

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan sebuah cara pandang yang dimiliki oleh setiap manusia dalam melihat atau menilai sesuatu. Oleh sebab itu, terdapat berbagai jenis paradigma di dalam dunia penelitian guna untuk membedakan perspektif dari penelitian yang sedang dilakukan, yaitu paradigma positivis, konstruktivis, post-positivis, dan kritis. Untuk penulisan penelitian ini, paradigma konstruktivis digunakan.

Dikembangkan oleh Peter Berger dan Thomas Luckman, paradigma konstruktivis disimpulkan tidak terbentuk secara alamiah, melainkan karena ada proses pembentukannya atau pengkonstruksianya. Lincoln dan Guba (1985) dalam (Savitri & Ramadhana, 2020) menyatakan bahwa paradigma konstruktivis bersifat ideal. Dalam artian, paradigma konstruktivis melihat sebuah realitas dapat terbentuk karena hasil dari konstruksi pikiran individu.

Dikaitkan dengan pernyataan-pernyataan di atas, khususnya pernyataan Lincoln dan Guba, penulisan penelitian ini didasari oleh konstruksi pemikiran penulis terhadap observasi yang dilakukan kepada para pemain *game* Hotel Hideaway yang menerapkan aksi *cyberbullying*.

3.2 Jenis dan Sifat Penelitian

Creswell (1994) dalam (Fadli, 2021) menyatakan bahwa penelitian kualitatif memiliki perbedaan signifikan dibandingkan dengan penelitian kuantitatif. Dalam penelitian kualitatif, tidak ada penggunaan statistik, melainkan penekanan pada pengumpulan data, analisis, dan interpretasi. Penelitian ini umumnya terkait dengan masalah sosial dan manusia yang melibatkan pendekatan interdisipliner. Penelitian kualitatif juga berfokus pada penggunaan metode beragam, pendekatan naturalistik, serta interpretasi data. Sedangkan menurut Bogdan dalam (Irma, 2018), penelitian kualitatif memfokuskan perhatiannya pada

kata-kata tertulis atau lisan, yang diungkapkan oleh subjek penelitian dan perilaku yang diamati, untuk mendapatkan data deskriptif. Data tersebut diperoleh dengan cara yang mendalam dan tuntas sehingga dapat memberikan gambaran yang akurat mengenai situasi yang dialami oleh subjek penelitian.

Berdasarkan pernyataan-pernyataan di atas, penelitian ini akan melihat dan memahami fenomena penerapan aksi *cyberbullying* yang dilakukan oleh pemain *game* Hotel Hideaway dengan menggunakan teknik observasi. Data yang diperoleh setelah dilakukannya kegiatan observasi akan dilampirkan secara deskriptif pada hasil penelitian.

3.3 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode netnografi. Robert V Kozinets dalam (Eriyanto, 2021) mengungkapkan bahwa netnografi adalah sebuah penelitian yang berfokus untuk memahami ruang siber di mana orang-orang saling berinteraksi dan membentuk budaya serta sistem masyarakat yang unik. Oleh karena itu, observasi menjadi salah satu dasar dari penelitian netnografi, di mana peneliti tidak hanya bergabung dengan komunitas virtual, tetapi juga aktif di dalamnya.

Adapun beberapa elemen penting yang perlu diperhatikan dalam penelitian netnografi (Eriyanto, 2021), yaitu:

1. Budaya

Netnografi adalah sebuah metode penelitian yang serupa dengan etnografi, namun dilakukan dalam konteks digital. Netnografi mempelajari budaya seseorang atau sekelompok orang dengan memperhatikan aktivitas mereka pada ruang siber. Penelitian netnografi dapat mencakup pengamatan individu dalam berbagai aktivitasnya, serta komunitas dengan minat atau hobi yang serupa. Budaya memainkan peran yang sangat penting dalam penelitian netnografi karena digunakan untuk menginterpretasikan pengalaman individu dan memahami tingkah laku sosial yang muncul.

