

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Desain Penelitian

Dalam penelitian mengenai *game-streaming* yang memahami relasi sosial yang terbentuk melalui *streaming*, digunakan metode *discourse analysis* dengan pendekatan kualitatif. Metode *discourse analysis* digunakan di dalam penelitian ini untuk mengeksplorasi berbagai perspektif yang berbeda-beda di dalam domain sosial yang berbeda-beda pula dan dalam berbagai bidang ilmu, sehingga *discourse analysis* ini bersifat interdisiplin (Jergensen dan Phillips, 2002;1). Namun dalam penelitian ini, peneliti mengkaji *game-streaming* melalui pendekatan ilmu sosiologi khususnya yang berkaitan dengan interaksi simbolik dan relasi sosial yang dibangun, menggunakan metode *discourse analysis*.

Dalam *discourse analysis*, relasi sosial dapat terjadi karena adanya hubungan antara satu pihak dengan pihak yang lainnya, dengan menggunakan bahasa, kedua pihak dapat terhubung. Bahkan *discourse analysis* merupakan teori dan metode untuk mempelajari bahwa bahasa terlibat di dalam aktivitas sosial dan identitas sosial (keanggotaan di berbagai kelompok sosial, kebudayaan, dan institusi) (Gee. 1999;1). Sehingga di dalam penelitian ini, data yang diambil lebih terfokuskan kepada penggunaan bahasa, baik secara intensitas berbahasa., maupun efek dari penggunaan bahasa terhadap hubungan relasi sosial antara *streamer* dengan *viewer*.

Di dalam penelitian mengenai relasi sosial antara *streamer* dengan *viewer*, peneliti juga meneliti mengenai makna dan aspek sosial yang terdapat di dalam *streaming* yang dilakukan oleh *streamer*. Sehingga di dalam penelitian ini, data yang diambil difokuskan pada penggunaan bahasa, baik secara intensitas berbahasa maupun efek dari penggunaan bahasa tersebut terhadap relasi sosial antara *streamer* dengan *viewer*.

Dari relasi sosial yang terbentuk melalui interaksi simbolik yang terjadi antara *streamer* dengan *viewer*, dapat ditemukan berbagai makna sosial. Makna ini ditemukan di setiap wacana yang dibangun di dalam

siaran *streaming*, baik makna yang berasal dari tulisan (teks), suara, atau gambar. Penelitian ini mengkaji siaran *streaming* di dalam ruang virtual, dimana setiap aktor-aktor di dalamnya merupakan representasi digital dari aktor di dunia nyata. Dalam kaitan ini, *discourse analysis* digunakan di dalam penelitian ini karena melibatkan pertanyaan mengenai bagaimana bahasa digunakan untuk mengkonstruksi aspek dari keadaan sosial sebagaimana ruang dan waktu dan bagaimana aspek situasi itu memberikan makna yang terdapat dalam bahasa (secara refleksi) (Gee,1999;92)

Di dalam penelitian tentang game-streaming ini, dipertimbangkan validitas metode *discourse analysis*, dalam kaitannya dengan alat atau instrumen penelitian yang digunakan. Sebagaimana yang dikatakan oleh Gee (1999;94) bahwa pertanyaan mengenai validitas *discourse analysis* tidak dapat terjawab sampai alat penelitian yang digunakan di *discourse analysis* disiapkan. Validitas dari *discourse analysis* pada penelitian ini dapat dilihat dari bagaimana metode ini “merefleksikan kenyataan”. Hal ini berkaitan dengan dua alasan: pertama, manusia membentuk realitas mereka sendiri, meskipun “di luar sana” yang melebihi kendali manusia, di tempat yang sulit untuk dibentuk; kedua, sebagaimana bahasa yang dapat merefleksikan sesuai dengan situasi, sehingga dapat membuat situasi menjadi lebih berarti, atau bermakna. Gee menjelaskan bahwa kedua hal itu bukan untuk mengatakan bahwa *discourse analysis* bersifat “subyektif”, mereka bersifat “opini” bagi peneliti. Semua analisis terbuka ke diskusi lebih lanjut, dan status mereka bisa naik atau turun sebagaimana waktu di lapangan. Berdasarkan pandangan Gee di dalam penelitian ini validitas *discourse analysis* ini dapat dijelaskan melalui empat elemen:

1. Konvergensi: *discourse analysis* lebih mengarah kepada jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan yang dipusatkan dalam mendukung analisis, atau dalam kata lain, analisis itu menawarkan jawaban yang sesuai dan meyakinkan.
2. Persetujuan (*Agreement*) : Jawaban terhadap persoalan-persoalan dalam *discourse* akan lebih meyakinkan apabila *native speaker* dari bahasa yang digunakan setuju bahwa analisis *discourse* mencerminkan bagaimana bahasa sosial itu berfungsi secara nyata di dalam *discourse*. *Native speaker* tidak perlu mengetahui mengapa dan bagaimana bahasa

sosial berfungsi, sebagaimana adanya. Jawaban terhadap persoalan-persoalan itu akan lebih meyakinkan apabila para *analyst discourse* mendukung kesimpulan yang dihasilkan.

3. Cakupan (*Coverage*): Analisis akan lebih valid apabila diaplikasikan ke dalam data yang berhubungan. Hal ini juga termasuk membuat situasi sebelum atau sesudah dianalisis menjadi lebih masuk akal, dan bisa membuat prediksi apa yang akan terjadi di situasi yang berhubungan.
4. Detail Linguistik: Analisis semakin valid apabila dikaitkan erat dengan detail dari struktur linguistik. Semua bahasa berevolusi, baik secara biologis maupun kultural, disesuaikan dengan fungsi komunikatif yang berbeda-beda. Bagian yang membuat *discourse analysis* valid, adalah bahwa analisis dapat menunjukkan bahwa fungsi komunikatif yang sedang ditelusuri oleh analisis ternyata terhubung ke perangkat ketatabahasaan (*grammatical devices*) yang secara nyata bisa dan dapat melayani fungsi tersebut.

Dalam penelitian ini, sebagaimana dijelaskan lebih lanjut oleh Gee (1999:97-98), berkaitan dengan validitas, terutama detail linguistik, dilakukan perbandingan berbagai macam detail linguistik yang ada di dalam *streaming*, untuk mencapai konvergensi. Apabila sudah sesuai, diperpanjang analisis ke bagian-bagian lain dari data *streaming* atau sumber baru terkait dengan data tersebut untuk mencapai validitas lebih lanjut lagi.

Sebagai sebuah metode, *discourse analysis* di dalam penelitian tentang *game-streaming* ini dilihat dalam empat tingkatan analisis, sebagaimana dijelaskan Wodak dan Meyer (2001:14). Empat tingkatan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut. Pertama, tingkat *programmatic*, pilihan yang tersedia adalah (a) fenomena dalam observasi, (b) penjelasan mengenai asumsi secara teori, (c) metode yang digunakan untuk menghubungkan teori dan observasi. Dalam ketiga itu, aspek metodis menjadi sebuah fitur yang membedakan, karena penelitian biasanya di legitimasi secara saintifik melalui metode yang jelas. Istilah metode ini biasanya mengarah kepada alur penelitian: dari sudut pandang peneliti atau dari asumsi teori maupun observasi yang dicapai melalui memilih alur yang memungkinkan untuk observasi dan memfasilitasi pengumpulan data.

Karena itu, aspek yang diteliti dalam *streaming* adalah aspek

discourse, maka dalam penelitian ini perlu dikumpulkan data-data yang berhubungan dengan *discourse analysis*, yaitu data yang didapat dari komunikasi, interaksi simbolik, dan relasi sosial antara *streamer* dan *viewer*. Selain dari ketiga data tersebut, data *gesture* dan *visual* juga diperlukan di dalam menganalisis relasi sosial yang dibentuk di dalam *game-streaming*. Sumber data komunikasi tersebut bisa berbentuk fisiologis atau teknis. Sumber fisiologi ini merupakan perangkat komunikasi dalam tubuh, dan otot yang kita gunakan untuk membuat mimik muka, gestur, dan aksi fisik lainnya yang membuat komunikasi non-verbal. Penggunaan tersebut selalu diatur secara sosial (Leeuwen,2005;93).

