



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 Paradigma Penelitian

Istilah paradigma pertama kali diperkenalkan Thomas Kuhn (Endraswara, 2006, p. 9). Dalam sumber yang sama, George Ritzer mendefinisikan paradigma sebagai pandangan mendasar dari seorang ilmuwan tentang apa yang menjadi pokok persoalan yang semestinya dipelajari satu cabang ilmu pengetahuan. Paradigma membantu merumuskan apa yang harus dipelajari, persoalan apa yang harus dijawab, cara menjawabnya, beserta aturan-aturan apa yang harus diikuti dalam menginterpretasikan informasi yang dikumpulkan untuk menjawab pertanyaan-pertanyaan tersebut.

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan paradigma post-positivisme. Berbeda dari paradigma positivisme yang menganggap fenomena merupakan sebuah hukum alam, paradigma ini memandang bahwa ada realitas tetapi tidak akan pernah dapat dipotret sepenuhnya karena berkaitan dengan manusia yang senantiasa beragam (Poerwandari, 2007, p. 37). Paradigma yang menekankan pada penemuan dan pembuktian teori ini juga mengungkapkan adanya hubungan interaktif yang dibangun peneliti dengan objek penelitian.

Peneliti memilih paradigma post-positivistik sebagai landasan penelitian ini karena memiliki tujuan yang sesuai dengan penelitian ini

yakni mendapatkan penemuan dan pembuktian konsep karakteristik *newsgames* yang dikemukakan Christoph Plewe dan Elfridge Fursich. Selain itu, paradigma ini mampu membantu peneliti membangun logika berpikir peneliti dalam menelaah implementasi karakteristik *newsgames* di Redaksi *Tempo.co* karena mengasumsikan bahwa tindakan manusia berorientasi pada sebab akibat (Poerwandari, 2007, p. 37).

3.2 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis kualitatif dengan sifat analisis deskriptif. Penelitian kualitatif merupakan tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan, manusia, kawasannya sendiri, dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasa peristilahannya. Penelitian ini mencocokkan realita empirik dengan teori yang berlaku secara deskriptif (Moleong, 2004, p. 131). Menurut Whitney seperti yang dikutip Nazir, sifat penelitian analisis deskriptif merupakan penelitian yang mencari fakta melalui interpretasi yang tepat dengan mempelajari masalah-masalah masyarakat serta tata cara yang berlaku dalam masyarakat di situasi tertentu, termasuk hubungan, perilaku, kegiatan, sikap, pandangan, serta pengaruh dari suatu peristiwa (2013, p. 16).

Wahyuni menjelaskan ada lima karakteristik utama dari penelitian kualitatif (2012, p. 12) yakni:

- a. Bersifat deskriptif sehingga data dikumpulkan dalam bentuk kata-kata dan bukan berupa angka

- b. Menekankan dari segi proses daripada proses atau hasil
- c. Mencoba menganalisis data secara induktif
- d. Memfokuskan pada sebuah makna, tidak hanya sekadar perilaku yang tampak di permukaan
- e. Karena berkaitan dengan interpretasi atas sebuah sudut pandang, penelitian kualitatif harus memastikan peneliti menangkap perspektif narasumber dengan tepat. Hal tersebut dapat dilakukan dengan melampirkan foto/video terkait, menunjukkan hasil analisis kepada informan, dan sebagainya.

Penelitian jenis kualitatif mampu mengakomodir tujuan penelitian yakni memperoleh data terkait aktualisasi konsep karakteristik *newsgames*. Jenis penelitian ini mampu membantu peneliti mempelajari fenomena *newsgames* melalui interpretasi para pekerja media dalam sebuah redaksi yang bertanggungjawab dalam proses pembuatan *newsgames* itu sendiri. Dalam menggali implementasi empirik karakteristik *newsgames* di Redaksi *Tempo.co*, peneliti membutuhkan kedalaman dan kelengkapan data dibandingkan jumlah data. Jika data yang diperoleh semakin lengkap dan dalam, peneliti akan semakin mampu menjabarkan aktualisasi karakteristik *newsgames* *Tempo.co* beserta pandangan atau perilaku yang berkaitan dengan pembuatan *newsgames* itu sendiri.

