

BAB III

METODE PENELITIAN

Pada bab ini peneliti akan menjelaskan bagaimana tahap-tahap metodologis yang dilaksanakan pada penelitian ini secara rinci, peneliti akan menjelaskan metodologi penelitian melalui enam subbab yang membahas mengenai desain penelitian, pengumpulan data, analisis data, keabsahaan data serta etis penelitian yang diterapkan selama penelitian berlangsung.

3.1. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, Denzin & Lincoln (2018) mendefinisikan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari bentuk tindakan manusia yang dapat diamati atau diteliti. Pendekatan kualitatif dirasa cocok untuk diterapkan pada penelitian ini yang bertujuan untuk mengeksplorasi makna pada tanda, dikarenakan menurut Leavy (2017) pendekatan kualitatif digunakan untuk meneliti kedalaman makna juga proses pembentukan makna tersebut yang terdapat pada suatu pengalaman, aktifitas, situasi, ataupun objek serta membangun pemahaman yang kuat tentang topik yang diteliti

Selanjutnya untuk mencapai tujuan penelitian mendefinisikan serta memunculkan pola konstruksi makna dan tanda pada iklan layanan masyarakat, peneliti menerapkan metode analisis semiotika yang dicetuskan oleh Roland Barthes untuk dapat mengidentifikasi makna denotasi, konotasi serta mitos yang terdapat pada setiap adegan video iklan layanan masyarakat, dikarenakan menurut Berger (2014) model semiotika Barthes dapat memunculkan serta menjelaskan tanda yang terdapat pada segala aspek aktifitas manusia, terlebih lagi analisis semiotika juga kerap kali diterapkan pada konten iklan komersial maupun non-komersial dalam berbagai bentuk seperti poster, fotografi, serta video (Bouzida, 2014, hlm. 1004). Selebihnya untuk menjelaskan langkah metodologis yang dilakukan dalam penelitian ini, peneliti akan memaparkan langkah-langkah metodologis secara lebih mendalam melalui subbab-subbab selanjutnya.

3.2. Pengumpulan Data

Menurut Creswell (2016) pengumpulan data merupakan sekumpulan kegiatan yang saling berkaitan yang dilakukan oleh peneliti yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang bisa menjawab pertanyaan yang diajukan pada penelitian. Pada penelitian ini penulis akan menggunakan *secondary data* atau data sekunder yang didapatkan dari konten ILM vaksinasi Covid-19 yang diunggah pada media sosial TikTok resmi Kemenkes RI, proses pengumpulan data akan dirangkum kedalam dua langkah, pada langkah pertama, peneliti akan mengumpulkan video sebagai data penelitian, dan pada langkah kedua, peneliti menentukan unit analisis, kedua langkah tersebut akan dijelaskan melalui dua subbab berikut:

3.2.1. Video sebagai Data Penelitian

Dalam pemilihan data sekunder peneliti merujuk pada metode pengumpulan data yang dijelaskan oleh Mayr & Weller (dalam Sloan & Quan-Haase, 2019) bahwa pemilihan data yang tepat pada sosial media dapat dilakukan berdasarkan jumlah *engagement* yang diperoleh dari objek konten tersebut seperti *likes*, *comment*, dan *share*, oleh karena itu peneliti memilih lima konten tentang ILM Vaksinasi Covid-19 pada sosial media TikTok Kemenkes RI yang memiliki *engagement* tertinggi, terhitung dari awal konten tersebut diunggah sampai September 18 2022 pada saat pengumpulan data pada penelitian ini dimulai.

Sedangkan akun TikTok Kemenkes RI dipilih karena akun tersebut dikelola langsung oleh Kemenkes RI yang bertanggung jawab akan kesehatan publik di Indonesia serta memiliki tugas untuk meningkatkan pengetahuan serta kesadaran masyarakat akan penyakit yang beredar (Kemenkes RI, 2014), terlebih konten-konten ILM vaksinasi Covid-19 yang diunggah pada akun tersebut terbukti berhasil untuk mendapatkan *engagement* serta atensi dari masyarakat dengan menggunakan TikTok sebagai media penyebarannya (Gunawan & Toni, 2022, hlm. 63; Wicaksono, 2021)

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti memilih lima konten dengan judul “Vaksinasi 18+”, “Punk Goes Vaccine”, dan “100 Juta Dosis Vaksinasi, “Jedag-

jedug vaksin”, “Ganteng-ganteng vaksinasi”. Kelima konten tersebut merupakan konten ILM tentang vaksinasi Covid-19 yang mempunyai *engagement* (likes, comment, share) terbanyak pada akun sosial media TikTok Kemenkes RI.

