

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi merupakan sebuah penggunaan alat yang memudahkan manusia dalam berkegiatan setiap hari. Hal itu sesuai dengan yang dikemukakan Maryono & Istiana (2008) bahwa teknologi adalah sebuah implementasi dari suatu sistem yang mampu memudahkan manusia dalam menghadapi permasalahannya sehari-hari. Pada periode ke-19 sampai awal periode ke-20 teknologi informasi mulai berkembang dengan diciptakannya alat-alat komunikasi dan informasi seperti telegraf, telepon kabel, faksimile, televisi, radio, dan lainnya guna memudahkan masyarakat dalam berkomunikasi maupun bertukar informasi dalam jarak jauh.

Di tahun 1980 hingga sekarang teknologi mulai berkembang ke arah digital. Adanya perubahan tersebut membuat alat-alat informasi dan komunikasi meningkat ke arah yang lebih canggih seperti gadget, komputer, laptop, televisi digital dan sebagainya. Perangkat digital tersebut telah menyediakan beragam perangkat lunak yang banyak digunakan orang-orang yaitu media sosial. Media sosial berisi sekumpulan *software* yang memiliki manfaat dalam memudahkan pengguna dalam hal berinteraksi antar sesama, saling bertukar informasi, dan mencari informasi yang dibutuhkan. Pura (2023) menjelaskan bahwa media sosial sangat membantu dalam berkomunikasi di era

digital sebab masyarakat banyak memanfaatkan media sosial sebagai media pencari informasi, menyebarkan informasi, berdiskusi, menyampaikan sebuah pesan, mencari hiburan, dan lain sebagainya.

Sarana dan prasarana teknologi digital juga memudahkan masyarakat dalam mengakses media-media hiburan seperti komik, film, novel, animasi, dan lain sebagainya. Berbanding dengan abad 19 hingga abad 20, di mana media-media hiburan tersebut hanya dapat diakses dalam bentuk media cetak dan media massa. Seperti yang dikemukakan oleh Engel bahwa kemunculan pertama hiburan di media adalah penjualan novel-novel murah pada abad 19 serta kemunculan surat kabar yang berisi gambar pada abad 20. Selain itu Carey berpendapat bahwa adanya radio serta bioskop memberikan ungkapan bahwa hiburan berperan penting bagi keseluruhan masyarakat dan kalangan atas (Berger, Roloff, & Ewoldsen, 2021). Salah satu negara yang banyak menghasilkan media-media hiburan tersebut adalah negara Jepang.

Jepang terkenal sebagai negara yang menghasilkan banyak *pop culture* seperti *anime*, *manga*, *game*, dan sebagainya. Media hiburan tersebut banyak dibuat oleh orang-orang hebat yang memiliki daya kreativitas tinggi. Perkembangan media hiburan selain menyuguhkan cerita yang menarik beberapa juga menyuguhkan cerita yang informatif dan memiliki nilai edukasi. Hal ini dinyatakan oleh Kustandi & Darmawan (2020) terkait pengaruh salah satu media hiburan yaitu komik mampu memberikan sebuah pemahaman kepada pembaca tentang kisah bermuatan edukatif dikarenakan visual serta teks di dalam media tersebut memberikan pemahaman atau informasi dengan cepat

terkait suatu persoalan dibandingkan hanya berupa tulisan. Karya-karya yang menyuguhkan cerita menarik dan informatif diantaranya *manga Dr. Stone* karya *Author* Boichi yang mengangkat pembelajaran terkait ilmu pengetahuan, *manga Hataraku Saibo* karya Akane Shimizu yang mengangkat informasi terkait pembelajaran sistem kerja sel-sel tubuh, dan lain-lain.

Selain *manga*, media hiburan lain seperti *game*, film, dan novel juga dapat menghasilkan informasi yang edukatif. Manurung dkk. (2023) menjelaskan bahwa sebagai media pembelajaran, *video game* secara konseptual memiliki kedudukan yang sama dengan medium pembelajaran lain seperti film, novel, dan sebagainya yang mampu dimanfaatkan sebagai bagian sistem belajar. Salah satu hiburan tersebut adalah *fate series*.