2. Jejak Digital

Jejak digital merujuk pada tindakan atau aktivitas seseorang di dunia digital yang terekam dan dapat berupa postingan di media sosial, komentar di forum online, atau ulasan di platform belanja. Keberadaan jejak digital ini menjadi perbedaan penting antara penelitian ini dengan penelitian etnografi, yang mungkin mudah hilang jika tidak segera direkam atau dicatat secara akurat.

3. Partisipasi atau Interaksi

Dalam penelitian netnografi, peneliti perlu berpartisipasi aktif dalam mengamati dan mengikuti secara langsung aktivitas individu atau kelompok yang sedang diteliti. Ada beberapa cara yang dapat dilakukan, seperti bergabung sebagai anggota komunitas yang sedang diteliti, membuat akun media sosial, dan bahkan ikut berkontribusi dalam memposting topik yang relevan dengan penelitian tersebut. Partisipasi peneliti dalam penelitian netnografi juga didasari dengan curahan pikiran dan emosi. Hal ini dilakukan agar peneliti dapat memahami situasi dan kondisi objek penelitiannya.

4. *Immersive Engagement*

Imersi dapat dinyatakan sebagai sebuah proses yang melibatkan peneliti secara aktif dan terlibat langsung dengan objek atau kelompok yang sedang diteliti. Melalui imersi, peneliti dapat merasakan pengalaman secara langsung dan memperoleh pemahaman yang mendalam, sehingga mampu menggambarkan budaya tersebut dari perspektif orang yang sedang diteliti.

3.4 **Subjek Penelitian dan Objek Penelitian**

Subjek dalam penelitian ini adalah para pemain *game* Hotel Hideaway yang pernah menerapkan aksi *cyberbullying* pada ruang publik. Adanya anonimitas dalam permainan ini telah membentuk batasan bagi penelitian ini untuk mengetahui

identitas nyata pelaku. Oleh sebab itu, data dari hasil kegiatan observasi hanya akan melampirkan *username* avatar pelaku.

Sedangkan objek dalam penelitian ini adalah perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh para pemain *game* Hotel Hideaway. Penelitian ini akan melihat, memahami, dan mengidentifikasi jenis perilaku *cyberbullying* yang dilakukan oleh pemain *game* Hotel Hideaway, termasuk juga bentuk perilakunya serta faktor pendorongnya.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data untuk penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik observasi. Sugiyono (2018) menyatakan bahwa observasi adalah salah satu teknik pengumpulan data yang memiliki karakteristik khusus dibandingkan dengan teknik lainnya. Observasi tidak hanya terbatas pada pengamatan terhadap individu, tetapi juga terhadap objek alam lainnya. Melalui kegiatan observasi, peneliti dapat mempelajari perilaku dan makna di balik perilaku tersebut.

Adapun 3 bentuk data yang dapat dikumpulkan dalam metode netnografi, yaitu data arsip, data kolaborasi, dan data diproduksi (Eriyanto, 2021). Untuk penelitian ini sendiri, bentuk data yang dilampirkan adalah data arsip dan data diproduksi karena data tidak akan dikumpulkan dengan berkolaborasi pada informan atau subjek yang diteliti.

1. Data Arsip

Data arsip adalah data yang telah ada sebelumnya tanpa melibatkan kehadiran langsung peneliti. Untuk penelitian ini sendiri, data arsip berupa data-data dialog pemain *game* Hotel Hideaway yang mengandung unsur *cyberbullying*. Pengumpulan data arsip sendiri dilakukan dengan menggunakan *screenshot* terhadap ucapan-ucapan *cyberbullying* pada ruang publik.

2. Data Diproduksi

Data diproduksi adalah data yang diperoleh melalui pengamatan yang dilakukan selama proses penelitian, biasanya melalui observasi dan catatan hasil pengamatan di lapangan. Untuk penelitian ini sendiri, data diproduksi diperoleh berdasarkan kegiatan observasi yang dilakukan pada pemain *game* Hotel Hideaway yang menerapkan aksi *cyberbullying* pada ruang publik.

