

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Metode penelitian kuantitatif merupakan salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Metode penelitian kuantitatif, sebagaimana dikemukakan oleh Sugiyono (2017) adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

B. Obyek Penelitian

Objek penelitian mengambil *Jakarta Convention Center* sebagai lokasi penelitian. JCC sebagai lokasi untuk *Indonesia Comic Con*. JCC dengan lokasi strategis dan juga berada di kawasan Senayan Gelora Bung Karno, Jakarta Pusat, DKI Jakarta. JCC dikelola oleh PT. Graha Sidang Pratama dan dibawah manajemen Singgasana Hotels & Resorts. Total seluruh area 120.000 m² yang dilengkapi dengan *Round Theater-style Hall, 2 Exhibition Hall, Banqueting Hall, Main Lobby* yang luas, *Lower Lobby, VIP Room and Lounge*, dan sepuluh *Meeting Room* yang bisa diperluas maupun diperkecil sesuai permintaan.

C. Populasi dan Sampling

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2011) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh penulis 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 Femmi selaku tim Marketing pada *Indonesia Comic Con 2022*, jumlah pengunjung dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini :

TABEL 2
PENGUNJUNG INDONESIA COMIC CON 2018, 2019 & 2022

Tahun Pengunjung ICC	Jumlah Pengunjung ICC
2018	28.000 <i>unique visitors</i>
2019	26.384 <i>unique visitors</i>
2022	28.834 <i>unique visitors</i>

(Sumber: Panorama Media 2018, 2019 & 2022)

2. Sampel

Menurut Sugiyono (2013) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan rumus Isaac dan Michael. Dengan menggunakan data pengunjung *Indonesia Comic Con 2022* yang didapat, dan diketahui bahwa

jumlah pengunjung ICC pada tahun 2022 adalah 28.834 orang. Untuk menentukan pengukuran sampel yang digunakan dalam penelitian. Berikut adalah tabel Isaac dan Michael:

TABEL 3
JUMLAH SAMPEL PENGUNJUNG ICC 2022 1%, 5%, & 10%

N	S		
	1%	5%	10%
10	10	10	10
15	15	14	14
20	19	19	19
25	24	23	23
30	29	28	27
...
20000	642	342	267
25000	642	342	267
28000	642	342	267
...
1000000	663	348	271
∞	663	349	272

Sumber: Isaac dan Michael

Untuk hasil perincian dalam pengambilan sampel yang dilakukan oleh penelitian menggunakan rumus Isaac dan Michael yaitu sebagai berikut:

$$s = \frac{\lambda^2 . N . P . Q}{d^2 (N - 1) + \lambda^2 . P . Q}$$

λ^2 dengan dk = 1, taraf kesalahan bisa 1%, 5%,
10%.

P = Q = 0,5. d = 0,05. s = jumlah sampel

Keterangan:

s : Jumlah sampel

λ^2 : Chi kuadrat yang harganya tergantung derajat kebebasan dan tingkat kesalahan. Untuk derajat kebebasan 1 dan kesalahan 10% harga Chi Kuadrat = 2,706 (*Tabel Chi Kuadrat*)

N : jumlah populasi

P : Peluang benar (0,5)

Q : Peluang salah (0,5)

d : Perbedaan antara rata-rata sampel dengan rata – rata populasi

Perbedaan bisa 0,01; 0,05; dan 0,1

Dengan data pengunjung *Indonesia Comic Con 2022* yang dapat, diketahui bahwa jumlah pengunjung ICC 2022 pada tahun 2022 adalah 28.834 orang. Dengan batas nilai toleransi e sebesar 10% serta nilai $d = 0,05$, maka berdasarkan rumus Isaac dan Michael dapat diperoleh jumlah sampel sebagai berikut:

$$s = \frac{2,706 \times 28.834 \times 0,5 \times 0,5}{0,05^2 \times (28.834 - 1) + 2,706 \times 0,5 \times 0,5}$$

$$s = \frac{19.506,201}{72.759}$$

$$s = 268,093$$

Dari rumus tersebut diperoleh hasil 268,093 atau menjadi 268 responden pengunjung yang datang ke *Indonesia Comic Con 2022*. Teknik Pengambilan Sampel dalam penelitian ini, penulis memakai teknik penulisan dengan menggunakan teknik *Non Probability Sampling* yaitu *Purposive Sampling*. Menurut Sugiyono (2013), *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 *Indonesia Comic Con 2022*.

