

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Paradigma menurut Lincoln dan Denzin (2018) adalah sebuah pemahaman untuk menafsirkan suatu perilaku yang dilakukan oleh orang lain atau sebuah fenomena yang terjadi dan akan memengaruhi cara pandang atau tindakan. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme, yaitu paradigma yang menganalisis sebuah perilaku sosial berdasarkan pengamatan pelaku sosial yang diteliti secara langsung untuk memahami konstruksi sosial yang dipahami oleh subjek penelitian (Given, 2008).

Paradigma konstruktivisme beranggapan bahwa dunia dikonstruksi atau diciptakan melalui interaksi manusia, baik dari relasi, komunikasi, serta persepsi yang dibuat oleh manusia dalam menginterpretasikan sebuah realitas (Raco, 2010). Paradigma konstruktivisme meyakini bahwa subjektivitas adalah aspek yang penting dalam memahami penelitian sehingga interpretasi menjadi cara utama untuk menemukan pemahaman tersebut. Paradigma konstruktivisme dalam penelitian studi kasus membantu banyak untuk membenarkan isi dari hasil penelitian (Stake, 1995).

Ada tiga asumsi yang digunakan dalam paradigma konstruktivisme (Creswell, 2023), yaitu setiap individu terlibat dengan dunia yang ingin ditafsirkan. Kedua, setiap individu memaknai pesan sesuai dengan perspektif sosial mereka, dan ketiga, pemaknaan setiap individu bersifat sosial. Menurut Given (2008), perilaku manusia turut andil dalam konstruksi realitas sosial melalui pemaknaan dan berperilaku sehingga penelitian dengan paradigma konstruktivisme memosisikan peneliti setara dengan subjek penelitian untuk melihat suatu realitas melalui interaksi sosial

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme karena sejalan tujuan dari penelitian, yaitu untuk menafsirkan bagaimana realitas sosial yang terjadi ketika karakter laki-laki atau seorang laki-laki menjadi korban dari tindakan seksualisasi. Dalam penelitian ini, kasus yang diteliti adalah

seksualisasi karakter laki-laki dalam video gim Genshin Impact. Penelitian ini nantinya akan menjelaskan bagaimana pemikiran dan pandangan pemain Genshin Impact terhadap tindakan seksualisasi karakter laki-laki Genshin Impact apa adanya tanpa ada yang dikurangi atau dilebih-lebihkan.

3.2 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, Taylor dan Bogdan (Suyanto dan Sutinah, 2005) menjelaskan, penelitian kualitatif menghasilkan data yang ditulis secara deskriptif mengenai tingkah laku, situasi, atau fenomena yang diamati dan diteliti. Penelitian dengan jenis kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan suatu masalah dalam situasi sosial untuk dikaji secara komprehensif dan rinci. Menurut Mulyana (2013) pengumpulan data dalam penelitian kualitatif deskriptif sudah meliputi wawancara mendalam dan observasi langsung. Penelitian ini mengumpulkan data dari lapangan, melibatkan narasumber dan pengalaman mereka untuk menjawab masalah yang diteliti (Creswell, 2023) tanpa menggeneralisasi situasi, tetapi justru penelitian ini untuk menambahkan seluruh variabel penelitian yang meliputi tempat, pelaku, aktivitas, dan seluruh situasi sosial yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena memiliki tujuan terkait pemahaman yang dilakukan melalui interaksi kompleks antar manusia (Sarwono, 2006) dan penelitian ini juga berangkat dari sebuah masalah yang bersifat abu-abu, kompleks, dan dinamis (Sugiyono, 2013). Sejalan dengan pemikiran tersebut, penelitian kualitatif berfokus pada proses yang terjadi selama penelitian dibandingkan hasil akhir sehingga penelitian ini menggunakan jenis kualitatif karena jawaban dari pertanyaan penelitian akan dipelajari selama proses penelitian berlangsung. Jenis penelitian kualitatif bersifat deskriptif dilakukan untuk meneliti dan mempelajari bagaimana pemaknaan terhadap seksualisasi karakter laki-laki dalam video gim Genshin Impact dengan menekankan fenomena sosial untuk ditafsirkan dengan melibatkan berbagai cara pengumpulan data.

