

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Penelitian kualitatif menurut Basrowi Sadikin adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur prosedur statistik atau dengan cara kuantifikasi lainnya (Wibowo 2013:34). Penelitian dengan pendekatan kualitatif pada umumnya menekankan analisis proses yang berkaitan dengan dinamika hubungan antar fenomena yang diamati. Penelitian kualitatif tidak berarti tanpa dukungan dari data kuantitatif, tetapi lebih ditekankan pada kedalaman berpikir formal dari peneliti dalam menjawab permasalahan yang dihadapi (Kisworo, Sofana, 2017:68).

Sedangkan untuk menganalisis isi media, peneliti menggunakan analisis semiotika Roland Barthes. Penelitian semiotika komunikasi bertujuan untuk menafsirkan pesan yang berupa tanda, baik verbal maupun nonverbal. Semiotika memaknai pesan-pesan komunikasi yang tersebar dalam bentuk dan jenisnya masing-masing dalam penelitian ini khususnya adalah konten yang dibuat oleh *streamer*. Roland Barthes menekankan penandaan dalam tataran denotatif dan konotatif. Barthes juga melihat aspek lain dari penandaan, yaitu mitos (Vera, 2015:27).

Konotasi adalah istilah yang digunakan Barthes untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua. Hal ini menggambarkan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca serta nilai-nilai dari kebudayaannya. Konotasi mempunyai makna yang subjektif atau paling tidak intersubjektif. Dengan kata lain, denotasi adalah apa yang digambarkan tanda terhadap sebuah objek, sedangkan makna konotasi adalah bagaimana cara menggambarkannya. Mitos adalah bagaimana kebudayaan menjelaskan atau memahami beberapa aspek tentang realitas atau gejala alam. Mitos merupakan produk kelas sosial yang sudah mempunyai suatu dominasi, mitos pada penelitian ini adalah femininitas dan maskulinitas (Wibowo, 2013:213).

3.2. Paradigma Penelitian

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma kritis, teori kritis merupakan teori-teori yang secara terbuka mendukung nilai-nilai tertentu dan menggunakan nilai-nilai ini untuk mengevaluasi dan mengkritik status quo,

menyediakan cara-cara pengganti untuk menafsirkan peran sosial media massa (Baran dan Davis, 2010:252).

Paradigma kritis memiliki tiga keistimewaan pokok; pertama tradisi kritik mencoba memahami sistem yang sudah dianggap benar, struktur kekuatan, dan keyakinan atau ideologi yang mendominasi masyarakat dengan pandangan tertentu dimana minat-minat disajikan oleh struktur-struktur kekuatan tersebut, kedua para ahli teori kritik pada umumnya tertarik dengan membuka kondisi sosial yang menindas dan rangkaian kekuatan untuk mempromosikan emansipasi atau masyarakat yang lebih bebas dan lebih berkecukupan, ketiga menciptakan kesadaran untuk menggabungkan teori dan tindakan (Littlejohn dan Foss, 2009:68-69).

3.3. Peran Peneliti

Sugiono (2012:223) menegaskan bahwa dalam penelitian kualitatif yang menjadi instrumen atas alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus divalidasi seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan. Validasi terhadap peneliti meliputi validasi terhadap pemahaman metode penelitian kualitatif, penguasaan wawasan terhadap bidang yang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki objek penelitian, baik secara akademis maupun logistiknya. Peran peneliti untuk menganalisis isi media dalam semiotika adalah sebagai alat yang berfungsi menetapkan fokus penelitian, memilih unit penelitian sebagai sumber data, mengumpulkan data, menilai kualitas data, menafsirkan data dan membuat kesimpulan sendiri atas temuannya.

3.4. Unit Analisis

Unit Analisis dalam penelitian ini adalah konten dari streamer, peneliti mengambil 3 akun untuk dijadikan unit penelitian yaitu akun *Twitch* 'sheevergaming', 'PurgeGamers', dan 'febbydoto', khususnya pada bagian halaman profil (homepage) dan konten video streaming. Untuk halaman profil peneliti fokus melihat pada dekorasi halaman dan pesan teks yang ditampilkan pemilik akun (*streamer*), sedangkan untuk konten video peneliti melihat pesan yang ditunjukkan pemilik akun selama *streaming*. Peneliti mengamati dan menganalisis pesan verbal dan nonverbalnya.

Tabel 3.1. Unit Analisis.

<i>Homepage</i>	<i>Video live stream</i>
 <p>The screenshot shows a Twitch channel homepage for 'Sheever'. It features a grid of social media links (Twitter, YouTube, Instagram, Facebook), a 'SUB HYPE' section, a 'MAIL!' section with a red envelope icon, and a 'Stream Highlights' section. The layout is clean and organized with various icons and text elements.</p>	 <p>The screenshot shows a Twitch live stream interface. It displays a grid of game thumbnails, a central video player showing a streamer, and various chat and interaction elements. The interface is dark-themed and includes a timer showing '7.22h'.</p>

(Sumber: twitch/sheevergaming olahan peneliti)

3.5. Sumber Data.

Sumber data adalah subjek darimana data dapat diperoleh (Guiraud, 1975 dalam Denzin dan Lincon 2009:618). Pada penelitian ini terdapat 2 data primer dan sekunder sebagai berikut:

A. Data Primer

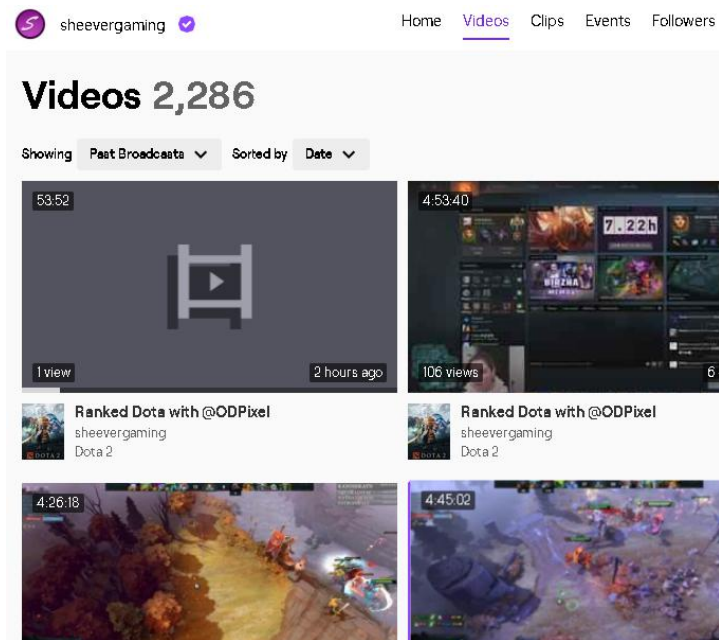
Data primer dalam penelitian ini adalah konten video *live streaming*.

B. Data Sekunder

Data Sekunder dalam penelitian ini adalah literatur buku, jurnal, dan website yang dijadikan acuan atau landasan teori untuk mengartikan tanda-tanda yang dianalisis dengan metode semiotika, karena pemahaman tanda memerlukan pengetahuan yang tidak sedikit.

3.6. Teknik Pengumpulan Data

Video live streaming didapatkan dengan cara mengunduh *history past broadcast* pada profil *streamer* yang akan dijadikan objek penelitian. Kemudian video tersebut diklasifikasikan (mengambil potongan konten video yang dibutuhkan dan mencatat *time stamp*) sesuai dengan kebutuhan analisis semiotika Roland Barthes.



(Sumber: Twitch.tv/sheevergaming, olahan peneliti)

Gambar 3.1. Menu *past broadcast* untuk mengunduh video

3.7. Teknik Analisis Data

Teknik dalam menganalisis data pada penelitian ini menggunakan analisis semiotika Roland Barthes, yang menggunakan penekanan pada pemaknaan dari suatu sistem tanda melalui sistem pemaknaan tingkat pertama (denotasi), selanjutnya ke sistem pemaknaan tingkat kedua (konotasi) dan yang terakhir berupa pengungkapan mitos dari tanda-tanda (Wibowo, 2013:39)

Tahapan-tahapan dalam proses analisisnya adalah sebagai berikut:

- a. Menentukan model semiotika yaitu milik Roland Barthes.
- b. Mengunduh *history past broadcast* pada profil *streamer* kemudian mengklarifikasikan dengan mengambil *scene* video pada *time stamp* yang dibutuhkan dan *screenshot* gambar yang dibutuhkan untuk dijadikan elemen-elemen pada model semiotika Roland Barthes.
- c. Proses pemaknaan denotasi, konotasi, dan mitos pada elemen-elemen hasil klarifikasi unit penelitian.
- d. Menarik kesimpulan dengan menguraikan tentang analisis dan pembahasan sesuai dengan fokus dan tujuan penelitian.

3.8. Keabsahan Data

Untuk menetapkan keabsahan data, diperlukan teknik pemeriksaan. Keabsahan data dalam penelitian ini menyangkut validitas dan realibilitas sebagai tolak ukur penelitian kualitatif. Dalam penelitian ini, tingkat keabsahan atau kepercayaan data terhadap hasil penelitian yang diperoleh peneliti terletak pada pemilihan subjek penelitian yaitu konten *Twitch* yang telah diklasifikasikan.

Peneliti merupakan instrumen utama dalam penelitian ini, sehingga tingkat keabsahan penelitian ini juga dapat dilihat dari proses peneliti dalam mengumpulkan data. Semakin lama peneliti terlibat dalam proses pengumpulan data, akan semakin memungkinkan meningkatnya derajat kepercayaan data yang dikumpulkan (Bungin dalam Wibowo, 2013:202).

Untuk menentukan validitas data juga digunakan triangulasi yaitu menganalisis jawaban subjek dengan meneliti kebenarannya dengan data empiris (sumber data lainnya) yang tersedia. Disini jawaban subjek dikaji ulang dengan sejumlah dokumen yang ada. Menurut Dwidjowinoto sebagaimana dikutip Kriyantono, ada beberapa macam triangulasi, peneliti menggunakan Triangulasi Teori yaitu triangulasi yang memanfaatkan dua atau lebih teori untuk diadu atau dipadu (Wibowo 2013:38).

“Halaman Ini Sengaja Dikosongkan”