

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2016) metode deskriptif kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat postpositivisme digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci teknik pengumpulan data dilakukan secara trigulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi. Penulis sebagai kunci teknik pengumpulan data bertujuan untuk menjelaskan dan menjawab secara rinci masalah yang akan diteliti. Dengan mempelajari senyapan dan kilir lidah yang dilakukan YouTuber *gaming* dan tanggapan penonton.

3.2 Data dan Sumber Data

Data yang digunakan pada penelitian ini merupakan tuturan yang dituturkan oleh penutur yaitu YouTuber dalam video di *channel* YouTube. Data diambil dari video berjudul “Main PS5 Sama Jessica Jane – Sackboy A Big Adventure (Playstation 5)” dari *channel* Jess No Limit, “TAMAT! RESIDENT EVIL 8 VILLAGE!” dari *channel* Dyland Pros, dan “Keluar Juga Hantunya – Visage Indonesia – Part 3” dari *channel* MiawAug. Data tuturan yang terkumpul berjumlah 23 data.

3.3 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan instrumen penelitian berupa teknik yang digunakan untuk analisis data. Penyajian data dengan bentuk tabel digunakan agar dapat memudahkan peneliti dalam menganalisis data. Tabel tersebut merupakan tabel analisis data yang mencakup penyajian data, analisis data senyapan dan analisis kilir lidah. Peneliti yang menganalisis data juga merupakan instrumen penelitian. Berikut contoh teknik penyajian data.

Tabel 3. 1 Contoh Tabel Analisis Data

Indikator	Deskripsi
Data (nomor data)	Data berupa tuturan penutur yaitu YouTuber dalam video yang tidak dipermasalahkan dan malah menjadi daya tarik dari video bagi penonton.
Waktu	Waktu saat tuturan yang merupakan data penelitian dituturkan
Analisis senyapan	Analisis berdasarkan kategori senyapan Heike dalam Pangesti
Analisis kilir lidah	Analisis berdasarkan kekeliruan seleksi dan kekeliruan assembling dalam Dardjowidjoho

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan teknik simak dan catat yaitu mentranskrip data dari video yang menjadi objek penelitian. Alat yang digunakan untuk menyimak data yaitu ponsel genggam, data ditranskripsi secara manual ditulis dalam kertas kemudian dipindahkan ke Microsoft word. Untuk data, seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya data yang digunakan berasal dari teks transkripsi dan komentar dari video berjudul “Main PS5 Sama Jessica Jane – Sackboy A Big Adventure (Playstation 5)” dari *channel* Jess No Limit, “TAMAT! RESIDENT EVIL 8 VILLAGE!” dari *channel* Dyland Pros, dan “Keluar Juga Hantunya – Visage Indonesia – Part 3” dari *channel* MiawAug.

Prosedur atau tahapan pengumpulan data sebagai berikut; 1) mencari video yang berpotensi menjadi objek penelitian, 2) mentranskripsi ujaran yang dituturkan oleh penutur dalam video, 3) menganalisis ujaran yang diduga merupakan salah ujar menggunakan teori senyapan dan kilir lidah, 4) mengelompokkan data salah ujar ke dalam jenis senyapan dan kilir lidah, 5) menganalisis tanggapan penonton pada senyapan dan kilir lidah yang dilakukan YouTuber gaming selaku penutur, dan 6) membuat simpulan dari hasil analisis penelitian.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data menggunakan teknik analisis berupa teknik pemaparan. Data yang dikumpulkan berupa transkripsi dan komentar dari video berjudul “Main PS5 Sama Jessica Jane – Sackboy A Big Adventure (Playstation 5)” dari *channel* Jess No Limit, “TAMAT! RESIDENT EVIL 8 VILLAGE!” dari *channel* Dyland Pros, dan “Keluar Juga Hantunya – Visage Indonesia – Part 3” dari *channel* MiawAug, dianalisis dengan Teknik pemaparan.

3.6 Definisi Operasional

Tabel 3. 2 Definisi Operasional

No.	Istilah	Definisi
1.	Salah ujar	Kesalahan dalam berujar yang dilakukan penutur saat menuturkan tuturan.
2.	Senyapan	Ketidaklancaran dalam tuturan yang dilakukan penutur yaitu YouTuber <i>gaming</i> , dalam penelitian ini.
3.	Kilir lidah	Kekeliruan wicara yang dilakukan YouTuber <i>gaming</i> dalam video berjudul “Main PS5 Sama Jessica Jane – Sackboy A Big Adventure (Playstation 5)” dari <i>channel</i> Jess No Limit, “TAMAT! RESIDENT EVIL 8 VILLAGE!” dari <i>channel</i> Dyland Pros, dan “Keluar Juga Hantunya – Visage Indonesia – Part 3” dari <i>channel</i> MiawAug.
4.	Psikolinguistik	Ilmu multidisipliner berupa penggabungan antara ilmu psikologi dan linguistik.
5.	Sosiolinguistik	Kajian senyapan dan kilir lidah yang dilakukan YouTuber <i>gaming</i> .
8.	YouTuber Gaming	Youtuber yang fokus dalam membuat video dengan konten bermain game.