Fate series merupakan waralaba berisi kumpulan media hiburan seperti *manga*, *anime*, *game*, novel, dan lain-lain karya Kinoko Nasu, Takashi Takeuchi, serta perusahaan *Type Moon* yang bekerja sama dengan perusahaan-perusahaan *game* serta kelompok-kelompok *doujin* dalam lingkup judul yang sama yaitu "*Fate*". Cahyo prabowo berpendapat bahwa media hiburan adalah sekumpulan media yang menyampaikan pesan, video, gambar, visual, audio, dan lain-lain guna memberikan perasaan tenang, santai, bahagia (Jaya & Zahara, 2020). *Series* pertama yang dikeluarkan *Fate* adalah *game* novel visual berjudul *Fate/Stay Night* yang ditulis langsung oleh Kinoko Nasu, hingga dalam kurun waktu 20 tahun terdapat lebih dari 70 judul telah diciptakan dan diadaptasi dalam media lain. Dimulai dari *series* utama, kemudian *sequel*, *prequel*, *OVA*, *Spin-off*. Beberapa media dalam *fate series* diantaranya adalah

manga, anime series, anime movie, novel ringan, game visual novel, RPG, stage play, CD Drama, Ps Vita, drama suara, antologi, radio dan lain sebagainya. Fate Series juga menyajikan cerita dengan banyak genre diantaranya aksi, fantasi, sihir, *shounen*, supernatural, romantis, *history*, komedi, drama, *eroge*.

Alur cerita di dalam *fate series* beragam dan kompleks antara satu dengan lain, sehingga orang-orang memiliki kebebasan dalam memahami atau tidak memahami alur cerita lain yang tidak berhubungan dengan *series* utama. Hal ini sesuai dengan pendapat Hajer, di mana domain kebijakan kompleks tersusun oleh “alur cerita” yang dihubungkan oleh aktor-aktor dari latar belakang berbeda-beda tanpa harus memahami satu sama lain secara persis (Goodin, 2021).

Dalam penelitian ini, peneliti berfokus pada genre *history* atau sejarah dalam cerita *Fate. Series fate* banyak mengangkat kisah sejarah mulai dari kisah sejarah para tokoh di dunia, mitologi-mitologi, legenda, literatur-literatur dan lain sebagainya. Beberapa tokoh diantaranya adalah raja Gilgamesh dari mitologi Mesopotamia, kemudian Jeanne D’Arc pahlawan perancis abad 15, legenda raja Arthur dan kesatria meja bundar, karakter Sherlock Holmes dari novel karya Conan Doyle, dan masih banyak lagi. Selain itu, fokus cerita ini adalah pertarungan memperebutkan sebuah artefak bernama cawan suci, di mana dalam kisahnya cawan suci atau *holygrail* dipercaya digunakan oleh Yesus Kristus dalam perjamuan terakhir. Hal itu dilansir dalam nationalgeographic.grid.id (diakses pada 19 Juni 2024) tentang kisah cawan suci atau dikenal dengan pencarian cawan suci kristus di mana legenda tersebut

telah berkembang pada abad pertengahan di Eropa pada 1050 hingga 1485 M (Jenihansen, 2023). Hal tersebut membuat *fate series* memiliki magnet tersendiri bagi orang-orang yang tertarik untuk menikmati cerita atau mempelajari sejarah dalam *series* tersebut dengan membaca komik atau novelnya, menonton animasi, maupun memainkan *gamenya*. Ketertarikan orang-orang terhadap *series* ini menjadikan *fate series* memiliki basis penggemar atau komunitas tersendiri.

Namun dibalik kesuksesan *fate series* tidak jarang beberapa permasalahan timbul. Pertama adalah *fate* memiliki alur cerita yang beraneka ragam di setiap *seriesnya*. Timeline di setiap *series fate* juga berbeda-beda, sehingga orang-orang kebingungan dalam memahaminya. Kedua adalah sebagian informasi sejarah yang disajikan juga sedikit diubah sehingga orang-orang yang hendak mempelajari sejarah di dalam *fate series* perlu memahami dan mencari tahu melalui sumber-sumber literatur sejarah yang dipercaya.

Dalam penelitian skripsi ini peneliti mengambil objek terkait minat literasi sejarah. Literasi sejarah merupakan kemampuan seseorang dalam memahami serta mempelajari fenomena, kejadian, aktivitas manusia atau lingkungan di masa lampau. Pengambilan objek tersebut dimaksudkan untuk mengetahui seberapa besar minat literasi sejarah para *fandom fate* di Indonesia. Dilansir rri.co.id (diakses 9 Juni 2024) diketahui bahwa minat literasi masyarakat Indonesia masih sangat rendah. UNESCO menyatakan bahwa indeks minat baca Indonesia berada di angka 0,001%. Sementara itu PISA menyatakan bahwa hasil pengukuran belajar pada tahun 2022 diketahui

Indonesia berada di urutan 11 peringkat terbawah dari 81 negara (Indrasari, 2024).

