

BAB 3

METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang mengacu pada metode analisis yang menggunakan perangkat kuantitatif seperti model matematika, model statistik, dan ekonometrika. Hasil analisis disajikan dalam bentuk numerik dan selanjutnya dijelaskan dan diinterpretasikan secara deskriptif (Eriyanto, 2011).

Menurut Kriyantono (2014), penelitian kuantitatif mengacu pada jenis penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran atau penjelasan tentang suatu masalah dengan maksud untuk menggeneralisasi hasil, dan penelitian kuantitatif lebih berfokus pada luasnya data daripada analisis yang mendalam. Peneliti memprioritaskan pengumpulan data yang luas untuk memastikan bahwa itu mewakili seluruh populasi.

Dalam penelitian kuantitatif, objektivitas sangat penting, dan peneliti harus tetap terlepas dari data. Artinya, peneliti tidak boleh sembarangan menetapkan batasan konseptual atau alat ukur. Sebaliknya, peneliti perlu memastikan objektivitas dengan menguji apakah batasan konseptual dan alat ukur memenuhi prinsip reliabilitas dan validitas (Kriyantono, 2014).

Dengan kata lain, peneliti berusaha untuk mempersempit konsep atau variabel yang diteliti dengan mengendalikan setting penelitian dan menggunakan desain penelitian yang sistematis dan terstruktur sehingga desain penelitian harus ditetapkan sebelum dimulainya penelitian. Untuk menjaga objektivitas dalam analisis data, peneliti perlu menahan diri untuk tidak memasukkan interpretasi subjektif. Karena itu, uji statistik digunakan untuk menganalisis data.

Menurut Kriyantono (2014), penelitian kuantitatif umumnya memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Hubungan Peneliti-Subjek: Jauh. Peneliti mengadopsi sikap objektif dengan mempertimbangkan realitas sebagai sesuatu yang terpisah dan eksternal, yang memerlukan tingkat jarak tertentu dari materi pelajaran untuk mempertahankan objektivitas.
2. Tujuan Penelitian dan Pengujian Hipotesis: Tujuan utamanya adalah untuk menguji teori atau hipotesis, baik mendukung atau menyangkalnya. Data berfungsi sebagai sarana untuk mengkonfirmasi teori, dan dalam kasus penolakan hipotesis,

peneliti biasanya menyelidiki masalah potensial seperti teknik pengambilan sampel, definisi operasional, atau instrumen yang tidak valid (mis. Kuesioner) sebelum benar-benar menolak hipotesis atau teori.

3. Generalisasi: Penelitian harus berusaha untuk menggeneralisasi, diperlukan sampel yang representatif dari seluruh populasi dan penggunaan konsep dan alat pengukuran yang valid dan dapat diandalkan.
4. Prosedur Rasional-Empiris: Penelitian didasarkan pada konsep atau teori yang mendasarinya, berfungsi sebagai landasan untuk divalidasi atau dibuktikan dengan data yang dikumpulkan selama proses penelitian.

3.2. Tipe dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dan menggunakan metode penelitian analisis isi. Penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena yang sedang ada atau terjadi di masa lalu. Analisis Isi melibatkan pemeriksaan komprehensif informasi dalam bentuk tertulis, seperti media cetak, dan melibatkan penataannya ke dalam kategori untuk dijadikan landasan untuk menggambarkan fenomena tertentu (Machmud, 2018).

3.3. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada analisis film animasi “My Hero Academia: Heroes Rising” yang disutradarai oleh Kohei Horikoshi yang berdurasi 104 menit, yang dirilis pada tahun 2019. Film ini merupakan bagian dari franchise My Hero Academia yang lebih besar, yang awalnya adalah seri manga karya Kohei Horikoshi dan telah diadaptasi menjadi seri anime populer. Meskipun film ini menampilkan karakter-karakter yang berasal dari seri anime, ceritanya merupakan lanjutan dari arc Meta Liberation Army yang sebelumnya ditampilkan dalam seri tersebut.

