

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan, studi ini akan dilakukan melalui pendekatan kuantitatif dengan menggunakan metode analisis isi. Berdasarkan pendapat Eriyanto (2011), analisis isi secara umum adalah teknik penelitian ilmiah yang digunakan untuk mengetahui gambaran karakteristik suatu isi komunikasi serta menarik inferensi dari isi tersebut. Analisis isi melibatkan pengujian yang sistematis dan dapat direplikasi terhadap simbol-simbol komunikasi, yang kemudian diberikan nilai numerik melalui pengukuran yang valid dan reliabel.

Langkah pertama dalam proses ini adalah mengidentifikasi dan mengkategorikan simbol-simbol komunikasi yang terdapat dalam data yang dikumpulkan. Simbol-simbol ini dapat berupa kata-kata, frasa, gambar, atau elemen lain yang memiliki makna dalam konteks komunikasi yang sedang diteliti. Setelah simbol-simbol ini diidentifikasi, mereka dikodekan secara sistematis sehingga setiap elemen dapat dianalisis secara kuantitatif. Setelah pengkodean selesai, data tersebut dianalisis menggunakan metode statistik. Pendekatan statistik ini memungkinkan peneliti untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai isi pesan komunikasi yang sedang diteliti. Selain itu, analisis statistik membantu menempatkan isi pesan tersebut dalam konteks yang lebih luas, yang memungkinkan peneliti untuk memahami hubungan antara berbagai elemen komunikasi dan bagaimana mereka mempengaruhi audiens.

Dalam proses analisis ini, validitas dan reliabilitas pengukuran sangat penting untuk memastikan bahwa hasil yang diperoleh akurat dan dapat diandalkan. Oleh karena itu, setiap langkah dalam proses analisis isi dilakukan dengan cermat dan hati-hati untuk menghindari kesalahan dan bias. Akhirnya, melalui penggunaan metode analisis isi yang sistematis dan kuantitatif ini, penelitian ini bertujuan untuk memberikan wawasan yang mendalam dan menyeluruh mengenai karakteristik dan dinamika komunikasi dalam konten yang sedang diteliti. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pemahaman tentang interaksi dan komunikasi dalam konteks yang lebih luas (Riffe, Lacy, dan Fico 2014).

3.2 Kategorisas

Kategorisasi kecenderungan/sikap isi komentar dalam penelitian ini berdasarkan referensi :

1. Perceived Bridging Social Capital : Identifiatiion with nation and club, comeitiveness and rivalry, perceived shared experiences, mitiating conflict building bridges
2. Perceived Bonding Social Capital : sense of belonging, emotional support, shared vaues andbeliefs, collective identity, collborative actions group cohesion
3. Interaktivitiy Dimention : Playfulness, Connetedness, sense of presence, immersion.
4. Retance : sadness, happiness, fear, anger, surprise, disgust.

3.2 Paradigma Penelitian

Paradigma adalah cara pandang terhadap hal atau peristiwa tertentu yang membentuk sudut pandang tertentu. Menurut Deenzim dan Lincoln, paradigma penelitian dibagi menjadi lima kategori : paradigma *positivisme* atau *naturalisme*, *post-positivisme*, teori kritik, *konstruktivisme*, dan *partisipatoris*. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma positivisme. Paradigma *positivisme* adalah paradigma ilmu pengetahuan yang muncul di tahap awal perkembangan ilmu pengetahuan, yang didasarkan pada keyakinan bahwa realitas ada dalam dunia yang dapat diamati dan dijelaskan melalui hukum-hukum alam. Konsep dasar ini berakar pada ontologi realisme, yang menyatakan bahwa realitas ada diluar pemikiran manusia dan berjalan sesuai dengan hukum alam yang objektif (Rahardjo, M. 2018).

