ada dan melakukan pembuktian akan kebenaran teori tersebut. Jenis penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah eksplanatif. Pada penelitian yang berjenis eksplanatif dilakukan pengujian untuk menjelaskan hubungan kausal antar variabel melalui pengujian hipotesis. Peneliti dituntut membuat hipotesa sebagai asumsi awal hubungan antar variabel yang diteliti. Penelitian eksplanatif dilakukan terhadap sampel dan hasil penelitian digeneralisasikan terhadap populasi.

Dalam penelitian ini peneliti harus menjaga sifat objektif dan memperluas aspek data sehingga data atau hasil riset dapat dianggap representasi dari seluruh populasi. Peneliti memisahkan diri dengan data, agar tidak membuat batasan konsep atau alat ukur data sesuka hati. Sifat objektif yang dilakukan karena peneliti berusaha membatasi konsep atau variabel yang diteliti dengan cara mengarahkan riset yang terkontrol, sistematis dan terstruktur dalam sebuah desain penelitian.

### C. Variabel Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini peneliti menggunakan analisis bivariat. Analisis bivariat adalah analisis yang melihat hubungan antara dua variabel. Berarti dalam penelitian ini perlu ditentukan variabelnya. Variabel adalah karakter yang akan diobservasi dari unit amatan. (Siagian dan Sugiarto: 2006 : 13). Dalam hubungan antar variabel, dikenal beberapa macam variabel, seperti variabel dependen, independen, moderator, *intervening* dan *control*.

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel independen dan dependen. Menurut Siagian dan Sugiarto (2006:14) pengertian dari variabel independen



adalah variabel yang menjadi sebab terjadinya (terpengaruh) variabel dependen.

Sedangkan variabel dependen adalah variabel yang nilainya dipengaruhi oleh variabel

independen. Dalam penelitian ini, variabel-variabel tersebut adalah sebagai berikut:

Variabel pengaruh (independen) : Program acara The Remix.

Variabel terpengaruh (dependen) : Minat menjadi *remixer*.

**Tabel 3.1**  
**Operasional Variabel**

Variabel	Dimensi	Indikator
Program acara The Remix (Variabel X)	1. Konflik	-Persaingan antara para kontestan The Remix.  -Penilaian para juri terhadap kontestan.
	2. Durasi	-Responden menyaksikan program The Remix dari awal hingga akhir acara dalam satu episode.  -Responden menonton kontestan The Remix dari episode seleksi awal hingga episode terakhir.
	3. Kesukaan	-Penyanyi yang menjadi kontestan di The Remix disukai oleh responden.  -Lagu dan penampilan dari kontestan dapat dinikmati



<p><b>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</b></p> <p><b>Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie</b></p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.</p> <p>2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.</p>		responden.
	4. Konsistensi	<p>-Program The Remix selalu menghibur responden.</p> <p>-Kontestan The Remix selalu membawakan lagu dan penampilan yang beraliran <i>Electronic Dance Music</i>.</p>
	5. Energi	<p>-Penampilan dari kontestan maksimal dalam menghibur responden.</p> <p>-Visual yang ditampilkan program The Remix membuat responden seolah mendapatkan suasana meriah.</p>
	6. <i>Timing</i>	<p>-Program acara The Remix muncul saat aliran musik <i>Electronic Dance Music</i> disukai oleh khalayak.</p> <p>-Saat ini banyak kolaborasi penyanyi dengan DJ dan <i>remixer</i> seperti konsep kontestan The Remix.</p>
	7. Tren	-Kontestan The Remix



<p><b>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</b></p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p> <p>Minat menjadi <i>remixer</i> (Variabel Y)</p>		<p>membawakan lagu yang sedang <i>hits</i> dan disukai oleh khalayak.</p> <p>-Profesi <i>DJ</i> dan <i>remixer</i> sedang tren saat ini.</p>
<p>1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.</p> <p>2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.</p>	<p>1. Aspek Kognitif</p>	<p>-Responden mengetahui profesi <i>remixer</i> setelah menonton Program The Remix.</p> <p>-Responden mendapatkan wawasan tentang musik dari program The Remix.</p> <p>-Responden mendapatkan informasi mengenai teknik dan proses membuat atau menyusun lagu.</p> <p>-Kontestan The Remix mendapatkan popularitas.</p> <p>-Responden mengamati bahwa untuk menjadi seorang <i>remixer</i> dibutuhkan wawasan, penguasaan teknik membuat lagu dan</p>



