

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan metode penelitian

3.1.1 Jenis penelitian

Jenis penelitian deskriptif kualitatif yang peneliti gunakan berhubungan dengan bentuk penelitian ini. Dengan menggunakan penyajian data yang berkaitan dengan objek penelitian secara lebih mendalam, teknik pendekatan deskriptif kualitatif menganalisis faktor-faktor yang berhubungan dengan objek penelitian (Rukajat A, 2018: 2).

Penelitian ini menawarkan penjelasan menyeluruh tentang suatu masalah berdasarkan data yang sudah tersedia untuk dianalisis guna menemukan dan mengumpulkan vokal sampah Kapten Zan dari video YouTube-nya saat bermain game PUBG Mobile..

3.1.2 Metode penelitian

Teknik penelitian adalah strategi untuk mengumpulkan data dalam jumlah besar dengan tujuan untuk menemukan, memproduksi, dan menyajikan pengetahuan yang dapat diterapkan untuk memahami, mengelola, dan meramalkan masalah. Peneliti menggunakan metodologi studi kasus dalam penelitian ini, dengan fokus pada saluran YouTube Kapten Zan.

3.2 Sumber dan jenis data

Lokasi dimana data dikumpulkan disebut sumber data. Kategori data berikut diperlukan untuk penelitian ini.

1. Data Primer

Data utama yang berasal langsung dari sumber data disebut data primer. Sumber data utama yang digunakan dalam penelitian ini adalah channel YouTube Kapten Zan.

2. Data Sekunder

Dalam penelitian ini data yang tidak diperoleh langsung dari sumbernya disebut data sekunder atau data pendukung. Sumber tekstual yang digunakan sebagai sumber data

sekunder antara lain seperti internet, buku, dan informasi yang berkaitan dengan penelitian ini.

3.3 Teknik pengumpulan data

Untuk mengumpulkan data penelitian ini, peneliti menonton materi game PUBG di channel YouTube Captain Zan yang didalamnya terdapat unit analisis percakapan dari Captain Zan dan terdapat komponen-komponen Trash Talking.

Selain itu, peneliti juga mengumpulkan data melalui dokumentasi. Sebagai bagian dari prosedur pengumpulan data ini, peneliti mengumpulkan data analitis dari siaran materi game di saluran YouTube Kapten Zan. Di sini, para peneliti memeriksa dua film karena terdapat contoh pembicaraan sampah di ketiga film tersebut.

Film pertama yang berdurasi 20:55 menit dan akan tayang pada 29 Desember 2022 ini berjudul "Awalnya Aku Dihina Orang Sembarangan, Saat Tahu Kapten Langsung Jadi Penjilat | PUBG Mobile Indonesia. " Video berikutnya, Dengan durasi 18:13 menit, video "Bermain Secara Acak Menggunakan Akun KD Kecil, Diredas oleh Pemain Pro" memulai debutnya pada tanggal 1 Juli 2022. Video terakhir, yang berdurasi 10:48 menit dan dirilis pada 12 November 2022 dengan judul "Acak Awalnya Toxic, Mental Dikalahkan Kapten | PUBG Mobile Indonesia."

3.4 Objek penelitian

Fokus penelitiannya adalah pada cuplikan video Kapten Zan memainkan game PUBG mobile yang diposting di saluran YouTube miliknya. Ini menggali lebih dalam pembicaraan sampah yang dilakukan Kapten Zan saat bermain game seluler PUBG. Ungkapan "Sampah berbicara" sering muncul dalam cuplikan game PUBG mobile di saluran YouTube Kapten Zan. Item yang akan diperiksa meliputi pidato yang terlihat di banyak video, yang akan dipecah menjadi beberapa istilah untuk membantu kita mengidentifikasi contoh-contoh pembicaraan sampah dalam materi game PUBG Mobile.

3.5 Konstruk dan indikator penelitian

3.1.1 Konstruk

Jenis pembicaraan sampah berupa gambar dan teks pada video YouTube Kapten Zan.

3.1.2 Indikator penelitian

Indikator studi ini mengkaji semua bentuk komunikasi yang mungkin diteliti, dengan fokus khusus pada Trash Talking yang dilakukan Kapten Zan di saluran YouTubenya.

3.6 Teknik analisis data

Penulis menggunakan pendekatan analisis isi kualitatif untuk analisis data. Selain berkonsentrasi pada isi komunikasi yang eksplisit (terlihat atau nyata), pendekatan analisis isi kualitatif juga dapat digunakan untuk mengidentifikasi isi komunikasi yang tersirat (pesan tersembunyi atau laten) (Eriyanto, 2015: 15–16).

Untuk mengetahui dan memahami makna dari kata-kata sampah yang terdapat dalam pesan-pesan yang terlihat (manifestasi) dan pesan-pesan tersebut, penulis menggunakan teknik analisis konten kualitatif ini untuk mencari, mengidentifikasi, mengolah, dan menganalisis keseluruhan dialog yang terkandung dalam konten game PUBG Mibile pada YouTube Kapten Zan. tersembunyi (pesan laten).

3.7 Keabsahan data

Informasi yang dikumpulkan dalam bentuk data sangat membantu untuk penelitian. Informasi penelitian yang telah dikumpulkan, diperiksa, dan kemudian digunakan sebagai titik awal untuk mengambil kesimpulan. Dalam penelitian komunikasi kualitatif, sejauh mana data yang dikumpulkan menggambarkan dengan baik realitas atau fenomena yang diteliti disebut validitas data. Peneliti menggunakan uji kredibilitas atau uji keyakinan terhadap temuan penelitian untuk mengevaluasi keabsahan data. Metode penilaian keandalan data atau kesimpulan penelitian:

1. Peningkatan Ketekunan, yaitu melakukan pengamatan secara lebih teliti dan berkesinambungan. Data dan peristiwa akan ditangkap dengan presisi dan metodis dengan cara ini.
2. Diskusi dengan Rekan: Ini mengacu pada penyelidikan yang dilakukan oleh mengumpulkan rekan-rekan yang berbagi pemahaman tentang pokok bahasan yang diteliti, memungkinkan peneliti untuk mendiskusikan perspektif, pendapat, dan analisis dengan mereka yang sedang dijalankan.
3. Memanfaatkan sumber referensi, seperti data atau dokumen yang memberikan bukti atas data yang ditemukan peneliti. Agar dapat dipercaya, bahan referensi ini dapat berupa gambar, video, maupun tulisan yang sah (Sugiyono, 2017:29)..