

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian merupakan sebuah kumpulan yang didasari oleh keyakinan yang akan memberikan arahan kepada sebuah tindakan (Guba dalam Creswell dan Poth, 2018). Creswell & Poth (2018), menyatakan beberapa kerangka yang menginterpretasikan paradigma, antara lain post positivis, konstruktivisme sosial, transformasi, dan postmodern. Konsep ini sudah muncul pada tahun 1970-an dan mengalami perkembangan dalam berbagai hal, termasuk untuk komunikasi.

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme memiliki pengertian bahwa sebuah pengetahuan tidak bersifat objektif namun berdasarkan hasil dari proses interpretasi individu melalui pengalaman mereka, sehingga individu-individu tersebut memiliki pengalaman dan pemikiran yang satu (Creswell, 2018). Dilihat dari pengertian, paradigma ini cocok untuk digunakan beriringan dengan peneliti yang ingin mengetahui bagaimana tanda-tanda yang terdapat pada karakter Yi Sun-shin membentuk makna.

Konstruktivisme sendiri memiliki prinsip-prinsip utama yang melandasinya. Adapun, prinsip tersebut adalah paradigma konstruktivisme memiliki pengetahuan yang bersifat subjektif, yang berarti pengetahuan ini dibangun berdasarkan pengalaman dan pemaknaan dari individu. Hal ini sesuai dengan studi yang ingin diteliti oleh peneliti, yakni sebuah pemaknaan individu maupun kelompok terhadap tanda-tanda yang ada dalam hero Yi Sun-Shin. Karena pemaknaan individu sendiri akan dibangun berdasarkan interpretasi dan pengalaman yang dimiliki oleh individu tersebut. Prinsip kedua adalah interaksi sosial merupakan hal yang penting, biasanya pengetahuan dan pemaknaan dari individu dibentuk melalui kolaborasi dengan orang lain. Maka, lingkungan juga memiliki peranan yang besar. Pada *game* Mobile Legends: Bang-Bang juga diperlukan adanya interaksi dengan lingkungan sosial dan beberapa pemain biasanya sudah bergabung dengan komunitas yang memiliki minat yang sama.

3.2 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif. Menurut (Sugiyono, 2023), penelitian kualitatif deskriptif adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk memahami fenomena secara mendalam melalui deksripsi dalam bentuk kata-kata, baik lisan maupun tulisan serta dari orang atau perilaku yang diamati. Dimana hal ini digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah dimana peneliti digunakan sebagai instrumen kunci. Penelitian kualitatif sendiri bermula dari sebuah asumsi dan teori yang mencakup makna dari suatu masalah sosial oleh seorang individu maupun kelompok, kemudian data tersebut dikumpulkan dan dianalisis secara deduktif dan induktif untuk mengidentifikasi sebuah pola, sehingga menghasilkan sebuah deskripsi dan interpretasi yang mendalam kepada sebuah masalah (Creswell, 2018).

Jenis dan sifat ini dipilih karena peneliti ingin mendalami bagaimana representasi yang diberikan oleh Yi Sun-Shin dalam *game* MLBB ini melalui cerita latar belakang serta desain yang diberikan Moonton untuk Yi Sun-Shin. Hal ini dinilai cocok karena penelitian kualitatif deskriptif akan lebih berfokus bagaimana aspek-aspek subjektif yang berkaitan dengan fenomena yang ingin diteliti.

3.3 Metode Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode analisis semiotika yang dipopulerkan oleh Roland Barthes. Analisis semiotika merupakan metode penelitian kualitatif yang mempelajari tanda-tanda dan simbol dalam komunikasi. Tanda-tanda dan simbol ini memiliki makna yang tersembunyi di dalam suatu pesan. Dengan menggunakan metode semiotika ini, nantinya makna tersembunyi tersebut dapat terungkap.

Menurut Roland Barthes dalam Kevinia et. Al (2022), semiotika adalah ilmu yang menafsirkan tanda-tanda, di mana bahasa juga merupakan gabungan dari tanda-tanda yang memiliki pesan tertentu dari masyarakat. Selain itu, tanda-tanda juga dapat berupa lagu, dialog, catatan, logo, gambar, ekspresi wajah, dan gerak

tubuh. Semiotika biasanya merupakan metode yang digunakan untuk mengkaji tanda-tanda.

Littlejohn dalam Sobur (2017) mengatakan bahwa tanda-tanda (*sign*) adalah sebuah basis dari seluruh komunikasi. Dengan adanya tanda-tanda tersebut yang membuat manusia dapat melakukan komunikasi dengan sesamanya. Roland Barthes juga mengatakan bahwa tanda-tanda ini tidak memiliki makna yang tetap. Namun, tanda-tanda tersebut juga akan mengalami perubahan makna seiring dengan perkembangan zaman dan bahasa.

