

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian lapangan, sebagai jenis penelitian kualitatif. Pendekatan ini melibatkan observasi dengan menggunakan data deskriptif yang berasal dari subjek dan perilaku yang diamati oleh peneliti. Pada dasarnya penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan melihat subjek dan secara langsung, termasuk aktivitas, interaksi antara *host*, dan pemahaman tentang kehidupan mereka dalam interaksi dengan lingkungan mereka.

Kemudian jenis penelitian ini tergolong kedalam jenis penelitian lapangan, di mana jenis penelitian lapangan yang bisa didefinisikan sebagai pengujian atau pemeriksaan yang dilakukan secara menyeluruh untuk mendapatkan kepastian. Dalam kasus ini, tujuan penelitian lapangan adalah untuk mengetahui fenomena yang terjadi pada penelitian Komunikasi Persuasif *Host Live* dalam Meningkatkan Minat Beli Konsumen Shopee *live* di *The Guardian Gaming* Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri.

Pendekatan penelitian yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang tengah diselidiki.⁴² Mulyana menjelaskan bahwa penelitian kualitatif

⁴² Wiki Angga Wiksana, *Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Hambatan Komunikasi Fotografer Dan Model Dalam Proses Pemotretan*, (Mediator: Jurnal Komunikasi, Vol. 10, No. 1 2017), h. 127.

bertujuan untuk mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis berbagai macam kualitas.⁴³

Dalam menghasilkan penelitian yang komprehensif, peneliti menggunakan metode pengumpulan data dalam penelitian ini melibatkan wawancara, observasi mendalam, dan dokumentasi, yang memungkinkan peneliti mendapatkan informasi mendalam mengenai bagaimana komunikasi persuasif berkontribusi dalam meningkatkan minat beli konsumen.⁴⁴

B. Kehadiran Peneliti

Untuk mendapatkan hasil yang sesuai dengan penelitian ini, maka perlu adanya penelitian secara langsung. Hal ini diperlukan untuk mendapatkan informasi yang akurat dan mendalam mengenai topik yang akan diteliti.⁴⁵ Tentunya dengan hadirnya peneliti ke lokasi penelitian, disana peneliti akan melakukan wawancara kepada para *host* dan *owner* atau selaku pemilik bisnis *afiliate marketing* tersebut.

Kemudian peneliti hadir secara fisik pada lokasi *the Guardian Gaming* ini untuk mengamati bagaimana komunikasi persuasif penjualan shopee yang dilakukan oleh *host live*, dan tentunya juga observasi ini akan mencakup suasana toko, aktivitas yang dilakukan oleh *host live*, interaksi *host live* dengan audiens atau pembeli, interaksi antar-karyawan dengan karyawan, kondisi fisik dan visual yang mendukung aktivitas *live streaming* serta bagaimana konsumen yang datang bereaksi terhadap *host live*.

⁴³ Deddy Mulyana, *Metode Penelitian Komunikasi*, (Bandung: PT Remaja Rosda, 2003), h. 24.

⁴⁴ Ditha Prasanti, *Penggunaan Media Komunikasi Bagi Remaja Perempuan Dalam Pencarian Informasi Kesehatan*, (LONTAR: Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 6, No. 1, 2018), h. 16.

⁴⁵ Anggy Giri Prawiyogi, Dkk, *Penggunaan Media Big Book Untuk Menumbuhkan Minat Membaca Di Sekolah Dasar*, (Jurnal Basicedu, Vol. 5, No. 1, 2021), h. 449.

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di *the Guardian Gaming* yang berlokasi di Jl. Raden Ajeng Kartini No.46, Doko, Kecamatan Ngasem, Kabupaten Kediri, Jawa Timur. Peneliti memilih lokasi ini didasarkan pada fakta bahwa dalam kurun waktu satu tahun, usaha *affiliate marketing* ini telah mempunyai lima akun dari tiga akun yang di dirikan pertama kali. Naiknya minat beli konsumen melalui *live streaming* shopee ini tidak lain karena adanya peran *host* dalam menjelaskan sebuah produk dan membujuk para konsumen agar membeli produk yang ditawarkan.