Dari permasalahan yang diuraikan tersebut, perlu adanya literasi terkait pemahaman informasi yang tersaji melalui *fate series* apabila orang-orang yang tergabung dalam *fandom fate* hendak menambah wawasan terkait sejarah di dalamnya. Dikarenakan itu, penulis tertarik mengangkat judul “Pengaruh *Fate Series* Terhadap Minat Literasi Sejarah Di Kalangan *Fandom Fate*”.

Alasan dari pemilihan judul tersebut adalah dikarenakan semenjak *pop culture* Jepang diperkenalkan di Indonesia, banyak masyarakat mulai terbuka dan berminat menekuni bidang tersebut. Hingga di masa pandemi masyarakat yang berminat terhadap media hiburan Jepang semakin berkembang pesat. Mereka banyak meluangkan waktu dengan bermain *game*, membaca komik, serta menonton *anime*. Selain itu beberapa media juga menyuguhkan kisah edukatif yang mana dapat menambah wawasan orang-orang. Disisi lain alasan peneliti mengambil objek sejarah adalah sebab sejarah menjadi salah satu pelajaran yang banyak diminati. Hal tersebut dilansir dari website *opinion-park.com*, dilakukan sebuah survei pada tahun 2022 di mana dari jumlah 500 responden siswa, 123 diantaranya menjawab Bahasa sebagai pelajaran yang diminati, disusul pelajaran sejarah dengan jumlah 122 responden (F-Plat, 2022).

B. Rumusan Masalah

Melalui pembahasan latar belakang tersebut maka rumusan masalah dalam riset adalah “Bagaimana pengaruh *Fate Series* terhadap minat literasi sejarah di kalangan *Fandom Fate*?”

C. Tujuan Penelitian

Terkait rumusan masalah yang dijabarkan maka fokus dari penelitian adalah memahami pengaruh *Fate Series* terhadap literasi sejarah bagi anggota *fandom Fate Series*.

D. Metodologi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Metode yang digunakan dalam skripsi adalah metode kuantitatif melalui pendekatan deskriptif. Metode penelitian kuantitatif menurut Sugiyono (2016) 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 menguji hipotesis yang telah ditetapkan.

Djaali (2020) juga menyatakan bahwa metode kuantitatif merupakan penelitian menggunakan data yang telah dikumpulkan dan diuji secara hipotesis sehingga menghasilkan sebuah simpulan. Dari pendapat tersebut disimpulkan bahwa metode penelitian kuantitatif adalah sebuah penelitian yang mengacu pada perhitungan dalam mengolah data yang

diambil melalui populasi dan sampel menggunakan suatu instrumen penelitian yang telah disusun secara urut.

Metode deskriptif kuantitatif merupakan pengambilan data secara terstruktur dengan cara kuantitatif untuk menghasilkan informasi guna memecahkan persoalan atau mendapatkan informasi lebih banyak tentang suatu kejadian (Yusuf, 2017). Merujuk pada pendapat Widiawati (2020), tujuan dari metode deskriptif adalah visualisasi fakta atau perilaku suatu populasi atau bidang tertentu secara runtut, faktual, serta cermat. Melalui pernyataan tersebut diketahui bahwa pendekatan deskriptif merupakan sebuah cara peneliti dalam memecahkan masalah akan suatu fenomena atau kejadian dengan memberikan gambaran terhadap objek atau subjek tertentu yang diteliti.

Penggunaan metode penelitian kuantitatif dengan pendekatan deskriptif adalah guna memperoleh data angka melalui subjek, kemudian diuji secara statistik guna memahami hasil dari dampak variabel x terhadap variabel y memakai cara analisis data dan teori-teori yang telah tersaji. Hasil tersebut kemudian dijelaskan supaya mudah dalam memahami maksud isi data.