3.2.2. Unit Analisis

Menurut Roller & Lavrakas (2015) unit analisis merupakan bagian dari objek penelitian yang dipilih untuk dijadikan dasar pemilihan keputusan dalam proses *coding*, bagian data yang dipilih sebagai unit analisis merupakan data-data yang diperlukan untuk dapat menjawab pertanyaan penelitian sehingga dapat menunjang tercapainya tujuan dari penelitian tersebut serta memfokuskan penelitian pada topik yang dibahas (Salkind, 2010).

Untuk menentukan unit analisis peneliti menggunakan klasifikasi tanda yang dijelaskan oleh Barthes (1977) pada buku yang berjudul *Image, music, and text*. Barthes menjelaskan bahwa bentuk dari tanda-tanda dapat diklasifikasikan menjadi tiga yaitu gambar visual, suara/musik dan teks, ketiga kategori tersebut kemudian dikembangkan kembali oleh Locke (2001) sehingga dari ketiga klasifikasi tersebut dikategorikan kembali menjadi beberapa bagian.

Locke (2001) menjelaskan bahwa untuk menginterpretasikan makna yang terdapat pada sebuah video iklan diperlukan analisis pada tanda visual, teks, dan juga musik yang terdapat pada iklan tersebut, Ia juga menjelaskan bahwa tanda pada tanda visual terdapat pada gerakan dan ekspresi pada objek/aktor serta teknik kamera yang digunakan pada iklan tersebut, sedangkan tanda teks dapat diidentifikasi melalui fungsi teks tersebut, selanjutnya tanda suara dapat diidentifikasi pada emosi atau perasaan yang ditimbulkan melalui musik serta efek suara yang terdapat pada iklan tersebut.

Berdasarkan pemaparan diatas peneliti mengkategorikan unit analisis menjadi tiga yaitu visual, teks, dan juga musik, pada setiap kategorinya peneliti mengklasifikasikannya kembali menjadi beberapa indikator tanda yang diadaptasi dari Locke (2001) menjadi seperti berikut:

Tabel 3.1. Unit Analisis & Indikator Tanda

Unit Analisis	Indikator Tanda	Deskriptor
Visual	Objek/aktor	Aktor ataupun objek pada video berfungsi untuk menyampaikan sebuah pesan kepada audiensnya, yang mana pesan tersebut disampaikan melalui berbagai aktifitas yang dilakukan aktor tersebut seperti ekspresi muka dan gerakan tubuh.
	Shot size	Teknik kamera yang digunakan untuk memperlihatkan seberapa banyak visual objek yang akan ditunjukan kepada audiens, hal tersebut dilakukan untuk menyampaikan pesan, perasaan, ataupun informasi kepada audiens.
	Sudut kamera	Teknik kamera yang menentukan dari sudut mana objek tersebut diambil, setiap jenis sudut kamera yang digunakan pada sebuah video dapat membawa pesan, perasaan, ataupun informasi tertentu kepada audiensnya
Teks	Fungsi	Teks yang berada pada sebuah video memiliki fungsi yang berbeda-beda, teks pada sebuah video dapat berfungsi untuk memperjelas informasi/pesan yang sudah terdapat pada video tersebut, ataupun menambahkan informasi/pesan baru yang belum ada pada gambar video tersebut.
Suara	Musik	Musik pada sebuah video berfungsi untuk memunculkan emosi ataupun perasaan tertentu sehingga memunculkan respon tertentu kepada audiensnya
	Sound effects	Efek suara yang digunakan pada sebuah video dapat menyampaikan perasaan ataupun informasi tertentu juga dapat menambah perasaan realism dari video tersebut kepada audiensnya.

Sumber: Locke (2001)

3.3. Analisis Data

Analisis data merupakan strategi atau cara yang digunakan untuk menganalisis serta menginterpretasikan data pada penelitian sehingga dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian melalui analisis serta interpretasi yang dilakukan (Leavy, 2017, hlm. 150), kemudian sejalan dengan pernyataan tersebut Maxwell (2013) menyatakan bahwa analisis data digunakan untuk menunjang tujuan

penelitian juga berperan untuk menjelaskan bagaimana hasil dari penelitian diperoleh secara valid, pemilihan variabel yang baik dalam analisis berperan penting pada fokus topik masalah yang dibahas pada penelitian tersebut (Creswell, 2014, hlm 249).