Penelitian kualitatif deskriptif bersifat natural karena kondisi penelitian yang dilakukan dalam kondisi yang alami dengan bertujuan untuk mengkonstruksi sebuah realitas sosial, sehingga hasil penelitian ini nantinya bisa dijadikan sebuah pelajaran untuk mengembangkan konsep teori (Creswell, 2023). Oleh karena itu, penelitian ini akan menjelaskan bagaimana realitas sosial masyarakat terhadap laki-laki sebagai korban seksualisasi yang dicerminkan melalui komunitas pemain gim Genshin Impact sebagai peristiwa yang faktual terjadi di dalam kehidupan sehari-hari.

3.3 Metode Penelitian

Penelitian ini menyelidiki suatu fenomena, aktivitas, atau sekelompok individu sebagai subjek penelitian dan spesifik meneliti kasus dalam suatu kejadian yang melibatkan individu tertentu, suatu kelompok, atau sebuah fenomena (Creswell, 2023). Meneliti studi kasus bisa juga meliputi sebuah organisasi, peristiwa, individu, ataupun kelompok. Penelitian studi kasus dilakukan untuk menyelidiki suatu kasus dalam periode waktu tertentu dengan berfokus pada detail yang mendalam untuk mengeksplorasi fenomena yang diteliti. Menurut Ragin dan Amoroso (2011) kebanyakan penelitian kualitatif adalah untuk merekonstruksi sebuah representasi yang mendalam tentang kasus yang diteliti.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus Robert E. Stake, yaitu penelitian yang membahas dan menjangkau sebuah kasus tunggal secara lebih kompleks. Stake (1995) menjelaskan ada dua jenis studi kasus, yaitu studi kasus intrinsik dan studi kasus instrumental. Penelitian yang menggunakan studi kasus intrinsik fokus untuk menggali lebih dalam sebuah kasus tunggal mencari tahu apa yang menjadi penyebab dari sebuah kasus. Di sisi lain, studi kasus instrumental fokusnya adalah mencapai temuan baru yang dapat diinterpretasikan antara konsep yang digunakan dan korelasinya terhadap kasus yang diteliti sehingga penelitian ini bisa digunakan untuk mengembangkan atau mempertajam teori.

Dalam penelitian ini, fokusnya adalah menemukan fenomena baru yang dapat membantu penelitian memahami wawasan lebih lanjut dari konsep

yang digunakan pada penelitian sehingga penelitian ini menggunakan metode studi kasus instrumental. Penelitian ini diawali dari kasus seksualisasi karakter laki-laki dalam video gim Genshin Impact dan fenomena yang ingin diteliti lebih lanjut adalah bagaimana pemaknaan pemain Genshin Impact mengenai seksualisasi karakter laki-laki di dalam video gim Genshin Impact dan kemudian ditemukan konsep yang memiliki korelasi dengan penelitian ini sehingga akan memperkuat pemahaman dari hasil dan analisis penelitian.

Langkah pertama yang akan dilakukan adalah melakukan pra-observasi tentang subjek yang diteliti, yaitu mencari bagaimana perilaku komunitas pemain Genshin Impact di media sosial terhadap karakter laki-laki yang dinilai memiliki desain sensual dan membandingkan reaksi subjek terhadap karakter perempuan ketika menjadi objek seksual. Penelitian ini memiliki tujuan yang diidentifikasi oleh Creswell (2023), yaitu penelitian dengan metode studi kasus yang terikat pada lingkungan dan budaya tertentu dan digunakan untuk mendalami studi tentang per individu tertentu, kelompok, atau budaya, terkait dengan pemahaman kasus yang terjadi.

