

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Pada penelitian ini, paradigma yang digunakan peneliti adalah paradigma post-positivisme yang dikembangkan dari paradigma positivisme. Penelitian ini mengedepankan subjektivitas dan interpretasi individu yang sangat penting dalam membentuk realitas sosial. Oleh karena itu, metode yang dapat digunakan untuk menganalisis pengalaman dan persepsi orang yang menggunakan aplikasi game *online* dan mendapatkan teman kencan, mencakup pendekatan kualitatif, observasi, dan wawancara mendalam. Tidak hanya itu, proses dalam menemukan masalah yang muncul pada penelitian ini nantinya akan dikerucutkan lalu mendapat kesimpulan dari pertanyaan-pertanyaan yang disiapkan (Creswel, 2013)

Dalam paradigma post-positivisme, penelitian diarahkan untuk memahami makna dan konstruksi sosial dari fenomena kencan di dunia digital, khususnya melalui aplikasi *game online*. Penelitian ini tidak hanya mencari jawaban yang objektif, tetapi juga berusaha untuk mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana komunikasi di aplikasi *game online* memengaruhi *relationship stages* dalam kencan. Secara ontologis, paradigma pada penelitian ini akan mempertanyakan mengenai realita dari suatu kebenaran yang terjadi dengan tidak bergantung pada sebab-akibat yang nyata, serta menganggap semua kemungkinan yang dapat ataupun tidak terjadi. Pembentukan realitas dapat dikatakan utuh dikarenakan adanya pengaruh oleh individu-individu yang terlibat (Creswel, 2013).

3.2 Jenis dan Sifat Penelitian

Di penelitian yang berjudul “*Perkembangan Hubungan Romantis Pasangan dalam Game online*” ini, memiliki jenis penelitian yaitu kualitatif dan bersifat deskriptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan sifat penelitian

deskriptif untuk mengeksplorasi dan menggambarkan dengan rinci komunikasi pada berbagai tahapan hubungan dalam aktivitas kencan di aplikasi *game online*. Dalam konteks ini, pendekatan kualitatif dipilih karena memberikan ruang untuk memahami dan menggambarkan suatu realitas, serta mengumpulkan data yang detail, menyeluruh dan mendalam dalam dinamika komunikasi antarindividu di dalam lingkungan digital yang kompleks (Sujarweni, 2014).

Sifat deskriptif pada penelitian ini merujuk pada tujuan untuk memberikan gambaran yang jelas dan terinci tentang komunikasi pada setiap tahapan hubungan di aplikasi *game online*, dengan sifat *independent* yang terdapat pada setiap variabel yang ada, tanpa menghubungkan suatu korelasi ataupun membandingkan satu variabel dengan lainnya (Sujarweni, 2014). Penelitian ini akan berfokus pada deskripsi naratif yang mendalam tentang bagaimana komunikasi terbentuk, berkembang, dan memengaruhi perkembangan hubungan antarindividu yang terlibat dalam aktivitas kencan di platform *game online*.

Melalui pendekatan kualitatif deskriptif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman subjektif para pengguna aplikasi *game online* dalam konteks kencan. Dengan menggambarkan komunikasi pada setiap tahapan hubungan, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan wawasan yang kontekstual dan relevan untuk memperkaya pemahaman kita tentang dinamika hubungan interpersonal dalam era digital, khususnya dalam konteks aplikasi *game online*.

3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam skripsi ini adalah metode studi kasus. Pendekatan studi kasus dipilih karena mampu memberikan gambaran mendalam tentang fenomena kompleks dalam konteks spesifik, yaitu analisis komunikasi pada berbagai tahapan hubungan dalam aktivitas kencan di aplikasi *game online*. Dengan observasi beberapa kasus yang representatif, penelitian ini dapat menggali *insight* mendalam mengenai pengalaman dan dinamika komunikasi dalam interaksi kencan di lingkungan digital, serta nantinya akan memiliki pokok pertanyaan penelitian dengan “why” atau “how” di dalamnya, dan mempertahankan

karakteristik yang menyeluruh ataupun bermakna pada peristiwa-peristiwa yang terjadi dalam konteks kehidupan nyata seperti tahapan perkembangan *relationship stages* pada individu (Yin, 2018).

Peneliti studi kasus tidak membuat kesimpulan statistik dari kasus mereka. Studi kasus ini nantinya menjadi suatu metode untuk memberikan pencerahan empiris pada beberapa konsep atau prinsip teoritis yang akan dihubungkan dengan pertanyaan-pertanyaan penelitian (Yin, 2018). Dari studi kasus dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana komunikasi pada setiap tahapan hubungan dalam aktivitas kencan di aplikasi game online, serta mengidentifikasi pola-pola dan dinamika yang mungkin membedakannya dari hubungan kencan di dunia *offline*.

