

BAB III

OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Objek dan Subjek Penelitian

Ketika melakukan sebuah Penelitian hal pertama yang harus diperhatikan adalah topik penelitian yang akan diteliti. Supriati(2015:44) menjelaskan objek penelitian sebagai "variabel yang diteliti untuk peneliti dalam tempat penelitian itu dilaksanakan." Berdasarkan pendapat tersebut, Objek penelitian merupakan bayangan dari Makud ilmiah dijelaskan dalam rangka mengumpulkan pengetahuan dan data untuk tujuan dan aplikasi tertentu.

Tujuan peneliti untuk mengetahui makna Youtube Gaming Channel Oura, dimana Youtube gaming channel. YouTube merupakan salah satu pilihan media untuk melihat tayangan gaming. Penelitian ini pada khalayak penonton konten gaming. Kabupaten Garut yang aktif dalam menonton Konten Youtube Gaming Channel.

Menonton Konten Gaming sebagai subjek dalam penelitian berawal beberapa Penonton Konten Gaming yang ada di kabupaten Garut, diantaranya yaitu :

1. *Profesional E-Sports*
2. *Gamers Amatiran*
3. *Non Gamers*

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 paradigma penelitian

Penelitian dasarnya adalah menentukan lalu membenarkan. Para filsuf mendapat kebenaran. Para peneliti dan praktisi menggunakan model-model tertentu. Bogdan dan Biglen (1982, 32) mendefinisikan paradigma sebagai kumpulan longgar dari kepercayaan, pengertian, atau proposisi yang dipegang bersama yang memandu cara berpikir dan belajar.

Paradigma model yang menggambarkan bagaimana rancangan (komponen bersama hubungan) lalu gimana bagian bekerja (tingkah dengan capaian yang berbeda antar waktu) (Moleong, 2017). Paradigma penelitian adalah konstruktivisme. Paradigma konstruktivisme melihat ilmu sosial digunakan penglihatan sistematis dalam *socially meaningful action* tahap penglihatan langsung lalu detail akan pelaku sosial untuk pengaturan keseharian alami, paham dan menjelaskan bagaimana peran sosial bersangkutan membentuk, menjaga, dan mengatur sosial (Nurhadi, 2015).

3.2.2 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan kualitatif. Strategi kualitatif ditentukan oleh tujuan yang harus dipahami oleh peneliti tentang suatu gejala yang tidak memerlukan kuantifikasi (Nurhadi, Z, F & Din, M, A, 2012).

Kualitatif penelitian membentuk data deskriptif melalui kata tulis ataupun lisan, serta perilaku orang yang dilihat. metode ditujukan dalam latar juga individu holistik (utuh). Skenario dalam hal ini, orang atau organisasi tidak dapat

diisolasikan masuk variabel bersama hipotesis, harus dipandang dalam bagian suatu keutuhan (Bogdan, 2012).

3.2.3 Penentuan Informan dan Narasumber

3.2.3.1 Informan

Informan adalah seseorang yang memahami konteks dan latar belakang suatu masalah. Seorang informan harus memiliki keahlian dan pengetahuan yang substansial tentang masalah tersebut. Para peneliti menggunakan strategi purposive sampling dalam penelitian mereka, yang melibatkan pemilihan sampel berdasarkan sejumlah factor

Kriteria informan dibutuhkan untuk penelitian berikut:

1. Gaming aktif yang ada di Kabupaten Garut
2. Memiliki akun Youtube
3. Sering menonton youtube gaming
4. Komunikatif
5. Sudah menonton lebih dari 1 Bulan

Informan ditetapkan berjumlah 3 orang atas latar belakang berbeda-beda disetiap informanya. Data informan penelitian yang telah ditentukan sebagai berikut.

Tabel 3.1 Daftar informan

No	Nama	Umur	Tahap	Akun Youtube
1.	Fajar Assidiq	23 Tahun	Gamer Profesional	@Fajarasdiq
2.	Ramdan Salim	23 Tahun	Gamer Amatir	@Ramdan
3.	Moch. Syaoli	25 Tahun	<i>Non Gamer</i>	@Syaoli

Sumber : Gaming di Kabupaten Garut, 2024

3.2.3.2 Narasumber

Narasumber adalah seseorang yang memiliki keahlian dan berwawasan secara cukup terhadap suatu persoalan atau topik yang sedang diteliti. Narasumber memiliki peranan untuk memberikan informasi-informasi yang dapat menyelesaikan suatu persoalan.