Di dalam penelitian mengenai *game streaming*, masalah utama yang ingin diangkat adalah hubungan/interaksi simbolik antara *streamer* dengan *viewer*. Interaksi simbolik tersebut melibatkan pertukaran bahasa/symbol diantara kedua aktor sosial diatas, salah satu metode penelitian yang fokus utamanya adalah mengkaji pertukaran bahasa adalah *discourse analysis*. Dalam hal ini, hubungan/relasi simbolik diantara *streamer* dan *viewer* itu dapat dipandang sebagai bentuk *discourse*. Oleh karena itu, maka metode *discourse analysis* sangat tepat digunakan untuk mengkaji pertukaran bahasa secara simbolik, dan hubungan yang terjadi di balik pertukaran bahasa itu antara *streamer* dengan *viewer*.

Dalam penelitian ini, akan dikaji lebih lanjut mengenai hubungan interaksi simbolik antara *streamer* dengan *viewer* pada empat kategori *streamer* yang akan dijelaskan lebih lanjut pada bab selanjutnya. Aspek-aspek yang dikaji terkait dengan penggunaan simbol-simbol pada *streaming* dan aspek-aspek wacana yang ada di dalamnya.

3.2. Partisipan dan tempat penelitian

a) Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan secara *online*, jadi peneliti mencari suatu data yang diperlukan, yakni rekaman *video streaming* dan *live chat* yang terdapat di situs-situs khusus untuk *game streaming*, yaitu *Nimo TV*

b) Subjek Penelitian

Karena penelitian ini ditujukan untuk meneliti hubungan interaksi antara *streamer* dengan *viewer*, sehingga subjek dalam penelitian ini

adalah *streamer* dan juga *viewer*. Dalam penelitian ini, peneliti juga merupakan bagian dari *viewer*.

Untuk subjek ini kemudian dikategorikan jadi empat jenis *streamer* yang dicari. Yaitu *streamer* biasa, *streamer* interaktif, *streamer* populer dan *streamer pro-gamer*. Untuk masing-masing kategori *streamer* dipilih satu.

Untuk *streamer* yang diambil, peneliti mengambil *streamer* yang sedang *streaming* game PlayerUnknown's BattleGround Mobile (PUBGM). Peneliti mengambil *game-streaming* dari game PUBGM karena dalam permainan ini pemain lebih banyak fokus terhadap permainan, karena itu relasi sosial yang terjadi bisa saja lebih rendah dibanding permainan yang lebih santai. Sehingga yang menjadi fokus penelitian ini adalah, bagaimana *streamer* bisa memaksimalkan modalitas mereka meskipun mereka harus fokus juga terhadap permainan.

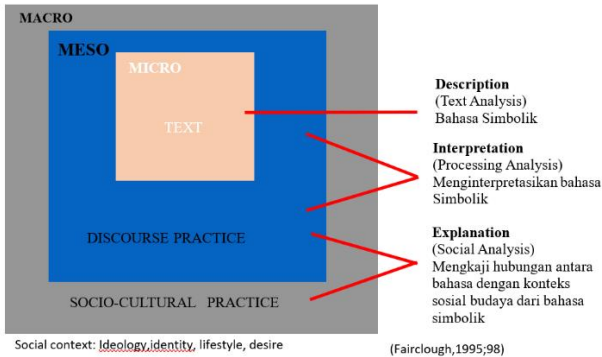
3.3. Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan melalui studi literatur, dan juga observasi secara *online*. Peneliti pertama-tama mencari minimum 4 *streamer* Indonesia yang ditemukan di dalam website *game streaming* (Nimo TV) dan merekamnya dengan aplikasi perekam layar (bandicam). Kemudian data-data tersebut akan diteliti dengan acuan studi literatur (*teori discourse analysis*, bahasa simbolik, hiperealitas) Dari rekaman *video* yang telah peneliti ambil akan ditarik point-point yang penting di dalam penelitian ini, yakni:

- a. Teks *Live Chat viewer*
- b. Gambar *streamer* (tampilan muka, *video game*)
- c. Bahasa simbolik yang digunakan oleh *streamer* dan *viewer* (*gesture, expression, text*)
- d. Representasi dari partisipan-partisipan (*streamer* maupun *viewer*)
- e. Genre dari *video game* yang dimainkan oleh *streamer*. Untuk penelitian ini, peneliti memfokuskan kepada permainan PlayerUnknown BattleGround Mobile (PUBGM).

