



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

METODE PENELITIAN

3.1 Sifat Penelitian

Sifat penelitian ini adalah deskriptif-eksploratif, karena peneliti berupaya untuk menjelaskan penggunaan situs media-sharing Twitch di komunitas penggemar *e-sports*, ditambah dengan tujuan untuk mengetahui karakteristik dan elemen-elemen dalam proses komunikasi yang terjadi tersebut. Selain itu, pendekatan eksploratif dipilih karena konsep yang digunakan dalam penelitian ini masih tergolong baru, sehingga peneliti akan mencoba untuk mengeksplorasi segala detail dan sedalam-dalamnya dan sebanyak-banyaknya. Oleh karena itu, data-data yang terdapat dalam laporan penelitian ini bersifat argumentasi dan tidak bisa diukur dengan menggunakan angka.

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma post-positivis. Paradigma ini memiliki filosofi deterministik yang menyebabkan kemungkinan untuk menentukan efek atau hasil. Pendekatan yang diterima untuk penelitian jenis ini dimulai dengan sebuah teori, mengumpulkan data yang bersifat pro atau bersifat kontra dengan teori

dasarnya baru sesudah itu melakukan proses validasi dan membuat revisi yang diperlukan sebelum percobaan tambahan lainnya dibuat.

Secara epistemologis, dalam paradigma ini hubungan peneliti dan objek yang diteliti tidak dapat dipisahkan. Paradigma ini berasumsi bahwa peneliti harus berinteraksi secara langsung dengan objek yang diteliti, apabila tidak, diyakini bahwa objek yang dimaksud tidak dapat mencapai atau melihat kebenaran. Interaksi yang dilakukan oleh peneliti juga harus dilakukan senetral mungkin sehingga subjektivitas dapat dihindari atau dikurangi hingga titik minimum (Guba, 2001:47).

Guba juga, secara ontologis, mengatakan bahwa paradigma post-positivis berifat *critical realism* dimana realitas dipandang memang ada dalam kenyataan sesuai dengan hukum alam namun suatu hal yang mustahil bila manusia dapat melihat realitas tersebut secara benar. Secara metodologis, penelitian dengan paradigma ini tidak cukup dilakukan hanya dengan melakukan observasi, melainkan harus didukung dengan metode-metode triangulasi data seperti sumber data, peneliti, dan teori.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus, tepatnya studi kasus mendalam (*Intrinsic Case Study*). Studi kasus mendalam dipilih karena fokus dari penelitian ini adalah sebuah kasus yang unik. Studi kasus adalah suatu eksplorasi terhadap suatu sistem yang terbatas, yang berupa kasus melalui pengumpulan data yang detail dan mendalam yang melibatkan berbagai sumber informasi yang kaya dalam arti konteks (Creswell, 1998:61). Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara mendalam terhadap dua orang atau lebih *key informan*, observasi partisipan, gambar dan rekaman, serta dokumentasi lainnya.

Kriyantono mengutip Mulyana (2001:201) mengatakan bahwa dalam penelitian yang menggunakan metode studi kasus, peneliti berusaha untuk mengkaji sejumlah besar variabel mengenai suatu kasus khusus secara seksama. Studi kasus juga memiliki ciri-ciri, yaitu:

- a. **Partikularistik:** Studi Kasus terfokus pada situasi, peristiwa, program, atau fenomena-fenomena tertentu yang sedang terjadi.
- b. **Deskriptif:** Hasil akhir dari metode penelitian studi kasus adalah deskripsi detil mengenai peristiwa atau fenomena yang diteliti.

- c. **Heuristik:** Metode studi kasus membantu masyarakat luas dalam memahami apa yang sedang diteliti. Tujuan utama dari metode studi kasus adalah untuk memberikan interpretasi, makna, ataupun perspektif baru kepada para pembacanya.
- d. **Induktif:** Metode studi kasus selalu dimulai dari fakta-fakta yang sudah ada di lapangan baru kemudian ditarik kesimpulan dalam bentuk konsep atau teori.

