

3. METODE PENELITIAN

Pengertian metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Jenis penelitian yang dipilih oleh penulis untuk penulisan skripsi ini adalah penelitian kualitatif (Sugiyono, 2013, h. 2). Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. (Sugiyono, 2013, hlm. 9)

Sehingga lebih terarah, jenis metode penelitian kualitatif yang dipilih oleh penulis adalah kualitatif deskriptif. Metode penelitian kualitatif yang berkarakteristik deskriptif biasa disebut sebagai pendekatan kualitatif deskriptif, yaitu pengumpulan data berupa kata-kata, kalimat atau gambar yang memiliki makna dan mampu memacu timbulnya pemahaman lebih nyata daripada sekedar angka atau frekuensi (Nugrahani & Hum, 2014, hlm. 96).

Pemilihan metode penelitian kualitatif deskriptif oleh penulis dikarenakan semua data yang ada sudah valid dan menjadi data pendukung analisa. Data pendukung yang sudah dikumpulkan dapat membantu penulis menganalisa performa *engagement* penonton dalam program live streaming “*Main Di Rumah Aja*” pada e-commerce Lazada.

Semua hasil data yang telah dikumpulkan oleh penulis akan dianalisa di bab berikutnya. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain (Sugiyono, 2013, hlm. 244). Berikut data yang berhasil dikumpulkan oleh penulis untuk dianalisa di bagian selanjutnya:

1. Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu dan berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang (Sugiyono, 2013, hlm. 240). Dokumen yang dikumpulkan oleh penulis berupa hasil gambar *screenshot* selama *live streaming* berlangsung. Tidak hanya itu, penulis juga meminta beberapa gambar soal grafis permainan yang dibuat oleh tim *editor* dari PT. Subtube Studio.

Selain dalam bentuk gambar, penulis juga mendapatkan hasil data viewership dari pihak Lazada. Data viewership yang diberikan dari hasil tayang program *live streaming* “*Main Di Rumah Aja*” pada bulan Februari 2022. Data viewership dalam bentuk angka dan sudah valid.

2. Wawancara

Untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam tentang responden, maka peneliti dapat juga menggunakan wawancara tidak terstruktur/ terbuka, peneliti belum mengetahui secara pasti apa yang akan diperoleh, sehingga peneliti lebih banyak mendengarkan apa yang diceritakan oleh responden (Sugiyono, 2013, hlm. 141).

Tujuan wawancara ini dilakukan untuk memperoleh data atau informasi secara mendalam mengenai hasil performa program *live streaming* “*Main Di Rumah Aja*”. Penulis melakukan wawancara terbuka dengan Cindyva selaku *PIC (Person In Charge)* program *live streaming* “*Main Di Rumah Aja*” dari pihak Lazada. Sebagai *PIC* dari program ini, Cindyva bertanggung jawab atas program “*Main Di Rumah Aja*”. Cindyva memantau kinerja selama *live streaming* berlangsung dan mengulas kembali hasil data viewership. Dengan demikian Cindyva merupakan orang yang mengetahui perkembangan program ini mulai dari awal tayang hingga akhir dan hal ini menjadi alasan mengapa penulis memilih Cindyva sebagai narasumber wawancara. Hasil wawancara yang akan dijadikan bukti analisa akan terlampir dalam bentuk *transcript* di bagian lampiran.