Untuk menjawab pertanyaan penelitian terkait dengan pola konstruksi tanda dan makna yang terdapat pada ILM vaksinasi Covid-19, peneliti menerapkan pendekatan model semiotika yang dicetuskan oleh Barthes untuk menganalisis konten ILM yang dipilih menjadi subjek penelitian, seperti yang dijelaskan pada bab sebelumnya dengan menggunakan model semiotika Roland Barthes peneliti dapat mengidentifikasi tanda serta menginterpretasikan makna yang terdapat pada ILM vaksinasi Covid-19, kemudian hasil dari analisis tersebut akan melalui proses coding menggunakan metode *two cycle coding* yang dicetuskan oleh Saldana (2016) dalam bukunya yang berjudul *The Coding Manual for Qualitative Reaserchers*.

Menurut Saldaña (2016) coding merupakan proses menghubungkan koleksi data penelitian dengan makna yang terkandungnya, sedangkan *code* dalam penelitian kualitatif merupakan simbol yang dibangun oleh peneliti yang menandakan atau mentranslasikan data, setiap individu dari *code* tersebut menginterpretasikan makna-makna tertentu yang dapat menjawab pertanyaan penelitian (Saldaña, 2016, hlm. 4).

Merujuk pada metode *coding* yang dicetuskan oleh Saldaña (2016), proses *coding* akan dibagi menjadi dua siklus, pada siklus pertama peneliti akan menerapkan metode *descriptive coding* untuk mendeskripsikan tanda-tanda serta makna yang terdapat pada konten ILM vaksinasi Covid-19 sedangkan pada tahap kedua, peneliti akan menerapkan *pattern coding* untuk mendapatkan pola makna serta tanda yang terdapat pada ILM vaksinasi Covid-19.

Selanjutnya seperti yang sudah dijelaskan pada bagian sebelumnya, penelitian ini akan menggunakan model analisis semiotika yang dikembangkan oleh Barthes (1972), yang dilakukan melalui proses signifikasi dua tahap (*two order of signification*), tahap pertama merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* pada realitas eksternal, pada tahap pertama ini tanda merepresentasikan makna

sebenarnya atau makna literal, selanjutnya tahap kedua merupakan interaksi dari tanda ketika bertemu dengan perasaan, emosi ataupun pengetahuan dari pembacanya, sehingga pada tahap ini tanda merepresentasikan makna yang lebih dalam atau makna kedua. dua tahap signifikasi tersebut dipetakan oleh Barthes (1972) melalui tabel dibawah:

Tabel 3.2. Pemetaan Tanda Roland Barthes

1. <i>Signifier</i>	2. <i>Signified</i>
3. <i>Sign</i> (denotatif)	
4. <i>Signifier</i> (konotatif)	5. <i>Signified</i> (konotatif)
6. <i>Sign</i> (konotatif)	

Sumber: Barthes (1972)

Barthes menggunakan istilah denotasi sebagai tahap signifikasi pertama dan istilah konotasi sebagai tahap signifikasi kedua, juga terdapat istilah lain yaitu mitos yang merupakan makna lain yang terdapat pada signifikasi pada tahap kedua (Barthes, 1972 hlm. 113), istilah-istilah tersebut merupakan inti dari proses pemaknaan tanda pada model semiotika Barthes, penjelasan lebih lanjut mengenai proses coding siklus pertama dan kedua akan dijelaskan melalui dua subbab berikut:

3.3.1. Coding Tahap Pertama

Pada coding siklus pertama peneliti akan menggunakan metode *descriptive coding* yang bertujuan untuk mengidentifikasi tanda (*signifier*) serta makna (*signified*) yang terdapat pada video iklan layanan masyarakat vaksinasi Covid-19 yang dilakukan menggunakan proses signifikasi tahap pertama untuk mencari makna denotasi yang terdapat pada video ILM tersebut.

Makna denotasi sendiri merupakan makna literal dan jelas yang biasanya langsung ditangkap atau mudah didapatkan oleh audiensnya, denotasi juga dapat diartikan sebagai interpretasi sesungguhnya dari tanda (Barthes, 1972). Maka dalam

menganalisis sebuah aspek pada level denotasi, audiens perlu untuk membaca sebuah gambar menurut makna pada umumnya (*common sense*), dan memberikan deskripsi sesungguhnya secara jelas (Bouzida, 2014). Dengan begitu proses *coding* siklus pertama akan dilakukan menggunakan tabel dibawah untuk mempermudah peneliti untuk mengorganisir hasil *coding* serta mempermudah pembaca untuk memahaminya:

Tabel 3.3. *Coding* Siklus Pertama

Timeline (Timestamp)	Unit Analisis	Indikator Tanda	Denotasi	
			Signifier	Signified
	Visual	Objek/Aktor		
		Shot Size		
		Sudut Kamera		
		Komposisi Frame		
	Teks	Fungsi		
	Suara	Musik		
		<i>Sound Effect</i>		

3.3.2. Coding Tahap Kedua

Pada *coding* siklus kedua, penelitian ini menerapkan metode *pattern coding* yang berfungsi untuk mengkategorikan hasil dari analisis *coding* siklus pertama berdasarkan tema ataupun konsep tertentu sehingga menghasilkan konfigurasi arti yang lebih bermakna dan ringkas, melalui proses koding ini peneliti dapat menyimpulkan pola tanda serta pola makna konotasi dan mitos yang dikonstruksi pada konten ILM vaksinasi Covid-19.