Selanjutnya, untuk melakukan penelitian peneliti melakukan beberapa langkah secara prosedural. Pertama, untuk memenuhi data primer yang dibutuhkan penelitian ini membutuhkan wawancara dengan pemain Genshin Impact yang dinilai mengerti dan dekat dengan topik penelitian ini, yaitu seksualisasi karakter laki-laki dalam gim Genshin Impact. Wawancara dengan pemain Genshin Impact bisa membantu penelitian ini dalam mencapai tujuan penelitian, yaitu menggambarkan realita tertentu bagaimana pandangan mereka sebenarnya terhadap fenomena seksualisasi kepada laki-laki.

Pada langkah kedua, setelah wawancara dilakukan data yang diperoleh akan diolah untuk dipahami. Hasil wawancara yang direkam akan diubah menjadi transkrip data. Transkrip data ini menginterpretasikan informasi yang diperoleh berdasarkan pemahaman. Dimulai dari mendengarkan ulang rekaman wawancara secara seksama akan membentuk interpretasi dari komunikasi yang terjalin di dalam rekaman, interpretasi yang diterima

menjadi informasi yang akan dikelola lebih lanjut bisa merekonstruksi data hasil wawancara menjadi data yang kredibel.

Ketiga, hasil dari transkrip data yang sudah dilakukan akan mendapatkan sebuah rekonstruksi yang telah dipahami oleh peneliti. Hasil dan pembahasan dari transkrip yang ditemukan dalam penelitian ini akan dijelaskan dalam bentuk deskriptif karena memiliki tujuan untuk menggambarkan gejala dan realita tertentu untuk mendapatkan jawaban dari pertanyaan penelitian.

Data yang sudah terkumpul akan dianalisis dengan model analisis data menurut Miles dan Huberman (2014), data-data tersebut akan melalui tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi untuk menarik kesimpulan. Dalam penelitian ini, kasusnya adalah adanya tindakan seksualisasi karakter laki-laki dalam video gim Genshin Impact dan perbedaan tanggapan khalayak ketika laki-laki yang menjadi korban dari pelecehan seksual. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui lebih detail bagaimana pemaknaan atau sudut pandang khalayak baik laki-laki maupun perempuan yang bermain *gim* Genshin Impact terhadap desain karakter laki-laki dalam Genshin Impact yang dinilai memiliki desain yang sensual serta bagaimana tanggapan mereka dalam memaknai unggahan yang mengarah konteks seksual.

3.4 Pemilihan Informan

Untuk mendapatkan data penelitian, dibutuhkan subjek penelitian yang bisa turut berpartisipasi melakukan wawancara sebagai informan dalam memberikan pemaknaan mereka tentang kasus atau fenomena yang diteliti, serta memberikan bukti dan contoh nyata sebagai data untuk diperiksa kembali (Yin, 2018). Informan dalam sebuah penelitian bisa berupa individu tertentu atau anggota suatu kelompok yang menceritakan tentang sudut pandangnya atau memberikan informasi terkait kasus tertentu yang hasil dari wawancaranya akan dikembangkan oleh peneliti. Pemain Genshin Impact sebagai populasi dalam penelitian ini cukup luas sehingga sampel yang dibutuhkan akan harus representatif supaya mendapatkan data primer yang relevan dengan penelitian (Sugiyono, 2013).

Untuk memilih dan menentukan informan yang relevan dengan penelitian ini, digunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik yang digunakan untuk mendapatkan data dari seorang informan dengan sebuah pertimbangan (Neuman, 2014). Neuman (2014) juga menjelaskan bahwa *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang non-acak untuk menemukan serta mengeksplorasi semua kemungkinan kasus yang sangat detail dan spesifik, sehingga sulit dijangkau. Cara memilih informan dengan menggunakan teknik *purposive sampling* adalah memilih berdasarkan pertimbangan bahwa orang yang akan menjadi informan dianggap sebagai orang yang paling tahu tentang jawaban yang diharapkan untuk menjawab pertanyaan penelitian dan memudahkan penelitian untuk menjangkau analisis lebih dalam tentang konteks yang diteliti (Sugiyono, 2013).