Film ini dipilih sebagai objek penelitian karena menawarkan narasi yang lebih padat dan pengembangan karakter yang lebih intensif dibandingkan dengan episode reguler seri anime. Sebagai karya mandiri dalam franchise, film ini memungkinkan analisis mendalam tentang konsep kepahlawanan dalam konteks yang lebih fokus. Penelitian ini akan berfokus pada konten film, namun akan merujuk pada konteks yang lebih luas dari franchise My Hero Academia ketika relevan untuk pemahaman yang lebih komprehensif.

Penelitian ini menggunakan dua jenis data yaitu data primer dan data sekunder. Data primer terdiri dari materi audio visual yang diperoleh langsung dari film animasi “My Hero Academia: Heroes Rising”, yang memungkinkan eksplorasi keterkaitan antara subjek penelitian dengan kepahlawanan yang disampaikan dalam animasi tersebut. Data sekunder, di sisi lain, berfungsi sebagai informasi pendukung yang berasal dari sumber seperti jurnal, buku, artikel, dan penelitian sebelumnya dengan tema serupa, yang semuanya berkontribusi untuk mendukung data primer.

3.4. Kategori

Teori yang digunakan dalam penelitian ini didasarkan pada teori kepahlawanan dari Elaine L. Kinsella (2015). Namun, peneliti memilih untuk tidak menggunakan teori tersebut secara keseluruhan. Beberapa unsur tidak digunakan karena menurut peneliti aspek-aspek tersebut kurang kuat dalam film My Hero Academia dan tidak sesuai dengan maksud dari peneliti.

Penelitian tersebut bertujuan untuk mengidentifikasi karakteristik umum yang terkait dengan pahlawan dengan meminta responden untuk membuat daftar fitur pahlawan dalam kategori yang terbuka. Hasil temuan ini dikategorikan dan kategori yang paling sering disebutkan digunakan dalam analisis selanjutnya.

Penelitian ini berhipotesis bahwa fitur pahlawan tertentu akan lebih sering disebutkan (sentral) daripada yang lain (periferal). Sebanyak 365 partisipan berkontribusi dalam penelitian ini, menghasilkan 26 ciri-ciri pahlawan yang berbeda yang diidentifikasi dari kumpulan awal sebanyak 657 contoh. Karakteristik yang paling sering disebut termasuk keberanian, tidak takut, tidak mementingkan diri sendiri, rela berkorban, kejujuran, kekuatan, dan integritas moral. Sifat-sifat ini selaras dengan tokoh-tokoh kepahlawanan yang digambarkan dalam mitologi Yunani, terutama yang menekankan karakter seperti keberanian dan rela berkorban. Temuan ini menunjukkan bahwa mendefinisikan pahlawan semata-mata berdasarkan kemampuan luar biasa dan kapasitas mereka untuk menginspirasi orang lain, seperti yang diusulkan oleh Sullivan & Venter (2005), dapat mengabaikan karakteristik utama seperti keberanian, tidak mementingkan diri sendiri, dan integritas moral, yang tidak terpisahkan dari persepsi umum tentang pahlawan.

Penelitian ini mengadopsi kerangka konseptual kepahlawanan yang dikembangkan oleh Kinsella et al. (2015) dalam studi mereka "Zeroing in on Heroes: A Prototype Analysis of Hero Features". Namun, untuk memenuhi tujuan spesifik penelitian ini dan

mengakomodasi karakteristik unik dari medium anime, beberapa modifikasi dan reduksi terhadap elemen-elemen kepahlawanan asli telah dilakukan.

Kinsella et al. (2015) mengidentifikasi serangkaian fitur sentral kepahlawanan, termasuk Brave, Moral integrity, Courageous, Protect, Conviction, Honest, Altruistic, Self-sacrifice, Selfless, Determined, Saves, Inspiration, dan Helpful. Dalam konteks penelitian ini, beberapa elemen tersebut direduksi atau digabungkan berdasarkan pertimbangan berikut:

