

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Paradigma adalah seperangkat keyakinan yang menjadi landasan dalam menjalankan sebuah tindakan (Creswell & Creswell, 2018). Paradigma juga dilihat sebagai orientasi filosofis tentang dunia dan sifat penelitian yang dibawa seorang peneliti kedalam penelitian.

Paradigma yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma post positivistic. Menurut Creswell & Creswell (2018), paradigma ini memegang filosofi deterministik atau dengan kata lain yaitu penyebab dapat memengaruhi atau menentukan sebuah hasil. Selain itu, masalah yang diteliti dengan menggunakan paradigma akan berfokus pada mengidentifikasi dan menilai penyebab yang memengaruhi hasil. Alasan mengapa disebut sebagai paradigma post positivistik adalah karena paradigma ini muncul mewakili pemikiran pada masa setelah positivistik. Creswell dan Creswell (2018) menjelaskan bahwa paradigma ini pada dasarnya muncul atas dasar pemikiran yang mengkritisi cara pandang positivistik, yaitu pandangan mengenai gagasan absolut dari keilmuan tidak dapat diaplikasikan ketika menjadi kebiasaan dan tingkah laku manusia.

Creswell (2015) menjelaskan bahwa terdapat tiga aspek kajian penelitian berdasarkan paradigma post positivistik, yaitu:

- Ontologis, yaitu berhubungan dengan realitas tunggal dari luar yang mungkin tidak dapat dipahami manusia dikarenakan tidak ada hal yang absolut yang membuktikan dari sebuah penelitian
- Epistemologis, aspek yang berhubungan dengan bagaimana realitas dihubungkan dengan perkiraan serta dibangun melalui riset atau sebuah statistik
- Aksiologis, meyakini peranan nilai dan menjelaskan tentang bagaimana mengendalikan bias serta tidak diekspresikan dalam sebuah penelitian

3.2 Jenis dan Sifat Penelitian

Pendekatan penelitian adalah rencana dan prosedur penelitian yang mencakup asumsi yang luas hingga metode rinci pengumpulan data, analisis, dan interpretasi (Creswell, 2013). Adapun pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Menurut Creswell & Creswell (2018), pendekatan penelitian ini bertujuan untuk mencari lebih dalam pengertian tentang masalah social yang terjadi dari anggapan masing-masing individu maupun kelompok. Pendekatan kualitatif deskriptif bergantung kepada data yang berbentuk teks dan gambar, memiliki tahapan yang unik dalam analisis data, berjalan di desain penelitian yang beragam, dan menjabarkan data secara sistematis dan akurat dengan berupaya menggali lebih dalam makna dari data tersebut.

3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus. Menurut Yin (2018), metode studi kasus bertujuan untuk menggambarkan suatu peristiwa atau fenomena dalam konteks di dunia nyata. Metode studi kasus memiliki beberapa kunci untuk menjalankan penelitian yang menggunakan metode ini yaitu pengamatan secara berkala atau intensif, menggunakan beragam sumber, meningkatkan pemahaman atas suatu peristiwa, dan akurat dalam melakukan proses pengumpulan informasi yang detil dari peristiwa atau kasus yang diteliti (Yin, 2018).

Pada metode studi kasus, peneliti akan berfokus kepada individu yang kemudian dijadikan sebagai titik kasus. Individu tersebut akan dipelajari dan kemudian dilakukan pengumpulan informasi yang biasanya dilakukan melalui proses wawancara (Yin, 2018)

Metode studi kasus memiliki kelebihan bila dibandingkan dengan metode-metode lainnya, yaitu adanya kehadiran secara langsung dalam kasus individual pada konteks yang riil. Selain itu, studi kasus memungkinkan peneliti untuk melakukan proses pengumpulan data dengan teknik yang relatif beragam seperti wawancara, dokumentasi, observasi, studi kepustakaan, dan artefak (Yin, 2018).

