

## BAB III

### METODE PENELITIAN

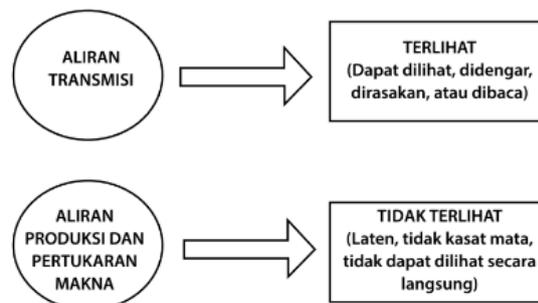
#### 3.1 Metode Penelitian

Dalam menyusun penelitian ini, peneliti menggunakan metode *content analysis* atau analisis isi. Eriyanto (2011, hlm. 15) menjelaskan bahwa analisis isi merupakan suatu teknik penilaian ilmiah yang ditunjukkan untuk mengetahui gambaran karakteristik isi dan menarik inferensi dari isi, serta ditujukan mengidentifikasi secara sistematis isi komunikasi yang muncul. Selaras dengan definisi dari Eriyanto, Weber (dalam Ahmad, 2018) menjelaskan bahwa analisis isi merupakan sebuah metode penelitian dengan menggunakan seperangkat prosedur untuk membuat inferensi yang valid dari sebuah teks. Metode *content analysis* ini umumnya digunakan untuk melihat seluruh karakteristik dari isi, baik yang tampak maupun yang tidak tampak (Neuendorf dan Krippendorf dalam Darmawan, 2019, hlm. 86). Maka dari itu, dalam mengkaji subjek video game, metode penelitian yang peneliti gunakan adalah analisis isi dikarenakan dalam video game itu sendiri terdapat unsur baik itu yang tampak maupun yang tidak tampak. Selain itu, penelitian ini akan peneliti fokuskan dalam mencari kemaknaan faktual mengenai representasi konten Revolusi Prancis di dalam video game *Assassin's Creed: Unity*.

Peneliti merujuk pada analisis isi Eriyanto dalam menyusun penelitian ini. Hanya saja dalam penggunaannya, peneliti mengadaptasi teknik analisis isi kuantitatif yang digunakan oleh Eriyanto dan menyesuaikannya menjadi analisis isi kualitatif. Hal demikian dilakukan karena dalam penelitian ini peneliti tidak bermaksud untuk sekadar menghitung frekuensi atau menghasilkan data statistik, melainkan peneliti akan menganalisis secara mendalam isi yang terkandung di dalam subjek penelitian. Hal tersebut dijelaskan oleh Ahmad (2018) bahwa analisis isi kualitatif berusaha untuk mengkonstruksi realitas dan memahami maknanya, sehingga sangat memperhatikan proses, peristiwa, dan otentisitas. Dengan begitu berdasarkan metode penelitian yang akan peneliti gunakan dalam mencari representasi konten revolusi Prancis dalam video game *Assassin's Creed:*

*Unity*, peneliti berusaha untuk menganalisis apakah terdapat keterwakilan dan fakta fakta yang tersaji di dalam video game tersebut.

Analisis isi dalam Eriyanto (2011) dipetakan ke dalam dua bentuk aliran atau paradigma, yaitu aliran transmisi dan aliran produksi. Aliran transmisi disebutkan sebagai aliran yang melihat komunikasi sebagai bentuk pengiriman pesan. Sementara itu, aliran produksi melihat komunikasi sebagai proses penyebaran (pengiriman dan penerimaan pesan), di mana yang menjadi titik fokus ialah bagaimana masing-masing pihak dalam lalu lintas komunikasi saling memproduksi dan mempertukarkan makna. Adapun perbedaan dari kedua aliran tersebut adalah pada definisi mengenai pesan dan makna. Pada aliran transmisi, kata kuncinya ialah pesan, di mana pesan berbentuk statis dan merujuk pada apa yang pengirim ingin sampaikan kepada khalayak, yang dapat berupa berita, kartun, pidato serta iklan. Sedangkan aliran produksi memiliki kata kunci yaitu makna, dimana makna bukan merupakan isi yang statis dan bukan apa yang dikirimkan, melainkan apa yang dikonstruksi atau apa yang dibaca.



