

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Georger Ritzer memaparkan paradigma sebagai pandangan dasar dari seorang ilmuwan mengenai pokok persoalan suatu cabang keilmuan (Endraswara, 2006, p. 9). Paradigma membantu peneliti untuk merumuskan hasil penelitian, menjawab persoalan dalam penelitian terkait, serta menetapkan cara peneliti menginterpretasikan sebuah data dan hasil temuan dalam sebuah penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan paradigma post-positivisme. Berbeda dengan paradigma positivisme yang melihat fenomena sebagai sebuah kebenaran absolut atau hukum alam, paradigma ini berpusat pada pandangan objek penelitian karena menyadari bahwa realitas tidak dapat dipotret seutuhnya tanpa ruang penjelasan yang memadai (Poerwandari, 2007, p. 37). Meski paradigma ini menginterpretasi fenomena berdasarkan sebuah teori ilmiah yang berlaku, paradigma ini juga mengedepankan interaksi dengan objek peneliti untuk mencari tahu alasan di balik paparan objek penelitian.

Peneliti menggunakan paradigma ini karena dinilai selaras dengan capaian akhir dari penelitian ini, yaitu menganalisis *game based learning* dalam *newsgame*Tempo.co.

3.2 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini berjenis kualitatif dengan sifat deskriptif dalam pemaparannya. Penelitian kualitatif dalam ilmu sosial menitikberatkan temuan pada intepretasi peneliti berdasarkan data ilmiah yang didapatkan dari objek penelitian maupun dari kepustakaan yang terkait. Penelitian ini berupaya mencocokkan realita empirik dengan teori yang berlaku (Moleong, 2004, p. 131). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teori difusi inovasi dan konsep batasan *newsgame* Klaus Meier untuk dapat memetakan serapan efektivitas informasi dari *newsgame* Tempo.co. Menurut Wahyuni (2012, p. 12), terdapat lima karakteristik utama penelitian kualitatif, yaitu bersifat deskriptif, lebih menekankan aspek proses daripada hasil (orientasi berada pada proses), data dianalisis secara induktif, menitikberatkan penemuan makna dibandingkan mengamati perilaku yang tampak di permukaan saja, peneliti harus menangkap perspektif informan secara tepat karena berhubungan erat dengan intepretasi peneliti.

Penelitian kualitatif ini bersifat deskriptif, yang berarti peneliti mendeskripsikan fenomena secara sistematis, faktual, dan akurat (Kriyantono, 2006, p. 69). Peneliti sejatinya memberikan gambaran fenomena secara komprehensif berdasarkan intepretasi dari peneliti. Hal ini akan memperjelas cara pandang peneliti dan membedakan penelitian ini dengan penelitian lainnya terhadap fenomena yang cenderung sama.

Jenis dan sifat ini diyakini peneliti dapat menggali pandangan pribadi audiens mengenai pembelajaran pribadi mereka terkait dengan konten *newsgame*.

3.3 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode studi kasus untuk mendapatkan data yang nantinya akan mewakili hasil penelitian. Menurut Robert Yin (2018), studi kasus secara khusus merupakan metode penelitian yang menjawab persoalan ‘*why*’ dan ‘*how*’ dalam sebuah fenomena yang ada (p. 6). Selain itu, Yin juga mendefinisikan kasus sebagai fenomena kontemporer dalam kehidupan sehari-hari dengan batas yang dinilai cukup samar (p. 15). Itu sebabnya, penelitian ini menggunakan metode terkait, karena peneliti berupaya menggali kedua faktor tersebut sekaligus melihat kesesuaiannya dengan teori yang sudah dipaparkan sebelumnya.

3.4 Informan Kunci dan Informan

3.4.1 Informan

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan *purposive sampling* untuk memilih informan yang diperlukan dan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Menurut Indrizal (2014, p. 76) *Focus group* diikuti oleh tujuh sampai sebelas orang. Kelompok harus kecil agar setiap individu mendapat porsi yang cukup untuk

berdiskusi. Atas dasar tersebut, peneliti memilih 7 orang sebagai informan dalam penelitian ini.