3.3 Metode Penelitian

Menurut (Sugiyono, 2014, p. 6), metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang valid dengan tujuan yang dapat

ditemukan, dikembangkan, dan dibuktikan suatu pengetahuan tertentu sehingga dapat digunakan untuk memahami, memecahkan, dan mengantisipasi masalah. Dalam penelitian kualitatif, ada beberapa metode penelitian yang digunakan mengupas fenomena yakni etnografi, fenomenologi, penelitian lapangan, teori dasar, penelitian historis, hermeneutika, dan studi kasus (Wahyuni, 2012, p. 11).

Untuk mendalami penelitian ini, metode penelitian yang digunakan adalah studi kasus. Menurut Robert Yin, studi kasus merupakan penelitian empiris sebuah kasus dengan menjawab unsur ‘bagaimana’ dan ‘mengapa’ terkait fenomena yang menarik dan kehilangan kontrol peneliti terhadap fenomena yang terjadi (p. 6). Lebih jauh, Yin (2018) mendefinisikan kasus sebagai fenomena kontemporer dalam konteks kehidupan nyata yang memiliki batas samar (p. 15). Hal ini yang membuat studi kasus dapat diterapkan ketika fenomena dan konteks kehidupan nyata terlihat samar serta terdapat sumber penggalian informasi. Dengan demikian, metode studi kasus sesuai dipakai karena penelitian ini bertumpu pada sisi keinginan peneliti menjawab celah ilmiah terkait konteks dan aktualisasi *newsgames* pada Redaksi *Tempo.co* yang masih belum dieksplorasi dalam penelitian manapun. Selain itu, peneliti juga tidak memiliki kontrol atas fenomena pembuatan *newsgames* dalam Redaksi *Tempo.co* karena tidak terlibat dalam proses kerja redaksi.

Kemudian, jenis studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini merupakan desain kasus tunggal dengan *single level analysis*. Penelitian

ini menggunakan satu kasus yakni karakteristik *newsgames* dalam satu unit analisis yaitu redaksi *Tempo.co*. Yin (2018) memang membagi studi kasus menjadi dua jenis yakni desain kasus tunggal dan desain multikasus (p. 16). Desain kasus tunggal akan sesuai dipakai apabila memiliki kriteria kasus yang memiliki keunikan, kritis, dan relevansi yang tinggi (Yin, 2018, p. 61). Dalam penelitian ini, *Tempo.co* yang termasuk sebagai 20 besar situs media paling populer di Indonesia dan memiliki konsistensi paling tinggi di antara situs media tersebut dalam membuat *newsgames* termasuk dalam kriteria unik dan memiliki potensi relevansi yang tinggi dalam membuat *newsgames*.

3.4 Informan Kunci dan Informan

Moleong (2004) mendefinisikan informan sebagai orang yang memiliki pengetahuan tentang latar penelitian dan bersedia untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar belakang penelitian (p. 90). Dengan demikian, informan kunci digunakan sebagai sumber informasi dalam berbagai topik yang berkaitan dengan penelitian. Para informan akan diwawancarai secara lengkap dan mendalam dalam jangka waktu tertentu.

Informan memegang peranan penting sehingga Tremblay (1957) mengungkapkan syarat atau kriteria yang harus diperhatikan peneliti ketika memilih sumber informasi dalam sebuah penelitian (p. 692).

Adapun kriteria-kriteria tersebut sebagai berikut:

- a. Peran di komunitas (*role in community*), peran formalnya harus memiliki hubungan yang berkesinambungan dengan informasi yang berusaha dicari
- b. Pengetahuan (*knowledge*), selain memiliki akses langsung pada informasi yang dicari, informan seharusnya sudah menyerap dan mengetahui informasi tersebut secara mendalam
- c. Kerelaan (*willingness*), informan harus secara sukarela ingin menyampaikan pengetahuannya kepada peneliti dan dapat diajak kerjasama
- d. Kemampuan berkomunikasi (*communicability*), informan harus bisa mengkomunikasikan pengetahuannya dalam sikap yang formal dan dapat dimengerti peneliti
- e. Imparsial (*impartiality*), keberpihakan personal harus minimal dan jika ada harus diketahui oleh peneliti karena hal ini dapat memengaruhi hasil akhir penelitian.