1. Relevansi Kontekstual dan Redundansi Konseptual: Elemen-elemen seperti "Brave" dan "Courageous", serta "Self-sacrifice", "Altruistic", dan "Selfless" menunjukkan tumpang tindih konseptual yang signifikan dalam konteks narasi anime. Untuk meningkatkan kejelasan analisis, elemen "Brave" dipertahankan, sementara "Courageous" direduksi. Demikian pula, "Self-sacrifice" dipertahankan sebagai representasi dari kelompok konsep yang terkait dengan pengorbanan diri.
2. Fokus Penelitian dan Kesesuaian dengan Genre: Elemen-elemen "Moral Integrity" dan "Honest" direduksi dari analisis karena tidak adanya representasi visual atau dialog dalam scene yang eksplisit dalam konteks anime superhero "My Hero Academia: Heroes Rising". Keputusan ini memungkinkan penelitian untuk lebih fokus pada aspek-aspek kepahlawanan yang lebih mudah diobservasi dan lebih relevan dengan genre superhero anime.
3. Keterbatasan Medium: Mengingat karakteristik visual dari anime, beberapa elemen kepahlawanan mungkin sulit diobservasi secara konsisten. Reduksi elemen-elemen ini meningkatkan reliabilitas pengkodean dan analisis dengan berfokus pada fitur-fitur yang dapat diidentifikasi secara jelas dalam medium visual anime.

Setelah proses reduksi, kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini berfokus pada delapan elemen kepahlawanan: Courageous, Protect, Conviction, Self-sacrifice, Determined, Saves, Inspiration, dan Helpful. Reduksi ini memungkinkan analisis yang lebih fokus dan kontekstual, sejalan dengan tujuan penelitian untuk memahami representasi kepahlawanan spesifik dalam "My Hero Academia: Heroes Rising".

Reduksi elemen-elemen kepahlawanan ini memiliki beberapa implikasi penting bagi penelitian:

1. Peningkatan Validitas Internal: Dengan memfokuskan pada elemen-elemen yang dapat diobservasi secara konsisten dalam medium anime, validitas internal

penelitian meningkat. Hal ini memungkinkan analisis yang lebih andal dan konsisten.

2. Fokus Analisis: Reduksi elemen memungkinkan analisis yang lebih mendalam pada aspek-aspek kepahlawanan yang paling menonjol dalam "My Hero Academia: Heroes Rising", meningkatkan kedalaman dan ketajaman analisis.
3. Kontribusi Teoritis: Modifikasi kerangka Kinsella et al. (2015) untuk konteks anime superhero berkontribusi pada pemahaman yang lebih luas tentang representasi kepahlawanan dalam media visual Jepang kontemporer.
4. Keterbatasan: Meskipun reduksi ini meningkatkan fokus analisis, hal ini juga dapat membatasi generalisasi temuan ke konteks yang lebih luas. Namun, trade-off ini dianggap dapat diterima mengingat tujuan spesifik penelitian untuk menganalisis representasi kepahlawanan dalam konteks anime superhero Jepang.

Sehingga, modifikasi dan reduksi elemen kepahlawanan dari kerangka Kinsella et al. (2015) memungkinkan pendekatan yang lebih terfokus dan kontekstual dalam menganalisis representasi kepahlawanan dalam "My Hero Academia: Heroes Rising". Pendekatan ini tidak hanya meningkatkan validitas dan reliabilitas penelitian, tetapi juga berkontribusi pada pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana konsep kepahlawanan diartikulasikan dalam medium anime superhero.

Dalam penelitian ini, data yang dihasilkan dibagi berdasarkan kategori yang telah ditentukan oleh peneliti. Tujuan dari kategorisasi ini adalah untuk membantu peneliti dalam menjawab permasalahan penelitian. Kategori-kategori tersebut diuraikan sebagai berikut:

Tabel 3.1
Tabel Kategori

Kategori	Definisi	Contoh
Berani	Pahlawan menunjukkan sifat keberanian. Entah itu bertindak ke dalam situasi berbahaya tanpa ragu-ragu untuk menyelamatkan orang lain.	Deku menghadapi tantangan tanpa rasa takut dan melindungi teman-temannya dengan keberanian yang tak tergoyahkan.
Pelindung	Seorang pahlawan menggunakan kekuatannya untuk melindungi orang lain dari bahaya, sering kali menempatkan diri mereka di garis depan untuk memastikan keselamatan orang lain.	Bakugo menggunakan kekuatan eksplosifnya untuk melindungi teman-teman sekelasnya dan memastikan keselamatan mereka.