Merujuk kepada penjelasan tersebut, pemilihan informan memiliki keterbatasan dengan jarak dan waktu sehingga hanya bisa melibatkan fenomena yang terjadi di Indonesia dan pemain Genshin Impact di Indonesia dipilih sebagai informan dalam penelitian ini. Pemilihan informan ini dinilai masih relevan dan dapat membantu penelitian mendapatkan jawaban yang detail dan spesifik. Jumlah informan dalam penelitian ini paling sedikit adalah empat orang dengan kriteria sebagai berikut:

1. Laki-laki dan perempuan berusia 22-35 tahun yang masih aktif bermain video gim Genshin Impact selama minimal 6 bulan atau lebih.
2. Pernah melihat konten NSFW atau memberi reaksi dan komentar seksual kepada karakter laki-laki dalam gim Genshin Impact di media sosial.
3. Pernah melihat konten NSFW terkait Genshin Impact, tetapi tidak pernah memberikan reaksi dan komentar seksual kepada karakter laki-laki dalam video gim Genshin Impact di media sosial.

Berikut adalah tabel dengan empat *key informant* yang akan diwawancara dalam penelitian ini.

Tabel 3.1 Data informan yang akan diwawancara

No.	Informan	Gender	Usia	Latar Belakang	Keterangan
1.	Informan 1	Perempuan	22	Mahasiswi	Bermain gim Genshin Impact sejak awal rilis, tidak pernah membuat konten seksualisasi karakter laki-laki, tetapi pernah lihat konten seksualisasi.
2.	Informan 2	Perempuan	23	Mahasiswi	Pemain gim Genshin Impact, pernah melihat konten seksualisasi dan pernah membuat konten seksualisasi karakter laki-laki.
3.	Informan 3	Laki-laki	26	Pekerja/ <i>Streamer</i>	Bermain gim Genshin Impact sejak awal rilis, tidak pernah membuat konten seksualisasi karakter laki-laki, tetapi pernah lihat konten seksualisasi.
4.	Informan 4	Laki-laki	25	Pekerja/ <i>freelancer</i>	Pemain gim Genshin Impact, pernah lihat konten seksualisasi dan pernah membuat konten seksualisasi karakter laki-laki.

Informan yang dibutuhkan akan dibagi berdasarkan gender dan berjumlah sama banyak untuk mendapatkan adanya perbandingan sudut pandang informan terhadap seksualisasi karakter laki-laki dalam video gim Genshin Impact. Informan yang dipilih adalah pemain Genshin Impact agar informan familiar dengan topik penelitian dan usia yang dipilih mulai dari 22 tahun karena dinilai sudah cukup dewasa untuk menilai dan membahas topik terkait dengan seksualisasi.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang dikumpulkan dalam penelitian ini guna membatasi, melengkapi, dan mendukung penelitian. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini menggunakan dua teknik, yaitu wawancara *in-depth* dan observasi. Teknik pengumpulan data primer yang akan dilakukan adalah dengan melakukan wawancara yang mendalam antara peneliti dengan informan untuk memperoleh informasi yang detail dengan mengajukan pertanyaan dengan tujuan mendapatkan jawaban tertentu yang berkaitan dengan penelitian. Kegiatan wawancara mendalam atau *in-depth interview*

digunakan untuk mengeksplorasi masalah lebih terbuka dengan menanyakan ide atau pendapat kepada informan terkait masalah penelitian (Sugiyono, 2013). Data sekunder akan dikumpulkan melalui hasil observasi guna melengkapi dan mendukung data primer.

3.5.1 Data Primer

1. Wawancara

Teknik pengumpulan wawancara yang digunakan dalam penelitian ini adalah wawancara semiterstruktur, yaitu jenis wawancara yang pelaksanaannya lebih bebas dari wawancara terstruktur. Dalam kegiatan wawancara semiterstruktur, peneliti membawa instrumen penunjang wawancara termasuk pertanyaan-pertanyaan, gambar, atau materi lainnya yang berhubungan dengan masalah untuk ditanyakan kepada informan. Akan tetapi, dalam proses wawancara semiterstruktur informan diminta lebih terbuka untuk dimintai pendapat dan ide-ide mereka terkait masalah yang diteliti (Sugiyono, 2013).

