

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini digunakan metode analisis semiotika. Tanda-tanda permasalahan sosial yang ada pada video game dianalisis untuk dilihat makna yang terkandung di dalamnya. Pesan yang terdapat dalam video game merupakan pesan yang sifatnya implisit sehingga perlu menggali arti makna dari tanda-tanda tersebut. Secara kasat mata tayangan pada video game mempunyai makna langsung (makna literal), namun demikian jika dipahami lebih dalam tayangan tersebut juga memiliki makna tidak langsung (makna implisit).

3.1 Paradigma Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme sebagai kerangka berpikirnya. Asumsi dasar dari konstruktivisme adalah realitas yang ada bukan merupakan bentukan ilmiah ataupun campur tangan Tuhan, melainkan ini merupakan hasil dari konstruksi dan dibentuk dari proses interaksi (Busti, 2019). Realitas yang ada bisa ditanggapi ataupun dimaknai berbeda beda oleh tiap individu. Karena pada dasarnya setiap individu memiliki perfensi, pengalaman, pendidikan, maupun lingkungan sosial yang berbeda antara satu sama lain.

Pada dasarnya paradigma ini menekankan jika suatu realitas itu dibangun oleh individu itu sendiri. Adanya perbedaan latar belakang tiap individu akan membangun sebuah interpretasi yang berbeda antara satu sama lain. Yang perlu ditekankan pada paradigma ini adalah bagaimana menemukan sebuah peristiwa ataupun realitas dikonstruksikan yang selanjutnya realitas itu dibentuk (Pramaskara, 2022). Realitas

dibentuk secara simbolik dari interaksi sosial. Simbol dan bahasa sangat penting dalam pembentukan realitas, dimana berbagai kelompok mencoba mengungkapkan diri mereka dan berkontribusi dalam proses pembentukan realitas secara simbolik melalui interaksi sosial. Sehingga, realitas simbolik merupakan hasil dari kolaborasi sosial (Busti, 2019).

Dalam penelitian digali bagaimana makna serta realitas sosial yang dikonstruksikan melalui tanda- tanda dalam video game Stray terkait masalah sosial. Maka dari itu, penggunaan paradigma konstruktivisme diperlukan untuk membantu mendapatkan jawaban dari rumusan masalah yang diajukan.

3.2 Pendekatan Penelitian

Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian kali ini. Pendekatan kualitatif bisa digunakan dalam menggali suatu makna ataupun interpretasi dari seorang yang terlibat langsung di dalam penelitian. Sebagaimana yang disebutkan oleh (Kriyantono, 2007) jika metodologi kualitatif datang dari pendekatan interpretif (Subjektif), yang memiliki dua varian yaitu konstruktivis dan kritis. Pada pendekatan kualitatif tidak ada upaya menghitung ataupun mengkuantifikasikan sebuah data. Akan tetapi pendekatan ini akan memfokuskan pada pemikiran yang mendalam pada konteks, interpretasi ataupun makna yang ada pada data kualitatif.

Neuman (2011) menjelaskan Pendekatan kualitatif bertujuan untuk menggambarkan dan menjelaskan dunia sosial dari perspektif persepsi, perilaku, masalah, dan konsep yang terkait dengan objek penelitian (Pramaskara, 2022). Pendekatan ini menekankan bagaimana gejala sosial terbentuk dan diberi makna.

3.3 Tipe Penelitian

Karena dalam penelitian ini ingin memahami bagaimana makna masalah sosial dikonstruksikan melalui tanda-tanda dalam video game dengan metode analisis semiotika, maka digunakan tipe penelitian kualitatif interpretatif. Farida (2017) menjelaskan jika kualitatif interpretatif merupakan sebuah metode yang mencakup pandangan ataupun ungkapan mengenai data dari objek penelitian, yang diinterpretasikan sesuai dengan sudut pandang dan pemahaman peneliti (Yumiolda, & Zulkifli, 2022). Penelitian interpretatif adalah pendekatan dalam ilmu sosial yang menekankan pemahaman mendalam terhadap makna-makna yang diberikan oleh individu atau kelompok dalam konteks sosial tertentu .

3.4 Objek Penelitian

Objek penelitian yang diteliti adalah video game bertema petualangan berjudul *Stray* (2022) yang merupakan hasil pengembangan dari BlueTwelve Studio. Dalam video game pengembang memiliki kebebasan dalam menciptakan elemen apapun untuk dimasukkan ke dalam dunianya. Kebebasan inilah yang menjadi sebuah cara para pengembang untuk mengkonstruksikan kembali realitas sosial melalui sebuah tanda.