<p>© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)</p> <p>Minat menjadi <i>remixer</i> (Variabel Y)</p> <p>Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang</p>		<p>menguasai penonton.</p> <p>-Setiap <i>remixer</i> mempunyai ciri khas sendiri dalam membuat lagu.</p>
<p>1. Dilarang menyalin, mengutip, sebagian atau seluruhnya, tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber.</p> <p>a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.</p> <p>b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.</p> <p>2. Dilarang mengumumkannya dan memperbanyak sebagian atau seluruhnya karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.</p>	<p>2. Aspek Afektif</p>	<p>-Responden menikmati hasil lagu dan penampilan kontestan The Remix.</p> <p>-Responden terinspirasi terhadap profesi <i>remixer</i> seperti kontestan The Remix.</p> <p>-Responden merasa profesi <i>remixer</i> menarik untuk saya.</p> <p>-Responden terpengaruh untuk membuat <i>music cover</i> seperti yang ditampilkan program The Remix.</p> <p>-Responden berminat menjadi seorang <i>remixer</i> profesional.</p>

#### D. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data merupakan cara-cara yang dapat ditempuh untuk memperoleh data. Ada dua metode yang dapat digunakan yaitu, metode pengumpulan data



primer dan data sekunder. Dalam penelitian kali ini yang digunakan adalah pengumpulan data primer. Data primer merupakan data yang didapat dari sumber data pertama, dilokasi penelitian atau obyek penelitian. Dalam metode pengumpulan data primer peneliti melakukan sendiri observasi, pembagian kuesioner, dan wawancara. (Bungin, 2013:132)

Pelaksanaan pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti adalah dengan cara membagikan kuesioner atau angket, karena data yang dicari sebenarnya sudah ada dilapangan. Peneliti bertugas menentukan bentuk data yang akan diukur, karakteristik yang akan diteliti, dan melakukan pengukuran data dengan teknik tertentu. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan daftar pertanyaan yang disebut dengan kuesioner atau angket. Peneliti akan membagikan kuesioner yang sudah ada kepada mahasiswa aktif semester genap tahun 2017 di *School of Creative Arts*.

Ada dua jenis angket, yaitu angket terbuka dan angket tertutup. Angket terbuka adalah angket yang pertanyaannya diformulasikan sedemikian rupa sehingga responden bebas untuk menjawab tanpa adanya alternatif jawaban yang diberikan periset. Sedangkan angket tertutup adalah jenis angket yang pertanyaannya akan dirancang sedemikian rupa untuk mendapatkan data tentang keadaan yang dialami responden, kemudian semua alternative jawaban tertera dalam angket yang harus dijawab oleh responden. Dalam hal ini peneliti akan menggunakan jenis angket tertutup.

Kemudian dalam penelitian ini terdapat dua kuesioner yang akan disebar. Penyebaran pertama adalah kuesioner awal (pra-kuesioner) yang akan disebar ke 30 mahasiswa aktif semester genap tahun 2017 di *School of Creative Arts*. Penentuan jumlah berdasarkan Sekaran (2006:15) yang menyatakan minimal jumlah responden uji coba awal adalah 30 orang. Setelah semua pertanyaan sudah dinilai valid dan reliable, maka kuesioner sesungguhnya akan disebar kepada jumlah sampel yang sudah ditentukan dengan rumus yang akan digunakan.