Hal ini dilakukan lantaran ada kesamaan gagasan, sasaran, dan tujuan dan manfaat per individu yang ingin dicapai. Kriteria dalam pemilihan informan adalah:

1. Pria atau Wanita
2. Usia berkisar 18-24 tahun
3. Informan merupakan/ pernah mengonsumsi tayangan *newsgame* dari Tempo.co

Dalam proses mengumpulkan informan, peneliti awalnya membuka secara bebas pihak yang mau berpartisipasi di dalam FGD ini. Peneliti menggunakan media Instagram Story untuk menyebarkan informasi mengenai diadakannya FGD ini, sekaligus meminta relasi peneliti dengan dalam Instagram yang sesuai dengan kriteria yang tertera di atas. Kriteria tersebut dicantumkan peneliti di dalam unggahan Instagram Story yang dibuat peneliti. Peneliti menargetkan untuk menghimpun tujuh informan dalam waktu 2-3 hari. Dalam pemilihan, peneliti berupaya untuk tidak membiarkan calon informan yang saling mengenal satu dengan yang lainnya untuk sama-sama menjadi informan. Hal ini untuk mencegah bias dalam percakapan ketika sedang melakukan FGD akibat informan yang saling mengenal. Nantinya, peneliti sebagai pihak yang melakukan analisis tidak bisa mengisolasi faktor-faktor

yang mempengaruhi peserta dari dalam (Krueger dalam Paramita & Kristiana, 2013, p. 119). Dalam unggahan tersebut, peneliti juga menyertakan kapan dan seperti apa gambaran umum FGD yang akan dilakukan.

Setelah melewati masa waktu yang ditentukan, peneliti berhasil mengumpulkan lima orang yang bersedia untuk menjadi informan. Dalam proses tersebut, calon informan merespons unggahan Instagram Story peneliti dengan menyatakan kesediaannya mengikuti proses FGD. Peneliti kemudian memastikan kembali kesediaan calon informan dengan menyampaikan apa yang peneliti perlukan dari calon informan, serta waktu dan tempat dihelatnya FGD. Pada tahapan itu semua calon informan menyetujui syarat-syarat tersebut.

Namun, karena masih kurang dua orang lagi, peneliti mencari informan dengan memilih rekan-rekan peneliti yang memiliki kriteria tersebut. Dalam proses pemilihan, peneliti memastikan bahwa informan tidak saling mengenal satu dengan yang lainnya serta memenuhi syarat yang sesuai untuk mengoptimalkan proses FGD. Melalui proses ini, peneliti mendapatkan dua informan lainnya yang tidak saling mengenal satu sama lain dan tidak mengenal kelompok yang sebelumnya sudah dipilih.

Setelah terkumpul semua informan, peneliti kemudian membentuk grup menggunakan platform jejaring sosial Whatsapp untuk berkoordinasi lebih jauh mengenai proses pelaksanaan FGD. Peneliti menghimpun seluruh informan untuk mengumumkan hal-hal teknis terkait wawancara dan apa saja yang perlu dipersiapkan informan seperti aplikasi Zoom, laptop atau gawai, dan kamera dalam perangkat masing-masing agar peneliti dapat melihat wajah informan.

3.4.2 Unit Analisis Data

Dalam proses FGD, peneliti menyajikan produk-produk *newsgame* Tempo yang akan dijadikan bahan diskusi di dalam FGD. Beberapa *newsgame* yang dipilih peneliti memenuhi kriteria *newsgame* oleh peneliti sebelumnya yang tertera pada Bab 2.2. Terdapat tiga *newsgame* Tempo yang akhirnya menjadi bahan diskusi juga setelah diberikan kepa informan untuk kembali dilihat, meski semua informan mengaku sudah pernah mengonsumsi informasi tersebut sebelum diadakannya FGD ini. Tiga *newsgame* Tempo.co yang dipilih peneliti bertajuk Cairkan Dana Kartu Indonesia Pintar, Nyawa di Ujung Regu Tembak, dan Kafe Palmerah. Ketiga *newsgame* dipilih karena merupakan produk-produk yang terbaru, sehingga diharapkan dapat memberikan konteks yang lebih baru juga untuk informan.

3.4.2.1 Cairkan Dana Kartu Indonesia Pintar

Secara umum *newsgame* ini membahas tentang proses pembuatan Kartu Indonesia Pintar (KIP) melalui kisah seorang anak yang mengajukan permohonan pembuatan kartu tersebut ke berbagai pihak. Isu ini diangkat oleh Tempo.co sebagai respons terhadap persoalan runyam seputar pencairan insentif pelajar yang diberikan pemerintah ini.

Gambar 3.1 Thumbnail newsgame Cairkan Dana Kartu Indonesia Pintar



Sumber: Tempo.co

Pengguna akan diperhadapkan pada halaman awal *newsgame* ketika mengakses tautan interaktif.tempo.co/newsgame. Di sana akan ada beberapa *thumbnail newsgame* yang dibuat oleh Tempo.co, salah satunya adalah *newsgame* bertajuk Cairkan Dana Kartu Indonesia Pintar ini. Tampilan awal *newsgame* ini menunjukkan wajah Saenah Kadam, salah satu korban

kerumitan pencairan dana KIP yang diberitakan oleh Tempo. Dalam gambar tersebut, terlihat Saenah sedang memegang KIP serta buku tabungan bank BJB, tempat pencairan dana KIP di daerahnya.