3.4 Partisipan

Partisipan adalah seorang individu yang dijadikan sebagai sumber data atau informasi bagi peneliti yang dimana individu tersebut berkaitan dan mengetahui tentang permasalahan yang sedang diteliti oleh peneliti (Yin, 2018). Oleh karena itu, pada penelitian dengan judul “Proses Komunikasi dan Adaptasi Budaya pada Komunitas ESport Chokia di Malaysia”, peneliti telah menetapkan 3 partisipan non-Malaysia yang akan menjadi sumber data primer penelitian ini. Adapun kriteria partisipan yang ditentukan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

- Tergabung dalam komunitas eSport Chokia
- Berkewarganegaraan non-Malaysia
- Pernah ikut bertanding dengan komunitas eSport Chokia

Selain itu, peneliti juga akan melakukan wawancara terhadap 1 partisipan dari Malaysia yang akan berguna untuk mendukung data dari partisipan non-Malaysia. Sehingga secara keseluruhan peneliti akan melakukan proses wawancara terhadap 4 partisipan.

Berdasarkan penjelasan kriteria partisipan diatas, peneliti telah menentukan 3 partisipan non-Malaysia yaitu Hanif Mulya Pratama dari Indonesia, Miguel Sabalboro dari Filipina, dan Muhammad Syahiran dari Singapura. Selain itu, untuk partisipan keempat, peneliti menetapkan Hidayat Fitri sebagai *host* yang juga berlaku sebagai pendiri dan ketua komunitas eSport Chokia.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data merupakan kumpulan fakta-fakta yang didapat dari lapangan melalui proses pengumpulan data. Menurut Yin (2018), proses atau teknik yang dapat dilakukan untuk mengumpulkan data dari penelitian studi kasus dapat berupa wawancara, observasi, dokumentasi, artefak, dan rekaman arsip. Berdasarkan

penjelasan tersebut, maka peneliti menetapkan untuk menggunakan teknik wawancara sebagai sumber utama mengumpulkan data.

a. Wawancara

Wawancara pada dasarnya bersifat wajib dalam penelitian kualitatif yang digunakan untuk membuktikan validitas, menggeneralisasi hasil penemuan, dan juga terdapat reliabilitas (Creswell, 2013). Pada penelitian ini, proses wawancara akan dilakukan dengan menggunakan wawancara mendalam atau *in-depth interview*. Menurut Yin (2018), wawancara mendalam adalah sumber informasi atau data yang esensial dalam melakukan penelitian studi kasus. Wawancara mendalam memungkinkan peneliti untuk menggali data secara lengkap dengan daftar pertanyaan yang telah dibuatkan dengan dimungkinkan akan adanya pertanyaan tambahan diluar daftar yang telah dibuat.

b. Dokumentasi

Dokumentasi atau studi dokumen merupakan proses mengumpulkan informasi dari sejumlah dokumen yang dikumpulkan yang kemudian dijadikan data pelengkap penelitian yang sesuai dengan permasalahan yang diteliti (Yin, 2018). Dokumentasi merupakan hal yang dapat menambah maupun mendukung bukti sumber-sumber lainnya (Yin, 2018). Dokumentasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah berupa hasil atau prestasi-prestasi yang telah diraih oleh komunitas eSport Chokia dari berbagai turnamen yang diikuti. Data ini akan menjadi data pendukung dan menjadi validitas dari data yang didapatkan dari wawancara.

3.6 Teknik Keabsahan Data

Teknik keabsahan data dilakukan untuk mengukur tingkat keakuratan dalam penelitian untuk memastikan keabsahan data sehingga data yang didapatkan dapat bersifat kredibel. Yin (2018) menjelaskan bahwa kajian penelitian dapat dinyatakan valid atau kredibel apabila penelitian secara dapat menggambarkan data yang telah

dikumpulkan. Menurut Yin (2018), terdapat empat taktik uji keabsahan data penelitian yang sesuai dengan penelitian studi kasus, antara lain adalah:

1. Validitas Konstruk

Validitas konstruk berguna dalam menetapkan ukuran operasional terhadap konsep-konsep yang digunakan dalam penelitian dan cenderung bersifat mengutarakan. Yin (2018) menjelaskan bahwa terdapat tiga taktik yang dapat digunakan untuk validitas konstruk yaitu dengan membangun serangkaian data, mengumpul data dari beberapa sumber, dan meninjau ulang hasil pengumpulan data baik dari wawancara, dokumentasi, dan lain-lain.

