

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Menurut Guba dalam Creswell (2014, p.6) menjelaskan bahwa paradigma adalah sebuah rangkaian kepercayaan yang mendasari sebuah tindakan. Selain itu menurut Ritzer dalam Malik dan Nugroho (2016, p.66) Paradigma adalah suatu pandangan mendasar dari peneliti mengenai sesuatu yang dijadikan topik atau pokok persoalan yang seharusnya dipelajari oleh suatu cabang ilmu pengetahuan.

Penelitian ini menggunakan paradigma post-positivisme. Menurut Philips & Burbules (2000) dalam Creswell (2014, p.8) menjelaskan bahwa paradigma post-positivisme merupakan perbaikan dari kelemahan paradigma positivisme yang hanya mengandalkan kemampuan pengamatan langsung terhadap objek yang sedang diteliti. Paradigma post-positivisme tidak menekankan pada sebab dan akibat, tetapi lebih menerima bahwa hal-hal tersebut merupakan suatu kemungkinan yang dapat atau tidak terjadi. Selain itu, paradigma ini juga menjelaskan bahwa tidak ada hal yang mutlak ketika sedang mempelajari sikap dan aksi yang dilakukan oleh manusia.

3.2 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini termasuk jenis penelitian kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang bersifat umum terhadap kenyataan sosial dari perspektif partisipan dengan membandingkan data dan konsep atau teori yang digunakan. Penelitian ini bergantung pada data berupa kalimat dan foto, memiliki langkah unik untuk menganalisis data dan memiliki beberapa karakteristik penelitian (Cresswell, 2014, p.183).

Penelitian ini bersifat deskriptif. Pandrianto & Sukendro (2018, p.171) menyebutkan bahwa penelitian deskriptif adalah pengumpulan informasi sesuai fakta dan dilakukan secara rinci dengan melihat masalah yang ada lalu disusun

secara kualitatif. Tujuan hal tersebut adalah untuk menciptakan gambaran yang sistematis, faktual dan aktual tentang suatu objek tertentu.

3.3 Metode Penelitian

Yin (2018, p.44) menjelaskan bahwa terdapat tiga metode penelitian yang terdapat pada penelitian kualitatif, yaitu fenomenologi, etnografis, dan studi kasus. Dalam penelitian ini menggunakan metode studi kasus yang merupakan strategi penelitian yang menyelidiki suatu fenomena atau pengaturan dengan menghapus dan menambahkan pengaturan. Karakteristik utama dalam studi kasus adalah focus kepada satu atau beberapa kasus yang terdapat dalam kehidupan nyata, menjelaskan tentang hubungan sebab akibat, mengembangkan teori, tergantung pada berbagai sumber bukti, dan menggeneralisasikan teori. Menurut Yin (2018, p. 34), penelitian studi kasus menggunakan pokok pertanyaan *how* atau *why* untuk melaca peristiwa kontemporer.

Pada penelitian ini menggunakan multisumber yang merupakan hasil wawancara dengan informan yang disesuaikan dengan studi literatur dan dokumen yang terkait. Studi kasus yang diteliti pada penelitian ini akan berfokus pada akun Instagram yang dimiliki oleh Skin Game. Penelitian ini akan mendalami identitas merek yang digunakan oleh Skin Game dan pengaruhnya terhadap reputasi perusahaan.

3.4 Partisipan Penelitian

Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* untuk menentukan partisipan dalam penelitian. Menurut Yin (2018, p.88), teknik *purposive sampling* merupakan pemilihan partisipan dan informan secara cermat dengan tujuan untuk menghasilkan data yang padat dan relevan berdasarkan topik penelitian. Partisipan dan informan yang dipilih oleh peneliti adalah individu yang dapat memberikan data yang berhubungan dengan topik penelitian. Partisipan merupakan pihak atau individu yang ikut serta dalam selama proses kegiatan.

Berdasarkan judul penelitian dan subjek penelitian, diperlukan partisipan yang sesuai dengan kriteria agar dapat memberikan informasi atau gambaran yang sesuai dengan kebutuhan peneliti.

Kriteria pemilihan partisipan :

1. Merupakan individu yang bergerak dan berhubungan dalam kegiatan aktifitas *branding* dari Skin Game. Terlibat kedalam tim selama proses pembentukan *branding*.
2. Minimal sudah bekerja 6 bulan, dikarenakan Skin Game merupakan sebuah *brand* yang baru berjalan selama 2 tahun dan sebelum mulai menambah karyawan, Skin Game dikelola sendiri oleh *owner*-nya.
3. Jabatan minimal sebagai staf, belum banyaknya karyawan Skin Game, sehingga meskipun memiliki jabatan sebagai staf tetap mengetahui proses *branding* yang dilakukan oleh Skin Game.

Berdasarkan kriteria yang telah disebutkan diatas, peneliti memutuskan untuk memilih dua partisipan internal untuk diwawancarai, yaitu:

1. Farah Azzahra Anggraini, *Director's Personal Assistant*
2. Wukufahdini Trijayanti , *Beauty Advisor* Skin Game

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Yin (2018, p.129) Dalam penelitian kualitatif, data yang relevan berasal dari empat kegiatan berbasis lapangan yaitu; observasi, wawancara, menelaah dokumen, dan merasakan. Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan wawancara melalui bahasa verbal dan tubuh. Metode observasi dilihat melalui gerakan orang, interaksi sosial, suasana lingkungan sekitar, dan Tindakan. Pada Teknik menelaah dokumen, dokumen dapat berupa dokumen personal, arsip dokumen, grafik, dan lain-lain

Creswell (2014, p.189) juga menjelaskan bahwa terdapat dua jenis data yang dapat dikategorikan sesuai dengan kegunaan dalam hasil penelitian, yaitu data primer dan sekunder.

