



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma *post-positivist*. Penelitian ini menggunakan paradigma untuk dapat membuktikan teori dari pengalaman yang sudah terjadi melalui observasi langsung. Menurut John W. Creswell (2013, h. 23-24) paradigma *post-positivist* adalah mereka yang terlibat dalam penelitian kualitatif menggunakan sistem kepercayaan yang didasarkan pada *post-positivist* akan menggunakan konsep-konsep untuk penelitian.

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian adalah kualitatif. Menurut Moleong (2010), penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Berbeda dengan penelitian kuantitatif yang berbasis angka dan statistik, penelitian kualitatif mengacu pada objek penelitian berdasarkan wawancara yang digunakan untuk meneliti alasan-alasan lain individu atau kelompok orang melakukan suatu tindakan. Secara garis besar, pendekatan kualitatif memandang seseorang bukan sebagai variabel, tetapi sebagai satu bagian penuh untuk diamati.

Penelitian ini bersifat deskriptif. Penelitian yang bersifat deskriptif agar peneliti dapat menyajikan gambaran deskriptif mengenai penggunaan strategi penyelenggaraan *event management* IeSPA dalam membangun minat eSports mahasiswa.

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah penelitian deskriptif, peneliti akan menggali informasi terlebih dahulu mengenai Strategi *Event Management* IeSPA, dan mendapat informasi langsung dari IeSPA.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan studi kasus. Menurut Robert K. Yin (1983) yang diterjemahkan oleh M. Djauzi Mudzakir (2015, h. 1) studi kasus adalah salah satu metode penelitian ilmu-ilmu sosial. Secara umum, studi kasus merupakan strategi yang lebih cocok bila pokok pertanyaan suatu penelitian berkenaan dengan *how* atau *why*, bila peneliti hanya memiliki sedikit peluang untuk mengontrol peristiwa-peristiwa yang akan diselidiki, dan bilamana fokus penelitiannya terletak pada fenomena kontemporer (masa kini) di dalam konteks kehidupan nyata. Dalam buku Yin, dijelaskan definisi teknis sebagai berikut; Studi kasus menyelidiki fenomena di dalam konteks kehidupan nyata, bilamana batas-batas antara fenomena dan konteks tak tampak dengan tegas, dan di mana multisumber bukti dimanfaatkan.

Dalam penelitian ini, studi kasus digunakan untuk meneliti serta memaparkan dan menjelaskan secara komprehensif *Event Management* IeSPA dalam membangun minat eSports Mahasiswa.

3.3 Partisipan dan Informan

3.3.1 Partisipan

Menurut Yin, partisipan adalah pihak pertama ketika peneliti ingin melakukan wawancara yang berkaitan dengan objek penelitian secara langsung. Partisipan kunci dalam penelitian ini terdapat dua dari pihak internal IeSPA. Peneliti memilih dua narasumber ini karena berperan dalam strategi *event management* yang dilakukan oleh IeSPA, yaitu:

1. Prana Adisapoetra sebagai Sekretaris Jenderal dari *Indonesia eSports Association* (IeSPA).

Peneliti mewawancarai Prana Adisapoetra karena beliau memiliki visi-misi dalam mengembangkan eSports di tanah air Indonesia, sehingga Prana bekerja sama dalam berbagai pihak untuk membantu penyelenggaraan *event* IEL. Prana juga membantu dalam hal *concepting* dan *partnership* dengan universitas yang berpartisipasi.