Gambar 3.1 Perbedaan pesan dan makna

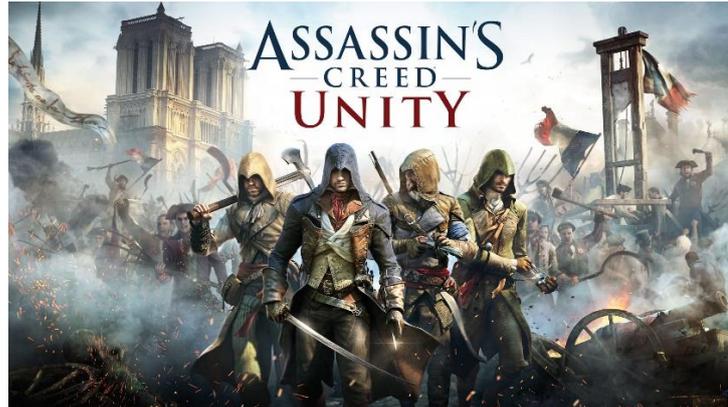
Sumber: Eriyanto (2011, hlm. 4)

Berdasarkan gambar di atas, disebutkan bahwa aliran transmisi menitik beratkan pada pesan yang dapat terlihat, didengar, dirasakan, atau dibaca. Sementara itu aliran produksi dan pertukaran makna bukan berfokus pada sesuatu yang ada di dalam berita, melainkan perasaan atau sugesti terhadap suatu berita, di mana hal yang dirasakan tersebut bukan sesuatu yang tercantum di dalam berita. Dalam hal ini, peneliti mencoba untuk melihat suatu representasi atau keterwakilan revolusi di dalam subjek yang peneliti. Peneliti merasa bahwa kedua aliran tersebut dapat digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian. Subjek

yang peneliti teliti merupakan sebuah video game, sehingga terdapat pesan yang dapat terlihat berupa ilustrasi, teks, hingga model tiga dimensi. Dengan begitu peneliti dapat melihat pesan berupa fakta sejarah yang tersaji dalam subjek penelitian secara langsung. Aliran produksi dan pertukaran makna pun dapat peneliti gunakan dalam penelitian ini untuk mengkaji suatu makna dalam subjek penelitian, sehingga peneliti dapat melihat kesesuaian makna yang terkandung dengan fakta sejarah.

### 3.2 Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah video game yang mengusung latar sejarah Revolusi Prancis, dengan judul "*Assassin's Creed: Unity*". Video game ini dikembangkan oleh Ubisoft dan dirilis pada tanggal 13 November 2014 di berbagai platform, seperti Playstation 4, Xbox One, dan PC. *Assassin's Creed* merupakan sebuah video game berseri yang dikembangkan oleh perusahaan pengembang video game Ubisoft. Hingga saat ini, serial video game *Assassin's Creed* terdiri dari 13 games utama, dengan seri pertamanya yang berjudul *Assassin's Creed* rilis pada tahun 2007 dan terus berlanjut hingga judul terbaru saat ini, yaitu *Assassin's Creed: Mirage* yang dirilis pada tahun 2023. Untuk dapat memainkan video game ini, umumnya pemain harus mengakses beberapa laman yang menjadi perantara dalam proses transaksi, seperti Steam dan Epic Games untuk perangkat seperti PC, serta Playstation dan Xbox untuk perangkat console. Berdasarkan data pada laman Steam, disebutkan bahwa video game ini mengusung genre aksi dan petualangan, serta mendapatkan ulasan sebanyak 55.572 ulasan dengan rangkuman penilaian sebanyak 77% positif. Adapun berdasarkan laman Xbox, video game ini mendapatkan 17.600 ulasan dengan keseluruhan penilaian 4 dari 5 (data pada November 2023).