2. Validitas Internal

Validitas internal digunakan untuk menguji dan menetapkan hubungan kausal dan hanya digunakan dalam penelitian yang bersifat eksplanatoris.

3. Validitas Eksternal

Validitas eksternal digunakan untuk menetapkan ranah dimana temuan dari penelitian dapat digambarkan. Pada umumnya, validitas eksternal cenderung menggunakan taktik logika replica dalam studi multi kasus.

4. Reliabilitas

Taktik ini lebih menunjukkan bahwa pelaksanaan dari sebuah penelitian dapat diinterpretasikan dengan hasil yang sama. Biasanya, taktik ini menggunakan protokol studi kasus serta mengembangkan data dasar penelitian studi kasus.

Peneliti akan menggunakan validitas internal sebagai teknik keabsahan data untuk penelitian ini. Hal ini dikarenakan sumber data utama dalam penelitian ini

adalah wawancara yang dilakukan dengan anggota-anggota dalam komunitas eSport Chokia, dengan rincian 3 anggota non-Malaysia dan ketua komunitas eSport Chokia. Selain itu, data pendukung berupa dokumentasi juga berupa data yang dimiliki oleh komunitas tersebut.

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam menyampaikan hasil sebuah penelitian, tentu diperlukan teknik analisis dari data yang diperoleh dengan tepat agar data dapat memenuhi apa yang diperlukan dari permasalahan penelitian. Menurut Yin (2018), Analisis atau pengolahan data berguna untuk menyambungkan data-data yang didapat peneliti dengan teknik pengumpulan yang telah ditentukan yang lalu dihubungkan dengan konsep-konsep yang digunakan oleh peneliti. Menurut Yin (2018), terdapat 5 teknik analisis data untuk penelitian kualitatif dengan metode studi kasus, antara lain adalah:

a. *Pattern Matching*

Pattern matching merupakan teknik yang membandingkan pola berdasarkan data empiris dengan pola yang telah diprediksikan sebelumnya. Dengan kata lain, teknik ini dapat dilakukan bila terdapat kemungkinan korelasi antara dua pola yang diteliti. Dalam penelitian studi kasus, teknik ini tetap relevan selama pola yang diprediksi sudah ditentukan sebelum dilakukan proses pengumpulan data.

b. *Explanation Building*

Explanation building merupakan teknik penelitian studi kasus yang melibatkan peneliti untuk menganalisis data dengan membangun penjelasan mengenai kasus tersebut. Teknik ini akan mendorong peneliti untuk mengembangkan gagasan-gagasan baru untuk penelitian selanjutnya.

c. *Time-series Analysis*

Time-series analysis dilakukan dengan menganalisis deret waktu yang selanjutnya dilakukan eksperimen. Teknik ini akan berfokus pada satu subjek penelitian. Pada teknik ini, bila pola yang ditemukan bersifat kompleks dan akurat, maka teknik ini bisa memberikan landasan yang kokoh bagi peneliti untuk menarik kesimpulan penelitian.

d. *Logic Models*

Teknik ini berfokus dengan membuat evaluasi dengan melihat adanya dampak sebab-akibat. Teknik ini menetapkan sebuah rantai kejadian yang rumit pada rentang waktu tertentu. Teknik ini cenderung serupadengan teknik penjadohan pola, yaitu dengan membutuhkan perbandingan antar kejadian yang diteliti secara empiris dan kejadian yang diprediksi secara teoritis.

e. *Cross-case Synthesis*

Cross-case synthesis dapat menjadi teknik yang relevan bila studi kasus terdiri setidaknya dua kasus atau lebih. Alasan dibalik itu adalah karena proses analisis akan lebih mudah dan hasil penelitiannya akan lebih faktual bila dibandingkan dengan hanya memiliki satu kasus saja.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan *pattern matching* sebagai teknik analisis data, dimana hal sesungguhnya yang terjadi akan dibandingkan dengan prediksi yang sudah ditetapkan sebelumnya. Hal ini dikarenakan hasil penelitian yang peneliti akan dapat akan kemudian dikaitkan dengan konsep yang sudah dipilih dalam bab 2 yaitu proses adaptasi antarbudaya, faktor adaptasi antarbudaya, serta peranan komunikasi antarbudaya dengan *virtual team performance* dalam komunitas eSport.