Pada penelitian ini, akan digunakan semiotika yang dipopulerkan oleh Roland Barthes. Semiotika ini memiliki tiga unsur pertama menurut perspektif Roland Barthes (dalam Sobur, 2017). Adapun tiga unsur yang akan digunakan tersebut adalah,

1. *Signifier* (Penanda), merupakan bentuk fisik dari suatu tanda, sesuatu yang dapat dilihat, didengar, dan dirasakan. Contohnya adalah karakter *game* (dilihat dari desain pakaian), simbol (logo), dan efek suara yang memberikan suasana tertentu.
2. *Signified* (Petanda), merupakan makna atau konsep yang ditangkap dari penanda. Pada unsur ini, terjadi interpretasi atau pemahaman manusia terhadap tanda yang dilihatnya. Contohnya, efek suara atau musik latar belakang yang tenang biasanya menciptakan kesan sebuah karakter yang anggun dan damai.
3. Mitos, dalam semiotika oleh Roland Barthes, mitos berarti makna yang lebih dalam, seringkali terkait dengan sebuah budaya atau ideologi tertentu. Di dalam *game*, mitos ini bisa digunakan untuk memperkuat narasi atau *stereotype* yang telah tumbuh di masyarakat. Contohnya, karakter *hero* pria sering kali lebih berotot dan gagah, hal ini mencerminkan mitos maskulinitas yang kuat dan dominan.

Metode ini menekankan bahwa tanda tidak hanya memiliki makna yang harafiah, namun juga memiliki makna yang konotatif yang dipengaruhi oleh budaya dan sosial.

Metode ini cocok untuk meneliti bagaimana tanda-tanda yang direpresentasikan oleh Yi Sun-Shin dalam *game* Mobile Legends: Bang-Bang melalui tanda-tanda yang dimiliki oleh Yi Sun-Shin.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan cara dokumentasi dan studi literatur sebagai teknik pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2023), teknik dokumentasi merupakan sebuah teknik untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dari sebuah dokumen yang ada. Dokumen ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu tertulis dan bergambar. Dokumen tertulis dapat berupa biografi, cerita latar belakang, peraturan. Sedangkan dokumen bergambar meliputi foto, sketsa, dan karya. Teknik ini berarti peneliti dapat mendapatkan data yang mendukung dari sumber-sumber yang sesuai dan mendukung penelitian tanpa adanya interaksi kepada responden. Pada teknik dokumentasi ini, peneliti akan menggunakan dokumen-dokumen tentang karakter Yi Sun-Shin dan melakukan pengumpulan data yang mendukung untuk *hero* Yi Sun-Shin dalam *game* Mobile Legends: Bang-bang.

Studi literatur merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca, menganalisis dan menelaah dari berbagai sumber valid seperti buku, internet, dan jurnal yang relevan dengan topik yang diteliti. (Shofia dan Wibowo, 2024). Dengan menggunakan metode ini, dapat ditelaah berbagai sumber yang relevan dan valid seperti buku, artikel ilmiah, dan dokumen yang membahas tentang budaya Korea, representasi budaya Korea, semiotika, dan karakter Yi Sun-Shin dalam *game* MLBB.

3.5 Keabsahan Data

Menurut Sugiyono (2023), keabsahan data merupakan tingkat ketepatan antara data sesungguhnya yang terjadi di lapangan pada objek penelitian dengan data yang telah dilaporkan oleh peneliti. Data-data yang nantinya dilaporkan dapat dikatakan

data tersebut valid apabila data-data telah mengandung data yang benar dan sesuai dengan lapangan. Salah satu teknik uji keabsahan data yang dapat digunakan dan digunakan pada penelitian ini merupakan teknik triangulasi data.

Teknik triangulasi data merupakan teknik pengumpulan data-data yang telah diperoleh dengan cara menggunakan dan menggabungkan berbagai teknik dan sumber data yang telah ada (Sugiyono, 2023). Teknik ini umum digunakan pada penelitian kualitatif yang memiliki tujuan menguji kredibilitas sebuah data. Triangulasi data bertujuan untuk mengurangi bias dan meningkatkan akurasi pada hasil penelitian.

Teknik triangulasi data yang digunakan pada penelitian ini akan menggunakan data pendukung seperti dokumen ataupun jurnal penelitian terdahulu yang berkaitan dan membahas topik yang sama dengan apa yang diteliti oleh peneliti saat ini.