Fenomena ini menjadi menarik untuk di teliti, karena melihat bagaimana *host* menggunakan komunikasi persuasif dalam meningkatkan minat beli konsumen shopee melalui siaran langsung. Dalam konteks ini pula, peneliti akan melakukan pengamatan lebih mendalam bagaimana upaya dari para *host* menerapkan Komunikasi Persuasif sehingga para konsumen tertarik dalam melakukan pembelian.

D. Data dan Sumber Data

Data dapat didefinisikan sebagai kebenaran atau informasi yang diperoleh dari sesuatu yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, data diperoleh melalui penggunaan berbagai sumber data yang saling berhubungan dengan masalah yang akan diteliti. Sumber data ini akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Sumber Data Primer

Sumber data primer dapat didefinisikan sebagai data yang dikumpulkan dari sumber utama yang didapatkan melalui wawancara, observasi, dan

dokumentasi.⁴⁶ Subjek data dalam penelitian ini adalah *host live* dari lima akun *the Guardian Gaming*, dan Bapak Sugiarto Prawira pemilik dari *the Guardian Gaming*. Selain itu, sumber data primer juga diperoleh melalui observasi dan dokumentasi.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data tambahan yang mendukung sumber data primer. Sumber data sekunder tidak memberikan data secara langsung kepada pengumpul data atau peneliti, namun melalui dokumen atau melalui orang lain. Jadi sumber data sekunder di dapatkan melalui buku-buku, skripsi, jurnal, dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan penelitian yang menunjang proses penelitian mengenai analisis pada komunikasi persuasif *host live* dalam meningkatkan minat beli konsumen melalui *shopee live* di *the Guardian Gaming* Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data, peneliti akan menggunakan beberapa cara dalam mengumpulkan data yang penting, sehingga bisa mendapatkan informasi yang akurat dan mendalam tentang komunikasi persuasif yang dilakukan oleh *host live* dalam meningkatkan minat beli konsumen melalui *shopee live*. Berikut merupakan teknik pengumpulan data:

1. Wawancara

Wawancara merupakan teknik pengumpulan data yang melibatkan interaksi langsung antar peneliti dan informan atau partisipan penelitian.

⁴⁶ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 137

Wawancara juga bisa dikatakan sebagai proses tanya jawab langsung melalui tatap muka antara peneliti dan informan. Pada hakikatnya wawancara adalah kegiatan untuk memperoleh secara mendalam tentang sebuah tema yang diangkat oleh peneliti.⁴⁷

Setidaknya ada dua jenis wawancara yang akan digunakan oleh peneliti. Pertama, wawancara mendalam (*in-depth interview*), yang digunakan peneliti untuk menggali informasi secara mendalam dengan cara terlibat langsung dengan kehidupan informan dan memberikan pertanyaan secara bebas tanpa pedoman atau pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya dan dilakukan secara berulang. Kedua, wawancara terarah (*guided interview*) yang merupakan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Namun kelemahan dari wawancara terarah ini adalah suasana menjadi tidak hidup sehingga tidak banyak menggali informasi.⁴⁸

Adapun informan dalam penelitian ini adalah *host live* dan Sugiarto Prawira selaku pemilik dari *the Guardian Gaming* yang ada di Kecamatan Ngasem Kabupaten Kediri. Instrumen wawancara yang digunakan oleh peneliti untuk mengetahui bagaimana teknik Komunikasi Persuasif *host live* kepada konsumen dan bagaimana dampak Komunikasi Persuasif yang dilakukan oleh *host live* kepada konsumen. Jumlah *host live* tetap di *the Guardian Gaming* ini ada 20 orang, sedangkan 12 lainnya adalah *host live* pengganti. Peneliti akan melakukan wawancara pada 1 orang *host live* dari

⁴⁷ Rika Widianita, Dkk, *Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif*, (AT-TAWASSUTH: Jurnal Ekonomi Islam, Vol. 8, no. 1, 2023), h. 5.