Berdasarkan kriteria yang telah diuraikan di atas, peneliti memutuskan untuk menjadikan tiga nama di bawah ini sebagai informan yakni:

- a. **Wahyu Dhyatmika** selaku pemimpin redaksi *Tempo.co*. Wahyu memulai awal karier jurnalistiknya di Tempo Inti Media sebagai reporter *Tempo Newsroom* (TNR) yakni sebuah *integrated newsroom* yang menggabungkan majalah *Tempo*, koran *Tempo*, dan *Tempo.co*. Pria kelahiran 7 Agustus 1978 ini merupakan

lulusan S1 FISIP Universitas Airlangga dan S2 Jurnalistik University of Westminster.

- b. **Moerat Sitompul** selaku manajer *Tempo Media Laboratory*. Moerat merupakan seorang desainer grafis lulusan Institut Teknologi Bandung dan memulai karier sebagai desainer di Majalah Berita Mingguan *Tempo* pada tahun 2000. Sejak 2018, Moerat dipercaya menjadi kepala divisi *Media Laboratory* untuk menghasilkan berbagai laporan interaktif dan mengeksplorasi sisi eksperimental redaksi *Tempo*.
- c. **Krisna Adi Pradipta** selaku staf *Tempo Media Laboratory* dan *digital project producer*. Pria lulusan S1 Jurnalistik University of New South Wales dan S2 *Magazine Journalism* University of Sheffield ini mulai bekerja di *Tempo.co* pada 2018 silam. Meski berlatar belakang jurnalistik, Krisna di *Tempo Media Laboratory* kerap menjadi eksekutor utama bagian teknis berbagai laporan interaktif terutama *newsgames*.

Pemilihan ketiga jurnalis *Tempo.co* di atas didasarkan atas peran dan kontribusi (*role in community*) ketiganya dalam proses pembuatan *newsgames* di *Tempo.co*. Narasumber pertama yakni Wahyu Dhyatmika merupakan Pemimpin Redaksi *Tempo.co* sekaligus inisiator divisi *Tempo Media Laboratory* (TML) yakni divisi yang bertugas untuk mengerjakan proyek interaktif termasuk *newsgames* di *Tempo.co*. Kemudian, narasumber kedua dan ketiga yakni Moerat Sitompul dan Krisna Adi

Pradipta merupakan dua jurnalis yang berperan sebagai eksekutor pembuatan *newsgames Tempo.co*. Dengan memiliki kontribusi yang tinggi dalam pelaksanaan dan pembuatan *newsgames* tersebut, ketiga narasumber tersebut dinilai memiliki pengetahuan (*knowledge*) yang konkrit dan mendalam terkait *newsgames* di *Tempo.co*. Selain itu, ketiga jurnalis di atas juga telah bersedia menjadi narasumber dan menjadi bagian dari penelitian ini secara sukarela.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Sebelum mampu menganalisis sebuah kasus, data-data harus dikumpulkan dan menjadi sumber referensi untuk tahap pengoleksian data selanjutnya. Myers mengungkapkan peneliti data kualitatif harus mampu bermawas diri atas banyaknya informasi yang didapat dalam proses pengumpulan data (Wahyuni, 2012, p. 20). Oleh karenanya, peneliti harus mampu mendapatkan data yang tepat dengan cara yang efektif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua sumber data yakni:

3.5.1 Data Primer

Data primer adalah data yang dapat diperoleh langsung dari tempat penelitian (Nasution, 1964, p. 34). Lofland dalam sumber yang sama menguraikan bahwa data primer berasal dari kata-kata dan tindakan.

Penelitian ini akan memperoleh data dengan teknik wawancara dan observasi.

Wawancara dapat dilakukan secara tatap muka, melalui sambungan telepon, atau terlibat dalam *focus group interview* (terdiri dari 6-8

partisipan). Oleh karena itu, peneliti akan mendapatkan data primer dari hasil wawancara tatap muka dan observasi langsung. Wawancara tatap muka dipilih peneliti karena jumlah narasumber tidak mencukupi untuk melakukan FGD dan narasumber menyanggupi untuk bertemu langsung. Dalam prosesnya, peneliti akan menanyakan pertanyaan bersambung untuk mengetahui pandangan dan opini dari para partisipan (Creswell, 2014, p. 190).