Gambar 3.2. Tampilan video game *Assassin's Creed: Unity* pada laman web Epic Games

Sumber: <https://store.epicgames.com/en-US/p/assassins-creed-unity>

Melalui deskripsi singkat pada laman resmi Ubisoft, video game *Assassin's Creed: Unity* dijelaskan mengambil latar di Paris pada tahun 1789, di mana peristiwa Revolusi mengubah kota yang semula megah menjadi tempat teror dan kekacauan, jalan berbatu di kota berlumuran darah rakyat yang berani bangkit melawan aristokrat yang menindas. Deskripsi singkat tersebut setidaknya memberikan gambaran kepada pemain bahwa video game ini menggunakan peristiwa Revolusi Prancis sebagai latar dalam cerita maupun dunia yang disajikan. Selaras dengan deskripsi singkat tersebut, peneliti pun menemukan bahwa memang terdapat referensi peristiwa Revolusi Prancis hadir dalam video game ini, baik dari bangunan-bangunan ikonik dalam peristiwa Revolusi Prancis maupun tokoh berpengaruh dalam peristiwa tersebut. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk menjadikan video game *Assassin's Creed: Unity* ini sebagai subjek penelitian. Peneliti ingin mengetahui sejauh mana keterwakilan dan fakta-fakta peristiwa Revolusi Prancis tersaji di dalam video game ini, karena video game tentunya tidak menyajikan peristiwa sejarah yang sesungguhnya dan cenderung menambahkan bumbu sehingga cerita menjadi lebih menarik.

### 3.3 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain penelitian deskriptif. Adapun desain penelitian menurut Krippendorff (2004, hlm. 81) adalah “*network of steps a researcher takes to conduct a research project*”. Desain ini digunakan karena dalam penelitian ini, peneliti akan melihat representasi konten Revolusi Prancis yang terdapat pada video game *Assassin's*

*Creed: Unity*. Representasi tersebut akan peneliti lihat melalui unsur-unsur yang terdapat dalam video game ini. Selaras dengan hal tersebut, Eriyanto (2011, hlm. 47) menjelaskan bahwa analisis isi deskriptif semata hanya untuk deskripsi, menggambarkan aspek-aspek dan karakteristik dari suatu pesan. Dalam hal ini, peneliti cukup menggambarkan aspek-aspek yang tertera di dalam subjek penelitian dengan detail.

Peneliti merasa bahwa pendekatan deskriptif dalam penelitian ini merupakan pendekatan yang paling cocok untuk digunakan sebagai desain penelitian. Hal tersebut karena dalam penelitian ini, peneliti berusaha untuk melihat keterwakilan dari peristiwa Revolusi Prancis yang terdapat di dalam subjek penelitian, yaitu video game *Assassin's Creed: Unity*. Keterwakilan tersebut oleh peneliti dapat dilihat melalui beberapa aspek yang terdapat di dalam video game, seperti pada tokoh, alur cerita, latar tempat, bahkan pada pakaian yang tokoh kenakan. Selain itu, melalui pendekatan deskriptif, peneliti akan terfokus pada penggambaran aspek-aspek yang terdapat di dalam subjek penelitian, dan tidak dimaksudkan untuk menguji suatu hipotesis tertentu, atau menguji hubungan diantara variabel (Eriyanto, 2011, hlm. 47).

### **3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan suatu alat ukur yang digunakan dalam mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyanto, 2016, hlm. 148). Adapun penyusunan instrumen penelitian ini dimaksudkan sebagai alat bantu dalam proses pengumpulan data yang diperlukan. Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menentukan beberapa indikator dan memastikan ketersediaan indikator tersebut dalam subjek penelitian, yakni video games *Assassin's Creed: Unity*. Melalui penentuan indikator ini, peneliti dapat mengetahui keterwakilan peristiwa Revolusi Prancis di dalam subjek penelitian yang diteliti. Keterwakilan tersebut dapat berupa unsur-unsur yang identik dengan Revolusi Prancis yang terdapat di dalam subjek penelitian. Adapun tabel instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini akan peneliti cantumkan di bawah.