⁴⁸ Iriyana, Dkk, "Teknik Pengumpulan Data Kualitatif," *Ekonomi Syariah* 21, no. 58 (2017): 7, <https://www.unhcr.org/publications/manuals/4d9352319/unhcr-protection-training-manual-european-border-entry-officials-2-legal.html?query=excom> 1989.

setiap lima akun tersebut yang artinya berjumlah 5 orang *host live*, tentunya yang memenuhi kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti. Adapun kriteria tersebut adalah seorang *host live* yang bekerja pada waktu yang berbeda, yaitu *host* yang bekerja pada shift pagi, shift siang, shift sore, dan shift malam.

2. Observasi

Observasi merupakan kegiatan indrawi atas dasar pengamatan terhadap perilaku subjek penelitian dalam kondisi sekitarnya.⁴⁹ Dalam kegiatan observasi ini menggunakan jenis observasi langsung (non-partisipan), yang mana peneliti akan mengamati secara langsung kegiatan yang dilakukan subjek, dan menganalisis fenomena yang terjadi disekitar. Objek observasi dalam penelitian ini adalah Host Live dalam Meningkatkan Minat Beli Konsumen Melalui Shopee Live Di The Guardian Gaming di Kecamatan Ngasem.

Jadi tujuan dari kegiatan observasi adalah untuk mengetahui perubahan tingkah laku, mengidentifikasi berbagai bentuk Komunikasi Persuasif yang dilakukan oleh *host live* kepada konsumen, dan memvalidasi data dari sumber lain.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan proses pengumpulan data dan pengelolaan informasi dalam berbagai bentuk, seperti gambar, arsip, video, atau tulisan, yang kemudian digunakan untuk menyimpan bukti suatu peristiwa.⁵⁰ Oleh

⁴⁹ Gagah Daruhadi, *Metode Pengumpulan Data Penelitian*, (Metode Pengumpulan Data Penelitian, Vol. 3, oN. 5, 2024), h. 5426.

⁵⁰ Siti Romdona, "Teknik Pengumpulan Data: Observasi, Wawancara Dan Kuesioner," *Jurnal Ilmu Sosial Ekonomi Dan Politik* 3, no. 1 (2024): 41.

karena itu, peneliti memilih pengambilan dokumentasi berupa foto dan arsip untuk dijadikan sebagai bahan pendukung di lapangan

F. Analisis Data

Analisis data adalah proses mempelajari dan mengolah suatu data guna mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang data yang akan diteliti. Teknik analisis data yang digunakan adalah Teknik deskriptif kualitatif. Ada tiga Teknik analisis data, yaitu:

1. Reduksi data

Untuk menjawab semua pertanyaan, peneliti harus memilih data yang sesuai dan relevan untuk disajikan. Hal ini karena data yang diperoleh dari observasi, wawancara dan dokumentasi di lapangan merupakan data awal dari lokasi penelitian.

2. Penyajian Data

Data yang akan dihasilkan dari proses reduksi data selanjutnya akan disusun ke dalam bentuk deskriptif naratif dan digunakan untuk menyelesaikan masalah yang akan dikirinkan. Data yang nantinya akan digunakan adalah data yang dapat menjawab permasalahan yang akan teliti.

3. Kesimpulan

Data yang akan ditampilkan nantinya akan dibahas secara rinci sambil menarik kesimpulan. Kesimpulan dari data inilah yang akan yang akan digunakan untuk menemukan solusi untuk masalah yang sedang dibahas.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data dilakukan peneliti melalui validitas data yang dapat diperoleh dari kredibilitas (keabsahan) dan reabilitas (konsistensi)

penelitian yang bersifat kualitatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model triangulasi (kross cek) yang merupakan metode paling populer dikalangan kualitatif dan yang mempunyai makna pendekatan multimetode yang dilakukan peneliti pada saat melakukan penelitian, mengumpulkan, dan menganalisis data. Menurut Sutopo ada empat macam Teknik triangulasi.