2. Aloi sebagai *Event Operational Manager* Indonesia eSports League: University Series

Peneliti memilih Aloi sebagai partisipan karena beliau menjabat sebagai *event operational manager*, yang berarti beliau bertugas mengawasi jalannya *event* IEL dari sebelum acara sampai sesudah acara. Aloi juga membantu dari

tahap perencanaan, *brainstorming*, riset pasar, hingga analisis kebutuhan dari *event*.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang peneliti lakukan dalam metode studi kasus. Menurut Yin, ada enam sumber bukti yang dapat dijadikan fokus bagi pengumpulan data studi kasus:

1. Dokumentasi

Tipe informasi ini menggunakan berbagai bentuk dan hendaknya menjadi objek rencana-rencana pengumpulan data yang eksplisit. Yin juga memaparkan contoh bukti dokumentasi sebagai berikut;

- a. Surat, memorandum, dan pengumuman resmi
- b. Agenda, kesimpulan-kesimpulan pertemuan, dan laporan peristiwa tertulis lainnya
- c. Dokumen-dokumen administratif, proposal, laporan kemajuan, dan dokumen internal lainnya
- d. Penelitian atau evaluasi resmi pada 'situs' yang sama
- e. Kliping-kliping baru dan artikel lain yang muncul di media massa

Dalam metode studi kasus, penggunaan dokumen paling penting adalah mendukung dan menambah bukti dari sumber-sumber lain. Dokumentasi membantu verifikasi ejaan dan judul atau nama yang benar dari organisasi

yang telah disinggung dalam wawancara. Dokumen juga dapat menambah rincian spesifik lainnya guna mendukung informasi dari sumber-sumber lain. Secara keseluruhan, dokumentasi memiliki peranan penting dalam pengumpulan data penelitian.

Peneliti memakai teknik pengumpulan data dokumentasi untuk mendukung informasi yang tidak bisa didapatkan dalam wawancara. Bentuk dokumentasi yang peneliti dapatkan antara lain adalah bentuk materi publikasi dari Indonesia Esports League , diambil dari situs resmi IEL, ataupun media sosial.

2. Rekaman Arsip

Menurut Yin, rekaman arsip dapat digunakan bersamaan dengan sumber informasi yang lain pada pelaksanaan studi kasus. Rekaman arsip bisa dalam bentuk yang bervariasi, di antaranya;

- a. Rekaman layanan, seperti jumlah klien yang dilayani dalam suatu periode waktu tertentu
- b. Rekaman keorganisasian, seperti bagan dan anggaran organisasi pada periode waktu tertentu
- c. Peta dan bagan karakteristik geografis satu tempat
- d. Daftar nama dan komoditi lain yang relevan
- e. Data survei, seperti rekaman atau data sensus yang terkumpul sebelumnya di sekitar 'situs'

- f. Rekaman pribadi, seperti buku harian, kalender, dan daftar nomor telepon

3. Wawancara

Sumber informasi yang paling penting dalam studi kasus adalah melalui wawancara. Wawancara dalam buku Yin dibagi menjadi tiga tipe wawancara. Bentuk wawancara yang paling umum dilakukan adalah dengan menggunakan pertanyaan *open-ended*, ketika peneliti bertanya pada responden tentang opini mereka terhadap peristiwa yang terjadi. Bentuk yang kedua adalah ketika responden diwawancarai dalam waktu yang pendek, tetapi tidak perlu terlalu mengikuti protokol yang dibuat. Bentuk wawancara terakhir adalah dengan mengajukan pertanyaan yang terstruktur, sejalan dengan survei. Secara keseluruhan, wawancara merupakan esensi penting dalam mengumpulkan informasi, karena studi kasus juga erat kaitannya dengan kemanusiaan.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan bentuk wawancara *open-ended*, ketika peneliti bertanya pada narasumber mengenai opini pribadi mengenai Indonesia Esports League 2019. Peneliti memilih bentuk teknik pengumpulan data melalui wawancara karena dari wawancara bisa didapatkan informasi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Peneliti menggunakan bentuk wawancara *open-ended* untuk mengetahui lebih dalam mengenai latar belakang terbentuknya *event* IEL dari proses perencanaan, eksekusi acara, hingga evaluasi acara.