D. Metode Pengumpulan Data

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).

Menurut Sugiyono (2017) 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.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan angket dengan tujuan untuk mengumpulkan data dari variabel Motivasi Pengunjung. Sebelum angket sudah dibuat yang akan digunakan sebagai alat pengumpul data, ada hal yang dilakukan dengan uji coba instrumen. Dilakukan

uji coba instrumen bisa mengetahui apa saja kekurangan atau kelemahan dari angket yang telah disusun. Arikunto (2002) menyatakan bahwa “instrumen yang baik harus memenuhi 2 (dua) persyaratan penting yaitu uji valid dan uji reliabel”.

E. Definisi Operasional Variabel

Menurut Sugiyono (2017), definisi operasional variabel adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh penulis untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Adapun definisi operasional variabel yang diberikan sebagai berikut:

1. *Excitement and Thrills* (Kegembiraan dan Sensasi)

Variabel ini merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh penyelenggara (PT. Panorama Media) kepada pengunjung untuk memberikan suasana yang gembira dan sensasi baru yang penyelenggara berikan kepada pengunjung ICC 2022.

2. *Socialization* (Sosialisasi)

Variabel ini merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh penyelenggara (PT. Panorama Media) kepada pengunjung untuk memberikan peluang besar kepada pengunjung untuk bersosialisasi kepada kerabat atau komunitas dan berkenalan dengan pengunjung lainnya.

3. *Entertainment* (Hiburan)

Variabel ini merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh penyelenggara (PT. Panorama Media) kepada pengunjung dengan memberikan hiburan dan kesenangan kepada pengunjung untuk terhibur, menikmati atmosfer unik, dan *event pop culture* yang mereka rasakan.

4. *Event Novelty* (Kebaruan Acara)

Variabel ini merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh penyelenggara (PT. Panorama Media) kepada pengunjung dengan memberikan suasana baru dan rasa nostalgia untuk pengunjung supaya pengunjung mendapatkan rasa yang sudah dirindukan oleh pengunjung.

2. *Family Togetherness* (Kebersamaan Keluarga)

Variabel ini merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh penyelenggara (PT. Panorama Media) kepada pengunjung untuk memberikan suasana yang baru pengunjung yang pergi ke *event* ini dengan keluarganya dan nostalgia kembali bersama keluarga.

Dalam definisi operasional variabel terdapat matriks operasional (MOV) yang dibuat dalam bentuk tabel sebagai berikut:

TABEL 4

MATRIKS OPERASIONAL VARIABEL

Variabel	Dimensi	Indikator	Instrumen Penelitian	Item	Skala
Motivasi Pengunjung	<i>Excitement and Thrills</i>	Ketertarikan	Kuisisioner	I1	Ordinal
		Menikmati pameran	Kuisisioner	I2	Ordinal
		Semangat dan gairah	Kuisisioner	I3	Ordinal
		Pengalaman berbeda dan belajar hal baru	Kuisisioner	I4	Ordinal
		Grup menikmati acaranya	Kuisisioner	I5	Ordinal
		Perubahan cepat	Kuisisioner	I6	Ordinal
		Penasaran dengan ICC 2022	Kuisisioner	I7	Ordinal

TABEL 5
MATRIKS OPERASIONAL VARIABEL (LANJUTAN)

Variabel	Dimensi	Indikator	Instrumen Penelitian	Item	Skala
Motivasi Pengunjung	<i>Socialization</i>	Pengalaman nikmat dengan kerabat	Kuisisioner	I8	Ordinal
		Berkesempatan menikmati acara	Kuisisioner	I9	Ordinal
		Mengajak kerabat memiliki hobi yang sama	Kuisisioner	I10	Ordinal
		Mengajak teman ke pameran	Kuisisioner	I11	Ordinal
		Menikmati pameran meriah	Kuisisioner	I12	Ordinal
		Berkenalan dengan kerabat lainnya	Kuisisioner	I13	Ordinal
	<i>Entertainment</i>	Peluang besar	Kuisisioner	I14	Ordinal
		Menikmati <i>pop culture</i>	Kuisisioner	I15	Ordinal
		Atmosfer unik	Kuisisioner	I16	Ordinal
		ICC 2022 pagi hingga malam	Kuisisioner	I17	Ordinal
	<i>Event Novelty</i>	Kesukaan	Kuisisioner	I18	Ordinal
		<i>Event</i> terunik	Kuisisioner	I19	Ordinal
		Hibur diri dan nostalgia	Kuisisioner	I20	Ordinal
	<i>Family Togetherness</i>	Menikmati ICC 2022 dengan keluarga	Kuisisioner	I21	Ordinal
		Keluarga senang nostalgia	Kuisisioner	I22	Ordinal
Mengajak keluarga		Kuisisioner	I23	Ordinal	

