

BAB III METODE PENELITIAN

A. Lokasi Penelitian

Lokasi yang menjadi sasaran penelitian adalah media elektronik yang di dalamnya terdapat aplikasi media sosial youtube di Indonesia. Penelitian ini dilaksanakan di tahun 2020 dengan mengambil 4 bulan, yaitu Juli sampai dengan Oktober sesuai dengan rentang waktu penelitian yang telah ditentukan atau dijadwalkan oleh Prodi. Dalam penelitian ini peneliti memfokuskan pada *channel* youtube khususnya tayangan kartun animasi anak-anak yang dimainkan secara langsung oleh youtuber sekaligus sebagai pengisi suaranya. Adapun beberapa *channel* youtube yang populer saat ini antara lain: Maul Ibra (*subscribers*: 3,79 juta, *viewers*: 1.080.709.350x), Bli Dwiik (*subscribers*: 2,15 juta, *viewers*: 566.754.791x), Pandu Gaming (*subscribers*: 1,29 juta, *viewers*: 160.382.241x), Baby DeL (*subscribers*: 560 ribu, *viewers*: 81.513.909x), melobi (*subscribers*: 195 ribu, *viewers*: 24.797.866x), Reza Pratama (*subscribers*: 296 ribu, *viewers*: 25.988.624x). Tingginya jumlah *subscribers* dan *viewers* akan menentukan kepopuleran seorang youtuber. Jumlah *subscribers* dan *viewers* para youtuber tersebut biasanya akan bertambah seiring dengan berjalannya waktu. Hal ini tentunya sangat ditentukan menarik tidaknya tayangan yang disajikan. Hal yang menentukan menarik tidaknya tayangan sebuah kartun *game* adalah kreativitas dan penggunaan diksi seorang youtuber dalam mengolah tayangannya sebelum diupload. Dari beberapa youtuber tersebut, peneliti memfokuskan pada tiga youtuber yang paling populer dilihat dari banyaknya jumlah *subscribers* dan *viewersnya*, yaitu Maul Ibra, Bli Dwiik dan Pandu Gaming. Oleh karena

keterbatasan waktu, biaya, dan kemampuan peneliti maka peneliti hanya memfokuskan kepada tiga youtuber tersebut. Peneliti mengambil dua tayangan dari masing-masing youtuber untuk setiap bulannya, bulan Juli sampai dengan bulan Oktober untuk diteliti. Dengan demikian data yang diambil oleh peneliti sejumlah delapan tayangan dari ketiga channel youtube yang menayangkan kartun *game*.

B. Teknik dan Alat Pengumpulan Data

Teknik dan alat pengumpulan data pengumpulan yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Teknik Pengumpulan Data

Sugiyono (2017:224) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah teknik simak bebas libat cakap (SBLC). Teknik simak bebas libat cakap merupakan teknik yang hanya dilakukan oleh si peneliti untuk mengamati bahasa yang digunakan oleh pembicara tanpa terlibat di dalamnya (Mahsun, 2005: 93). Sementara itu, data yang disajikan berupa tulisan hasil transkripsi dari dokumen video tayangan kartun *game* anak-anak di youtube. Tahapan yang dilakukan sebagai berikut, yaitu dengan cara menyimak tayangan yang ada melalui video dari sumber aplikasi Youtube. Kemudian dilakukan penulisan atau transkrip data dari bentuk suara ke bentuk tulisan. Seterusnya, data transkrip

di analisis dengan cermat dengan tujuan menemukan diksi atau pilihan kata yang digunakan oleh Youtuber.

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari arti penting dari teknik dan data yang digunakan. Dokumen yang digunakan dalam penelitian ini merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu yang berbentuk tayangan video yang akan ditranskripsikan selanjutnya akan diteliti dengan menggunakan teknik simak bebas libat cakap (SBLC).

2. Alat Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan alat pengumpulan data berupa laptop, *smartphone*, aplikasi pengunduh video dan aplikasi transkrip kosakata video yang terhubung ke internet.

C. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk mendapatkan keabsahan data penelitian perlu dilakukan pengecekan, dan pembacaan ataupun pemeriksaan terhadap data yang ditemukan. Uji kredibilitas yang digunakan adalah triangulasi menggunakan bahan referensi.

1. Triangulasi

Menurut Wiliam Wiersma (dalam Sugiyono, 2017:273) *Triangulation is qualitative cross-validation. It assesses the sufficiency of the data according to the convergence of multiple data sources or multiple data collection procedures.* Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu. Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data

dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber (Sugiyono, 2017:274). Sumber yang disajikan berupa tayangan-tayangan dari media sosial youtuber seperti akun Youtube, Instagram, Twitter dan Facebook. Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik berbeda (Sugiyono, 2017:274). Teknik yang digunakan diawal adalah teknik SLBC, selanjutnya akan dicoba dengan teknik sadap, yang berupa penyadapan penggunaan bahasa seseorang atau beberapa orang yang berbentuk lisan dan tulisan yang dihasilkan dari beberapa tayangan video. Triangulasi waktu pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan pengecekan dengan wawancara, observasi atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda (Sugiyono, 2017:274). Data yang diambil dari hasil dokumentasi video dari waktu ke waktu dalam rentang empat bulan dan diambil data perbulan dua tayangan dari ketiga Youtuber.

Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber. Menurut Helaluddin dan Wijaya (2019:94) Triangulasi adalah sumber data berarti mengumpulkan data dan mengecek kesahihan informasi pada sumber yang berbeda-beda. Data yang diuji kredibilitasnya adalah data dari tiga sumber youtube yang berbeda, yaitu Maul Ibra, Bli Dwiik dan Pandu Gaming.

2. Menggunakan Bahan Referensi

Bahan referensi adalah data pendukung untuk membuktikan data yang ditemukan oleh peneliti (Sugiyono, 2017:275). Alat-alat bantu perekam data dalam penelitian kualitatif seperti camera, handycam, alat rekam suara

sangat diperlukan untuk mendukung kredibilitas data yang telah ditemukan oleh peneliti. Data yang diperoleh peneliti adalah berupa video dan suara sebagai pelengkap keabsahan data.

D. Teknik Analisis Data

Nasution (dalam Sugiyono, 2017:245) menyatakan bahwa “analisis telah mulai sejak merumuskan dan menjelaskan masalah, sebelum terjun ke lapangan, dan berlangsung terus sampai penulisan hasil penelitian. Analisis data menjadi pengangan bagi penelitian selanjutnya sampai mungkin menghasilkan teori yang *grounded*”. Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2014:91) bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh.

Berdasarkan penjelasan di atas teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2014:91-99), yaitu:

1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasaan dan kedalaman wawasan yang tinggi. Bagi peneliti yang masih baru, dalam melakukan reduksi data dapat mendiskusikan pada teman atau orang lain yang dipandang ahli. Melalui diskusi itu, maka wawasan peneliti akan berkembang, sehingga dapat mereduksi data-data yang memiliki nilai temuan dan pengembangan teori yang signifikan. Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti mereduksi data bersama pembimbing 1 dan pembimbing 2 yaitu Ibu Dra. Ani Diana,

M.Hum dan Ibu Dwi Fitriyani, M.Pd. diperoleh beberapa *channel* youtube yang menayangkan kartun *game* animasi anak-anak.

2. Display Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya.

Berdasarkan paparan di atas peneliti mencoba mendisplay data dengan cara menguraikan secara singkat terkait data yang akan diteliti. Dari ke-tiga data yang telah direduksi penulis mencoba mendisplay tayangan berupa video sesuai dengan jumlah *viewers* terbanyak dan rentan waktu yang digunakan dalam penelitian.

3. Verifikasi Data

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak. Seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan berkembang setelah peneliti berada dilapangan.