



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian adalah kualitatif deskriptif. Penelitian deskriptif itu sendiri merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan sesuatu dengan lengkap mengenai lingkungan. Dengan begitu, peneliti dapat membuat suatu deskriptif, menjelaskan suatu hal sesuai dengan gambaran, data, faktual dan berdasarkan dengan fakta-fakta yang nyata terkait yang diteliti oleh peneliti.

Menurut (Meleong, 2005, h. 31) penelitian kuantitatif menjelaskan, meramahkan dan atau mengontrol fenomena melalui pengumpulan data terfokus dari data numerik, sedangkan penelitian kualitatif memahami fenomena sosial melalui gambaran holistik dan memperbanyak pemahaman secara mendalam.

Penelitian kualitatif menekankan untuk seorang peneliti melakukan adanya sebuah pendekatan dengan orang-orang untuk dapat memahami situasi terhadap sebuah penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Pendekatan dilakukan untuk peneliti mendapatkan pemahaman serta kejelasan mengenai adanya realitas dari kehidupan nyata.

Menurut Halmon (Moleong, 2004, h. 49) paradigma merupakan cara yang mendasar untuk memahami, berfikir menilai, dan melakukan yang berkaitan dengan sesuatu yang khusus tentang realitas.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan paradigma Konstruktivisme yang menganggap suatu realitas bersifat apa adanya, membuat suatu pernyataan yang baru atau konstruksi baru serta memberikan solusi dari realitas yang ada.

### **3.2 Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian studi kasus untuk dapat mengungkapkan fenomena yang terjadi. Metode ini menggunakan berbagai macam sumber data yang kemudian dapat digunakan untuk meneliti, menguraikan serta menjelaskan dari berbagai aspek seperti individu, kelompok organisasi ataupun suatu program secara sistematis (Kriyantono, 2010, h. 65)

Metode ini sangat membantu penelitian deskriptif untuk mengungkapkan berbagai hal fenomena yang terjadi, karena studi kasus deskriptif sebagai suatu detail dari topik yang akan diteliti (Kriyantono, 2010, h. 66)

Pendapat lain, menurut (Yin, 2003, h. 13) studi kasus memfokuskan suatu fenomena yang akan diteliti secara intensif dengan cara melihat kondisi-kondisi yang kontekstual dan khusus. Penelitian ini menggunakan studi kasus akan membutuhkan

berbagai sumber yang digunakan sebagai bukti dalam melakukan proses investigasi dalam suatu fenomena dan berada dalam konteks kehidupan nyata.

Studi kasus mempunyai tujuan yang di muat oleh (Narbuko & Achmadi, 2007, h. 46) yaitu untuk mempelajari secara intensif mengenai sebuah latar belakang yang dialami saat ini dan juga lingkungan dari seorang individu atau sebuah unit sosial, kelompok ataupun masyarakat.

Studi kasus menuntut peneliti untuk mendapatkan data sebanyak-banyaknya untuk membahas mengenai suatu hal seperti kehidupan individu, kelompok, organisasi dan sebagainya. Peneliti memilih studi kasus ini karena peneliti ingin melihat bagaimana seorang gamer berbicara atau berinteraksi melalui media sosial Youtube serta dalam kehidupan sehari-harinya.

### **3.3 Key Informan dan Informan**

Dalam penelitian kualitatif, bahwa peneliti dapat dengan bebas untuk memilih anggota yang memiliki data kuat dan dapat dengan mudah diperoleh oleh peneliti. (Kriyantono, 2010, h. 160)

Dalam penelitian penelitian ini yang menjadi informan pertama adalah Reza Oktovian yang sebagai Youtuber Gaming Indonesia yang memiliki subscribers terbanyak, informan kedua yang datang dari gamers Diwantara Anugrah Putra (Tara Arts Game Indonesia), dan informan ketiga yaitu Gema Cita Andika (Gema Show

Indonesia). Ketiga informan menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini Youtuber Gaming Indonesia.

- a) Reza Oktovian, Youtuber Gaming Indonesia yang mempunyai subscribers terbanyak dalam konten Game, yang berjumlah 904.792 subscribers.
- b) Diwantara Anugrah Putra, Youtuber Gaming Indonesia yang mempunyai subscribers sebanyak 418.622 subscribers.
- c) Gema Cita Andika, Youtuber Gaming Indonesia yang mempunyai subscribers sebanyak 166.000 subscribers.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, peneliti menggunakan beberapa teknik dalam pengumpulan data, seperti wawancara mendalam dan studi kepustakaan.