F. Analisis Data

1. Alat Analisis Data

1. Uji Validitas

Validitas instrumen penelitian adalah kemampuan instrumen penelitian untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid memiliki validitas rendah. Langkah-langkah uji validitas instrumen penelitian adalah sebagai berikut (Riduwan, 2010):

- a. Menghitung harga korelasi setiap butir dengan rumus *Product Moment*

Pearson:

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

Keterangan:

r_{XY} = koefisien korelasi tiap butir

$\sum X$ = jumlah skor tiap item

$\sum Y$ = jumlah skor total

n = jumlah responded

- b. Menghitung harga t_{hitung} (Uji-t) dengan rumus:

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

Keterangan:

t_{hitung} = uji signifikansi korelasi

r = koefisien korelasi

n = jumlah responden

Hasil t_{hitung} kemudian dikonsultasikan dengan harga t_{tabel} dengan taraf signifikansi (α) = 0,01 serta derajat kebebasan (dk) = $n-2$.

- c. Membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka item tersebut valid.

TABEL 6
HASIL UJI VALIDITAS

Variabel	No Item	Koefisien Validitas	Titik kritis	Kesimpulan
<i>Excitement and Thrills</i>	1	0,642	0,148	Valid
	2	0,776	0,148	Valid
	3	0,782	0,148	Valid
	4	0,746	0,148	Valid
	5	0,770	0,148	Valid
	6	0,762	0,148	Valid
	7	0,660	0,148	Valid
<i>Socialization</i>	8	0,723	0,148	Valid
	9	0,730	0,148	Valid
	10	0,680	0,148	Valid
	11	0,662	0,148	Valid
	12	0,737	0,148	Valid
	13	0,637	0,148	Valid
<i>Entertainment</i>	14	0,770	0,148	Valid
	15	0,792	0,148	Valid
	16	0,785	0,148	Valid
	17	0,689	0,148	Valid
<i>Event Novelty</i>	18	0,677	0,148	Valid
	19	0,756	0,148	Valid
	20	0,698	0,148	Valid
<i>Family Togetherness</i>	21	0,685	0,148	Valid
	22	0,673	0,148	Valid
	23	0,633	0,148	Valid

Sumber : Hasil pengumpulan kuisioner, 2023

Dalam hasil uji validitas pada tabel 6 dinyatakan bahwa nilai R hitung > R tabel. Bisa disimpulkan bahwa 23 indikator penelitian yang digunakan untuk penelitian ini sudah valid.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen penelitian berkenaan pada tingkat kepercayaan atau keterandalan instrumen untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Uji reliabilitas instrumen penelitian dilakukan dengan langkah sebagai berikut (Riduwan, 2010):

- a. Menghitung varians skor tiap-tiap item dengan rumus:

$$\alpha_{i^2} = \frac{\sum X^2 - \frac{\sum X^2}{n}}{n}$$

Keterangan:

α_{i^2} = varians skor tiap item

$\sum X^2$ = jumlah kuadrat skor tiap item

n = jumlah responden

- b. Menjumlahkan varians tiap item (α_i^2) menjadi jumlah varians tiap item ($\sum \alpha_i^2$).
- c. Menghitung varians total dengan rumus:

$$\alpha_{t^2} = \frac{\sum Y^2 - \frac{\sum Y^2}{n}}{n}$$

Keterangan:

α_t^2 = varians skor tiap item

$\sum Y^2$ = jumlah kuadrat skor tiap item

n = jumlah responden

d. Menghitung reliabilitas dengan rumus *Alpha*:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \alpha_i^2}{\sum \alpha_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} = realibilitas instrument

k = jumlah item

Hasil r_{11} kemudian dikonsultasikan dengan harga r_{tabel} . Jika $r_{11} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikansi (α)=0,05 serta derajat kebebasan (dk) = $n - 2$

e. Membandingkan r_{11} dengan r_{tabel} . Jika $r_{11} > r_{tabel}$ maka item tersebut reliabel. Jika instrument tersebut reliabel, maka kriteria penafsiran mengenai indeks korelasinya dapat ditentukan sebagai berikut:

TABEL 7
INTERPRETASI NILAI r_{11}

Interval nilai r	Interpretasi
0,800 – 1,000	Sangat tinggi
0,600 – 0,799	Tinggi
0,400 – 0,599	Cukup tinggi
0,200 – 0,399	Rendah
0,000 – 0,199	Sangat rendah

Sumber: (Riduwan, 2010)

TABEL 8
HASIL UJI RELIABILITAS

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.955	23

Dalam hasil uji reliabilitas pada 23 indikator ini dinyatakan bahwa perhitungan ini menggunakan Cronbach's Alpha memiliki nilai 0,800 – 1,000 diketahui bahwa indicator penelitian ini yang digunakan dalam penelitian yang suda reliabel.

2. Teknik Analisis Data

Hasil yang diperoleh dari Motivasi Pengunjung *Indonesia Comic Con 2022* yang dilakukan dengan analisis deskriptif yaitu dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang sudah terkumpul yang akan

dijadikan kesimpulan dari penilaian responden berdasarkan pernyataan – pernyataan yang diajukan. Oleh sebab itu ada penggunaan pedoman interpretasi yang digunakan untuk hitung dan sajikan dengan penilaian berikut:

Skor maksimum = Nilai tertinggi (sangat setuju) = 5

Skor minimum = Nilai terendah (sangat tidak setuju) = 1

Rentang interval = (skor maksimum - skor minimum) : kategori

$$= (5-1) : 5$$

$$= 0,8$$

Hasil mengenai rentang nilai akan masuk ke kategori sebagai berikut:

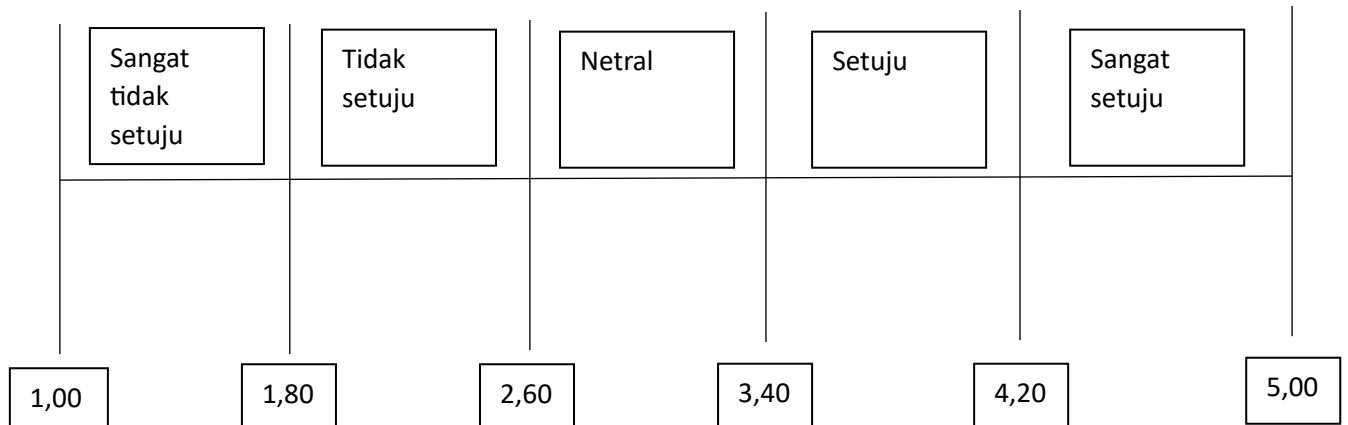
TABEL 9

TABEL KLASIFIKASI KATEGORI PENILAIAN INTERVAL

Kategori	Interval
Sangat tidak setuju	1,00 – 1,80
Tidak setuju	1,81 – 2,60
Netral	2,61 – 3,40
Setuju	3,41 – 4,20
Sangat setuju	4,21 – 5,00

Sumber : Sugiyono, 2008

GAMBAR 2
PETUNJUK KLASIFIKASI UNTUK KATEGORI DAN NILAI
DALAM PENGGUNAAN GARIS KONTINUM



Menurut Sugiyono (2010) 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 ini dilakukan pembahasan mengenai Motivasi Pengunjung *Indonesia Comic Con 2022* dan analisis data deskriptif yang digunakan untuk mendeskripsikan variable - variabel penelitian yaitu diantaranya adalah Analisis deskriptif mengenai tanggapan pengunjung mengenai Motivasi pada *Indonesia Comic Con 2022*.