3.4. Analisis Data

Dalam penelitian ini, karena data yang di dapatkan adalah data-data visual (teks, gambar, video, ucapan) maka untuk menganalisis data tersebut digunakanlah metode *discourse analysis*. Model analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:



Gambar 1
Model Analisis Data *Discourse Analysis*

Dalam skema diatas ada tiga langkah dalam menganalisis data dalam penelitian ini. Yang dimaksud dengan ‘deskripsi’ di dalam penelitian ini adalah deksripsi dari apa yang dianalisis, yaitu *streamer*, *viewer*, dan bahasa simbolik yang digunakan oleh kedua pihak itu. Kemudian dari ‘deksripsi’ diinterpretasikan, dalam artian, deksripsi mengenai *streamer*, *viewer*, dan juga bahasa simbolik yang mereka gunakan akan diinterpretasikan. Hingga kemudian dari hasil ‘interpretasi’ tersebut dikaji dan tarik penjelasan mengenai hubungan antara kedua pihak tersebut, dan bagaimana hubungan tersebut bisa membentuk suatu konteks sosial dan hubungan sosial diantara kedua pihak tersebut.

Berdasarkan dari keseluruhan penjelasan Leuwen (1996:119-180) ditarik kesimpulan bahwa di dalam *discourse analysis* terdapat prosedur-prosedur yang diperlukan di dalam menganalisis data-data:

- (1) Untuk mendeksripsikan *represented participants* (partisipan yang terwakili) di dalam teks. Yang dimaksud dengan *respresented*

participants di dalam penelitian ini adalah para *streamer* dan *viewer*. Bentuk representasi *streamer* adalah berupa tampilan diri, ucapan, dan permainan secara *live*. Sementara bentuk representasi *viewer* hanya berupa teks *chat* dan nama akunya.

- (2) Untuk mendeksripsikan partisipan yang interaktif. Partisipan yang interaktif di dalam *game-streaming* terbagi menjadi dua, yaitu: Pertama, partisipan yang ada di dalam layar, yaitu para *streamer* dan teman-teman bermainnya. Kedua, partisipan yang ada di luar layar *streaming* tetapi diwakili oleh tampilan teks nya di dalam layar.
- (3) Untuk menjelaskan modalitas dan multimodalitas. Yang dimaksud dengan modalitas adalah segala sesuatu yang dimiliki oleh para *streamer* untuk membuat penampilan mereka menjadi lebih menarik. Sementara yang dimaksud dengan multimodalitas adalah keseluruhan dari modalitas yang dimiliki oleh *streamer* yang satu sama lain saling mendukung, baik dari modalitas verbal, gesture, maupun visual. Dalam penelitian ini tingkatan modalitasnya yang kemudian diteliti.
- (4) Untuk menginterpretasikan makna dari teks. Dalam penelitian ini, makna yang diinterpretasikan adalah makna sosial, yang berasal dari relasi *discourse* di dalam *streaming*.
- (5) Untuk mengumpulkan data dari partisipan interaktif (*streamer* dan/atau *viewers*). Data-data yang dimaksud adalah data rekaman *game-streaming* yang kemudian dikumpulkan dan dianalisis.
- (6) Untuk menginterpretasikan konteks sosial-kultural dari teks. Dari siaran *streaming* terdapat beberapa konteks sosial-kultural, yaitu nilai-nilai budaya yang melatarbelakangi aktor-aktor yang terlibat di dalam *game-streaming*. Konteks-konteks itu kemudian diinterpretasikan dan dihubungkan dengan relasi sosial antara *streamer* dengan *viewer*.
- (7) Untuk mengerti hubungan dari elemen-elemen *discourse analysis*. Elemen-elemen *discourse analysis* ini melingkupi modalitas, makna *streaming*, dan konteks sosial-budaya