Berdasarkan pemaparan di atas penelitian ini akan mewawancarai informan secara terbuka tentang kasus yang diteliti dengan tujuan informasi yang didapatkan dari wawancara akan luas dan detail, tetapi tetap ada di dalam alur dan fokus pada topik utama tanpa melebar membahas topik yang kurang relevan dengan masalah yang dibahas. Dalam tahap mewawancara, diharapkan dalam menerima informasi dicatat secara detail tentang informasi penting yang didengar selama wawancara dan merekam selama sesi wawancara (Bogdan dkk., 2007).

3.5.2 Data Sekunder

1. Observasi

Selain teknik wawancara mendalam, penelitian ini juga akan menggunakan observasi non-partisipan tidak terstruktur untuk mengumpulkan data untuk mendukung serta melengkapi penelitian. Berbeda dengan wawancara yang terlibat dalam interaksi dengan orang lain, observasi tidak terbatas pada interaksi semata. Akan tetapi, observasi bisa

menjadi proses yang kompleks dan melibatkan objek lain. Menurut Hadi (Sugiyono, 2013) hal yang terpenting dalam observasi adalah pengamatan dan ingatan.

Observasi non-partisipan tidak terstruktur adalah kegiatan observasi di mana peneliti tidak terlibat secara langsung dan hanya mengamati aktivitas dari objek yang diteliti. Selain itu, hal yang diobservasi tidak memiliki persiapan yang sistematis karena objek yang diteliti adalah objek dinamis yang belum diketahui secara pasti apa yang akan diamati serta masih bisa berkembang dan berubah selama penelitian berlangsung. Oleh karena itu, hasil dari observasi ini tidak akan mendapat hasil atau data yang detail dan mendalam, khususnya tingkat makna (Sugiyono, 2013).

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati fenomena atau objek yang diteliti secara langsung, hasil observasi ini bisa menjadi data yang menunjang dan mendukung penelitian. Dalam penelitian ini, hasil observasi hanya dijadikan contoh acuan dan data pendukung, tanpa bisa dimengerti tingkat pemaknaannya. Data-data yang akan diperoleh dari observasi bisa berupa gambaran di lapangan, nantinya akan diolah menjadi dokumen dalam bentuk gambar atau tulisan yang mencerminkan sikap, tindakan, pembicaraan, atau interaksi yang terjadi pada objek penelitian (Raco, 2010). Teknik pengumpulan data dan dokumen digunakan untuk menjadi pelengkap penelitian kualitatif.

Dari penjabaran di atas, penelitian ini menggunakan dua teknik dalam mengumpulkan data, yaitu melakukan wawancara mendalam serta memeriksa kembali, mencari, dan mengumpulkan bukti contoh kasus dari pengalaman yang mungkin disebutkan oleh informan saat wawancara atau ditemukan ketika penelitian berjalan terkait permasalahan yang dibahas dan diteliti untuk dianalisis. Transkrip hasil wawancara mendalam akan digunakan sebagai data primer dalam penelitian ini. Selain itu, penelitian ini juga menggunakan dokumen yang ditemukan berdasarkan hasil dari observasi non-partisipan yang berhubungan dengan seksualisasi karakter laki-laki dalam video gim Genshin Impact yang terjadi di dalam komunitas

pemain Genshin Impact Indonesia di media sosial khususnya X sebagai data sekunder.

2. Studi Literatur

Untuk mendukung data-data yang sudah diperoleh, data tersebut akan dibandingkan kembali dengan beberapa data pustaka yang dikumpulkan seperti penelitian terdahulu, buku, dan teori yang relevan dengan topik penelitian. Data pustaka biasanya bersifat empiris, teoritis, atau metodologis sehingga dengan meninjau ulang hasil dari data penelitian dapat digunakan untuk membuktikan dan mempertegas kredibilitas dari data utama yang sudah diperoleh selama penelitian berlangsung. Studi literatur ini juga membantu penelitian dalam membuktikan apakah ada evolusi dari penelitian sebelumnya (Ramdhani dkk., 2014) .