Stray setidaknya menghabiskan waktu 2-3 jam bermain untuk bisa menyelesaikan keseluruhan alur ceritanya. Akan terdapat 12 Chapter didalamnya dan 3 chapter diantaranya mengharuskan pemain untuk menjelajahi dunianya. Di dalam dunia *Stray* tidak akan ada kehidupan dari manusia lagi melainkan telah digantikan oleh robot. Robot-robot ini menjadi representasi dari manusia itu sendiri, karena robot disini memiliki kehidupan serta aktivitas sosial sama seperti manusia saat ini.

Kehidupan robot ini yang menjadikan cara pengembang untuk memasukan sebuah tanda-tanda masalah sosial baik berupa narasi, set property, dekorasi, wardrobe, ataupun musik ke dalam video game ini.

3.5 Fokus Penelitian

Yang menjadi fokus perhatian pada penelitian kali ini adalah tanda-tanda, baik yang bersifat nonverbal ataupun verbal yang terdapat dalam video game Stray. Fokus konstruksi tanda-tanda masalah sosial dalam penelitian ini. Masalah sosial dibagi menjadi empat masalah utama yaitu, kemiskinan, kriminalitas, masalah kependudukan, dan masalah lingkungan. Tanda-tanda masalah sosial ini bisa mencakup elemen- elemen yang terkandung di dalam video game ini, seperti karakter, narasi, latar/setting, simbol, dialog, dan elemen visual lainnya yang mengandung atau merepresentasikan masalah-masalah sosial dalam masyarakat.

3.6 Sumber Data

Dalam penelitian ini akan terdapat dua jenis sumber data berupa data primer dan data sekunder sebagai berikut :

1. Data Primer

Data Primer yang didapat dari objek dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode observasi dengan memainkan video game yang diteliti yakni Stray. Observasi mengharuskan peneliti untuk mengamati secara teliti, mendalam, dan menyeluruh dari dunia yang dibangun pada video game Stray. Data ini akan mencakup gambar, teks, ataupun audio yang terdapat di dalam video game yang diteliti.

2. Data Sekunder

Data ini sendiri merujuk pada informasi yang didapat dari dokumen-dokumen yang tersedia dari manapun baik yang sifatnya fisik maupun digital. Ini bisa berupa buku, *e-book*, jurnal, internet, perpustakaan ataupun referensi lainnya yang berkaitan dengan video game, terutama video game Stray.

3.7 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini dapat melibatkan beberapa pendekatan yang relevan untuk analisis semiotika pada game Stray. Berikut adalah beberapa metode pengumpulan data yang dapat digunakan:

1. Dokumentasi

Awalnya dilakukan observasi langsung terhadap dunia yang ada dalam video game Stray. Observasi dilakukan secara langsung dengan memainkan keseluruhan chapter dalam video game Stray.

Selain itu peneliti juga bisa melakukan pengamatan video gameplay yang tersedia di platform internet.

Dari observasi ini akan ditentukan elemen visual ataupun screen yang dianggap penting karena mengandung tanda atau simbol masalah sosial masyarakat. Penentuan dan pengumpulan ini merupakan bagian dari teknik dokumentasi.

2. Studi Kepustakaan

Untuk mendapatkan data serta pemahaman mendalam terkait penelitian ini akan digunakan studi kepustakaan. Studi kepustakaan

menjadi cara dalam mengumpulkan data dengan cara memahami maupun mempelajari teori-teori dari berbagai literatur (Adlini, et al, 2022). Ini semua akan terkait dengan, semiotika, dan teori-teori yang relevan dengan masalah sosial, masyarakat, konstruksi sosial. Mengacu pada penelitian sebelumnya, buku, *e-book*, jurnal, internet, kepustakaan ataupun referensi lainnya yang membahas topik sejenis dapat memberikan landasan teoritis yang mendukung analisis dalam penelitian ini.

3.8 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis yang digunakan adalah pendekatan semiotik Roland Barthes, dengan memanfaatkan konsep urutan pemaknaan "*order of signification*", yang melibatkan dua tingkat sistem pemaknaan, yaitu denotatif dan konotatif. Berikut merupakan langkah-langkah analisis yang dijalankan peneliti dengan merujuk pada peta semiotika Roland Barthes:

1. Mengidentifikasi ke 12 chapter Stray yang mengandung elemen masalah sosial secara individual yang kemudian dikumpulkan dengan *screen capture*.
2. Menganalisis data pada tahap awal, yaitu denotasi. Denotasi sendiri menjadi tingkat pemaknaan yang pertama, yang terdiri dari penanda dan petanda.
3. Melakukan analisis data pada tahap berikutnya, yaitu konotasi. Konotasi merupakan tingkat pemaknaan yang kedua, yang melibatkan makna denotasi.

4. Peneliti akan menginterpretasikan data secara menyeluruh, dari tingkat pemaknaan pertama hingga kedua,
5. Dari hasil analisis data, akan dibuat kesimpulan.