Memasuki halaman awal *newsgame*, pengguna akan disajikan tampilan halaman muka *newsgame* dengan hanya satu tombol instruksi untuk memulai permainan. Setelah menekan tombol, pengguna juga akan dibawa pada halaman yang relatif sama dengan satu tombol saja untuk memulai permainan. Namun, terdapat konteks sederhana untuk mengarahkan pengguna memahami permainan dan susunan pertanyaan yang nantinya akan ditanyakan.

Gambar 3.2 Halaman Konteks Cairkan Dana Kartu Indonesia Pintar



Sumber: Tempo.co

Setelah kembali menekan tombol mulai, pengguna akan dibawa masuk ke dalam serangkaian pertanyaan yang bergantian ditanyakan. Dalam *newsgame* ini, pengguna menjadi seorang pekerja LSM yang berfokus di bidang pendidikan dan mendapat aduan dari Saenah mengenai kasusnya yang sulit mencairkan dana KIP miliknya. Tugas pengguna dalam permainan ini adalah membantu Saenah dalam proses ini untuk akhirnya berhasil mencairkan dana KIP miliknya melalui serangkaian proses pengajuan dan permintaan. Format permainan berupa kuis dengan dua pilihan jawaban benar salah yang dikemas dengan narasi yang menggambarkan tahapan yang harus ditempuh dalam penyelesaian dan pencairan dana KIP milik Saenah.

Jika berhasil menjawab secara tepat sesuai dengan apa yang diharapkan, maka pengguna akan lanjut ke pertanyaan berikutnya. Namun, jika pengguna salah menjawab, maka pengguna juga akan diarahkan untuk kembali ke halaman awal dan memulainya menjawab pertanyaan dari awal. Dalam *newsgame* ini, secara spesifik terdapat tujuh pertanyaan yang diajukan. Setelah selesai menjawab ketujuh pertanyaan, pengguna akan tiba di layar terakhir permainan yang menyatakan bahwa KIP sudah berhasil dicairkan.

Gambar 3.3 Halaman Akhir Cairkan Dana Kartu Indonesia Pintar



Sumber: Tempo.co

Dari tampilan visual, *newsgame* ini didominasi oleh warna biru tua dengan menggunakan satu gambar di tengah dan butir-butir pertanyaan di bawahnya. Gambar-gambar yang digunakan pun merepresentasikan pertanyaan yang sedang ditanyakan dalam bagian tersebut. Sebagai contoh, dapat dilihat pada **Gambar 3.4** bahwa terdapat gambar seseorang yang berdiri di depan sebuah bangunan, lalu pertanyaan yang diajukan menggambarkan pelaporan yang dapat dilakukan kepada pihak-pihak berwajib yang sesuai dengan alur cerita. Hal serupa juga terlihat pada bagian-bagian pertanyaan lainnya.

Gambar 3.4 Halaman Salah Satu Pertanyaan Cairkan Dana Kartu Indonesia Pintar



Sumber: Tempo.co

3.4.2.2 Nyawa di Ujung Regu Tembak

Newsgame ini membawa pengguna merasakan pengalaman menjadi seorang aktivis yang menyuarakan hak-hak korban, salah satunya adalah perlindungan hak asasi manusia (HAM) Yusman Telambauna, seorang tahanan yang divonis hukuman mati atas kasus pembunuhan. Pengguna diminta untuk membela hak asasi Yusman karena terdapat kejanggalan dalam proses penghukuman mati Yusman yang sepihak dan terdapat indikasi adanya penyiksaan oleh aparat agar Yusman mengaku ikut membunuh.

Format *newsgame* juga masih menggunakan kuis dengan pilihan jawaban dua opsi benar salah. Dalam

mekanik permainan pengguna diberikan dua alternatif jawaban yang dinilai paling sesuai untuk menjawab kronologi kejadian pada penggalan pertanyaan sebelumnya atau sebagai respons terhadap situasi. Jika jawaban benar, maka pengguna dapat lanjut ke pertanyaan berikutnya, tetapi jika pengguna tidak berhasil menjawab pertanyaan, maka akan kembali juga ke halaman awal dan memulai menjawab dari awal. Pertanyaan yang diberikan merupakan rangkaian cerita upaya perlindungan HAM Yusman dari awal penemuan berkas hingga akhirnya dilupakan dari hukuman mati. *Newsgame* ini terdiri dari lima pertanyaan utama yang dapat mengarahkan pengguna sampai berhasil menyelesaikan misi.