3.6 Keabsahan Data

Data-data yang telah dikumpulkan untuk penelitian ini bersifat otentik karena data dikumpulkan secara riil dari kegiatan observasi yang dilakukan terhadap pemain *game* Hotel Hideaway. Penjelasan lebih luas mengenai data observasi dan lampiran data akan dicantumkan dalam hasil penelitian dan lampiran penelitian.

3.7 Teknik Analisis Data

Braun dan Clarke dalam (Eriyanto, 2021) menyatakan bahwa teknik analisis tematik adalah sebuah metode yang digunakan dengan terstruktur untuk menemukan pola arti atau tema dari sekelompok data. Dengan melihat pola makna dari sekumpulan data yang besar, seorang peneliti tentunya dapat memperoleh pemahaman mengenai pengalaman kolektif dari seorang individu atau sekelompok orang yang menjadi objek penelitian. Adapun tahapan-tahapan dalam teknik analisis tematik, yaitu:

1. Membiasakan Diri dengan Data (Familiarisasi)

Dalam tahap awal, seorang peneliti harus bisa mengenali data-data yang didapatkan selama jalannya proses penelitian terlebih dahulu.

Braun dan Clarke mengungkapkan bahwa tujuan dari dilakukannya tahapan ini adalah untuk memperkenalkan peneliti pada data yang ada dan mulai memperhatikan elemen yang mungkin berkaitan dengan pertanyaan penelitian.

2. Membuat Koding Awal

Tahap selanjutnya adalah menganalisis data secara sistematis dengan menggunakan koding. Koding sendiri merupakan sebuah langkah dalam penelitian di mana peneliti mengidentifikasi dan memberikan label pada setiap data yang relevan dengan pertanyaan penelitian yang diajukan. Kode dapat memberikan gambaran singkat atau deskripsi tentang isi data. Maka dari itu, sebuah kode berfungsi untuk merangkum atau menyimpulkan data-data yang telah diperoleh selama jalannya proses penelitian.

Proses koding dilakukan dengan membagi data yang telah diperoleh menjadi bagian-bagian kecil, yang dapat disebut dengan unit-unit. Setiap unit akan dianalisis dan diinterpretasikan secara terperinci, dengan mempertimbangkan keterkaitannya dengan tujuan penelitian. Hasil dari proses koding sendiri bukanlah sekedar sebuah ringkasan data, melainkan lebih merupakan interpretasi atau penafsiran peneliti mengenai data tersebut.

3. Mencari Tema

Setelah mendapatkan hasil koding, langkah selanjutnya adalah menemukan tema yang tepat untuk hasil-hasil koding tersebut. Braun dan Clarke mengungkapkan bahwa pada intinya, proses ini melibatkan penangkapan informasi penting dari data yang berkaitan dengan pertanyaan penelitian, kemudian penggambaran pola atau arti yang terkandung dalam data tersebut. Proses pencarian tema sendiri melibatkan tindakan aktif dari peneliti untuk membangun atau menghasilkan tema, bukan hanya sekedar menemukannya.

Dalam proses ini, puluhan atau ratusan data yang telah berhasil dikoding akan dikelompokkan ke dalam beberapa tema tertentu. Braun dan Clarke menambahkan bahwa jumlah tema ideal adalah 2 hingga 6 buah.

4. Meninjau Tema Potensial (*Review*)

Sebelum sebuah tema digunakan, seorang peneliti harus kembali meninjau ulang tema tersebut. Biasanya proses ini dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan penting. Dalam proses ini, peneliti juga akan melakukan revisi terhadap tema sehingga dapat menghasilkan tema final yang layak untuk digunakan.

5. Mendefinisikan dan Memberi Nama Tema

Pada tahapan ini, seorang peneliti akan membedakan tema dengan memberi label dan mendefinisikan tema-tema tersebut. Tentunya label dari tema akan menggambarkan garis besar pengelompokan data.

6. Membuat Laporan

Tahapan paling akhir dalam teknik analisis tematik adalah penyusunan laporan penelitian. Tujuannya adalah untuk menceritakan kisah tentang data sesuai dengan analisis yang telah dilakukan. Cerita tentunya harus meyakinkan, menarik, dan ditulis sesuai dengan prosedur penulisan penelitian yang tepat.