#### 1) Wawancara mendalam

Wawancara merupakan proses menggali informasi secara mendalam, terbuka dan bebas dengan masalah dan fokus penelitian dan diarahkan pada pusat penelitian (Moleong, 2005, h. 186)

Dalam hal ini, wawancara yang dilakukan adalah dengan memberikan pertanyaan dan terwawancara memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan.

Pada proses wawancara, wawancara akan menggunakan pedoman dalam melakukan wawancara. Pedoman tersebut digunakan agar peneliti dapat mengetahui aspek-aspek yang tentang hal-hal apa saja yang akan dibahas, serta apakah pertanyaan-pertanyaan yang diberikan tersebut sesuai dengan topik yang diangkat atau yang dibahas oleh peneliti.

Melalui proses wawancara tanya jawab, hal tersebut dapat menjadi acuan dalam klarifikasi akan suatu hal antara peneliti dan terwawancara. Peneliti akan mendapatkan data yang akurat dan tepat melalui wawancara yang dilakukan oleh si peneliti tersebut.

## 2) Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan disebut juga sebagai studi literatur atau sebagai sumber primer. Studi literatur dilakukan agar peneliti mendapatkan data mengenai topik yang sedang dibahas oleh peneliti. Peneliti akan mendapatkan data tambahan dalam proses penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Menurut (Sugiyono, 2008, h. 129) sumber sekunder merupakan suatu sumber yang terjadi secara tidak langsung dan memberikan data atau dokumen melalui orang lain. Data yang diambil oleh peneliti dapat berupa artikel, buku, website atau penelitian karya orang lain.

### 3) Observasi

Observasi merupakan sebuah pengamatan dengan melalui kegiatan turun langsung dan memusatkan perhatian pada suatu objek dengan menggunakan alat indera. Menurut (Moleong, 2005, h. 186) observasi memungkinkan peneliti untuk dapat merasakan apa yang dirasakan dan dihayati oleh subjek, sehingga memungkinkan pembentukan pengetahuan yang diketahui bersama, baik dari pihaknya maupun pihak subjek penelitian.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, observasi menjadi suatu hal yang sangat dibutuhkan memahami proses terjadinya wawancara. Dengan melakukan observasi, kegiatan wawancara akan terasa lebih mendalam dan dapat sampai pada konteks pembahasan yang menjadi topik untuk dapat memahami proses terjadinya wawancara. Dengan melakukan observasi, kegiatan wawancara akan terasa lebih mendalam dan dapat sampai pada konteks pembahasan yang menjadi topik.

### 3.5 Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data merupakan suatu konsep yang diperbaharui dari adanya konsep kesahihan data dan keandalan. Teknik ini tentunya teknik yang bisa dipertanggungjawabkan. Dalam keabsahan data, penelitian ini dilakukan dengan cara, keabsahan data konstruk, keabsahan internal, keabsahan eksternal dan keajegan (Yin, 2003, h. 25). Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan triangulasi. Menurut Patton (Sutopo, 2006, h. 92) menyebutkan bahwa terdapat 4 macam triangulasi yang merupakan teknik dalam pemeriksaan untuk mencapai sebuah keabsahan, yaitu triangulasi data, triangulasi pengamat, triangulasi teori dan triangulasi metode.

Triangulasi data adalah hasil yang didapat dari berbagai data seperti arsip, dokumen, hasil observasi, hasil wawancara dan dapat juga dengan mewawancarai lebih dari satu objek yang dirasa memiliki sisi sudut pandang yang berbeda.

Triangulasi pengamat adalah adanya kegiatan mengamati atau memeriksa hasil pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti. Dalam penelitian ini, dosen pembimbing studi kasus yang berperan sebagai pengamat (expert judgement) dan memberikan masukan-masukan dari hasil pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti.

Triangulasi teori adalah triangulasi yang memastikan bahwa data yang dibuat oleh peneliti dan dikumpulkan sudah memasuki syarat yang semestinya. Dalam

penelitian ini, teori telah dijabarkan pada BAB II, sesuai dengan hasil pengumpulan data.

Triangulasi metode dimana berbagai macam metode yang digunakan untuk meneliti seperti wawancara dan observasi. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara yang kemudian didukung dengan observasi pada saat kegiatan wawancara berlangsung.