Pada awal permainan, pengguna disajikan dengan halaman judul yang memiliki dua tombol utama, yakni tombol untuk masuk ke permainan atau tombol untuk kembali ke halaman web sebelumnya. Ketika menekan tombol mulai, pengguna akan memasuki halaman konteks yang menceritakan konteks *newsgame*, di mana pengguna diminta untuk menjadi seorang aktivis HAM yang membela hak Yusman. Setelah itu, pengguna masuk ke halaman pertanyaan pertama dan memulai permainan sampai selesai.

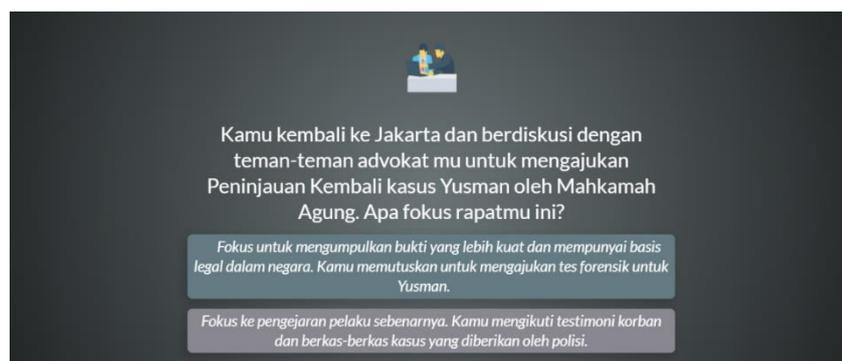
Gambar 3.5 Halaman Awal Nyawa di Ujung Regu Tembak



Sumber: Tempo.co

Dari sajian visual, *newsgame* ini banyak menggunakan elemen gelap dengan ornamen visual berupa satu gambar pada bagian tengah atas pertanyaan, dan pilihan jawaban di bawahnya. Di dalam *newsgame* ini peneliti juga banyak melihat adanya gambar tengkorak dalam penggalan gim yang mungkin ingin menggambarkan situasi mencekam dari *newsgame* ini, di mana Yusman dapat sewaktu-waktu meninggal karena pilihan yang salah oleh pengguna sebagai pembela hak Yusman. Namun, di sisi lain sajian visual teks cukup rapat dan besar, sehingga cukup memenuhi layar ketika paparan pertanyaan yang diberikan relatif panjang.

Gambar 3.6 Halaman Pertanyaan Nyawa di Ujung Regu Tembak

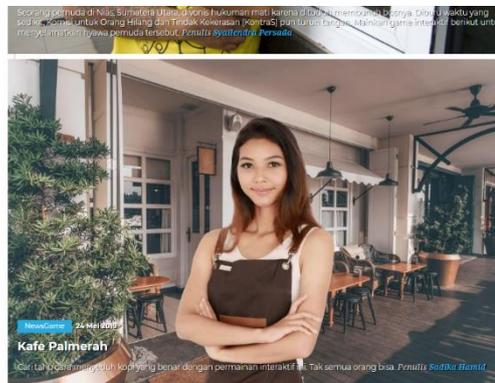


Sumber: Tempo.co

3.4.2.3 Kafe Palmerah

Berbeda dengan dua *newsgame* sebelumnya, *newsgame* ini menceritakan bahwa pengguna adalah seorang pembuat kopi di sebuah kafe. Pengguna secara bertahap diajarkan untuk membuat kopi mulai dari memilih biji kopi hingga kopi selesai dibuat dan dihidangkan.

Gambar 3.7 Halaman Awal Kafe Palmerah



Sumber: Tempo.co

Di awal halaman, pengguna disapa oleh Astari, seorang barista dalam kafe tersebut yang akan membantu pengguna mempelajari dan membuat kopinya sendiri. Astari merupakan karakter virtual dalam *newsgame* ini berupa gambar yang selalu ada di setiap halaman *newsgame*.

Dari sisi mekanik permainan, *newsgame* ini menggunakan model *role playing game*, yakni pengguna

seolah menjadi seseorang yang berbeda dan memainkan sebuah peran. Oleh karena itu, tidak ada jawaban benar dan salah dalam *newsgame* ini, sebab mekanik permainan mengharuskan pengguna untuk memilih jawaban yang diinginkan dan melanjutkan cerita dari pilihan jawaban pengguna. Dalam konteks *newsgame* ini, pengguna diminta untuk memilih alat pembuatan dan jenis tekstur kopi yang diinginkan. Nantinya, dua hal ini akan dipadukan dan pengguna dapat melihat apakah alat dan tekstur kopi yang dipilih cocok atau tidak. Pada akhir permainan, pengguna tetap bisa gagal jika pemilihan kopi dan alat melenceng jauh, tetapi secara umum pengguna diberikan kebebasan memilih tanpa ada notifikasi benar salah.