Hasil akhir dari penelitian yang menggunakan metode studi kasus ini adalah narasi deskriptif mengenai bagaimana dan seperti apa penggunaan situs media-sharing Twitch di komunitas penggemar *e-sports*.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah sebuah sistem yang digunakan oleh seorang peneliti untuk mengumpulkan data dan fakta-fakta yang ada di lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti bervariasi, tergantung dari jenis penelitiannya. Dalam penelitian kualitatif umumnya menggunakan observasi dan wawancara mendalam terhadap *key informan* yang tentunya berpengalaman atau berpengalaman di bidang yang akan diteliti.

Mengingat penelitian ini adalah studi kasus mengenai bagaimana penggunaan situs media-sharing Twitch di komunitas penggemar *e-sports* Twitch, maka varian teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah Observasi dan Wawancara Mendalam.

a. Observasi

Merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang untuk mengamati secara langsung (tanpa mediator) tentang suatu objek untuk melihat dengan dekat kegiatan yang dilakukan oleh objek tersebut (Kriyantono (2009:108-111)). Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan observasi partisipan dimana peneliti juga ikut menjadi partisipan dalam kegiatan, turut campur dalam kegiatan yang dilakukan oleh komunitas yang akan diriset.

Subjek penelitian ini situs media sosial, Twitch. Oleh karena itu, untuk berpartisipasi, peneliti membuat akun untuk bisa mengakses dan menerima informasi yang ada didalam situs tersebut sepenuhnya. Penulis akan mengobservasi bagaimana cara komunitas penggemar *e-sports* menggunakan situs media-sharing Twitch sekaligus bagaimana cara mereka berinteraksi satu dengan lainnya.

b. Wawancara Mendalam

Berger dalam Kriyantono (2009: 98-101) mengatakan bahwa wawancara adalah percakapan yang terjadi antara peneliti (seseorang yang berharap untuk mendapatkan informasi) dengan informan (seseorang yang diasumsikan mempunyai informasi penting tentang suatu objek yang ingin diteliti). Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan wawancara mendalam untuk mendapatkan informasi dari ke-empat sumber yang tertera dibawah.

Teknik wawancara mendalam merupakan senjata utama yang akan digunakan oleh peneliti untuk mendapatkan informasi mengenai bagaimana pola penggunaan situs media-sharing Twitch di komunitas penggemar *e-sports*. Teknik ini juga dipilih karena selain informasi yang didapatkan merupakan informasi yang mendetil, teknik ini juga menjamin isi dari wawancara tidak akan bocor karena proses wawancara dilakukan secara *face-to-face*. Selain wawancara mandalam, peneliti juga akan melakukan observasi partisipan dimana peneliti akan ikut melakukan aktivitas sebagai bagian dari komunitas yang akan diteliti.

Sebagai tambahan dari wawancara mendalam, peneliti akan melakukan wawancara semi-struktur dengan salah satu informan, *wuikiki* karena adanya kendala jarak. Oleh karena itu wawancara ini akan dilakukan dengan bantuan SNS (Social Networking Service) berupa Skype. Tentu hasil dari wawancara ini akan diketik ulang menjadi bentuk transkrip.

3.4 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif digunakan karena data yang didapatkan dari penelitian ini tidak bisa diukur dengan menggunakan angka/numerik melainkan harus dengan menggunakan kata-kata dalam bentuk argumentasi. Sugiyono (2009:15), mengatakan bahwa penelitian kualitatif adalah sebagai berikut:

“Metode Penelitian Kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post-positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, pengambilan sampel sumber data dilakukan secara *purposive* dan *snowball*, teknik pengumpulan dengan triangulasi (gabungan), analisis data bersifat

induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi”

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode kualitatif untuk mengetahui bagaimana penggunaan situs media-sharing Twitch di komunitas penggemar *e-sports*.

3.5 Informan Penelitian

Informan yang akan terlibat dalam penelitian ini adalah beberapa orang yang sudah lama mengikuti perkembangan *e-sports* dan merupakan anggota dari situs Twitch itu sendiri. Mereka memiliki akun di situs Twitch, terlibat, dan merupakan anggota aktif yang setiap harinya mengonsumsi hiburan di Twitch. Peneliti telah menentukan kualifikasi untuk menjadi *key informan* dalam penelitian ini, yaitu, harus memiliki akun di Twitch, dan telah menggunakan Twitch minimal 6 bulan. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa *key informan* yang dipilih benar-benar mengerti tentang apa yang ia bicarakan.