Pengumpulan data primer dilakukan pada sesi wawancara dengan informan. Pada tahap wawancara, pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan terbuka atau *open-ended* yang akan disesuaikan dengan alur dialog antara peneliti dan informan saat proses wawancara sehingga proses penelitian bisa mendapatkan persepsi yang ada pada informan. Dalam proses pengambilan data, peneliti mengambil informan yang berbeda-beda dengan tujuan agar peneliti bisa mendapatkan persepsi yang beragam dan dari berbagai sudut pandang dari informan.

Pengumpulan data sekunder dilakukan untuk melengkapi data primer. Dalam kelengkapan data primer, data sekunder bisa didapatkan dari artikel atau pemberitaan media.

3.6 Keabsahan Data

Proses menguji keabsahan data memiliki peranan penting sehingga perlu dilakukan secara teliti. Penarikan kesimpulan dapat dilakukan ketika data yang didapatkan sudah melalui tahap uji keabsahan dan mendapatkan hasil yang dinyatakan terverifikasi. Menurut Yin (2018, p.172) menjelaskan bahwa untuk menetapkan keabsahan suatu data diperlukan teknik pemeriksaan dan membutuhkan beberapa kriteria seperti derajat kepercayaan dan kepastian untuk memperoleh hasil yang tepat.

Penelitian ini menggunakan teknik triangulasi data dalam proses pemeriksaan keabsahan data. Yin (2018, p.172) mendefinisikan triangulasi sebagai sebuah teknik pemeriksaan keabsahan data yang menggunakan alternatif atau memanfaatkan sesuatu yang lain. Menurut Yin (2018, p.173) menjelaskan triangulasi data penting dilakukan dalam metode penelitian studi kasus dikarenakan pentingnya mengumpulkan data dari berbagai sumber untuk memberikan bukti nilai yang lebih tinggi dalam kualitas secara keseluruhan dibandingkan dengan hanya mengandalkan satu sumber informasi. Memiliki berbagai macam sumber informasi dapat digunakan untuk memperkuat hasil temuan dari hasil penelitian. Hal tersebut dapat berjalan lancar jika data hasil pengamatan dapat dibandingkan dengan hasil wawancara. Setelah melakukan

perbandingan dengan hasil pengamatan dan wawancara juga harus membandingkan dengan pendapat pribadi dan pendapat umum. Perlu adanya perbandingan pendapat dari orang-orang tentang situasi penelitian dengan ungkapan yang akan bertahan sepanjang waktu. Perlu adanya perbandingan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dari setiap golongan atau kalangan, perlu adanya perbandingan dari hasil wawancara dengan isi dokumen yang berkaitan.

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, mengumpulkan dan menganalisis data adalah sebuah proses yang dilakukan secara berkelanjutan. Menurut Nurdin dan Hartati (2019, p. 203) analisis data memiliki tujuan untuk menjelaskan dan mendeskripsikan suatu data agar dapat dengan mudah dipahami, dan dapat dibuat sebuah kesimpulan mengenai karakteristik dari data yang didapatkan.

Menurut Yin (2018, p.175) terdapat lima teknik analisis data yang dapat digunakan dalam penelitian data studi kasus, antara lain *pattern matching*, *explanation building*, *time-series analysis*, *logic models*, dan *Cross case Synthesis*.

Pada penelitian ini menggunakan *pattern matching*. *Pattern matching* adalah teknik analisis data yang dilakukan dengan cara membandingkan atau mencocokkan pola data yang didapatkan dari hasil penelitian yang didapatkan dari observasi dan wawancara (data empiris) lalu dicocokkan dengan konsep yang digunakan (data yang diprediksi). Jika terdapat kesamaan antara data empiris dengan konsep yang digunakan, maka dapat dilakukan proses penarikan kesimpulan (Yin, 2018, p.224). *Pattern matching* dilakukan dengan cara koding, proses koding dilakukan dengan membuat kode dan mengkategorikan data dalam jumlah besar. Dari data tersebut, dibuat bentuk naratif dari hasil wawancara terbuka yang dilakukan, dokumen, dan artikel berita.

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak proses merumuskan dan menjelaskan masalah. Sebelum terjun ke lapangan, penelitian

ini mengacu pada konsep *Brand Identity Prism* milik Jean-Noel Kapferer. Setelah melakukan wawancara, peneliti melakukan analisis terhadap hasil jawaban yang diwawancarai dan membandingkannya dengan konsep yang digunakan. Setelah proses perbandingan, data dipilah, disederhanakan, difokuskan dan disusun ke dalam suatu cara sehingga dapat memberikan kesimpulan akhir. Teknik analisis data *pattern matching* digunakan dalam penelitian ini untuk membandingkan data hasil wawancara dengan sumber data resmi yang didapatkan oleh *brand* dengan tujuan untuk menemukan pengaruh *brand identity* Skin Game terhadap reputasi *brand*.