Gambar 3.8 Halaman Pertanyaan Kafe Palmerah



Sumber: Tempo.co

Pada **Gambar 3.8**, dapat dilihat bahwa pengguna dapat memilih suhu yang sesuai untuk pembuatan kopi.

Kesesuaian suhu dengan alat yang digunakan akan menghasilkan produk kopi yang pas dan enak. Bahkan, di akhir Astari dapat memberikan pujian dan rekomendasi yang lebih akurat. Secara umum, terdapat empat lapisan pertanyaan, yakni pada bagian pemilihan biji kopi, pemilihan alat, pemilihan suhu, dan pemilihan waktu pembuatan kopi. Lebih dari itu, pengguna dibawa seolah berinteraksi dengan Astari mengenai proses pembuatan kopi.

Dari aspek visual, Astari nyaris muncul di setiap layar dengan beberapa ekspresi yang berbeda. Posisi penempatan Astari juga beragam, tetapi pada umumnya Astari menjadi latar dari *newsgame* ini. Gambar Astari di dalam suasana sebuah kafe mendominasi tampilan *newsgame* ini. Selain foto Astari dan suasana kafe, tidak ada bentuk visual lain seperti ilustrasi vektor dan sebagainya. Tulisan juga disajikan di bagian bawah layar yang berisikan percakapan antara Astari dan pengguna.

Gambar 3.9 Ekspresi Astari dan Percakapan



Sumber: Tempo.co

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *focus group discussion* (FGD). Pada dasarnya, FGD merupakan teknik riset untuk mengumpulkan data melalui interaksi kelompok tentang sebuah topik yang telah ditentukan peneliti (Morgan, 1997, p. 6). Menurut Short (dalam Perecman & Curran, 2006, p. 106), definisi ini mencakup diskusi kelompok yang terbentuk secara alamiah asalkan percakapan yang terjadi diatur sesuai dengan topik riset. Banyak definisi yang lebih menyarankan penggunaan kata *focus group interview* agar kegiatan lebih spesifik merujuk pada wawancara yang dilakukan dengan sengaja mengundang partisipan dengan kriteria khusus.

Kata fokus di dalam metode tersebut memiliki makna diskusi yang dilakukan tetap ada dalam jalur moderator untuk mengarahkan obrolan menggunakan strategi peneliti tertentu (Short dalam Perecman & Curran, 2006, p. 106). Umumnya, diskusi berlangsung seputar topik yang akan dibahas atau seputar pengalaman pribadi.

Dalam penelitian ini peneliti menilai penggunaan metode ini tepat untuk menggali pengalaman pribadi informan terhadap konten *newsgame* Tempo.co.

3.6 Keabsahan Data

Keabsahan data pada dasarnya merupakan pencocokan interpretasi peneliti terhadap apa yang hendak diteliti oleh peneliti (Wahyuni, 2012, p. 36). Sederhananya, peneliti dapat mempertanggungjawabkan klaim-klaim dan interpretasi pribadinya tetap mengacu pada penelitian dan teori yang berlaku.

Keabsahan data dijabarkan oleh Yin (2018) menjadi empat kriteria, yakni validitas konstruk, validitas internal, validitas eksternal, dan reliabilitas (p. 42-46). Peneliti akan menggunakan validitas konstruk dengan melakukan pengecekan anggota seperti dikutip pada Yin (2018). Validitas konstruk dapat dipenuhi melalui triangulasi berbagai sumber bukti, rantai bukti, dan pengecekan anggota. Hasil temuan peneliti akan kembali dicocokkan dengan setiap subjek penelitian agar menghasilkan sebuah kesimpulan.

3.7 Teknik Analisis Data

Yin (2009) dalam bukunya memaparkan tiga teknik analisis data, yaitu *pattern matching* (pencocokan pola), *explanation building* (membuat eksplanasi atau penjelasan), dan *time series analysis* (analisis rentang waktu tertentu) (p. 136-160). Penelitian ini menggunakan teknik pencocokan pola dalam menganalisis data yang didapat.

Yin (2018) memaparkan bahwa pencocokan pola merupakan pencocokan antara pola empirik dengan apa yang diprediksi peneliti (p. 352). Teknik ini digunakan peneliti karena dapat mendeskripsikan relevansi variabel sebelum dan sesudah mengumpulkan data di lapangan.