Berikut ini adalah informan-informannya.

a. Edric Herdian

- i. Merupakan seorang mahasiswa dari Universitas Bina Nusantara dan seorang gamer kelas berat yang setiap harinya pasti membuka situs Twitch setidaknya 2 jam sehari. Edric merupakan narasumber untuk hal-hal seputar mekanisme dan sistem dari situs Twitch secara umum.

b. Kevin Darmasubrata

- i. Merupakan seorang mahasiswa jurusan IT dari Universitas Griffith, Australia. Dulunya tinggal di Indonesia tapi sekarang menetap di Australia dan merupakan anggota aktif dari situs Twitch. Kevin merupakan narasumber untuk hal-hal seputar Twitch dan komunitasnya dilihat dari sudut pandang penonton.

c. Maxie Sebastian

- i. Narasumber untuk hal-hal sekitar Twitch dan komunitasnya dilihat dari sudut pandang seorang

streamer. Seorang mahasiswa dari Deakin University di Australia.

3.6 Teknik Analisa Data

Tahap ini mengharuskan peneliti untuk membaca data-data yang sudah didapatkan sehingga data-data tersebut mempunyai makna. Analisa data dalam penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian kuantitatif. Perbedaan ini dikarenakan adanya perbedaan antara kedua jenis data yang dihasilkan, data yang dihasilkan oleh penelitian kuantitatif bersifat numerik atau angka-angka, sedangkan penelitian kualitatif menghasilkan data dalam bentuk kata-kata atau argumentasi. Data penelitian kuantitatif bisa dianalisis dengan menggunakan uji statistik, sedangkan data penelitian kualitatif tidak karena datanya berbentuk kata-kata, kalimat, dan gambar. Maleong (2000:103) mendefinisikan analisis data sebagai proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian kualitatif berbeda dengan penelitian kuantitatif. Perbedaan ini salah satunya disebabkan pada jenis datanya, karena pada penelitian kuantitatif datanya berbentuk angka-angka, maka analisis datanya berupa penghitungan melalui uji statistik.

Sedangkan penelitian kualitatif tidak menggunakan uji statistik karena datanya berupa data visual, kalimat, atau mungkin audio.

Dalam tahap analisa data, peneliti akan menggunakan metode Analisa Domain. Bungin (2001:50) mendefinisikan teknik analisis domain digunakan untuk menganalisis gambaran-gambaran objek riset secara umum atau menganalisis di tingkat permukaan, namun relatif utuh tentang objek riset tersebut. Teknik ini digunakan untuk mendapatkan gambaran utuh mengenai objek yang diteliti tanpa harus membuat rincian secara detail unsur-unsur yang ada dalam keutuhan objek penelitian tersebut. Peneliti juga akan melakukan proses reduksi data, yaitu merangkum data-data penelitian yang didapatkan berdasarkan tingkat kepentingannya.

3.7 Uji Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan data, bisa digunakan metode triangulasi. Teknik ini memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu (Lexy J. Moleong, 2010:330-331)

Menurut Kriyantono (2009: 71-73) ada 4 kategori penilaian yang digunakan dalam menguji keabsahan data, yaitu:

a. Kompetensi Subjek Riset

Artinya subjek harus kredibel, caranya dengan menguji jawaban-jawaban pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman subjek.

Bagi yang tidak mempunyai pengalaman dan pengetahuan mengenai masalah riset, data dari subjek tersebut tidak kredibel.

b. Trustworthiness

Yaitu menguji kebenaran dan kejujuran subjek dalam mengungkap realitas menurut apa yang dialami, dirasakan, atau dibayangkan.

Aspek ini mencakup dua hal, yaitu:

c. Intersubjectivity Agreement

Semua pandangan, pendapat atau data dari suatu subjek didialogkan dengan pendapat, pandangan atau data dari subjek lainnya. Tujuannya untuk menghasilkan titik temu antara data atau *intersubjectivity agreement*.

d. Conscientization

Adalah kegiatan berteori, ukurannya: dapat melakukan '*blocking interpretation*', mempunyai basis teoretis yang mendalam dan kritik harus tajam.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan metode Kompetensi Subjek Riset. Informan yang dipilih tentu saja memiliki akun dan aktif dalam situs Twitch itu sendiri. Peneliti akan menguji jawaban-jawaban pertanyaan terkait dengan pengalaman dari subjek.