Narasumber dibutuhkan penelitian, berikut :

1. Memiliki profesi dalam bidang yang berkaitan dengan topik penelitian
2. Mengetahui dan memahami mengenai topik yang dibahas dalam penelitian
3. Komunikatif

Narasumber yang telah ditetapkan oleh peneliti berjumlah 2 orang dengan latar belakang profesi yang berbeda disetiap narasumbernya. Data narasumber penelitian yang telah di tetapkan:

Tabel 3.2 Daftar Narasumber

No.	Nama	Pekerjaan
1.	Prof. Dr. Hj. Ummu Salamah, M.S.	Sosiolog
2.	Risca Fujianti, S.Psi, C.Fc., CH., C.Ht.	Psikolog

Tabel 3.3 Operasional Paramenter Penelitian

Ite m Per tan yaa n	1. Apa Mo tiva si Anda keti ka me non ton Kon te n Ga mi ng ? 2. Apa tuj uan Anda me non ton Kon te n Ga mi ng?	1. Apa yang melatar belakan gi Anda memili h youtub e sebagai salah satu media yang Anda gunaka n dalam menont on konten gaming ? 2. Apa yang Anda harapka n saat menon ton konten gaming ?	1. Bagaimana perasaan Anda setelah menonton konten gaming ? 2. Faktor apa saja yang mempengaruhi Anda ketika sedang menonton konten gaming ? 3. Pengalaman apa yang Anda dapatkan ketika menonton konten gaming melalui youtube ?	1. Bagaimana Anda Memaknai memnonton konten gaming itu sendiri ? 2. Bagaimana Anda memaknai youtube sebagai media yang digunakan, apakah bersifat private atau public ? 3. Perubahan apa saja yang Anda rasakan setelah menonton konten gaming
Ind ika tor	Motif Unt uk	Motif Karena		
Di me nsi	Motif (Kuswarno, 2015)	Pengalaman (Kuswarno, 2015)	Makna (Kuswarno, 2015)	

Teori	Fenomenologi menurut Alfred Schutz dan Edmund Husserl (Kuswarno, 2015)		
No.	1.	2.	3.

3.2.4 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan berbagai metode agar mendapatkan data untuk digunakan. Sebagai hasilnya, peneliti menerapkan pendekatan kumpulan data sesuai tulisan peneliti. Secara spesifik:

a. Studi Pustaka

Cara pengumpulan data bersumber buku, jurnal, dan literatur pendukung lainnya yang berfungsi sebagai bahan referensi. Peneliti mengumpulkan bahan untuk penelitiannya mengenai pengungkapan diri, psikologi komunikasi, dan media sosial dari buku, jurnal, dan skripsi.

b. Observasi

Strategi gabungan data. Peneliti bertindak mengamati langsung terhadap penelitian supaya melihat kegiatan sedang berlangsung (2004:104). Dalam kegiatan observasi ini, peneliti memperoleh hasil dari pengamatan ruangan (tempat), peran, kesibukan, objek pembuatan, nyata lalu peristiwa, dan waktu dirasakan. Peneliti membuat observasi agar menyajikan bayangan nyata tingkah dan kejadian, agar

memiliki pertanyaan, lalu menolong tingkah manusia, lalu evaluasi, artinya, menghitung pada elemen-elemen terkait dan memberikan komentar atas pengukuran.

Pengamatan melibatkan langkah-langkah berikut:

- a. Mengidentifikasi objek studi yang akan diobservasi.
- b. Mengumpulkan data dan fakta tentang subjek investigasi.
- c. Catatan observasi
- d. Pengeditan data berdasarkan hasil observasi

c. Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam adalah praktik mengumpulkan informasi rinci, terlihat, lalu bebas tentang suatu keluhan atau topik peneliti yang menjalur suatu inti penelitian. Situasi berwawancara mendalam dilakukan menggunakan daftar pertanyaan yang disiapkan sebelumnya (Moleong, 2017).

Beberapa tahapan dalam melakukan wawancara mendalam yaitu:

- a. Menentukan seorang untuk diwawancara
- b. Menyiapkan Pertanyaan-pertanyaan yang ingin ditanyakan.
- c. Membuka wawancara
- d. Mewawancara
- e. Mengkonfirmasi Hasil wawancara dan mengakhiri wawancara
- f. Memindahkan Hasil Wawancara pada catatan
- g. Menganalisis untuk tindak lanjut dari hasil wawancara.

3.2.5 Teknik analisis data

Aspek paling penting dalam peneliti. Ketika rancang lalu dianalisis, data diperoleh menjadi bermakna lalu berharga saat menjawab pertanyaan peneli. Bentuk interaktif Miles bersama Huberman dipakai menganalisis data (Moleong, 2017).

a. Reduksi Data

Tujuan dari reduksi data di sini adalah untuk mengelompokkan data yang dipilih berdasarkan data. Data yang salah atau tidak sesuai dengan penelitian akan dipisahkan dan dibuang.

b. Penyajian data

Setelah hasil pengumpulan data dikelompokkan, maka data akan disajikan dengan menggunakan data lapangan, dokumentasi, wawancara, dan observasi peneliti.

c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Alur berikut adalah penarikan kesimpulan. Pada alur ini, semua data yang diperoleh pada alur-alur sebelumnya akan digunakan untuk membuat kesimpulan dan menjawab pertanyaan peneliti (Moleong, 2017).