2. Tempat dan Waktu Penelitian

a. Tempat Penelitian

Penelitian skripsi dilaksanakan secara daring melalui media sosial yang menghimpun anggota komunitas *Fate Series*. Pengujian

dilaksanakan dengan penyebaran angket dalam bentuk *google* formulir ke sejumlah responden yang telah ditentukan.

b. Waktu Penelitian

Waktu pelaksanaan penelitian dimulai dari penyusunan instrumen pada tanggal 29-30 April 2024. Dilanjutkan pengambilan data responden melalui kuesioner pada tanggal 1-9 Mei. Setelah data responden terkumpul, kemudian melakukan pengolahan dan analisis data pada tanggal 9-11 Mei 2024.

3. Populasi dan Sampel Penelitian

a. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri: objek/subjek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2016i). Siyoto & Sodik (2015) juga menjelaskan bahwa populasi tidak hanya mengacu pada objek dan subjek, namun perilaku keseluruhan serta sifat yang berada dalam objek dan subjek tersebut. Dari dua pendapat tersebut dijelaskan bahwa Populasi adalah sekelompok orang, benda, yang memiliki suatu perilaku, sifat yang menarik peneliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulan.

Banyaknya populasi dalam penelitian ini adalah berjumlah 444 orang. Populasi tersebut diambil dari penggemar yang tergabung

sebagai anggota dalam komunitas. Di mana sebagian besar berinteraksi dan beraktivitas dalam media sosial diantaranya:

- a) Grup *Whatsapp* @FGO_WorldOfficialGrup 2 berjumlah 229 anggota.
- b) Grup *Whatsapp* fateseriesinfo.id berjumlah 65 anggota.
- c) Grup Telegram Fatego_idn “OfficialGrup” berjumlah 150 anggota.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2016). Sugeng (2022) berpendapat bahwa sampel adalah bagian yang diambil dari suatu populasi untuk diuji dan dimanfaatkan sebagai sumber data. Sampel menjadi bagian terpenting dalam suatu populasi yang diambil untuk diuji, sehingga data yang diperoleh dari sampel tersebut dapat memberikan kesimpulan terhadap populasi tersebut.

Menurut Roflin, Liberty, & Pariyana (2021) guna menentukan perwakilan sampel diperlukan beberapa parameter pengambilan, salah satunya adalah besar sampel. Semakin banyak sampel yang diambil, maka tingkat keterwakilan sampel terhadap populasi semakin tinggi.

Dari jumlah populasi yang diketahui sebanyak 444 orang, diperlukan sebuah rumus untuk menentukan besaran sampel yang digunakan untuk penelitian. Hal ini yang mendasari peneliti menggunakan rumus *Slovin*, sebab rumus ini dipakai sebagai penentu

sampel dengan jumlah populasi yang diketahui. Penghitungan jumlah sampel menurut rumus *Slovin* sebagai berikut:

$$n = \frac{N}{1 + N(\epsilon)^2}$$

Keterangan:

n = banyak sampel

N = jumlah populasi

ϵ = nilai *margin of error* atau taraf signifikansi atau tingkat kesalahan yang digunakan (Rifkhan, 2023).

Apabila jumlah keseluruhan N sebesar 444 orang, dengan nilai *margin of error* sebesar 10% maka diketahui hasil dari nilai $n = 81,6$ yang apabila dibulatkan menjadi 82. Jadi jumlah besaran sampel yang akan diteliti adalah 82 orang.

Teknik pengambilan sampel dilakukan menggunakan *propability sampling* dengan cara *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2016) metode ini dilakukan dengan mengambil sampel dengan cara random tanpa melihat kelas dari populasi tersebut.

4. Variabel Penelitian

Indra P. & Cahyaningrum (2019) menjelaskan bahwa variabel adalah suatu hal baik objek maupun subjek yang menarik minat peneliti

untuk diuji sehingga menghasilkan kesimpulan dari data yang didapatkannya. Menurut Umami (2021) variabel merupakan segala hal dalam subjek maupun objek, baik karakteristik, perilaku, atribut, perlakuan, atau hal lain yang menjadi daya tarik bagi peneliti untuk menghasilkan kesimpulan dari kegiatan analisisnya.

Dari pendapat di atas dijelaskan bahwa variabel adalah seluruh hal dalam diri masyarakat atau kawasan yang menarik perhatian peneliti dan kemudian dipelajari sehingga dapat ditarik kesimpulan.

Dalam skripsi ini peneliti menggunakan hubungan antara dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Independen

Variabel independen atau dikenal dengan sebutan variabel *predictor* adalah variabel yang memberi dampak atau yang menjadi alasan timbulnya variabel terikat (Sugiyono, 2016). Dalam skripsi ini variabel bebas adalah *Fate Series* yang dilambangkan dalam huruf X.

b. Variabel Dependen

Variabel dependen atau dikenal juga variabel *output* adalah sebuah variabel yang muncul akibat pengaruh dari variabel independen (Sugiyono, 2016). Variabel terikat dalam skripsi ini adalah minat literasi sejarah yang disimbolkan huruf Y.

5. Instrumen Penelitian

Widiana, dkk. (2020) mendefinisikan Instrumen sebagai alat yang ditata dan dirangkai sesuai pedoman dengan berlandaskan teori yang nantinya peneliti pakai untuk pengumpulan data sesuai keinginannya. Dari pendapat tersebut diketahui bahwa instrumen penelitian adalah sekumpulan pertanyaan atau pernyataan yang disusun peneliti secara runtut mengikuti indikator yang telah ditentukan.

Tabel 1 Instrumen Pertanyaan Variabel X

Variabel x	Indikator Penelitian	Pertanyaan
<i>Fate Series</i> (Teori AIDA) (perhatian)	X1 <i>Attention</i> (perhatian)	1. Saya mengetahui <i>fate series</i> melalui media sosial. 2. Saya mengetahui <i>fate series</i> melalui situs pencarian 3. Saya mengetahui <i>fate series</i> melalui orang lain
	X2 <i>Interest</i> (ketertarikan)	1. Saya tertarik karena alur cerita <i>fate</i> yang menarik. 2. Saya tertarik karena kisah dan tokoh-tokoh sejarah yang terdapat dalam <i>fate series</i> . 3. Saya tertarik karena visual karakter yang disajikan.

	X3 <i>Desire (Minat)</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Saya berminat terhadap <i>fate series</i> setelah memainkan gamenya.2. Saya berminat terhadap <i>fate series</i> setelah membaca manganya.3. Saya berminat <i>fate series</i> setelah menonton animenya.4. Saya berminat terhadap <i>fate series</i> setelah membaca novelnya.
	X4 <i>Action (Tindakan)</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Setelah mengenal <i>fate series</i>, saya menjadi lebih tertarik mencari informasi tentangnya.2. Saya sering membagikan informasi tentang <i>fate series</i> melalui media sosial.

Tabel 2 Instrumen Pertanyaan Variabel Y

Variabel y	Indikator penelitian	Pertanyaan
Minat literasi sejarah (Teori <i>Seven Pillars</i>)	Y1 <i>Identity</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ketika saya mencari informasi tentang sejarah dalam <i>fate series</i>, saya akan memilah topik yang akan dicari. 2. Saya mencari informasi terkait sejarah dalam <i>fate series</i> karena Kebutuhan informasi. 3. Sebelum mencari, saya sudah memiliki informasi dasar tentang informasi tersebut.
	Y2 <i>Scope</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya mampu mengidentifikasi perbedaan antara informasi sejarah dalam <i>fate</i> dengan informasi asli. 2. Saya mencari informasi sejarah yang terdapat dalam <i>fate series</i> di media sosial. 3. Saya mencari informasi sejarah yang terdapat dalam <i>fate series</i> di mesin pencarian.

		<ol style="list-style-type: none"> 4. Saya mencari informasi sejarah yang terdapat dalam <i>fate series</i> di perpustakaan. 5. Saya mencari informasi sejarah dalam bentuk buku. 6. Saya mencari informasi sejarah dalam bentuk postingan media sosial. 7. Saya mencari informasi sejarah dalam bentuk artikel <i>website</i>.
	<p>Y3 <i>Plan</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya memilah pertanyaan sebelum mencari informasi yang dibutuhkan. 2. Saya menyusun kata kunci yang sesuai guna melakukan pencarian informasi.

	Y4 <i>Gather</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Saya tergabung dalam komunitas atau mengikuti akun tentang <i>Fate Series</i> untuk mendapatkan informasi.2. Saya mendapatkan informasi yang saya butuhkan dalam komunitas.3. Di dalam komunitas saya sering bertukar informasi tentang <i>fate series</i>.
	Y5 <i>Evaluate</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Saya membandingkan informasi yang telah saya dapatkan dengan informasi sejarah yang tersaji dalam <i>fate series</i>.2. Informasi yang saya dapatkan sesuai dengan informasi yang saya cari.

	Y6 <i>Manage</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya mampu mengelola informasi yang saya dapatkan dengan baik. 2. Saya mampu mempertanggung jawabkan ketika mengambil referensi informasi dari suatu media (contohnya: menyertakan sumber kutipan).
	Y7 <i>Present</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dari hasil informasi yang saya dapat, saya mempublikasikannya dalam media sosial. 2. Dari hasil informasi yang didapat, saya membagikannya dalam bentuk video atau artikel.

Rasio pengukuran data yang diperlukan guna menyusun instrumen penelitian adalah Skala *Likert*. Sugiyono, (2016) menjelaskan bahwa Skala *Likert* adalah skala yang dimanfaatkan dalam mengetahui sebuah kejadian sosial melalui pengukuran personalitas, opini, serta tanggapan individu atau suatu kelompok. Respons setiap item dalam skala *Likert* bermacam-macam, dimulai dari sangat positif hingga sangat negatif atau sangat setuju hingga sangat tidak setuju. Skala *Likert* menggunakan jawaban instrumen dimulai dari Sangat setuju dengan skor pertanyaan 4, hingga jawaban sangat tidak setuju dengan skor pertanyaan 1.

Tabel 3 Skor Pertanyaan Instrumen Penelitian

No	Jawaban Instrumen	Kode pertanyaan	Skor pertanyaan
1.	Sangat setuju	SS	4
2.	Setuju	S	3
3.	Tidak setuju	TS	2
4.	Sangat tidak setuju	STS	1

6. Teknik Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian ilmiah perlu adanya teknik pengambilan data untuk mendapatkan informasi atau data yang peneliti butuhkan. Menurut Ramdhan (2021) metode pengumpulan data merupakan cara atau teknik yang peneliti pakai dalam mengumpulkan data-data. Dalam skripsi ini, penelitian dilakukan menggunakan tiga metode yaitu kuesioner/angket, dokumentasi dan observasi.

a. Kuesioner (Angket)

Kuesioner merupakan cara pengumpulan data berisi sekumpulan pertanyaan yang telah disusun, kemudian disebar supaya dijawab oleh responden terpilih (Sugiyono, 2016) . Penyusunan kuesioner perlu dilakukan secara sistematis dan konkret mengikuti indikator yang telah peneliti tentukan.

Dalam penelitian kuantitatif ini, peneliti membuat kuesioner melalui media *online* yaitu *Google* Formulir dan disebar ke komunitas yang tergabung di *Whatsapp* dan *Telegram*. Hal itu dikarenakan sampel dari populasi *fandom fate series* lebih banyak berinteraksi di dunia maya melalui media sosial.

b. Observasi

Ni'matuzahroh & Prasetyaningrum (2018) menyatakan bahwa observasi berfokus dalam penilaian terhadap suatu masalah dengan melakukan riset terhadap suatu individu dalam hal karakteristik dalam suatu kondisi tertentu. Melalui pendapat tersebut, diketahui bahwa observasi merupakan kegiatan pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap suatu individu atau objek guna mendapatkan informasi yang diperlukan.

Observasi dilaksanakan pada tanggal 4-10 Mei 2024 dengan melakukan pengamatan postingan-postingan terkait informasi sejarah dalam akun-akun penggemar *fate series*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono adalah kegiatan yang dilakukan dalam suatu penelitian dengan menyimpan berbagai kegiatan dalam penelitian yang berisi proses dan hasil penelitian melalui pengambilan gambar, serta dokumentasi (Apriyanti, Lorita, & Yusuarsono, 2019).

Dalam penelitian ini dokumentasi dilakukan dengan mengambil data berupa gambar informasi terkait sejarah dalam *fate series*, serta pengambilan gambar sebagai referensi dengan mencantumkan sumber asal.

7. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

a. Uji Validitas

Riyanto & Putera (2022) mendefinisikan validitas sebagai sebuah parameter pengujian instrumen penelitian, apakah instrumen tersebut valid ataukah tidak. Pengujian validitas dilakukan dengan rumus korelasi *product moment* atau korelasi *person*.

$$r = \frac{N \cdot \sum xy - (\sum x) (\sum y)}{\sqrt{\{N \cdot \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{N \cdot \sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Keterangan:

r = hasil koefisien korelasi

N = subjek penelitian

$\sum xy$ = hasil perkalian poin soal dan poin keseluruhan

$\sum x$ = hasil poin soal

$\sum y$ = hasil poin keseluruhan

$\sum x^2$ = hasil kuadrat poin soal

$\sum y^2$ = hasil kuadrat poin keseluruhan.