3.4 Informan

Peneliti menentukan tiga informan yang memiliki pengalaman langsung dalam aktivitas kencan di aplikasi game *online*. Informan utama akan terdiri dari individu yang memiliki pengetahuan mendalam, dapat memberikan informasi mengenai konteks yaitu latar belakang penelitian, serta pengalaman pribadi yang relevan (Moleong, 2017). Mereka mungkin termasuk pengguna aktif aplikasi *game online* yang telah mengikuti aktivitas kencan di dalamnya dan memiliki pandangan yang berharga mengenai dinamika komunikasi dalam lingkungan tersebut.

- Informan pada penelitian ini akan dipilih dengan mempertimbangkan kriteria usia 16-24 tahun yang menjadi golongan usia terbanyak dalam bermain *game online* yaitu sebesar 27% menurut Lokadata di Agustus 2018.
- Tentunya informan memiliki *history* sebagai pasangan pria dan wanita yang memiliki pengalaman bertemu dengan pasangannya saat bermain *game online*.
- Pernah memiliki pasangan atau lawan hubungan di luar wilayah informan masing-masing tinggal seperti luar kota, luar pulau, bahkan luar negeri, yang mungkin hanya ditemui lewat *online*

Informan yang diundang untuk wawancara mendalam dan observasi partisipatif akan memiliki pengalaman kencan di aplikasi *game online*, sehingga dapat memberikan perspektif yang kaya terkait dengan tahapan hubungan dan komunikasi yang terjadi selama aktivitas kencan tersebut. Keikutsertaan informan dalam penelitian ini akan bersifat sukarela dan kerahasiaan identitas akan dijaga dengan ketat.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini akan menggunakan teknik wawancara mendalam dan dokumentasi guna mendapatkan informasi yang komprehensif mengenai komunikasi pada berbagai tahapan hubungan romantis pasangan dalam *game online*. Data yang dikumpulkan melalui metode studi kasus akan menjadi sangat penting untuk keperluan penelitian (Yin, 2018). Wawancara mendalam akan dilakukan dengan informan, serta membuat pertanyaan terstruktur yang dirancang untuk mengeksplorasi pengalaman mereka dalam berkomunikasi selama pendekatan hubungan, tahapan hubungan yang mereka alami, dan faktor-faktor yang memengaruhi dinamika komunikasi di dalam aplikasi *game online*.

Adapun teknik dokumentasi yang akan digunakan untuk mengumpulkan data yang terkait dengan komunikasi dalam aktivitas kencan di aplikasi *game online*. Dokumentasi mencakup analisis konten komunikasi yang terjadi di dalam aplikasi, termasuk pesan teks, emotikon, dan interaksi visual lainnya. Melalui kombinasi teknik wawancara mendalam dan dokumentasi, penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam dan komprehensif tentang bagaimana perkembangan komunikasi pada berbagai tahapan hubungan dalam aktivitas kencan di aplikasi *game online*.

3.6 Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, validitas data akan diuji dalam tahap keabsahan data menggunakan *construct validity*. *Construct validity* merupakan aspek kualitas penelitian yang berfokus pada identifikasi data yang diperoleh dan dikaitkan dengan konsep atau teori dari penelitian ini (Yin, 2018). Model *relationship stages* dalam konteks perkembangan hubungan romantis pasangan dalam *game online*

akan dikaji secara mendalam melalui tinjauan literatur dan pengembangan konseptual. Penelitian ini akan berupaya memastikan bahwa data yang dikumpulkan melalui wawancara mendalam dan dokumentasi, mampu memberikan hasil penelitian yang dapat diandalkan dan representatif terkait dengan perkembangan hubungan romantis pasangan dalam *game online*.

3.7 Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang akan digunakan adalah *pattern matching*, yang bertujuan untuk mengidentifikasi dan memahami pola-pola tertentu dalam komunikasi melalui perbandingan pola yang didapat dari observasi ataupun pengumpulan data empiris dengan pola yang diprediksi sebelumnya (Yin, 2018). Analisis data akan dimulai dengan pengumpulan data melalui wawancara mendalam dan dokumentasi interaksi pasangan romantis dalam bermain *game online*. Setelah data terkumpul, langkah pertama dalam analisis data adalah transkripsi wawancara dan pengumpulan data dokumentasi. Kemudian, penelitian akan fokus pada identifikasi pola-pola komunikasi yang muncul selama berbagai tahapan hubungan, seperti tahap awal pertemuan, tahap pengembangan, dan tahap puncak hubungan kencan.

Pattern matching akan melibatkan pencocokan pola komunikasi yang muncul dengan model *relationship stages*. Melalui proses ini, penelitian akan mencari kesesuaian antara temuan empiris dalam data dengan pola yang diharapkan berdasarkan konsep atau teori. *Analisis pattern matching* juga memungkinkan penelitian ini dapat mengetahui perbedaan dan persamaan dalam pola komunikasi antara informan, serta memahami bagaimana faktor-faktor tertentu dapat memengaruhi perubahan dalam pola tersebut.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A