Menurut Sugiono, penelitian kuantitatif didasarkan pada *positivisme*, yang menitikberatkan pada penelitian terhadap populasi atau sampel tertentu, pengumpulan data melalui instrumen penelitian, analisis data yang bersifat kuantitatif atau statistik, dan tujuan utamanya adalah untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Penelitian yang dilakukan dengan paradigma positivisme menunjukkan bahwa fokus utamanya adalah pada pemahaman dan interpretasi objektif terhadap fenomena yang diamati. Dalam konteks ini, peneliti memberikan penekanan pada pengukuran dan analisis data secara kuantitatif untuk menjelaskan fenomena interaktivitas channel YouTube Oura Gaming. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memahami realitas sosial yang kompleks melalui analisis statistik yang dapat diukur secara obyektif, tanpa melibatkan interpretasi subjektif individu (Aulia, A. Rizki & Yulianti, A. Lili. 2019).

3.3 Pendekatan Penelitian

Dalam pendekatan penelitian ini menggunakan kuantitatif deskriptif. Tujuan utama dari pendekatan ini adalah untuk mengukur dan mengidentifikasi pola-pola serta frekuensi interaksi yang terjadi. Metode penelitian kuantitatif lebih umum digunakan dalam bidang-bidang seperti ilmu komputer, statistik, dan ekonomi. Selain itu, dikenal pula metode-metode lain seperti analisis regresi dan eksperimen kontrol. Penelitian ini memanfaatkan pendekatan kuantitatif karena pengolahan data dilakukan secara objektif dan menghasilkan angka-angka yang dapat diukur terkait dengan interaksi yang terjadi pada akun Youtube Oura Gaming.

Kuantitatif dalam analisis tematik yang secara spesifik merujuk pada metode analisis tematik kuantitatif. Tujuan utama dari metode ini adalah untuk secara sistematis mengidentifikasi, mengklasifikasikan, dan memahami tema-tema utama yang muncul dari data yang telah terkumpul. Proses analisis ini melibatkan pengkodean data secara struktural untuk mengidentifikasi unit-unit makna yang saling terkait yang kemudian dikelompokkan menjadi tema-tema utama dengan mempertimbangkan hubungan antara unit-unit makna yang terkait satu sama lain.

Dengan mengadopsi pendekatan kuantitatif, penelitian ini diharapkan memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang interaktivitas channel youtube Oura Gaming. Melalui analisis kuantitatif terhadap tema-tema yang muncul penelitian ini akan memberikan wawasan yang lebih kuat dan dapat diukur tentang pola-pola yang ada dalam interaksi di platform tersebut. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan gambaran tentang pandangan dan perspektif yang terungkap, namun juga menyediakan data yang dapat diandalkan untuk

mendukung temuan dan kesimpulan secara lebih akurat dalam konteks analisis interaktivitas tersebut.

3.4 Waktu Pengambilan Data

Penelitian ini dilaksanakan oleh peneliti selama kurang lebih 3 bulan, dimulai dari bulan Juli hingga September 2023. Waktu pengambilan data spesifik terjadi pada pukul 10.41 pada hari Sabtu, 30 September 2023. Peneliti melakukan pengumpulan data dengan mengacu pada metodologi yang telah dirancang sebelumnya. Selama periode penelitian, peneliti secara teliti mencatat setiap detail yang relevan dengan topik penelitian untuk memastikan data yang terkumpul berkualitas tinggi dan representatif. Penggunaan waktu yang terjadwal secara spesifik pada tanggal dan jam tertentu memungkinkan peneliti untuk memastikan konsistensi dan akurasi dalam pengumpulan data, serta memfasilitasi analisis yang mendalam terhadap hasil-hasil yang diperoleh.

3.5 Fokus Penelitian

Fokus penelitian ini adalah mengenai interaktivitas yang terjadi pada konten yang berjudul "Lemon membara!! Evos vs RRQ Match 1 Match Panas Papan Atas!!" yang dipublikasikan di kanal YouTube Oura Gaming. Video ini merupakan hasil restream dari pertandingan Mobile Legends Bang Bang Professional League (MPL) Indonesia season 11, yang mempertemukan antara RRQ Hoshi dan Evos Legends. Penelitian ini memusatkan perhatian pada dinamika komunikasi antara penonton dan konten tersebut, serta bagaimana interaksi tersebut memengaruhi persepsi dan respons audiens terhadap konten MPL dan tim-tim yang bertanding.