Keyakinan	Keyakinan adalah kepercayaan yang tetap atau kuat; suatu keharusan pikiran atau keyakinan yang tak tergoyahkan.	Eraser Head menjunjung tinggi nilai-nilai kepahlawanan dan melindungi murid-muridnya.
Rela Berkorban	Seorang pahlawan yang bersedia menempatkan kebutuhan orang lain di atas kepentingan pribadi mereka, bahkan jika itu berarti menghadapi bahaya atau kehilangan.	Ochaco Uraraka Mengorbankan kesejahteraannya untuk membantu orang lain, mencontohkan sikap tidak mementingkan diri sendiri.
Bertekad	Seorang pahlawan yang menunjukkan ketetapan hati yang kuat dan konsistensi dalam tindakan mereka, selalu berusaha mencapai tujuan meskipun menghadapi kesulitan.	Shoto Todoroki Menunjukkan kegigihan dan tekad dalam menguasai Quirk-nya.
Penyelamat	Seorang pahlawan yang cepat tanggap dan hadir di saat-saat kritis untuk menyelamatkan orang lain dari situasi berbahaya atau mengancam nyawa.	Iida Tenya Menyelamatkan warga sipil dengan cepat dan melindungi mereka dari bahaya dengan kecepatannya yang luar biasa.
Inspiratif	Seorang pahlawan yang mampu memotivasi dan menginspirasi orang lain untuk menjadi lebih baik, mengatasi rintangan, dan menunjukkan keberanian mereka sendiri.	Kelas 1-A Saling memotivasi dan menginspirasi satu sama lain untuk mengatasi tantangan dan menyelamatkan hari.
Bermanfaat	Seorang pahlawan yang selalu siap membantu dan bekerja sama dengan orang lain untuk mencapai tujuan yang lebih besar, memastikan kesejahteraan komunitas atau kelompok.	Pahlawan Pro berkolaborasi untuk memastikan keamanan pulau dan penduduknya.

Kategori-kategori ini berasal dari teori kepahlawanan yang diusulkan oleh Elaine L. Kinsella (2015), yang mencakup sifat-sifat utama kepahlawanan. Tugas peneliti adalah mengidentifikasi adegan dan dialog dalam film *My Hero Academia* yang sesuai dengan karakteristik tersebut, dengan menggunakan film secara keseluruhan dan memilih adegan dan dialog tertentu yang sesuai dengan kriteria peneliti.

3.5. Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini membutuhkan waktu sekitar 30 hari, dan akan dilakukan di kampus Universitas Muhammadiyah Malang 3 yang terletak di Jl. Tlogomas No. 246, Kota Malang, Jawa Timur dan di Jl. Raya Sawojajar Gg. XV-B No. 19, Kota Malang, Jawa Timur. Pemilihan lokasi didasarkan pada bahwa peneliti dapat mengumpulkan data baik di kampus maupun di rumah dengan menggunakan internet, buku, dan jurnal. Keputusan ini diambil untuk memastikan bahwa data yang komprehensif dapat dikumpulkan dari Kampus Universitas Muhammadiyah Malang dan sumber lainnya.

3.6. Unit Analisis dan Satuan Ukur

Peneliti menganalisis film animasi *My Hero Academia: Heroes Rising* dengan memecahnya menjadi beberapa adegan atau scene. Scene sebagai unit analisis kemudian dianalisis keberadaan unsur kepahlawanannya. Lamanya waktu atau durasi setiap elemen kepahlawanan yang muncul diukur dalam satuan detik sebagai satuan ukur.

Dalam penelitian ini, scene dipilih sebagai unit analisis karena kesesuaiannya dengan tujuan penelitian dan ciri khas medium anime. Scene didefinisikan sebagai rangkaian shot yang terjadi dalam satu lokasi atau waktu yang sama, menggambarkan satu peristiwa atau interaksi yang utuh. Pemilihan ini memungkinkan pengamatan konsep kepahlawanan secara menyeluruh, memberikan konteks yang cukup luas namun tetap terfokus dibandingkan unit yang lebih besar seperti episode penuh atau lebih kecil seperti shot individual.

Scene memiliki keunggulan dibandingkan unit analisis lainnya karena mampu menangkap perubahan karakter dan perkembangan cerita dengan lebih efektif. Dalam konteks anime, struktur scene umumnya dirancang untuk menyampaikan ide atau perkembangan karakter yang padu, sesuai dengan kebutuhan analisis kepahlawanan. Batasan visual dan naratif yang jelas dalam scene anime juga memudahkan proses identifikasi dan pengkodean unsur-unsur kepahlawanan.