Pertama triangulasi data/sumber (*data triangulation*). Triangulasi dengan sumber ini berarti membandingkan dan melakukan pengecekan balik kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda. Kedua, triangulasi peneliti (*investigator triangulation*) merupakan teknik yang memanfaatkan penelitian dengan pengamatan, di mana caranya dengan membandingkan hasil analisis lainnya.

Ketiga, triangulasi metodologis (*methodological triangulation*) ini dengan cara melakukan penemuan hasil penelitian melalui beberapa teknik pengumpulan data. Dan keempat, triangulasi teoretis (*theoretical triangulation*) ini adalah terkait dengan penelitian kualitatif berupa rumusan informasi, kemudian informasi tersebut dibandingkan dengan perspektif teori yang relevan.⁵¹ Peneliti akan menggunakan triangulasi sumber yang akan diperlukan sebagai berikut:

1. Memadukan hasil data dari data observasi dengan hasil dari data wawancara
2. Memadukan dan melihat apa yang diucapkan secara umum dan secara pribadi
3. Memadukan dan melihat isi wawancara dengan isi dokumen yang telah ada..

⁵¹ Kasiyan, *Kesalahan Implementasi Teknik Triangulasi Pada Uji Validitas Data Skripsi Mahasiswa Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fbs Uny*, (Imaji, Vol. 13, No. 1, 2015), h. 1–13.

H. Tahap-tahap Penelitian

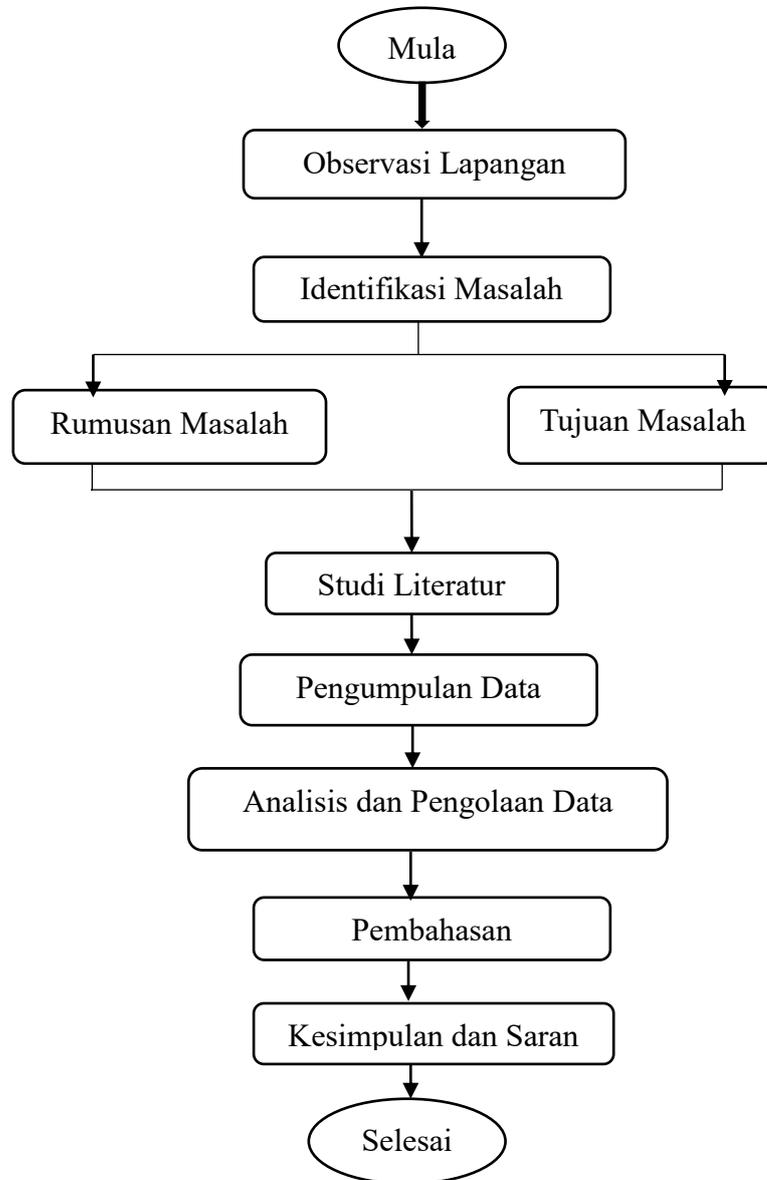
Dalam tahap-tahap penelitian ini, langkah-langkah penelitian akan dilakukan dari awal hingga akhir. Tujuan langkah-langkah penelitian ini untuk memastikan penelitian berjalan dengan yang diharapkan.⁵² Berikut adalah tahap-tahap penelitian:

1. Mulai: Menentukan topik yang relevan dan menarik.
2. Observasi Lapangan: Melakukan pengamatan untuk mengumpulkan informasi awal mengenai topik.
3. Identifikasi Masalah: Mengidentifikasi masalah spesifik yang akan diteliti berdasarkan observasi.
4. Rumusan Masalah: Menyusun pertanyaan penelitian yang jelas.
5. Tujuan Penelitian: Menentukan tujuan dari penelitian yang akan dilakukan.
2. Studi Literatur: Mencari referensi dan teori yang berkaitan dengan topik penelitian.
3. Pengumpulan Data: Mengumpulkan informasi sesuai dengan metode yang telah ditentukan, seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi.
4. Analisis dan Pengolahan Data: Menganalisis data yang terkumpul menggunakan teknik yang sesuai, baik itu analisis statistik untuk data kuantitatif atau analisis tematik untuk data kualitatif.
5. Pembahasan: Membahas hasil analisis, menginterpretasikan data, dan menghubungkannya dengan teori atau literatur yang relevan.
6. Kesimpulan dan Saran: Menyimpulkan hasil penelitian dan memberikan rekomendasi atau saran untuk penelitian selanjutnya atau praktik di bidang terkait.
7. Selesai: Penyusunan laporan berdasarkan seluruh proses.⁵³

⁵² Umar Sidiq, Moh. Miftachul Choiri, *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*, (*Journal of Chemical Information and Modeling*, Vol. 53, 2019). h. 6

⁵³ Ade Heryana, *Tahap-Tahap Penelitian*, (Modul Kelas Online Metodologi Penelitian Kualitatif, 2020), h. 3.

Berikut tahapan penelitian yang digunakan pada penelitian yang dapat dilihat pada bagan berikut ini:



Gambar 3.1 Tahap-Tahap Penelitian

Jadi dalam penelitian ini, peneliti akan mengidentifikasi masalah yang akan diteliti, yaitu komunikasi persuasif *host live* dalam meningkatkan minat beli konsumen melalui *Shopee live*. Kemudian peneliti akan melakukan studi pustaka untuk mencari literatur yang relevan yang berkaitan dengan yang sedang diteliti. Selain itu peneliti juga akan merancang metode penelitian dan

meniapkan instrumen penumpulan data seperti wawancara dan observasi. Kemudian, peneliti akan melakukan pengumpulan data melalui hasil wawancara dengan para *host* dan pemilik *the Guardian Gaming*, serta melakukan observasi langsung terhadap siaran langsung melalui *Shopee live* tersebut. Data yang di peroleh kemudian akan dianalisis untuk menemukan pola dan tema yang muncul, serta menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis tersebut. Langkah terakhir yaitu peneliti akan menyusun laporan penelitian mencakup seluruh proses, hasil, dokumentasi dan temuan dari penelitian.