Studi literatur bisa menjadi panduan untuk mengkaji suatu penelitian karena dalam beberapa literatur sudah menyediakan jawaban yang dibutuhkan dalam penelitian, contohnya seperti mengevaluasi teori atau memvalidasi bukti dan keakuratan antara teori dengan data yang ditemukan di lapangan. Sehingga studi literatur biasanya memiliki fokus untuk membangun argumen baru dari sebuah makalah penelitian dan memuatnya sebagai salah satu landasan pustaka untuk mendukung wawasan baru yang ditemukan, tanpa menambah kontribusi baru (Snyder, 2019).

3.6 Teknik Keabsahan Data

Sugiyono (2013) menjelaskan, bahwa ada kriteria utama dalam menguji data hasil penelitian, yaitu valid, reliabel, dan objektif. Ada macam-macam cara untuk menguji kredibilitas data hasil penelitian, di antaranya triangulasi, *member checking*, dan *auditing* (Raco, 2010). Dalam penelitian ini, teknik keabsahan data menggunakan teknik triangulasi, dijelaskan dalam bukunya oleh Sugiyono (2013), ada beberapa teknik triangulasi dalam melakukan uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif salah satunya adalah triangulasi sumber.

Triangulasi sumber dilakukan untuk menguji kredibilitas data yang diperoleh dari beberapa sumber. Teknik ini membandingkan dan menguji ulang informasi yang telah diperoleh dari sumber yang berbeda dengan teknik pendekatan yang sama (Rugg, 2010). Data yang sudah dikumpulkan dari observasi terkait seksualisasi karakter laki-laki dalam video gim Genshin Impact dan wawancara mendalam dengan informan akan ditinjau kembali untuk menyesuaikan hasil penelitian dari data yang diperoleh. Untuk menguji keabsahan data yang sudah dikumpulkan menggunakan triangulasi sumber, penelitian membutuhkan *key informant* untuk memvalidasi data yang sudah dikumpulkan. Dalam penelitian ini, dibutuhkan seseorang yang juga bermain Genshin Impact dan aktif bergabung dalam komunitas untuk mengkonfirmasi seksualisasi yang terjadi dalam gim Genshin Impact terkait serta fenomena seksualisasi karakter yang dilakukan oleh pemain gim Genshin Impact.

Informan yang dipilih sebagai *key informant* adalah Made Dayu Dilarse, pemilihan *key informant* ini mempertimbangkan latar belakang Made di dalam komunitas pemain Genshin Impact di platform X serta memiliki beberapa kenalan atau teman yang pernah melakukan seksualisasi terhadap karakter laki-laki Genshin Impact. Di sisi lain, pendidikan Made sebagai S1 Psikologi juga dinilai kredibel untuk memberikan pendapat terkait perilaku pemain gim Genshin Impact yang diteliti sehingga informasi yang diberikan membedakan dengan informan lain. Berikut adalah profil dari triangulator yang akan mentriangulasi data penelitian:

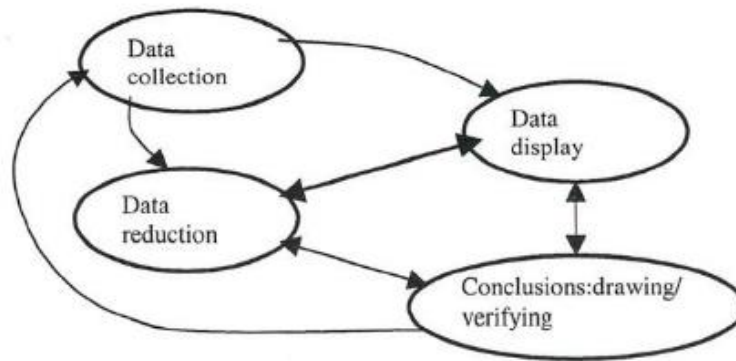
Tabel 3.2 Data *key informant*

No.	Nama	Gender	Umur	Latar Belakang	Keterangan
1.	Made Dayu Dilarse	Perempuan	22	S1 psikologi	Merupakan pemain Genshin Impact dan bagian dari komunitas Genshin Impact