3.6 Data dan Sumber Data

Data dan sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu:

3.6.1 Data Primer

Data yang dikumpulkan pada penelitian ini adalah 733 data komentar pada konten tersebut yang diteliti dengan menggunakan teknik *scraping*. Penelitian ini menggunakan komentar pada konten "Lemon membara!! Evos vs RRQ Match 1 Match Panas Papan Atas!! pada channel youtube Oura Gaming yang diupload pada 4 Juni 2023. Dalam konten tersebut merupakan *restream* pertandingan antara RRQ Hoshi vs Evos Legends yang dimainkan pada 22 Januari 2023 sebagai bagian dari Playoff MPL Indonesia season 11. Proses *scraping* dilakukan untuk mengumpulkan data komentar yang diberikan oleh pengguna YouTube selama pertandingan berlangsung, sehingga dapat memberikan wawasan tentang tanggapan dan reaksi penggemar terhadap permainan dan pemain yang terlibat. Selain itu, data komentar juga dapat menjadi sumber informasi yang berharga untuk menganalisis pola interaksi antar pengguna, sentimen yang muncul, dan topik-topik yang menarik minat pengguna dalam konteks pertandingan eSports yang spesifik. Dengan menggunakan teknik *scraping*, penelitian ini dapat mengakses data komentar secara menyeluruh dan memungkinkan analisis yang mendalam tentang interaksi pengguna dalam konteks pertandingan eSports yang signifikan tersebut.

3.6.2 Data Sekunder

Dalam penelitian ini, digunakan sumber data sekunder berupa dokumen yang relevan, antara lain berita, jurnal ilmiah, dan konten-konten yang ada di channel Oura Gaming. Sumber-sumber data sekunder tersebut menjadi acuan yang penting untuk melengkapi hasil penelitian ini. Adanya berita membantu dalam memahami konteks konten Oura Gaming, jurnal ilmiah memberikan landasan teori yang kuat, dan konten YouTube Channel Oura Gaming menjadi pusat informasi yang akurat dan dapat dipercaya dalam analisis penelitian.

Berita menjadi sumber data yang penting untuk memahami konteks konten di channel Oura Gaming. Berita dapat memberikan informasi terbaru tentang peristiwa atau kejadian yang relevan dengan topik penelitian, seperti turnamen *E-Sport*, pertandingan terkini, atau berita terkait pemain dan tim. Dengan memanfaatkan berita sebagai sumber data, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang latar belakang dan konteks dari konten-konten yang dipublikasikan di channel tersebut.

Jurnal ilmiah menjadi sumber data yang berharga untuk menyediakan landasan teori yang kuat bagi penelitian ini. Jurnal ilmiah menyajikan hasil penelitian dan analisis yang telah melalui proses validasi dan peer review, sehingga dapat diandalkan sebagai referensi yang berkualitas. Dengan menggunakan jurnal ilmiah, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam

tentang konsep-konsep teoritis yang relevan dengan topik penelitian, serta memperkuat argumen dan temuan yang ditemukan dalam analisis data.

Konten YouTube Channel Oura Gaming menjadi sumber informasi yang kaya dan relevan dalam penelitian ini. Konten-konten yang dipublikasikan di channel tersebut mencakup berbagai aspek *E-Sport*, termasuk pertandingan, komentar, dan analisis permainan. Dengan memanfaatkan konten-konten tersebut, peneliti dapat mengumpulkan data langsung dari sumber yang bersangkutan, sehingga memastikan keakuratan dan ketepatan informasi yang digunakan dalam analisis penelitian.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pendekatan pengumpulan data yang digunakan adalah melalui teknik "*scraping*" data. "*Web scraping*" merupakan metode otomatis untuk mengambil informasi secara massal dari berbagai halaman web. Untuk tujuan pengumpulan data dalam penelitian ini, digunakan sebuah platform bernama "*exportcomment.com*". Platform ini secara otomatis mengumpulkan komentar dari beragam sumber, seperti Instagram, YouTube, TikTok, dan lainnya. Setelah data komentar terkumpul, dilakukan tahap reduksi untuk menyaring data yang tidak relevan atau sulit diolah. Selanjutnya, setiap komentar dikodekan berdasarkan teori dimensi interaktivitas, interaktivitas pesan, dan enam emosi dasar.