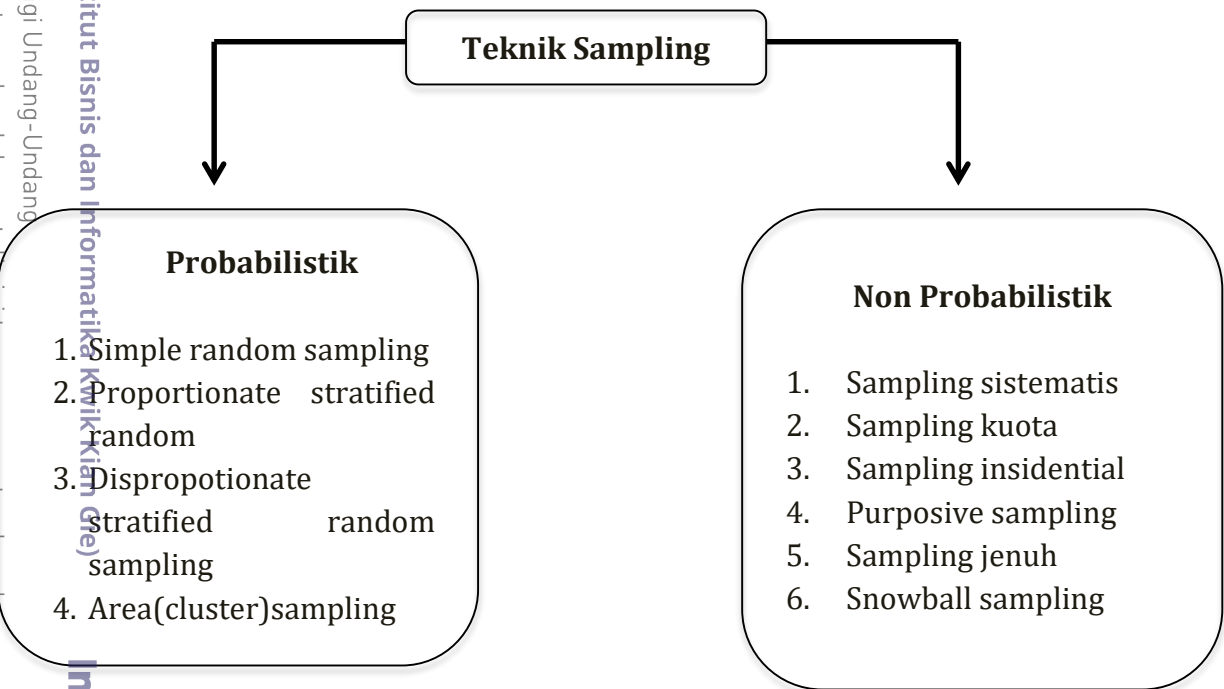


## E. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik pengambilan sampel adalah cara menentukan salah satu teknik menentukan sampel dalam penelitian. Secara sistematis teknik sampling pada dasarnya dapat dikelompokkan menjadi dua kelompok seperti berikut:

Gambar 3.1

### Teknik Sampling



Sumber : Sugiyono 2013:81

Teknik yang digunakan dalam mengambil sampel pada penelitian ini adalah *probability sampling*. Teknik *probability sampling* adalah teknik yang memberikan kesempatan atau peluang sama bagi setiap unsur atau anggota populasi yang dipilih menjadi sampel. (Sugiyono, 2013:95). Sedangkan jenis yang digunakan adalah *simple random sampling*, teknik penentuan sampel dari populasi secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi itu. Dalam penelitian ini peneliti

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang  
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:  
a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.  
b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.  
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.





mengumpulkan nama-nama mahasiswa *School of Creative Arts* kedalam gelas dan mengeluarkannya secara acak sesuai dengan syarat jumlah responden yang ditentukan dengan rumus.

Menurut Roscoe (dalam Sugiyono, 2013:133) ukuran sampel dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500 orang. Dalam penelitian ini populasi dari mahasiswa aktif semester genap tahun 2017 di *School of Creative Art* jurusan seni musik berjumlah 109 orang. Penelitian ini akan menggunakan teknik sampel acak sederhana, hal ini dikarenakan setiap mahasiswa mempunyai peluang yang diketahui dan sama untuk terpilih sebagai subjek (Sekaran, 2006:127).

Besaran dan ukuran sampel bergantung pada tingkat toleran kesalahan yang diinginkan peneliti. Namun dalam hal ini tingkat kesalahan dalam penelitian maksimal adalah 5% (Riduwan, 2005:65). Rumus yang digunakan untuk menentukan jumlah responden yang memenuhi syarat, maka digunakan rumus slovin:

$$\begin{aligned}
 n &= \frac{N}{1 + Ne^2} \\
 &= \frac{109}{1 + (109.5\%)^2} \\
 &= 86 \text{ orang}
 \end{aligned}$$

N = jumlah Populasi

n = jumlah sampel

e = batas toleran/ nilai presisi (5%)

Setelah menggunakan rumus slovin diatas didapat jumlah sampel dari mahasiswa aktif semester genap di *School of Creative Arts* berjumlah 86 orang.



## F. Teknik Analisis Data

Pada tahap analisis data, peneliti akan membaca data melalui proses penyederhanaan data yang sudah didapatkan sehingga nanti data akan mempunyai makna.

Menurut Maleong (2000:103) analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori dan satuan uraian dasar sehingga dapat merumuskan hipotesis kerja sesuai data. Tahap ini adalah tahap terpenting karena hasilnya nanti akan menemukan makna atau arti yang berguna untuk memecahkan masalah yang diteliti.

Sebelum menganalisa data yang sudah terkumpul, peneliti terlebih dahulu melakukan pengelolaan data dan penyederhanaan data. Berikut tahap pengelolaan data :

### 1. Editing

Pada tahapan pertama yang dilakukan peneliti adalah memeriksa kelengkapan dan kebenaran jawaban kuesioner yang sudah diisi oleh responden. Peneliti juga akan melakukan perhitungan jumlah kuesioner yang dikembalikan oleh responden, untuk memastikan semua kuesioner sudah lengkap.