Penggunaan scene sebagai unit analisis menyediakan keseimbangan yang baik antara detail spesifik (seperti dialog dan gestur) dan konteks yang lebih luas (latar dan situasi). Hal ini memungkinkan analisis mendalam tentang bagaimana unsur kepahlawanan ditampilkan dalam berbagai situasi. Dari total 80 scene dalam film berdurasi 104 menit, 65 scene yang menampilkan unsur kepahlawanan dianalisis. Kriteria pemilihan 65 scene ini didasarkan pada keberadaan elemen kepahlawanan yang jelas, baik dalam aspek visual maupun dialog. Scene-scene yang tidak memiliki relevansi langsung dengan tema

kepahlawanan tidak dimasukkan dalam analisis untuk memastikan fokus dan efisiensi penelitian.

Penggunaan satuan durasi (dalam detik) sebagai dasar perhitungan persentase dipilih karena lebih mencerminkan intensitas dan signifikansi unsur kepahlawanan dalam film. Dibandingkan dengan frekuensi kemunculan, durasi memberikan gambaran yang lebih akurat tentang seberapa besar penekanan yang diberikan pada aspek kepahlawanan tertentu dalam narasi film.

Pemilihan scene sebagai unit analisis juga memfasilitasi identifikasi kategori kepahlawanan yang diteliti. Misalnya, scene-scene yang menampilkan karakter menghadapi tantangan besar sering kali menjadi indikator kategori 'tekad', sementara scene-scene yang menampilkan karakter menyatakan prinsip-prinsip mereka cenderung masuk dalam kategori 'keyakinan'. Pendekatan ini memungkinkan analisis yang lebih bernuansa terhadap bagaimana konsep kepahlawanan berkembang sepanjang narasi film.

3.7. Teknik Pengumpulan Data

Proses coding dilakukan oleh peneliti dan dua koder independen untuk memastikan reliabilitas. Setiap koder menganalisis scene berdasarkan panduan coding yang telah disepakati, yang mencakup definisi operasional dari setiap kategori kepahlawanan (seperti keyakinan, tekad, dll). Perbedaan interpretasi antarkoder didiskusikan dan diselesaikan melalui kesepakatan bersama.

Dalam penelitian ini, adegan-adegan atau *scene* yang menggambarkan kepahlawanan dipilih sebagai objek analisis, dan peneliti menentukan kategorisasi *scene* tersebut, yang direkam dalam *coding sheet*. Dalam penelitian analisis isi, seorang koder diharuskan untuk mengamati seluruh film dengan cermat dan mengidentifikasi setiap scene yang menggambarkan kepahlawanan, menetapkan kode tertentu ke dalam kategori yang sesuai (Eriyanto, 2011). Proses pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut:

1. Peneliti dan koder mengamati adegan dan merekam durasi setiap pengambilan gambar dalam film animasi "My Hero Academia: Heroes Rising". Dalam tabel yang disediakan oleh peneliti menjadi acuan bagi koder dan peneliti selama mengamati unsur kepahlawanan dalam film tersebut.
2. Koder dan peneliti mengidentifikasi objek penelitian dalam film animasi "My Hero Academia: Heroes Rising". Jika *scene* dalam film selaras dengan salah satu

kategori kepahlawanan yang telah ditentukan sebelumnya yang tercantum dalam tabel, koder dan peneliti menandainya di lembar kerja pengkodean.

3. Data yang dikumpulkan oleh koder dan peneliti digabungkan untuk mengidentifikasi unsur kepahlawanan, dan peneliti kemudian menarik kesimpulan berdasarkan analisis data tersebut.

3.8. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis isi kuantitatif digunakan untuk mengkaji karakteristik isi secara sistematis. Analisis kuantitatif bertujuan untuk mengidentifikasi dan menganalisis isi komunikasi secara handal dan sistematis.

Statistik deskriptif juga digunakan dalam penelitian ini. Statistik deskriptif adalah cabang statistik yang melibatkan pengumpulan data, penyajian, penentuan nilai statistik, dan pembuatan representasi visual seperti grafik atau bagan untuk memudahkan pemahaman dan interpretasi data (Subagyo, 2012). Tujuan penggunaan statistik deskriptif dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan keterbacaan dan pemahaman hasil analisis isi (Alhusin, 2013). Analisis data melibatkan analisis frekuensi kemunculan setiap kategori kepahlawanan dan analisis durasi total setiap kategori. Data kuantitatif ini kemudian diintegrasikan dengan analisis kualitatif konteks adegan untuk memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang representasi kepahlawanan dalam film.

Hasil coding diinterpretasikan dalam konteks teori kepahlawanan Kinsella et al. (2015). Pola dan tema yang muncul diidentifikasi antar kategori dan pertimbangan konteks naratif film, dengan menggunakan tabel distribusi frekuensi kemunculan kategori seperti di bawah ini:

Tabel 3.2

Tabel Distribusi Frekuensi Kemunculan Kategori

Kategori	Frekuensi	Durasi	Persentase
Berani			
Bermanfaat			
Bertekad			
Inspiratif			
Keyakinan			
Pelindung			
Penyelamat			
Rela Berkorban			

Total			
-------	--	--	--

3.9. Uji Keabsahan Data

Film "My Hero Academia: Heroes Rising" dipersiapkan untuk analisis dengan membaginya menjadi segmen-segmen berdasarkan adegan. Setiap adegan yang menampilkan elemen kepahlawanan diidentifikasi dan dicatat waktu mulai serta durasinya. Kriteria pemilihan adegan meliputi:

1. Adegan harus menampilkan karakter utama atau pendukung yang menunjukkan sifat kepahlawanan.
2. Adegan harus secara jelas menggambarkan salah satu atau lebih kategori kepahlawanan yang telah ditentukan.

Codebook dikembangkan berdasarkan kerangka teoritis Kinsella et al. (2015), dengan modifikasi untuk menyesuaikan konteks anime. Delapan kategori kepahlawanan diidentifikasi: Berani, Pelindung, Keyakinan, Rela Berkorban, Bertekad, Penyelamat, Inspiratif, dan Bermanfaat. Setiap kategori didefinisikan secara operasional, misalnya:

1. Berani: Karakter menunjukkan keberanian dalam menghadapi bahaya atau tantangan.
2. Bertekad: Karakter menunjukkan ketekunan dan tekad kuat dalam mencapai tujuan atau mengatasi rintangan.

Dalam penelitian analisis isi, orang yang membandingkan dan menilai data disebut koder. Tugas mereka mirip dengan pewawancara dalam penelitian survei (Eriyanto, 2011). Uji reliabilitas akan melibatkan dua orang sebagai pengkode. Peneliti akan bertindak sebagai pengkode pertama, sementara seorang pengkode lain akan menjadi pengkode kedua untuk membandingkan hasil analisis data. Pengkode kedua harus memenuhi beberapa syarat, antara lain: merupakan mahasiswa berasal dari jurusan Ilmu Komunikasi di Universitas Muhammadiyah Malang, Memiliki hobi menonton film atau anime, telah menyaksikan film animasi "My Hero Academia: Heroes Rising", memiliki pemahaman dasar tentang konsep kepahlawanan dan analisis isi kuantitatif, mengerti kategori yang akan digunakan, serta bersedia berpartisipasi sebagai pengkode. Berdasarkan kriteria tersebut, Rizaldi Dwi Zulhansyah terpilih sebagai pengkode kedua. Kedua pengkode akan mengisi lembar koding setelah menonton dan memahami objek penelitian secara menyeluruh. Untuk memastikan akurasi hasil penelitian, rumus Holsti akan diaplikasikan dalam perhitungan data dari kedua pengkode.

Untuk adegan yang masuk dalam multiple kategori, kategori yang paling dominan atau memiliki durasi terpanjang dipilih. Misalnya, jika suatu adegan menunjukkan Bertekad, Berani, dan Rela Berkorban, kategori dengan durasi terpanjang atau yang paling menonjol dalam konteks adegan dipilih.

Peneliti menggunakan coding sheet untuk mengukur gambaran kepahlawanan dalam film ini. Lembar koding diisi oleh peneliti dan dua koder lainnya untuk memastikan validitas data. Reliabilitas penting dalam analisis isi karena memastikan bahwa data dikumpulkan secara akurat dan independen.

Sebelum pengkodean, peneliti membuat struktur kategori dan menjelaskan konsep kepahlawanan kepada pengkode. Hal ini dilakukan untuk mencegah kesalahpahaman dan mempermudah proses pengkodean. Para koder juga dituntut untuk paham dengan film yang sedang dipelajari.

Untuk memastikan reliabilitas, peneliti dan koder melakukan uji reliabilitas. Tes dihitung menggunakan rumus Holsti. Rumus Holsti adalah ukuran statistik keandalan yang membandingkan pengkodean dari dua atau lebih koder, yaitu:

$$CR = \frac{2M}{N1 + N2}$$

- Keterangan :
- CR = Coefisien Reliability
 - M = Jumlah pernyataan yang disetujui oleh dua koder
 - N1 = Jumlah pernyataan yang dibuat oleh koder 1
 - N2 = Jumlah pernyataan yang dibuat oleh koder 2

Reliabilitas suatu sistem pengkodean dapat diukur pada skala 0 sampai 1, dimana 0 berarti tidak ada kesepakatan antara pengkode dan 1 berarti menunjukkan kesepakatan yang penuh. Holsti menetapkan ambang minimum 70% atau 0,7 untuk nilai reliabilitas. Jika nilai yang dihitung melebihi ambang ini, hasilnya dianggap dapat diandalkan. Sebaliknya, jika nilai yang dihitung turun di bawah 70%, hasilnya dianggap tidak dapat diandalkan. Untuk menganalisis lebih lanjut kesepakatan antara koder individu, rumus indeks Pi digunakan untuk memberikan penilaian terperinci, yaitu:

$$Pi = \frac{\% \text{ Kesepakatan} - \% \text{ Kesepakatan}}{1 - \% \text{ Kesepakatan}}$$

1. Pi, adalah ukuran validitas dan reliabilitas sistem pengkodean, yang dihitung dengan membagi jumlah kesepakatan antara koder dengan jumlah total pernyataan yang dikodekan. Skor Pi yang tinggi menunjukkan bahwa sistem pengkodean dapat diandalkan dan data yang dikumpulkan akurat.
2. Observed Agreement, adalah kesepakatan yang diamati berupa persentase pernyataan yang dikodekan sama oleh dua atau lebih koder. Ini dihitung dengan membagi jumlah kesepakatan dengan jumlah total pernyataan yang dikodekan. Skor persetujuan yang diamati tinggi menunjukkan bahwa koder memiliki kesepakatan yang baik satu sama lain.
3. Expected Agreement, adalah kesepakatan yang diharapkan berupa persentase pernyataan yang diharapkan dikodekan sama oleh dua atau lebih koder secara kebetulan. Ini dihitung dengan mengkuadratkan proporsi pernyataan di setiap kategori. Skor kesepakatan yang diharapkan tinggi menunjukkan bahwa kategori tersebut sangat berbeda satu sama lain.

Pada penelitian ini dilakukan uji reliabilitas dengan melibatkan koder. Lembar kode yang sudah disiapkan dengan kategorisasi yang telah ditentukan, diisi oleh koder. Selanjutnya hasil isian dari koder tersebut diolah menggunakan rumus holsti dan selanjutnya dianalisis menggunakan rumus indeks Pi.

Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, jika hasil perhitungan melebihi 70% atau 0,7 maka penelitian dapat dilanjutkan. Sebaliknya, jika hasilnya turun di bawah 70% atau 0,7, perhitungan dianggap tidak dapat diandalkan, menunjukkan kebutuhan untuk menyempurnakan kategorisasi nilai kepahlawanan.

Keterbatasan dalam proses ini meliputi subjektivitas dalam interpretasi adegan dan potensi bias budaya dalam memahami konteks *anime* Jepang. Objektivitas dijaga melalui penggunaan definisi operasional yang jelas, proses inter-coder reliability, dan diskusi rutin antar peneliti untuk memastikan konsistensi interpretasi. Proses ini memastikan analisis yang sistematis dan transparan terhadap representasi kepahlawanan dalam "*My Hero Academia: Heroes Rising*", memungkinkan pemahaman mendalam tentang bagaimana konsep kepahlawanan diartikulasikan dalam konteks anime superhero kontemporer.