Setelah proses pengkodean selesai, langkah berikutnya adalah menentukan tema-tema yang muncul dari data yang telah terkumpul. Pada tahap ini, akan terlihat

pola-pola tertentu dalam data yang telah dikodekan, di mana pola-pola tersebut memiliki karakteristik interaktivitas yang serupa. Oleh karena itu, tema-tema yang relevan diberikan berdasarkan pola-pola tersebut. Setelah berhasil mengidentifikasi beberapa tema, langkah berikutnya adalah melakukan analisis mendalam terhadap tema-tema tersebut.

Secara keseluruhan, penelitian ini menggunakan teknik "*scraping*" data untuk mengumpulkan informasi dari platform "*exportcomment.com*" yang terdiri seluruh komentar dari berbagai sumber. Selanjutnya, data komentar dikodekan berdasarkan teori dimensi interaktivitas, interaktivitas pesan, dan enam emosi dasar. Dengan menerapkan pendekatan ini, pola-pola yang muncul dalam data dapat diidentifikasi, dan tema-tema yang relevan dapat ditentukan. Selanjutnya, penelitian akan mengarah pada analisis mendalam untuk mendapatkan wawasan yang lebih mendalam dan relevan dari data yang telah dikumpulkan. (Purnomo 2022)

3.8 Teknik Analisis Data

Proses analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi metode analisis tematik (*thematic analysis*), yang membantu peneliti untuk menjelajahi dan mengidentifikasi pola serta tema-tema yang muncul dari data yang telah terkumpul (Braun & Clarke 2006). Proses analisis tematik terdiri dari beberapa tahapan yang mencakup pengenalan data awal, pemberian label atau penamaan kode untuk mengkategorikan bagian-bagian penting dari data, pembentukan tema-tema awal yang menggambarkan pola yang muncul, pengembangan serta revisi tema-tema ini, penyempurnaan tema-tema tersebut,

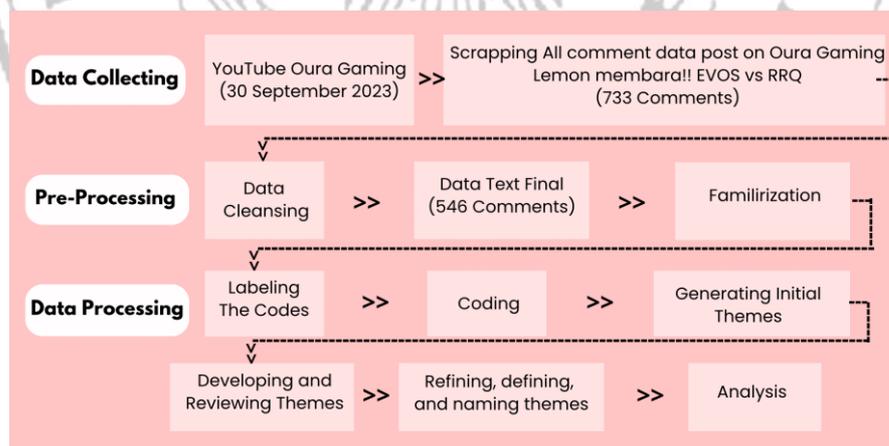
pendefinisian yang lebih mendalam serta pemberian nama yang tepat untuk setiap tema, dan akhirnya, melakukan analisis menyeluruh terhadap seluruh data (Braun & Clarke 2022). Dengan pendekatan analisis tematik ini, penelitian berusaha memperoleh pemahaman mendalam dan komprehensif terhadap data yang terkumpul, sehingga mampu menggali serta menjelaskan pola-pola yang muncul dan tema-tema yang signifikan.