### **3.6 Teknik Analisis Data**

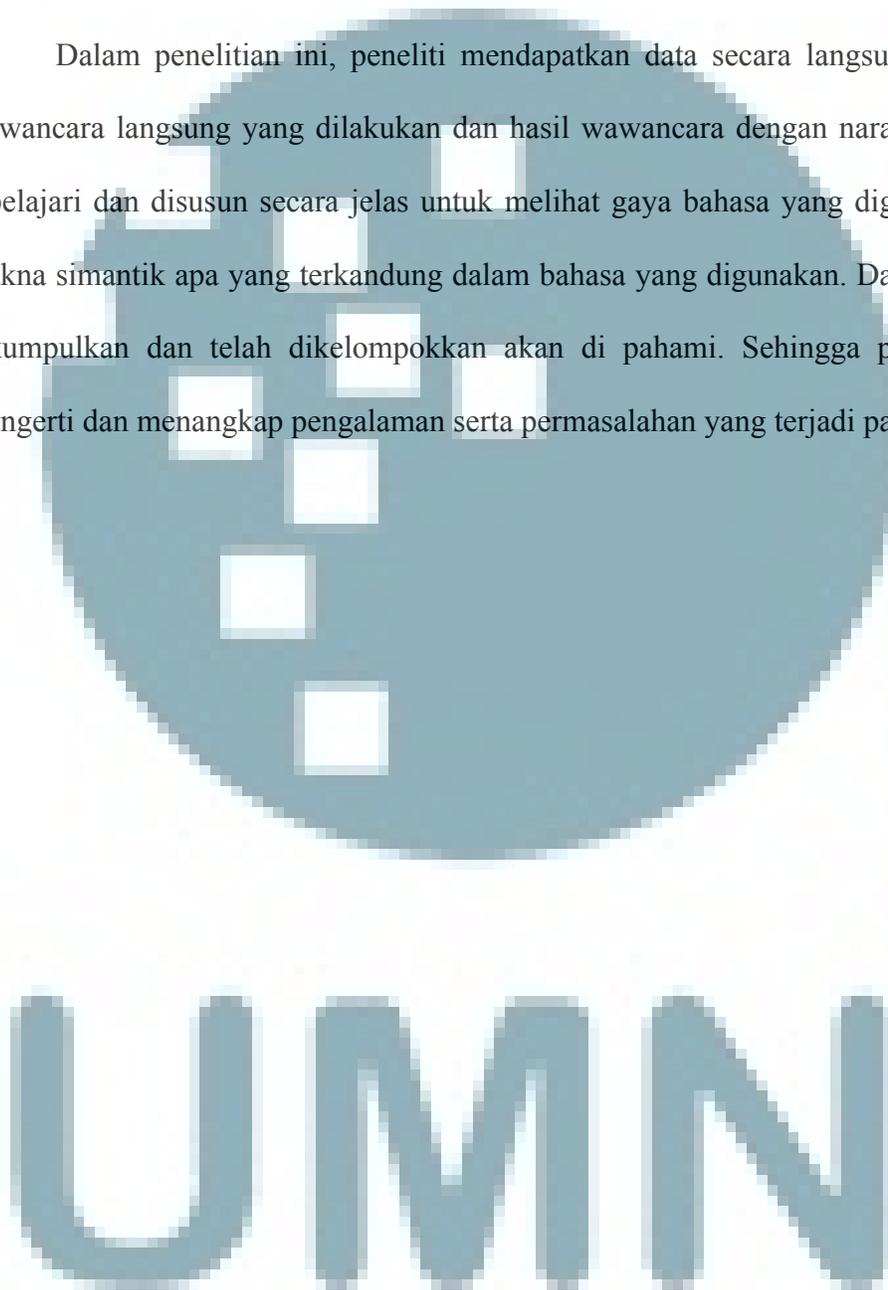
Dalam sebuah penelitian, data yang telah didapat dan dilakukan analisa untuk kemudian mendapatkan sebuah kesimpulan. Menurut (Moleong, 2002, h. 103) analisis data merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategori, dan satuan uraian dasar.

Miles dan Huberman (Pawito, 2007, h. 104-106), analisis data dapat dilakukan dengan tiga tahap yaitu dengan reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data.

Reduksi data merupakan sebuah proses menyaring data. Dalam penelitian ini, difokuskan kepada Youtubers Gaming Indonesia untuk mengetahui gaya bahasa dan makna simantik yang terkandung dalam bahasa yang digunakan. Setelah dilakukan reduksi data, maka hasilnya akan dipaparkan agar dapat dianalisa untuk lebih lanjut. Setelah dianalisa, data tersebut diverifikasi dan dicari kesimpulannya. Masuk pada

tahap kesimpulan yang dimana semua hasil data yang sudah ada ditarik kesimpulannya.

Dalam penelitian ini, peneliti mendapatkan data secara langsung dari hasil wawancara langsung yang dilakukan dan hasil wawancara dengan narasumber akan dipelajari dan disusun secara jelas untuk melihat gaya bahasa yang digunakan serta makna simantik apa yang terkandung dalam bahasa yang digunakan. Data yang telah dikumpulkan dan telah dikelompokkan akan di pahami. Sehingga peneliti dapat mengerti dan menangkap pengalaman serta permasalahan yang terjadi pada subjek.



UMMN