Solikhah & Amyati (2022) berpendapat bahwa alasan pengujian validitas dilakukan guna mengetahui apakah instrumen yang diajukan dapat dinyatakan valid ataukah tidak, yang mengacu pada butir-butir pertanyaan dalam suatu kuesioner. Selain menggunakan rumus korelasi *person*, pengujian dapat dilakukan memakai aplikasi *IBM SPSS Statistics 25*.

Sebelum melakukan pengujian prasyarat dan hipotesis peneliti mengambil sekitar 20 sampel untuk dilakukan uji coba validitas. Hal ini berdasarkan pendapat Santoso & Madiistriyanto (2021) bahwa setiap instrumen penelitian yang telah selesai disusun harus diuji coba pada sejumlah responden di mana lazimnya sekitar 10-20 responden. Supardi juga berpendapat bahwa sampel uji coba instrumen idealnya minimal 20 responden. Hal itu dikarenakan semakin besar sampel uji coba maka semakin baik (Nurhasanah, 2023). Pengambilan sampel tersebut dimaksudkan supaya diperoleh hasil nilai valid dan reliabel.

Berdasarkan jumlah responden serta taraf signifikan sebesar 5% atau 0,05 diketahui nilai *r* tabel product moment sebesar 0,444. Kriteria untuk pengujian validitas instrumen penelitian dinyatakan sebagai berikut:

- Jika hasil pengujian *r* hitung $>$ *r* tabel atau hasil signifikan dibawah nilai taraf signifikan, instrumen dikatakan sah.

- Jika hasil pengujian r hitung $<$ r tabel atau hasil signifikan diatas nilai taraf signifikan, instrumen dikatakan tidak sah (Darma, 2021).

b. Uji Reliabilitas

Wulandari dkk. (2023) menjelaskan bahwa guna mengetahui data tersebut dinyatakan stabil serta konsisten diperlukan sebuah uji coba instrumen dari suatu definisi operasional. Dalam hal tersebut dilakukan pengujian reliabilitas guna mengetahui kekonkretan butir-butir pertanyaan dalam suatu variabel menggunakan statistik. Data dapat dikatakan reliabel apabila setiap butir pertanyaan dalam indikator variabel stabil atau konstan.

Pengujian reliabilitas dapat menggunakan rumus *Alpha Cronbach* ataupun menggunakan *IBM SPSS Statistics 25*.

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left(1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right)$$

Keterangan:

n = banyaknya soal instrumen

$\sum S_i^2$ = besaran varian butir soal

$\sum S_t^2$ = besaran varian skor total (Yusrizal, 2016).

Pengujian reliabilitas dilakukan dengan melakukan perbandingan antara hasil nilai *Cronbach's alpha* dengan nilai taraf signifikan, yang dalam hal ini peneliti mengambil nilai taraf signifikan

sebesar 0,6. Tata cara melakukan pengujian *Cronbach's alpha* sebagai berikut:

- Apabila hasil perhitungan *Cronbach's alpha* > taraf signifikansi, alat instrumen dikatakan konkret.
- Apabila hasil perhitungan *Cronbach's alpha* < taraf signifikan, alat instrumen dikatakan tidak konkret (Darma, 2021).

8. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan mengelompokkan data mengikuti variabel serta jenis responden, menyusun tabulasi data menyesuaikan variabel dan keseluruhan responden, menyajikan hasil data seluruh variabel yang diteliti, melakukan perhitungan guna memecahkan rumusan masalah, serta membuat perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah dikemukakan (Sugiyono, 2016).

Metode analisis data yang diajukan adalah teknik analisis statistik deskriptif dengan memanfaatkan program *IBM SPSS Statistics 25*. Pengujian analisis data dibagi dalam tiga kategori.

- a. Pertama uji validitas dan Reliabilitas untuk mengetahui kevalidan dan kekonkretan data penelitian.
- b. Kedua adalah uji prasyarat yang dikerjakan menggunakan uji normalitas dan uji linearitas. Pengujian dilaksanakan guna mengetahui nilai berdistribusi normal serta guna memahami hubungan linear variabel.

- c. Ketiga adalah uji hipotesis dengan memakai rumus korelasi *pearson* dan analisis regresi. Kedua pengujian tersebut digunakan untuk menganalisis sifat serta mengetahui seberapa kuat hubungan antara variabel X dengan variabel Y.