

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian merupakan cara yang diperlukan untuk mencapai tujuan penelitian (Anton Darus, 2014:42). Tujuan yang diharapkan peneliti adalah memperoleh kebenaran ilmiah dari hasil penelitian. Sehingga untuk mencapai tujuan tersebut peneliti menggunakan metode ilmiah yang dijelaskan dalam bab ini.

3.1. Metode Penelitian dan Jenis Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian

Sugiyono (2012:3) menyatakan, metode penelitian merupakan cara ilmiah yang digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan data dengan tujuan tertentu. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode Analisis Semiotika.

Sobur (2003:15) “Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda “. Semiotika berasal dari kata Yunani: *Semeion*, yang berarti tanda. tanda-tanda tersebut menyampaikan suatu informasi sehingga bersifat komunikatif. Ratna dalam (Yulianti 2010:97) yang menyatakan bahwa “Semiotik berarti studi sistematis mengenai produksi dan interpretasi tanda, bagaimana cara kerjanya, apa manfaatnya terhadap kehidupan manusia”. Fokus semiotik adalah mengkaji dan mencari tanda-tanda dalam wacana serta menerangkan maksud dari tanda-tanda tersebut dan mencari hubungannya dengan ciri-ciri tanda itu untuk mendapatkan makna signifikannya.

3.1.2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah deskriptif kualitatif yakni dengan menjelaskan dan menganalisis makna pesan pada *game plants vs zombies* menggunakan model semiotika Charles Sanders Pierce. Metode deskriptif kualitatif terbentuk dari dua suku kata yaitu kata deskriptif dan kata kualitatif.

Surakhamad mengartikan metode deskriptif sebagai sebuah metode yang memusatkan diri pada masalah-masalah yang ada pada masa sekarang, masalah-masalah yang *actual* dan data yang dikumpulkan mula-mula disusun, dijelaskan dan kemudian dianalisa (Rukajat, 2018: 36). Secara sederhana, metode deskriptif merupakan salah satu metode penelitian yang berusaha menjelaskan secara detail suatu fenomena yang sedang atau sudah diteliti.

Sementara itu, kualitatif merupakan salah satu penelitian yang mengkaji tentang masalah-masalah sosial. Penelitian kualitatif juga diartikan sebagai penelitian yang bertujuan untuk menjelaskan suatu fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data yang sedalam-dalamnya juga (Anton Darus, 2014: 9).

Oleh karena itu, metode deskriptif kualitatif merupakan suatu jenis metode penelitian yang berusaha menjelaskan atau mendeskripsikan suatu fenomena sosial secara terperinci atau secara mendalam/detail.

3.2 Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi tempat penelitian penulis adalah rumah penulis yang berlokasi di Desa Noelbaki, Jln. Timor Raya KM. 15 Kupang Tengah. Dengan bermodalkan Laptop dan Handphone sebagai media utama untuk mengakses *Game Plants vs Zombies*.

3.3. Satuan Kajian dan Sampel Obyek Penelitian

3.3.1 Satuan Kajian

Adapun yang menjadi satuan kajian dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari *game plants vs zombies* yang dibatasi dengan level-level pada game yang menandakan adanya makna pesan.

3.3.2 Sampel Obyek Penelitian

Sampel obyek penelitian adalah sumber data makna pesan yang terdapat dalam *game plants vs zombies* yang mencakup level-level yang memiliki makna pesan didalamnya.

3.4. Definisi Konstruk dan Indikator Penelitian

Definisi konstruk adalah sebuah konsep yang dapat diamati dan diukur, sedangkan indikator didefinisikan sebagai variabel-variabel penelitian yang dapat menunjukan kepada penggunaanya tentang sesuatu kondisi tertentu, sehingga dapat digunakan untuk mengukur perubahan terjadi.

3.4.1 Definisi Konstruk

Konstruk memiliki fungsi yang sama seperti sebuah konsep tetapi lebih abstrak karena tidak di tandai oleh hubungan langsung antara abstraksi dan manifesti

yang diamati (Antonius Darus, 2014:12). Semiotika adalah studi mengenai tanda dan simbol yang merupakan tradisi penting dalam pemikiran tradisi komunikasi. Dalam penelitian ini yang menjadi konstruk adalah Semiotika Charles Sanders Pierce. Yang digunakan penulis untuk menganalisis makna pesan pada *game plants vs zombies*.

3.4.2 Indikator Penelitian

Dalam penelitian ini yang menjadi indikator adalah Model Segitiga Makna Pierce:

- *Representament*: dalam penelitian ini yang menjadi *representament* yakni tanda yang memiliki makna pesan dalam game plants vs zombies.
- *Object*: *object* dalam penelitian ini yakni sesuatu yang merujuk pada tanda berupa ikon, indeks, dan simbol yang memiliki makna pesan dalam game plants vs zombies.
- *Interpretant*: dalam penelitian ini *interpretant* diartikan sebagai makna dari tanda yang terdapat dalam game plants vs zombies.

3.5. Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Sumber Data

Dalam penelitian ini data-data dikumpulkan dibagi menjadi dua bagian :

a. Data Primer

Data primer yaitu informasi sumber pertama. Data yang diperoleh melalui pertanyaan tertulis dalam kuisioner, atau melalui wawancara narasumber dan data yang diperoleh dari data mentah tersebut harus diolah kembali (Sarwono, 2006:16). Data utama penelitian ini bersumber dari hasil screenshot

gambar/foto berupa langkah-langkah atau level bermain *game plants vs zombies*, juga penulis akan menjelaskan makna yang terdapat pada gambar tersebut.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat dari buku atau catatan jurnal yang berupa laporan pemerintah, artikel atau buku teori. Data yang diperoleh dari data sekunder tidak perlu lagi diolah (Sujarweni, 2014:74). Data sekunder untuk penelitian ini berasal dari file berupa dokumen tertulis, yaitu seperti referensi “analisis makna pesan *game plants vs zombies* menggunakan model semiotika Charles Sanders Pierce “ baik dari artikel di internet maupun buku-buku yang relevan dengan penelitian.

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau fakta. Proses pengumpulan data tergantung pada jenis penelitian yang dipilih untuk mengumpulkan data penelitian (Anton Darus, 2014:60). Selain itu teknik pengumpulan data juga bermanfaat sebagai bentuk penunjang dari penelitian yang valid tidak hanya berdasarkan pengetahuan yang dimiliki, melainkan informasi-informasi dalam bentuk data yang relevan dan dijadikan bahan-bahan penelitian untuk dianalisis.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Hasil Observasi

Observasi adalah pengamatan suatu objek yang diteliti baik secara langsung maupun tidak langsung untuk memperoleh data yang harus dikumpulkan dalam penelitian (Satori & Komariah, 2011: 105). Secara langsung yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah terjun ke lapangan dengan melibatkan seluruh panca indera peneliti. Secara tidak langsung adalah pengamatan yang dibantu oleh media visual atau audio visual, dan lain-lain.

Dalam penelitian ini, penulis melakukan observasi secara tidak langsung dengan mengamati atau mencaritahu tentang permainan *game plants vs zombies* melalui media laptop dan handphone.

2. Hasil Studi Dokumen

Studi dokumentasi (kajian dokumen) yaitu teknik pengumpulan informasi atau data yang dilakukan dengan mempelajari dokumen untuk mengumpulkan informasi yang sesuai dengan masalah penelitian. Metode studi dokumentasi dilakukan dengan cara mengumpulkan dokumen-dokumen yang dibutuhkan sebagai bahan informasi penelitian sesuai dengan masalah pada penelitian.

Menurut Endang Danial (2009:79), studi dokumentasi adalah mengumpulkan sejumlah dokumen yang diperlukan sebagai bahan dan informasi sesuai dengan masalah penelitian, seperti peta, data statistik, gambar, surat-surat, foto dsb. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis yaitu dengan mengumpulkan data dari hasil screenshot permainan *game plants vs zombies*.

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data penelitian ini adalah analisa deskriptif kualitatif yaitu setelah data dikumpulkan kemudian diolah serta dianalisis dengan cara menganalisis dan mendeskripsikan Makna Pesan Pada *Game Plants vs Zombies* Menggunakan Model Semiotika Charles Sanders Pierce. Dimana peneliti akan menganalisis makna-makna pesan yang terdapat dalam Game tersebut. Analisis berarti kegiatan berpikir pada saat mengkaji bagian-bagian, komponen-komponen atau elemen-elemen dan kaitan-kaitannya, atau analisis berarti suatu pemeriksaan terhadap keseluruhan untuk mengungkapkan unsur-unsur dan hubungan-hubungannya (Bugin Burhan; 1990:103).

Adapun prosedur dalam menganalisis data kualitatif, menurut Miles dan Huberman (1984) dalam (Sugiyono 2014:246) adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan data, pengumpulan data oleh peneliti dilakukan dengan studi dokumentasi, yaitu mengumpulkan berupa data-data yang terkait tentang penelitian, selanjutnya observasi ke lapangan dan memerhatikan gejala-gejala yang berkaitan dengan objek penelitian, kemudian melakukan wawancara langsung kepada informan yang merupakan subjek dari penelitian.
2. Reduksi Data, mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, mencari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan.

3. Penyajian Data, setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya dengan menggunakan teks yang bersifat naratif.
4. Kesimpulan atau Verifikasi, langkah keempat dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikenakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel (Sugiyono, 2008 : 91-99).

3.7. Teknik Interpretasi Data

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), interpretasi secara singkat bisa diartikan sebagai pemberian kesan, tafsiran, pendapat, atau pandangan teoritis terhadap sesuatu hal atau objek. Interpretasi juga dapat didefinisikan sebagai proses komunikasi melalui lisan atau gerakan antara dua atau lebih pembicara yang tak bisa menggunakan simbol-simbol yang sama.

Dalam penelitian kualitatif interpretasi data oleh peneliti melalui pengecekan dan kesepakatan dengan subjek penelitian. Sebab merekalah yang lebih tepat memberikan penjelasan terhadap data/informasi yang telah diungkapkan (Antonius

Darus, 2014:22).

3.8. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Keabsahan data merupakan hal yang penting yang harus diperhatikan dalam penelitian kualitatif. Memeriksa keabsahan data ini di harapkan dapat memutuskan apakah penemuan atau data yang dibuat oleh peneliti itu valid atau berbeda dengan apa yang dianalisis setelah selesai penelitian. Fiske (2006: 12) mengajukan model segitiga makna Pierce untuk menganalisis makna pesan dan menentukan keabsahan data sebagai berikut :

1. *Representament*, bentuk yang diterima oleh tanda atau berfungsi sebagai tanda.
2. *Object*, sesuatu yang merujuk pada tanda. Dalam penelitian *object* adalah sesuatu yang merujuk pada tanda yang memiliki makna pesan pada game plants vs zombies.
3. *Interpretant*, makna dari tanda.