No	Subjek yang Diteliti	Indikator	Penggambaran dalam <i>Video Game</i>
1.	Tokoh	Raja Louis XVI	
		Marie Antoinette	
		Comte de Mirabeau	
		Louis-Michel Le Peletier	
		Napoleon Bonaparte	
		Jean Paul Marat	
		Maximillien Robespierre	
2.	Peristiwa Sejarah	Peristiwa sidang <i>etats generaux</i> pada tanggal 5 Mei 1789	
		Peristiwa penyerangan penjara Bastille	
		Peristiwa <i>Insurrectetion</i> 10 August	
		Peristiwa <i>September Massacre</i>	
		Peristiwa eksekusi Raja Louis XVI	
		Peristiwa Pemerintahan Teror ( <i>Reign of Terror</i> )	
		Persitiwa Festival <i>Supreme Being</i>	
3.	Lokasi Sejarah	Istana Versailles	
		Hotel des Menus Plaisirs	
		Kota Paris	
		Penjara Bastille	
		Gereja Notre Dame	
		Istana Tuileries	
		<i>Place de la Revolution</i>	
4.	Ilustrasi	Ilustrasi pakaian yang sesuai dengan zaman tersebut	

Tabel 3.1 Tabel Instrumen Penelitian

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Selaras dengan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini, dalam pengumpulan data peneliti menggunakan teknik studi dokumentasi. Studi dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang diperoleh melalui dokumen-dokumen (Hardani, dkk, 2020, hlm. 149). Dengan menggunakan studi dokumentasi ini, peneliti mengambil data yang sudah terdapat di dalam *game Assassin's Creed: Unity*.

Konten yang terdapat di dalam Game *Assassin's Creed: Unity* ini nantinya akan dianalisis secara menyeluruh guna mendapatkan hasil kajian yang sistematis. Dengan menggunakan studi dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data, peneliti tidak hanya mengumpulkan serta menulis dokumen saja, melainkan juga menganalisis isi yang terdapat di dalam media tersebut guna menjawab rumusan masalah yang telah disusun. Peneliti membuat check-list yang memuat daftar unsur yang akan dikumpulkan datanya. Langkah penggunaan teknik ini secara umum yaitu peneliti akan mengumpulkan unsur atau aspek yang terdapat di dalam subjek yang akan diteliti, dalam hal ini adalah *Assassin's Creed Unity*, dimana aspek dan unsur yang dikumpulkan sesuai dengan instrumen penelitian yang telah disusun sebelumnya. Kemudian data tersebut akan dimasukkan kedalam check-list yang telah dirancang.

### 3.6 Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman (1992), diantaranya yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Teknik ini diambil lantaran peneliti dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat keterwakilan muatan peristiwa Revolusi Prancis dalam game *Assassin's Creed: Unity*. Instrumen penelitian yang disertai dengan indikator-indikator akan peneliti gunakan untuk membantu peneliti dalam mengambil data yang akan digunakan.

Reduksi data merupakan suatu proses pemilihan pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan (Rijali, 2018, hlm. 91). Dalam hal ini, reduksi data digunakan dengan memilih data yang akan ditampilkan dalam penelitian. Data dikumpulkan dengan melihat data yang secara langsung tersirat dalam objek yang diteliti untuk kemudian diolah pada langkah selanjutnya.

Kemudian pengolahan data dilanjutkan dengan langkah berikutnya yaitu, Penyajian data. Penyajian data adalah penyusunan sekumpulan informasi yang ditemukan. Bentuk penyajian data menggabungkan informasi yang tersusun di dalam suatu bentuk yang padu dan mudah diraih, sehingga memudahkan untuk melihat apa yang sedang terjadi, apakah kesimpulan sudah tepat atau sebaiknya melakukan analisis kembali (Rijali, 2018, hlm. 94).

Langkah terakhir dalam pengolahan data yaitu simpulan. Hasil dari reduksi data diolah sedemikian rupa sehingga dapat terlihat maknanya secara utuh. Bisa dalam bentuk sketsa, sinopsis, matriks, dan bentuk lainnya, sehingga dalam penarikan kesimpulan dapat berpatokan pada hasil dari reduksi data tersebut.