Gambar 3. Metode Analisis Tematik

Sumber: (Braun & Clark 2022)

Dalam konteks penelitian ini, pendekatan analisis isi digunakan, yang terdiri dari tiga tahap penting untuk menganalisis data: pengumpulan data, pra-pengolahan data, dan pengolahan data. Pada setiap tahap, terdapat serangkaian langkah yang harus dilakukan, sebagaimana dijelaskan berikut ini:

3.8.1 Pengumpulan Data



- A. Pemilihan sumber data: Dalam fase awal penelitian, peneliti menetapkan sumber data komentar. Sumber data ini diambil pada tanggal 30 September 2023, dari konten "Lemon

Membara !! Evos vs RRQ" yang dipublikasikan oleh Oura Gaming di platform YouTube. Proses pengumpulan data ini merupakan langkah penting untuk memperoleh *insight* tentang tanggapan dan reaksi pengguna terhadap konten tersebut. Dengan mengambil data dari komentar yang diberikan pada tanggal tertentu, peneliti dapat menganalisis respons pengguna pada saat yang spesifik dalam konteks pertandingan tersebut. Selain itu, penggunaan platform YouTube sebagai sumber data memberikan keuntungan dalam hal aksesibilitas dan kelengkapan informasi. Komentar-komentar yang diberikan oleh pengguna YouTube dapat mencakup berbagai aspek, mulai dari evaluasi kinerja pemain, analisis strategi permainan, hingga interaksi antar pengguna. Dengan demikian, penggunaan sumber data ini memberikan kesempatan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih komprehensif tentang dinamika yang terjadi selama pertandingan dan persepsi penggemar terhadap peristiwa tersebut.

B. Data yang diperoleh: Dalam Konten "Lemon Membara !! Evos vs RRQ oleh Oura Gaming di platform YouTube, ditemukan bahwa jumlah total komentar yang berhasil diambil melalui web scrapping sejumlah 733 komentar. Hal ini mencerminkan partisipasi yang signifikan dari pengguna dalam hal berdiskusi dan berinteraksi terkait dengan video

tersebut. Dengan jumlah komentar yang substansial ini, dapat diindikasikan bahwa video tersebut berhasil menarik perhatian dan memicu reaksi aktif dari komunitas pengguna YouTube Oura Gaming.

Data ini menunjukkan tingkat keterlibatan pengguna dalam video tersebut dan sejauh mana video tersebut menciptakan diskusi yang relevan. Kehadiran 733 komentar menunjukkan komitmen yang kuat dari pengguna dalam berpartisipasi dalam ekosistem YouTube Oura Gaming. Sebagai bagian dari penelitian dalam domain konten digital dan interaksi pengguna, informasi ini dapat digunakan sebagai landasan untuk analisis lebih lanjut yang bertujuan untuk memahami interaktivitas antara pengguna YouTube Oura Gaming.

3.8.2 Pra Pengolahan Data

A. Pembersihan Data: Setelah menyelesaikan proses pengumpulan data, selanjutnya adalah pembersihan data.

Dalam penelitian ini data komentar keseluruhan berjumlah 733, pada proses pembersihan data dilakukan penghapusan komentar yang tidak relevan atau tidak dapat dianalisis oleh peneliti.

B. Data Akhir: Tahapan data akhir adalah seluruh jumlah data yang dapat diteliti. Setelah melewati proses pembersihan data, jumlah komentar berhasil disaring hingga tersisa 546

komentar yang dianggap relevan dan memiliki nilai dalam konteks penelitian ini.

- C. Familiarisasi: Langkah berikutnya adalah familiarization, tahap di mana peneliti berupaya untuk memahami dengan lebih mendalam data komentar yang sudah melewati proses pembersihan atau seleksi. Familiarization menjadi langkah penting dalam memahami karakteristik dan pola yang ada dalam komentar-komentar tersebut, yang nantinya akan mendukung analisis lebih lanjut serta pemahaman yang lebih dalam terkait dengan konten yang menjadi fokus penelitian.