### 2. Uji Validitas dan Realibilitas

#### a. Uji Validitas

Dalam tahap ini peneliti akan menyeleksi pernyataan dan pertanyaan yang tidak relevan pada penelitian ini. (Sekaran, 2006: 52). Jadi validitas suatu data dilihat melalui kesamaan antara data yang terkumpul dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Peneliti akan menguji dengan menggunakan rumus Pearson Product Moment yaitu :



**© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**

$$r = \frac{n (\sum xy) - (\sum x \sum y)}{\sqrt{[n \sum x^2 - (\sum x)^2][n \sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

keterangan :

r = korelasi *product moment*

x = jumlah skor setiap butir pertanyaan

y = total skor dari setiap butir pertanyaan

n = jumlah individu dalam sampel.

**b. Uji Realibilitas**

Setelah melakukan pengujian validitas, selanjutnya peneliti akan melakukan uji realibilitas. Hal ini dilakukan untuk melihat apakah hasil pengukuran akan cukup konsisten jika dilakukan berulang kali. Dalam tahap ini peneliti akan menggunakan teknik dari Cronbrach Alpha seperti berikut :

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) \left( 1 - \frac{(\sum sb^2)}{St^2} \right)$$

keterangan :

r<sub>11</sub> = realibilitas instrument

k = banyak butir pertanyaan

St<sup>2</sup> = varians total

Sb<sup>2</sup> = jumlah varians total

Untuk menghitung varian digunakan rumus :

$$\sigma = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{n}}{n-1}$$

Dimana :

σ = varians

n = jumlah responden

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



$x$  = nilai skor total yang dipilih

hasilnya akan dikatakan realible apabila koefisien realibilitas  $> 0,500$  dan tidak realible apabila hasil koefisien realibilitas  $< 0,500$ . (Azwar, 2007:35)

### 3. Skala Likert

Dalam penelitian ini digunakan angket tertutup yang disajikan dalam bentuk pertanyaan atau pernyataan dengan format skala likert. Menurut Purwanto (2011: 63) skala likert mengukur opini atau presepsi responden berdasarkan tingkat persetujuan. Sikap Skala Likert diekspresikan dengan yang paling negatif ke yang paling positif yang diberi angka-angka sebagai simbol perhitungan sebagai berikut:

**Tabel 3.2**  
**Skala Likert**

<u>jawaban</u>	<u>skor</u>
Sangat Setuju	5
Setuju	4
Kurang Setuju	3
Tidak Setuju	2
Sangat Tidak Setuju	1

Sumber : Purwanto 2011

### 4. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang dilakukan peneliti berdistribusi normal atau tidak. Dalam penelitian penting untuk menghasilkan data yang normal karena dengan hasilnya normal berarti data tersebut dapat mewakili suatu populasi. (Priyatno, 2012:33-34). Uji normalitas menjadi syarat awal untuk melakukan analisis lain.

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengemukakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.



## 5. Analisis Korelasi Pearson

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel independen dan variabel dependen secara parsial. Menurut Priyatno (2010,22) pedoman untuk memberikan interpretasi koefisiensi korelasi dalam menggunakan SPSS adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3**  
**Koefisiensi Korelasi**

Interval Koefisiensi	Tingkat Hubungan
0,80-1,000	Sangat Kuat
0,60-0,799	Kuat
0,40-0,599	Cukup Kuat
0,20-0,399	Lemah
0,00-0,199	Sangat Lemah

Sumber : Priyatno, 2010

Kriteria yang digunakan menurut Rangkuti (2005:63) untuk menentukan suatu variabel indendenpen signifikan atau tidak sebagai berikut :

$H_0 : \rho = 0$  Artinya tidak terdapat pengaruh yang signifikan dari program acara The Remix terhadap minat menjadi remixer

$H_a : \rho \neq 0$  Artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari program acara The Remix terhadap minat menjadi remixer

## 6. Analisis Regresi Linear Sederhana

Tahap terakhir melakukan analisis data untuk mengetahui pengaruh tayangan The Remix terhadap minat menjadi remixer di kalangan mahasiswa *School of Creative Arts*. Dari kedua variabel tersebut sudah diketahui mana yang variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y), nilai-nilai

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang menggunakan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.

Y lainnya dapat dihitung atau diprediksi berdasarkan suatu nilai X tertentu, maka rumus regresi sederhana sebagai berikut :

$$Y = a + bx$$

Keterangan :

Y = variabel dependen (minat menjadi *remixer*)

a = nilai *intercept* atau konstanta

b = koefisien regresi, yaitu angka peningkatan atau penurunan variabel dependen yang didasarkan pada variabel independen. Jika b positif maka terjadi peningkatan dan jika b negatif maka terjadi penurunan

x = variabel independen (Program Acara The Remix)

**© Hak cipta milik IBI KKG (Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie)**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

**Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie**



1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar IBIKKG.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin IBIKKG.