4. Observasi Langsung

Observasi berarti peneliti melakukan kunjungan langsung ke tempat peristiwa terjadi, cara ini bermanfaat untuk memberikan informasi tambahan pada penelitian. Terlebih jika studi kasus yang diangkat masih tergolong baru, observasi langsung menjadi pilihan yang tepat untuk menggali informasi, sekaligus bisa mempertemukan dengan informan yang terkait.

5. Observasi Partisipan

Observasi partisipan adalah suatu bentuk observasi khusus di mana peneliti tidak hanya menjadi pengamat yang pasif, melainkan juga mengambil berbagai peran dalam situasi tertentu, dan berpartisipasi dalam peristiwa yang akan diteliti. Sebagai contoh peneliti berperan menjadi anggota staf dalam organisasi, atau menjadi penduduk di lingkungan sosial yang terkait.

6. Perangkat Fisik

Perangkat fisik bisa meliputi peralatan teknologi, alat, instrumen, pekerjaan seni, atau beberapa bukti fisik lainnya. Namun, perangkat fisik mempunyai relevansi yang kurang dalam studi kasus pada umumnya. Adakalanya perangkat fisik bisa menjadi penting bila bersangkutan dengan studi kasus yang dibahas.

3.5 Teknik Keabsahan Data

Menurut Yin, terdapat beberapa teknik dalam menguji keabsahan data. Teknik tersebut di antaranya adalah:

1. Validitas Konstruk

Menetapkan ukuran operasional yang benar dan sesuai untuk konsep-konsep yang akan diteliti. Peneliti menggunakan validitas konstruk untuk melihat seberapa jauh konsep yang digunakan dalam penelitian ini dapat mengukur peristiwa yang terjadi. Pada konteks penelitian ini, konsep yang digunakan adalah konsep proses *event management* Goldblatt yang meliputi lima tahapan *research, design, planning, coordinating, dan evaluation*.

2. Validitas Internal

Menetapkan hubungan kausal, di mana kondisi-kondisi tertentu diperlihatkan guna mengarahkan kondisi lain.

3. Validitas Eksternal

Menetapkan ranah di mana temuan suatu penelitian dapat divisualisasikan

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

4. Reliabilitas

Menunjukkan bahwa pelaksanaan suatu penelitian seperti prosedur pengumpulan data yang dapat diinterpretasikan, dengan hasil yang sama.

3.6 Teknik Analisis Data

Menurut Yin, terdapat tiga teknik dalam menganalisis data studi kasus, di antaranya adalah:

1. Penjodohan Pola

Dalam analisis studi kasus, strategi penjodohan pola didasarkan atas empiri dengan pola yang diprediksikan. Jika studi kasus bersifat deskriptif, penjodohan pola akan relevan dengan pola variabel spesifik yang diprediksi dan ditentukan sebelum pengumpulan datanya. Peneliti menggunakan teknik pengumpulan data penjodohan pola untuk membandingkan konsep yang dipakai dengan peristiwa yang diangkat. Konsep yang digunakan dalam penelitian ini adalah proses *event management* Goldblatt, untuk menganalisis kasus *event* Indonesia Esports League 2019.

2. Pembuatan Eksplanasi

Tujuannya adalah menganalisis data studi kasus dengan cara membuat suatu eksplanasi tentang kasus yang bersangkutan. Teknik analisis ini

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

umumnya digunakan untuk penelitian studi kasus eksploratoris, dengan tujuan mengembangkan gagasan-gagasan untuk penelitian selanjutnya.

3. Analisis Deret Waktu

Teknik analisis yang ketiga adalah menyelenggarakan analisis deret waktu secara langsung dengan eksperimen yang dilakukan. Melihat sebuah penelitian dalam waktu yang bertahap, dalam runtutan tertentu, sehingga terlihat dampak dari setiap tahapan waktu tersebut.

Setelah itu peneliti membuat kesimpulan yang di mana menjawab pertanyaan penelitian dari penelitian ini. Peneliti harus mengonfirmasi dan mempertajam kesimpulan menjadi kesimpulan akhir yang sesuai dengan gejala yang diteliti.