3.8.3 Pengolahan Data

- A. Menamai Kode: Dalam tahap pengolahan data dalam kerangka penelitian ini, sejumlah prosedur kunci diterapkan untuk mengembangkan pemahaman mendalam terhadap data yang telah terkumpul. Tahapan pertama adalah pemberian label pada kode-kode yang telah diidentifikasi dalam data. Kode-kode ini berfungsi sebagai representasi konsep-konsep atau elemen-elemen tertentu dalam data yang nantinya akan menjadi dasar dalam analisis.
- B. Pengkodean: Langkah berikutnya adalah proses pengodean data, di mana data-data yang telah diberi label kode akan ditempatkan ke dalam kategori-kategori yang sesuai dengan kode-kode yang telah ditentukan.

C. Pengembangan dan Peninjauan Tema: Selanjutnya, dengan data yang telah terkode, tema-tema awal mulai muncul. Tema-tema ini mencerminkan konsep-konsep atau pola-pola awal yang ditemukan dalam data. Proses berikutnya adalah pengembangan dan peninjauan tema-tema ini. Penelitian akan terus mengembangkan tema-tema tersebut dengan lebih mendalam sambil terus mereview dan memeriksa konsistensi serta relevansi tema-tema ini dengan data yang ada.

D. Penyempurnaan, pendefinisian, dan Penamaan Tema: Tahap selanjutnya adalah penyempurnaan, perumusan, dan penamaan tema-tema. Ini merupakan langkah penting dalam memastikan bahwa tema-tema yang muncul dapat direpresentasikan dengan jelas dan memiliki makna yang kohesif. Proses ini juga melibatkan pembahasan lebih lanjut untuk memahami makna dan relevansi dari masing-masing tema yang teridentifikasi.

E. Analisis: Terakhir, semua tema dan hasil analisis yang telah ditemukan akan diintegrasikan menjadi analisis keseluruhan yang mendukung tujuan penelitian ini. Analisis ini bertujuan untuk mengekstraksi makna dan informasi yang signifikan dari data yang telah dikumpulkan dan diolah, serta untuk menghasilkan temuan-temuan yang mendukung pernyataan penelitian yang telah diajukan.

3.9 Uji Keabsahan Data

Dalam konteks penelitian kuantitatif, *intercoder reliability* merujuk pada sebuah metode yang digunakan untuk mengukur tingkat konsistensi dan akurasi antara pengkode dalam mengidentifikasi dan mengkategorikan data pada satu set data yang sama. Proses ini melibatkan perbandingan jawaban yang muncul dari lembaran pengkodean, dengan fokus pada kesesuaian antara pengkodean yang diberikan oleh kedua pengkode. Hasil pengkodean tersebut kemudian diuji untuk mengukur reliabilitasnya dengan tujuan memastikan bahwa penelitian ini menghasilkan temuan yang obyektif dan dapat diandalkan.

Untuk memastikan uji reliabilitas data atau kecocokan data dalam penelitian kuantitatif, menurut Miles dan Huberman (1944), dinyatakan bahwa tingkat kecocokan lebih tinggi dari 70% dianggap sebagai standar untuk validitas. Reliabilitas data adalah elemen krusial dalam penelitian kuantitatif yang mengukur seberapa konsisten dan dapat diandalkan hasil yang diperoleh dari instrumen pengumpulan data yang digunakan. Neuendorf (2002) menekankan bahwa skor reliabilitas antar coder harus melebihi 80%, menyoroti pentingnya konsistensi dalam interpretasi dan pengkodean data oleh berbagai peneliti atau pengkoder. Reliabilitas yang tinggi menunjukkan bahwa hasil pengukuran atau pengamatan tersebut dapat diandalkan dan dapat diulang dengan konsistensi yang tinggi oleh orang lain yang melakukan pengamatan serupa.

Dalam penelitian kuantitatif, standar reliabilitas dan validitas sering kali ditetapkan berdasarkan kriteria statistik yang khusus, seperti koefisien korelasi atau alfa Cronbach. Parameter ini memberikan ukuran objektif tentang sejauh mana