3.2.6 Teknik Pemeriksaan keabsahan Data

Keabsahan data dilaksanakan melalui seperangkat kriteria. Memiliki empat kriteria, salah satunya adalah ukuran percaya (*kredibilitas*). Beralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), juga kenyamanan (*comfortability*). Teknik keabsahan digunakan dalam peneliti adalah triangulasi, bagian kriteria ukuran kepercayaan (Moleong, 2017).

Trigulasi, Pendekatan keabsahan data menggunakan beberapa pemeriksaan sumber. Teknik ini dibagi menjadi tiga bagian: triangulasi data, yang melibatkan peneliti menggunakan sumber-sumber lain pengumpulan data: triangulasi, melibatkan peneliti agar menguji keabsahan informasi dan mengumpulkan data dengan menggunakan berbagai teknik; dan triangulasi teori, akan melibatkan pengujian keabsahan dokumen dengan menggunakan perspektif dari berbagai teori. Ada berbagai cara untuk melakukan triangulasi, termasuk: Membandingkan hasil wawancara dan Temuan.

Membandingkan perkataan orang secara sendiri seperti apa dibicarakan dihadapan umum. Perbandingan apa yang diucapkan mereka ketika skenario muncul pada penelitian bersama pernyataan mereka untuk waktu jangka panjang. Bandingan orang-orang dalam berbagai sudut pandang dan orang-orang dengan berbagai tingkat pengalaman. Bandingkan hasil wawancara dengan dokumen-dokumen tentang topik terkait.

Dalam melakukan triangulasi, terdapat beberapa cara yang dapat dilakukan diantaranya:

1. Bandingkan hasil wawancara dengan hasil pengamatan

2. Bandingkan pernyataan yang di katakan mereka secara pribadi dengan situasi di umum.
3. Bandingkan hal-hal yang dikatakan semua orang saat situasi tertentu terjadi pada peneliti pada pernyataan di ucapkan sepanjang waktu
4. Bandingkan seseorang dari berbeda pendapat dan pendapat orang dari berbagai tingkatan
5. Perbandingan hasil dari wawancara suatu dokumen isu terkait.

3.2.6.1 Kriteria Kepastian

Standar kepastian sangat terkait dengan objektivitas temuan studi. Uji kepastian identik dengan uji kebergantungan, oleh karena itu dapat dilakukan secara bersamaan. (Sugiyono, 2010) Dalam uji ini, kepastian data bersifat objektif dan tidak dipengaruhi oleh keyakinan, sudut pandang, atau hasil seseorang. Jika dilihat melalui kriteria kepastian, data yang dikumpulkan bersifat objektif, yaitu data mengenai penonton konten game YouTube di Indonesia, serta kesimpulan peneliti selama melakukan observasi.

3.2.6.2 Kriteria kepercayaan

Dalam kriteria kepercayaan terdapat beberapa fungsi diantaranya melakukan berbagai inkuiris sehingga tingkat penemuan dalam penelitian dapat

dicapai, dan menunjukkan derajat kepercayaan dari hasil penelitian (Moleong,2017).

Dalam kriteria kepercayaan penelitian ini dapat dilihat dari bagaimana Penonton Gaming memberikan makna pada saat menonton konten saluran youtube gaming yang mereka lakukan.

3.2.6.3 Kriteria ketergantungan

Uji ketergantungan atau *dependability* dapat dilakukan dengan pemeriksaan dari data juga proses penelitian. Jika dalam penelitian peneliti tidak melakukan penelitian namun hasil penelitian itu ada, maka peneliti disini disebut tidak *dependable*. Setelah melakukan proses dan mendapatkan data yang benar, dapat dilakukan seminar usulan penelitian.

Dalam penelitian ini, Kriteria ketergantungan dapat dilihat dari Saluran youtube Gaming menjadi media utama yang digunkan oleh Penonton Konten youtube.

3.2.7 Tempat dan jadwal penelitian

3.2.7.1 Tempat Penelitian

Tempat peneliti dilaksanakan pada Penonton konten Gaming yang ada di Kabupaten Garut, dengan beberapa kriteria yang telah di sampaikan sebelumnya.

3.2.7.2 Jadwal Penelitian

	a n				i a n		n	t i a n		a n			
No.	1				2	3	4	5	6	7	8	9	1