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang mengubah data menjadi sebuah temuan yang baru dan tidak ada alat ukur yang cukup absolut untuk mengolah data (Raco, 2010). Namun, Miles dan Huberman (2014)

menjelaskan dalam bukunya bahwa cara untuk menganalisis data kualitatif setelah tahap *data collection* atau pengumpulan data menjadi tiga tahapan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 3.1 Teknik analisis data Miles dan Huberman
Sumber: (Putri & Nawangsih, 2023)

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Data reduction atau reduksi data adalah proses yang berfokus dalam menyederhanakan dan merangkum data-data yang sudah diperoleh supaya berfokus pada inti, pola, dan tema data yang lebih penting serta relevan dengan topik penelitian. Reduksi data ini juga bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas untuk mempermudah dalam mengumpulkan dan mencari data selanjutnya atau melengkapi data yang diperlukan.

2. *Data Display* (Penyajian Data)

Tahapan kedua adalah menganalisis penyajian data, pada tahap ini proses yang dilakukan adalah memahami data-data yang sudah dikondensasi. Dalam menyajikan data penelitian kualitatif biasanya data-data diuraikan dengan teks naratif untuk mempermudah dalam memahami fenomena yang terjadi (Sugiyono, 2013). Pada tahap ini data yang dikondensasi sudah dipilah dan dimasukkan ke dalam kategori berdasarkan faktor dan bagaimana pemaknaan pemain Genshin Impact terhadap seksualisasi karakter laki-laki dalam gim Genshin Impact.

3. *Verifying/Drawing Conclusions*

Tahapan ketiga dari menganalisis data adalah membentuk dan memverifikasi kesimpulan. Setelah proses kondensasi data, penelitian akan mendapatkan matriks yang tertulis dalam penyajian data. Jawaban dari pertanyaan penelitian mulai tergambar dan membawa hasil berupa kesimpulan awal yang sementara dan memungkinkan untuk berubah apabila tidak memiliki bukti kuat yang mendukung. Jika kesimpulan yang ditarik memiliki bukti yang kuat dan konsisten, maka kesimpulan awal penelitian menjadi kesimpulan yang kredibel.

Adapun tahapan dalam menganalisis data kualitatif menurut Creswell (2023). Creswell dalam bukunya memberikan bagaimana cara untuk melakukan teknik analisis data kualitatif yang meliputi enam tahapan.

1. Siapkan semua data yang sudah dikumpulkan untuk dianalisis. Tahapan ini sudah meliputi membaca transkrip wawancara, memindai, memilih, dan menyusun data berdasarkan sumber lain.
2. Membaca seluruh data dengan menganalisis makna yang diperoleh secara menyeluruh dan memberi catatan-catatan terkait dengan gagasan terkait temuan yang diperoleh.
3. Analisis mendetail dengan meng-*coding* atau mengorganisir materi yang dikumpulkan menjadi kelompok besar untuk dikembangkan pengertian umumnya.
4. Hasil *coding* per kategori akan menghasilkan deskripsi secara umum. *Coding* kembali untuk menghasilkan sejumlah sub-kategori atau tema. Tema ini bisa berupa latar belakang individu dan masalah yang dipelajari. Pengelompokan tema ini bisa menghasilkan lima sampai dengan tujuh tema dalam sebuah penelitian.
5. Pilih tema-tema yang masih relevan dengan penelitian untuk dianalisis dan dihubungkan dengan kelompok besar yang sudah ditentukan. Kemudian, buat alur cerita untuk menginterpretasikan tema-tema atau kelompok kecil.

6. Interpretasikan data yang sudah ditemukan menjadi sebuah narasi.

Semua data yang sudah diperoleh akan dipelajari untuk dianalisis melalui langkah-langkah yang sudah dijabarkan di atas, baik data hasil wawancara maupun hasil observasi. Semua data yang dikumpulkan akan dikategorikan menjadi beberapa bagian, khususnya yang menjawab pertanyaan penelitian terkait dengan pemaknaan pemain Genshin Impact terhadap tindakan seksualisasi karakter laki-laki dalam *gim* Genshin Impact.