3.6 Teknik Analisis Data

Untuk mendapatkan hasil yang sempurna dan baik, maka perlu dilakukan teknik analisis data yang tepat dengan data yang telah tersedia. Dalam penelitian kualitatif, analisis data memerlukan beberapa tahapan, baik tahap persiapan seperti adanya penyusunan data-data yang sudah didapat dan diperlukan. Setelah tahapan persiapan selesai, maka data tersebut sudah dapat dianalisis. Pada penelitian ini akan digunakan teknik analisis data seperti berikut. Pada penelitian ini akan dilakukan analisis data menggunakan teknik analisis semiotika milik Roland Barthes. Roland Barthes sendiri membedakan makna denotatif dan konotatif dalam sistem pemaknaannya.

1. <i>Signifier</i> (Penanda)	2. <i>Signified</i> (Petanda)	
3. <i>Denotative Sign</i> (Tanda Denotatif)		5. <i>Connotative Signified</i> (Petanda Konotatif)
4. <i>Connotative Sign</i> (Penanda Konotatif)		
6. <i>Connotative Sign</i> (Tanda Konotatif)		

Gambar 3. 1 Model Semiotika Roland Barthes
Sumber: Cobley & Jansz, dalam Sobur (2017)

Dari gambar di atas, Roland Barthes mengembangkan teori semiotika yang menggambarkan bahwa tanda tidak hanya memiliki satu tingkat makna, melainkan ada dua tingkat makna yaitu, makna denotatif dan makna konotatif. Pada tingkat pertama, terdapat *signifier* (penanda), yang merupakan bentuk fisik dari sebuah tanda seperti gambar, kata, maupun simbol. Sedangkan *signified* (petanda), merupakan makna atau konsep yang berkaitan dengan penanda tersebut. Maka, gabungan antara penanda dan petanda menghasilkan tanda denotatif, yaitu sebuah makna literal dari suatu tanda, makna yang “sesungguhnya”. Lalu, pada tingkat kedua muncul penanda konotatif, yaitu sebuah makna tambahan yang muncul karena pengaruh konteks sosial, budaya, atau pengalaman pribadi. Gabungan dari petanda konotatif dan petanda denotatif membentuk tanda konotatif, sebuah makna simbolik yang bersifat lebih dalam dan kompleks. Tanda konotatif tidak sekadar memiliki makna tambahan, namun juga mengandung kedua bagian dari tanda denotatif (Sobur, 2017). Konotasi identik dengan “mitos”, dan berfungsi untuk mengungkapkan bagi nilai-nilai dominan yang berlaku pada waktu tertentu (Budiman dalam Sobur, 2017). Maka Roland Barthes menyebutkan dalam Sobur (2017), bahwa tanda konotatif ini membentuk mitos, sebuah makna yang dianggap alamiah oleh masyarakat dan merupakan konstruksi budaya atau ideologi tertentu.

Selain pemikiran di atas, dalam bukunya Roland Barthes (2017) juga membagi struktur naratif menjadi lima kode utama yang dapat membantu untuk menafsirkan makna. Biasanya kode ini digunakan untuk menganalisis teks, gambar,

dan *game* yang termasuk dalam konteks budaya dan representasi. Adapun kode tersebut adalah,

1. **Kode Hermeneutik**, kode ini berkaitan dengan unsur teka-teki. Hal yang belum terungkap atau sengaja disembunyikan untuk menimbulkan rasa ingin tahu dari audiens.
2. **Kode Proairetik**, terkait dengan aksi dan peristiwa dalam sebuah narasi. Kode ini dapat membantu pembaca memahami struktur sebab- akibat dalam sebuah teks.
3. **Kode Semantik**, menunjukkan makna konotatif dari suatu elemen. Setiap kata, gambar, dan tanda dalam sebuah representasi dapat memiliki makna tambahan yang lebih dari arti literalnya. Kode ini menunjukkan bagaimana suatu elemen yang dapat membuka lapisan- lapisan makna yang berbeda.
4. **Kode Simbolik**, kode ini membangun makna melalui pertentangan, seperti kuat vs lemah, maskulin vs feminin, dll. Kode simbolik mengelompokkan makna melalui struktur yang berlawanan dan seringkali mencerminkan nilai-nilai ideologis dan kultural tertentu.
5. **Kode Gnomik (Kultural)**, kode ini merujuk pada pengetahuan budaya, sejarah, dan mitologi yang dibawa oleh audiens. Makna menjadi dapat dipahami karena mengacu pada pengetahuan umum yang sudah ada di masyarakat.

Penulis akan menggunakan teknik analisis semiotika ini karena dianggap dapat membantu penulis dalam menganalisis karakter Yi Sun-shin dalam MLBB melalui elemen dan tanda seperti pakaian, senjata, *skill*, dan sebagainya.