Konotasi sendiri merupakan makna lainnya yang terdapat pada sebuah tanda, makna konotasi merupakan makna yang dibentuk oleh nilai-nilai budaya ataupun kepercayaan sehingga berdampak pada makna dari suatu tanda (Barthes, 1972). Pada level konotasi audiens terbuka untuk menginterpretasi makna yang terkait dengan latar belakang sosial serta budaya audiens tersebut (Bouzida, 2014).

Sedangkan mitos adalah pendekatan semiotika yang dapat menggali lebih dalam lagi makna dari sebuah tanda, mitos merupakan hasil dari sebuah makna yang terbentuk oleh sebuah kelompok ataupun masyarakat tertentu yang mempunyai kontrol terhadap bahasa dan juga media dari tanda tersebut (Barthes, 1972), makna mitos biasanya dipresentasikan melalui tanda-tanda yang bersifat ambigu serta seringkali melibatkan sebuah ide, pengalaman, peristiwa ataupun memori masa lalu, serta kumpulan fakta yang terdapat pada masyarakat (Barthes, 1972, hlm. 115)

Berdasarkan pemaparan pada subbab-subbab sebelumnya peneliti akan membuat tabel dibawah untuk memudahkan pembaca memahami proses analisis yang dilakukan pada penelitian ini:

Tabel 3.4. *Coding* Siklus Kedua

Timeline (Timestamp)	Unit Analisis	Indikator Tanda	Konotasi	Mitos
	Visual	Objek/Aktor		
		Shot Size		
		Sudut Kamera		
		Komposisi Frame		
	Teks	Fungsi		
	Suara	Musik		
		<i>Sound Effect</i>		

3.4. Keabsahan Data

Keabsahan data/validitas dalam penelitian kualitatif dilakukan untuk membuktikan kebenaran dan memverifikasi sesuatu yang didapat dari pengumpulan data (Creswell, 2016). Untuk memverifikasi hasil temuan, penelitian ini akan menetapkan metode *coding collaborative* serta triangulasi pakar, proses *coding* pada penelitian ini akan dilakukan secara *collaborative coding* yang melibatkan dua orang *intercoder*, hasil dari kedua *intercoder* harus mencapai minimal 80% kesamaan atau kesetujuan (Saldaña, 2016, hlm. 37), hal tersebut

diterapkan untuk meminimalisir subjektivitas pada proses coding, *intercoder* kedua yang dipilih pada penelitian ini merupakan mahasiswa Ilmu Komunikasi yang memiliki pengetahuan terkait penelitian dengan model semiotika.

Selanjutnya hasil temuan yang diperoleh melalui proses coding akan dikonfirmasi kepada pakar yang selaras dengan topik penelitian, proses tersebut diberi istilah triangulasi pakar seperti yang dijelaskan oleh Creswell (2014) bahwa triangulasi pakar merupakan proses menemukan jawaban dari pertanyaan masalah penelitian yang dibentuk dari dua perspektif atau lebih informan ahli. Oleh karena itu penulis akan mengkonsultasikan hasil dari analisis data yang dilakukan kepada pakar konten sosial media (*content creator*).

3.5. Etis Penelitian

Penelitian ini memperhatikan secara seksama tentang standar etis penelitian, segala proses penelitian khususnya dalam pengumpulan serta analisis data akan menerapkan etika serta aturan penelitian yang berlaku, penelitian ini dilakukan dengan atas izin universitas serta mengikuti pedoman penelitian yang berlaku. Pada proses pengumpulan data konten yang diperoleh dari aplikasi sosial media TikTok, penelitian ini mengikuti aturan hak cipta yang dicantumkan pada halaman *Term of Service* pada bab *Property Rights TikTok Content* yang menyebutkan segala konten yang diunggah pengguna kedalam aplikasi TikTok berlisensi bebas di seluruh dunia sehingga pengguna lainnya bebas menggunakan, memodifikasi, mengadaptasi, serta membuat karya lain berdasarkan konten tersebut dalam format apapun (TikTok, 2020). Peneliti juga dengan sepenuhnya menjaga originalitas konten yang digunakan pada penelitian ini dengan tidak menyunting konten yang bersifat mengurangi ataupun menambahkan bagian tertentu pada konten ILM yang digunakan.