Ada tiga jenis wawancara yang pada umumnya dilakukan dalam penelitian kualitatif yakni wawancara terstruktur, semi-terstruktur, dan wawancara tidak terstruktur (Wahyuni, 2012, p. 53). Penelitian ini akan menggunakan wawancara semi-terstruktur sebab peneliti ingin data-data yang dikumpulkan bersifat efektif sesuai dengan *guide* yang diinginkan tetapi juga tetap mampu menangkap informasi relevan yang muncul pada saat wawancara berlangsung. Selain itu, wawancara jenis ini juga mampu memberikan kesempatan bagi informan untuk menghubungkan pengalaman serta sudut pandang mereka dengan topik tertentu secara lebih mendalam. Oleh karenanya, peneliti akan membuat daftar pertanyaan terkait karakteristik *newsgames* Tempo.co sebelum bertemu dengan para narasumber.

Kemudian, Yin (2018) membagi observasi menjadi dua jenis yakni observasi langsung dan observasi tidak langsung (pp. 121-124). Penelitian ini akan menggunakan teknik observasi langsung sehingga peneliti berperan sebagai pengamat pasif yang mengamati alur kerja pembuatan

newsgames yang berujung pada temuan karakteristik *newsgames* *Tempo.co*. Pengamatan pasif berguna untuk mengurangi subjektivitas peneliti dalam proses penelitian.

3.5.2 Data Sekunder

Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini berupa pengumpulan materi audio-visual. Data-data yang terkumpul dapat berupa foto, video, laman utama *website*, surel, teks sosial media, atau audio apapun (Creswell, 2014, p. 190). Data sekunder dapat diperoleh dari teknik studi dokumen. Teknik ini menambahkan data yang dicari berkenaan dengan variabel terkait yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, agenda dan sebagainya (Arikunto, 1991, p. 231).

3.6 Keabsahan Data

Keabsahan data mengacu pada pertimbangan tentang uraian dalam penelitian ini merupakan hal yang memang ingin diteliti oleh peneliti serta keabsahan interpretasi data oleh si peneliti (Wahyuni, 2012, p. 36). Dengan kata lain, peneliti bertanggung jawab untuk menunjukkan bahwa ia tidak menemukan interpretasi ini melainkan merumuskannya dari sebuah analisis yang rasional.

Yin (2018) menjelaskan bahwa keabsahan dapat diperoleh melalui kriteria validitas konstruk, validitas internal, validitas eksternal, dan reliabilitas (pp. 42-46). Peneliti studi kasus diwajibkan untuk menjamin validitas konstruk melalui triangulasi multi-sumber, rantai bukti, dan

member-checking. Kemudian, validitas internal dapat dicapai dengan menggunakan teknik analisis data yang sudah terbukti seperti *pattern matching*, *explanation building*, dan *time series*. Validitas eksternal dinilai dari unsur yang mampu menunjukkan temuan dalam penelitian studi kasus ini mampu digunakan secara universal. Terakhir, reliabilitas dapat diperoleh melalui kepatuhan protokol studi kasus dan basis data yang digunakan.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan validitas konstruk yang akan diperoleh melalui pencocokan data hasil wawancara terhadap ketiga narasumber terkait topik yang sama sehingga menghasilkan sebuah konklusi. Setiap hasil wawancara dengan ketiga narasumber akan diklasifikasikan dalam topik yang sejenis.

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam sebuah penelitian, sangat diperlukan suatu analisis data yang mampu memberikan jawaban atas pertanyaan penelitian. Analisis data merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikan ke dalam suatu pola, kategori, dan uraian dasar (Bungin, 2003, p. 53).

Peneliti dapat menemukan makna baru dalam kasus ini dengan pendekatan pencocokan pola (*pattern matching*). Yin (2018) membagi teknik analisis studi kasus menjadi tiga pendekatan yakni pencocokan pola (*pattern matching*), pengembangan eksplanasi (*explanation building*), dan analisis deret waktu (*time series analysis*) (p. 175). Pencocokan pola merupakan teknik penjodohan antara pola empiris dengan pola yang

diprediksi (Yin, 2018, p. 352). Teknik ini sesuai digunakan untuk studi kasus deskriptif karena mampu menunjukkan relevansi variabel spesifik yang diprediksikan sebelum pengumpulan data dengan realitas di lapangan. Metode ini turut membantu pendeskripsian sehingga terlihat jelas batas serta variabel mengenai fenomena aktualisasi karakteristik *newsgames* dalam Redaksi *Tempo.co*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA