

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Paradigma Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan paradigma *Post-Positivisme*. Paradigma Post Positivisme menurut (Creswell, 2013) adalah mereka yang ikut berperan dalam sebuah penelitian yang menggunakan konsep untuk penelitian kualitatif dengan kepercayaan yang didasari oleh *post-positivist*.

Creswell (2013) juga menambahkan bahwa ada beberapa aspek mendasar dari paradigma *post-positivist*, yaitu:

1. Ontologis (sifat realitas) terdapat sebuah realitas dari luar manusia, dan terdapat kemungkinan bahwa realitas tersebut tidak dapat dipahami karena banyak hal yang tidak pasti.
2. Epistemologi (bagaimana realitas dikendalikan) menjelaskan bahwa realitas dapat diperkirakan, namun itu semua diperlukan adanya proses riset. Yang membuahkan validitas bukan dari partisipan yang terlibat, tapi dari penelitian lain.
3. Aksiologi (peran nilai-nilai) menjelaskan bahwa yang perlu dikendalikan adalah bias-bias yang ada dan yang tidak dapat diekspresikan.

#### **3.2 Jenis dan Sifat Penelitian**

Dalam menyusun penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif-deskriptif. Dengan menggunakan pendekatan ini, penulis ingin

mendesripsikan hasil riset dengan menggunakan landasan teori untuk menjadi sebuah acuan sehingga menghasilkan sebuah hasil penelitian. Penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif menurut Moleong adalah pendeskripsian fenomena yang telah diteliti menjadi bentuk kata-kata dan Bahasa (Moleong, 2016)

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif diartikan suatu penelitian yang mendeskripsikan fenomena dan peristiwa secara sistematis, berurut dan terstruktur namun data dituliskan apa adanya. Peneliti mendeskripsikan strategi *event management* yang dilakukan oleh NXL Esports untuk menjalankan sebuah *event*.

### **3.3 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan peneliti dalam pendekatan kualitatif ini adalah studi kasus. Menurut (Yin, 2012) metode studi kasus tersebut adalah suatu metode penelitian ilmu sosial. Apabila peneliti hanya memiliki sedikit peluang untuk menyelidiki suatu fenomena, dan bila fokus penelitiannya kepada yang terjadi sekarang ini di kehidupan nyata, maka studi kasus merupakan metode yang tepat bila pertanyaan penelitian mengenai “bagaimana” dan “mengapa”.

Studi kasus dibagi menjadi beberapa tipe (Yin, 2012) yaitu eksploratif, eksplanatoris dan deskriptif. Peneliti wajib mengerti dan memahami secara detail aspek penyelenggaraannya agar dapat menghadapi kritik-kritik terhadap pilihannya. Yin (2012) merumuskan studi kasus merupakan metode yang berhubungan dengan ilmu sosial yang mempunyai unsur “bagaimana” dan “mengapa” pada pertanyaan penelitian. Masalah yang diteliti disini adalah masalah yang baru terjadi (masa kini). Metode studi kasus menjelaskan suatu aspek yang berhubungan dengan seseorang, organisasi/kelompok, program dan situasi kemasyarakatan dan juga diteliti guna mendapatkan data yang detail dan

mendalam. Dalam memulai metode studi kasus ini, peneliti mencari masalah dan mengidentifikasinya diikuti dengan mencari pertanyaan mengenai masalah tersebut. Selanjutnya penulis mengembangkan suatu gagasan agar membuktikan metode studi kasus adalah metode yang tepat dalam penelitian ini.

### **3.4 Partisipan dan Informan**

Menurut (Yin, 2015) partisipan yang penting dalam suatu penelitian adalah orang yang memberikan pandangan terhadap suatu hal baru dan juga memberikan akses kepada informan lain guna memastikan mengenai data dari informan kunci. Partisipan dalam penelitian ini terdapat dua orang yang merupakan internal dari NXL Esports Indonesia. Alasan penulis memilih kedua partisipan tersebut adalah karena partisipan tersebut berperan dalam tahap perencanaan *event management* “Mabar Gue Beda” yang dilakukan oleh NXL Esports. Kedua partisipan tersebut adalah:

1. Richard Permana selaku *Chief Executive Officer* NXL Esports Indonesia. Richard Permana merupakan informan utama yang memiliki legitimasi dalam penelitian ini dan informasi yang didapatkan sudah pasti kredibilitasnya. Richard Permana juga memiliki banyak informasi mengenai *event* ini dikarenakan beliau merupakan pihak yang berkomunikasi langsung dengan I’m Coco. Selain itu, beliau yang juga merupakan anggota dari *IeSPA* (Indonesia *Esports Association*) akan diwawancarai guna mendapatkan pandangan dari pihak luar mengenai *event* “Mabar Gua Beda” ini.
2. Recky Okta Saputra selaku *Head of Creative* NXL Esports. Recky sangat mendukung peneliti dalam melakukan penelitian ini karena beliau memiliki data yang cukup banyak mengenai *event* tersebut. Recky juga berpartisipasi

dalam proses perencanaan *event* ini terutama dalam penentuan tanggal. Recky juga mengurus segala hal teknis dalam jalannya *event* “Mabar Gua Beda” ini.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Diperlukan informasi yang cukup banyak dan akurat agar mendapatkan data-data yang tepat dijadikan bahan penelitian. Informasi yang diperoleh merupakan bahan yang akan dijadikan acuan untuk diolah dalam penelitian ini. Data yang perlu diperoleh yaitu:

1. Wawancara Mendalam

Wawancara merupakan metode untuk mengumpulkan informasi yang memerlukan waktu cukup lama dibandingkan dengan menyebarkan kuisioner karena metode ini sangatlah rumit. Dalam melakukan wawancara, perlu diperhatikan sikap, tutur kata, penampilan, kesabaran sehingga narasumber yang terlibat akan memberikan jawaban yang baik (Siyoto & Sodik, 2015).

Studi kepustakaan yang dilakukan peneliti adalah dengan membaca buku-buku referensi, penelitian sejenis dan juga jurnal-jurnal. Pemahaman kedua jenis data diatas diperlukan sebagai dalam menentukan langkah-langkah pengumpulan dan penelitian.

### **3.6 Keabsahan Data**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sebagai teknik untuk menguji keabsahan data. Menurut Stainback dalam buku Metode Penelitian Kualitatif (Anggito & Setiawan, 2018), triangulasi memiliki tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan pemahaman dari seseorang mengenai objek yang

diteliti.

Yin (2018) mengatakan bahwa terdapat 4 jenis uji validitas yang berfungsi untuk menetapkan kualitas penelitian, yaitu validitas internal, validitas eksternal, uji realibilitas dan validitas pembangunan . Penelitian ini menggunakan validitas internal untuk memastikan keabsahan data untuk mengetahui strategi *event* “Mabar Gua Beda” bersama I’m Coco. Validitas internal digunakan untuk menjelaskan bagaimana suatu fenomena dipengaruhi oleh fenomena lain dan bagaimana tersebut bisa terjadi.

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis yang digunakan oleh peneliti disini adalah *pattern matching*. Menurut Yin (2015), *pattern matching* merupakan teknik yang dilakukan dengan cara membandingkan pola dari hasil yang telah didapatkan dengan pola yang telah diprediksikan. Pola dari hasil yang didapatkan tersebut berasal dari hasil wawancara, dokumentasi, observasi dan wawancara mendalam. Sedangkan pola prediksi digunakan sebagai kerangka pemikiran sebuah penelitian. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti dapat melakukan perbandingan antara teori dengan kejadian yang sebenarnya terjadi.

Menurut Yin (2015) *pattern matching* merupakan teknik untuk membandingkan pola yang empiris dengan pola yang diprediksi. Apabila kedua pola ini memiliki kesamaan, maka peneliti akan mendapatkan data yang memperkuat keabsahan data yang terdapat pada validitas internal studi kasus.