

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Terdapat berbagai macam paradigma penelitian yang digunakan sebagai model utama dan kerangka berpikir dari suatu penelitian. Diantaranya adalah paradigma *positivism*, *konstruktivism*, *post-positivism*, dan *criticism*. Pada penelitian ini penulis menggunakan paradigma penelitian *post-positivism*, dimana terdapat filosofi deterministik yang dapat menentukan efek atau hasil. Menurut Creswell (2014, p. 7), filosofi deterministik ini membuat sebuah masalah yang dipelajari oleh *post-positivism* dapat menjelaskan kebutuhan khusus agar dapat melakukan identifikasi serta melihat penyebab yang mempengaruhi hasil.

Terdapat sebuah perbedaan antara paradigma *post-positivisme* dan *positivisme* menurut Lincoln dan Guba dalam Noor (2016, p.44), yaitu adalah mengenai letak asumsi tentang sebuah kenyataan, hubungan pencari tahu, masalah yang dinilai, dan generalisasi kausalitas. Di dalam paradigma *post-positivisme*, erat kaitannya dengan nilai dimana sebuah penelitian harus dilihat sesuai konteks. Maka dari itu penelitian kali ini akan menggunakan paradigma *post-positivisme* dimana sifat dari paradigma ini sesuai dengan metode penelitian kualitatif karena melihat realitas secara nyata. Selain itu, sifat dari paradigma ini juga dapat disesuaikan atau dengan kata lain dimodifikasi dengan keadaan di lapangan yang sekiranya berubah-ubah sehingga cocok untuk melakukan wawancara dengan narasumber secara mendalam.

3.2 Jenis dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah dengan menerapkan penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif sendiri merupakan sebuah proses penelitian yang dilakukan untuk memahami peristiwa manusia di kehidupan sosial dengan membuat proyeksi gambaran lengkap sehingga dapat disajikan dalam bentuk kata-kata, melaporkan pandangan terperinci dari sumber informan dan juga dilakukan dalam latar belakang yang alamiah (Walidin W, Saifullah, & Tabrani 2015, p.77). Sedangkan menurut Creswell & Creswell (2018,

p. 41), penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian untuk menggali, memahami, dan juga mengetahui makna suatu kelompok atau individu penyebab masalah sosial dan juga kemanusiaan.

Sifat deskriptif dari penelitian ini bertujuan untuk mengetahui nilai variabel mandiri, baik satu variabel atau lebih tanpa membuat adanya perbandingan atau menghubungkan dengan variabel yang lain (Sugiyono, 2014). Salah satu karakteristik dari data kualitatif adalah deskriptif (Semiawan, 2010, p. 60), dimana data yang dihasilkan berbentuk teks yang dapat digunakan sebagai sumber arti terdalam dari penelitian tersebut. Maka dari itu, hasil data yang dihasilkan tidak mungkin berupa angka karena angka hanyalah simbol tanpa adanya arti mendalam dan tidak memiliki konteks.

Penelitian yang akan menganalisis lebih dalam mengenai bagaimana proses terjadinya strategi *online personal branding* yang dilakukan oleh Pak Pulung sebagai *shoutcaster gaming influencer* di Indonesia melalui sebuah data penelitian yang didapat, sangatlah cocok untuk menggunakan penelitian yang bersifat deskriptif karena banyaknya jumlah sampel dalam penelitian kualitatif ini bukan menjadi prioritas yang diutamakan. Hal yang diutamakan dalam penelitian ini adalah seberapa dalam analisis data yang terkumpul sehingga terbentuk suatu data yang menjelaskan adanya fenomena yang diteliti, yaitu proses bagaimana Pak Pulung membentuk *online personal branding* dirinya di TikTok dengan strategi-strategi tertentu.

3.3 Metode Penelitian

Menurut John W. Creswell dalam buku "*Research Design*", metode penelitian kualitatif adalah salah satu jenis metode yang berguna untuk memahami, mengeksplorasi, dan mendeskripsikan makna oleh sejumlah individu atau sekelompok orang yang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Banyak upaya-upaya penting yang terlibat dalam suatu proses penelitian kualitatif, contohnya adalah pengajuan pertanyaan dan melakukannya menurut prosedur, mengumpulkan data spesifik dari partisipan serta menganalisis data secara induktif dari tema ke tema, dan menafsirkan makna data tersebut (Cresswell, 2013, pp. 4-5).

Sedangkan dalam Semiawan (2010, p. 37), Cresswell berpendapat bahwa terdapat lima jenis metode kualitatif, yaitu:

1. Biografi

Narasi atau sejarah lisan tentang kisah hidup personal dari seseorang, atau dapat disebut juga dengan otobiografi.

2. Fenomenologi

Metode kualitatif yang mengamati suatu kejadian sebagaimana mestinya atau keadaan alami secara nyatanya.

3. *Grounded-theory*

Metode kualitatif yang memiliki tujuan akhir untuk menghasilkan teori baru dengan dasar ilmu sosial dan metodologi.

4. *Ethnography*

Metode kualitatif yang memiliki tujuan untuk menjelaskan, mengartikan, serta menganalisis sebuah budaya dari suku atau kelompok masyarakat yang dapat diukur dari segi persepsi, kebiasaan, bahasa, dan kepercayaan mereka. Hal ini biasa dilakukan dengan melakukan pengamatan nyata terhadap suku tersebut secara ilmiah.

5. Studi Kasus

Metode kualitatif yang memiliki tujuan untuk menganalisis sebuah kasus tertentu dengan detail dan berdasarkan berbagai sumber informasi.

Dari beberapa jenis metode yang sudah dipaparkan, penulis menggunakan metode studi kasus dengan menjabarkan dan meneliti sebuah fenomena atau kasus di masyarakat sosial sehingga data yang diperoleh bersifat kredibel dan aktual. Menurut Yin, 2014, metode studi kasus ini merupakan metode yang tepat untuk digunakan dalam penelitian yang memiliki basis pertanyaan utama *how* atau *why*, karena adanya keterbatasan waktu dalam mengawasi fenomena yang diteliti dan fokus penelitian bersifat kontemporer.

Dalam Nabila & Sukardani (2022), Yin berpendapat bahwa terdapat dua keterbatasan yang dimiliki oleh metode studi kasus, diantaranya adalah:

1. Sasaran penelitian berupa orang, peristiwa, situasi dan dokumen.
2. Sasaran dianalisis secara rinci sehingga kelengkapan akan sesuai dengan latar belakang yang bertujuan untuk menghubungkan berbagai hubungan antar variabel.

3.4 Partisipan dan Informan

Dalam melakukan penelitian kualitatif, partisipan dan informan merupakan bagian terpenting agar tujuan dari sebuah penelitian berhasil, dengan menggunakan metode studi kasus (Yin, 2018, p. 162). Partisipan ini akan memberikan masukan serta informasi mendalam terkait permasalahan atau fenomena yang ingin diteliti oleh penulis serta bukti nyata dalam menjawab tujuan utama penelitian ini dilakukan.

Partisipan pada penelitian kali ini memiliki latar belakang yang berkaitan erat dengan industri esports di Indonesia, tak terkecuali Pak Pulung. Mereka juga sudah menguasai bidang yang sedang diteliti sehingga akan memberikan informasi akurat serta keterangan mendalam yang dapat digunakan penulis untuk menjawab tujuan penelitian. Berikut adalah nama-nama dari partisipan yang akan diwawancarai:

1. Nama : Pak Pulung (Ferry Ardiansyah)
Jabatan : *Shoutcaster Gaming Influencer* Indonesia (MPL ID)
Alasan : Pak Pulung yang memiliki *personal branding* unik di industri esports telah menjadikannya publik figur *gaming* serta *shoutcaster* yang banyak menuai pujian dan fenomena lain saat Pak Pulung sedang menjalankan tugasnya. Mulai dari jargon-jargonnya sampai ke pantun yang dilontarkannya, Pak Pulung membuat banyak penikmat esports, khususnya *Mobile Legends Bang Bang* memiliki antusias tinggi saat menyaksikan MPL ID. Pak Pulung juga melakukan *online personal branding* pada *platform* TikTok miliknya (@pakpulung) dengan mengunggah konten-konten yang serupa dengan profesinya serta aktivitas seputar dunia *gaming*. Selain itu, Pak Pulung juga kerap menjadi *host talk show esports* dalam membahas seputar industri esports dan berbagi kisah perjalanannya menjadi

seorang *shoutcaster*. Pak Pulung memiliki 495,5 ribu pengikut di *platform* TikTok miliknya dan jumlah total *likes* mencapai angka 11,6 juta, tercatat per tanggal 3 April 2024.

2. Nama : Martha Ruth (2021-2023)
Jabatan : Mantan Manager + Tim *Personal Branding* Pak Pulung
Alasan : Martha merupakan mantan manager dari Pak Pulung saat Pak Pulung masih bergerak di bawah agensi RevivaLTV, maka dari itu Martha mengetahui aktivitas apa saja yang harus dilakukan Pak Pulung untuk membentuk *personal branding* di mata masyarakat. Aktivitas ini mulai dari konten TikTok, jadwal *host*, jadwal *shoutcaster* hingga *endorsement*. Martha sendiri mengawali pekerjaan di industri Esports pada tahun 2021.

3. Nama : Ichsan Adham
Jabatan : *Head Talent* RevivaLTV / Pengamat Industri Esports
Alasan : Sebagai *head talent* di RevivaLTV, tentunya Adham juga berperan sebagai manager Pak Pulung yang juga bertanggung jawab untuk mengatur kegiatan dan teknis atau gambaran besar mengenai *personal branding* Pak Pulung.

Sebelum menjadi *Head Talent* di RevivaLTV, Ichsan Adham sudah menggemari esports sejak tahun 2015 dan mengikuti industri esports sejak kecil. Ichsan Adham sebelumnya telah memiliki hubungan yang cukup akrab dengan CEO dari RevivaLTV (Senz) yang menggemari esports dari tahun 2010. Maka dari itu, Ichsan Adham merupakan kandidat yang cocok untuk diwawancarai karena selain telah menduduki posisi yang tinggi di agensi industri esports, ia juga memiliki pengetahuan dan pengalaman yang cukup banyak mengenai industri esports sendiri.

4. Nama : Maggio Joshua
Jabatan : Shoutcaster Mobile Legends Indonesia
Alasan : Maggio Joshua atau yang sering dikenal dengan panggilan Gio juga merupakan seorang shoutcaster game Mobile Legends yang memiliki perjalanan karir di industri esports cukup lama. *Personal branding*

Gio di media sosial TikTok cukup ramai dengan konten-konten original miliknya. Gio juga merupakan salah satu shoutcaster ternama yang juga mengisi keramaian ajang pertandingan Mobile Legends terbesar di Indonesia, yaitu MPL ID bersama dengan Pak Pulung. Gio memiliki hubungan yang cukup akrab dengan Pak Pulung bahkan sebelum dirinya menjadi seorang *shoutcaster*. Maka dari itu, dengan gaya *shoutcasting* yang berbeda dari Pak Pulung, peneliti ingin menggali lebih dalam tentang pandangan *shoutcaster* lain terhadap Pak Pulung.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2016, p.62), teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan dalam penelitian dengan melakukan wawancara secara mendalam terhadap *key informan*. Wawancara yang mendalam sangatlah penting untuk dilakukan dalam penelitian ini karena memiliki relevansi untuk menjawab kebutuhan penelitian, melalui wawancara ini peneliti juga dapat mengetahui informasi secara detail serta mendalam dari sumber informan.

Teknik wawancara yang digunakan oleh penulis adalah teknik terstruktur dan tidak terstruktur yang bertujuan untuk memberikan keleluasaan untuk bertanya namun tetap tidak menyimpang dari aspek masalah penelitian yang sedang dibahas. Selain itu, data dokumentasi yang diperoleh dari konten juga dapat dijadikan sebagai bukti pendukung dan tambahan dari sumber lainnya.

3.6 Keabsahan Data

Tahap keabsahan data menurut Sugiyono (2014) wajib dilakukan untuk mencari tahu apakah penelitian yang dilakukan sudah sesuai dengan syarat sehingga dapat disebut penelitian ilmiah atau tidak. Selain itu, data-data yang sudah didapat juga harus diuji terlebih dahulu seperti meliputi uji *confirmability*, *credibility*, *dependability*, dan *transferability*. Sedangkan menurut H. Sajidan, Keabsahan data merupakan adanya kebenaran dari proses penelitian. Keabsahan

data bertujuan juga untuk menjadi bukti serta data yang akan dijadikan pertanggung jawaban untuk menarik sebuah kesimpulan di akhir penelitian.

Yin (2018, pp. 79-82) berpendapat bahwa untuk menentukan kualitas penelitian yang kuat, maka terdapat empat strategi yang dijabarkan olehnya, yaitu:

1. *Construct Validity*

Strategi ini bertujuan untuk menentukan langkah yang tepat untuk meneliti sebuah konsep. Karena penulis menggunakan metode studi kasus, maka *construct validity* dapat dijabarkan lagi menjadi tiga strategi yang digunakan, diantaranya:

a. *Multiple source of evidence*

Strategi yang memusatkan sebuah penelitian dan fokus sehingga menghasilkan strategi yang relevan dalam proses pengumpulan data.

b. *Chain of evidence*

Strategi yang mengumpulkan rantai bukti relevan selama proses pengumpulan data berlangsung

c. *Informant's review*

Strategi yang dimana adanya sebuah laporan berbentuk *draft* mengenai penelitian studi kasus yang akan dikaji ulang oleh partisipan.

2. *Internal Validity*

Strategi ini bertujuan untuk mengambil kesimpulan dari kejadian tertentu dan kejadian sebelumnya berdasarkan wawancara serta bukti dari dokumentasi yang dapat dijadikan sebagai data. Untuk mengambil kesimpulan dalam penelitian studi kasus, masalah yang sedang dibahas cenderung dapat meluas ke masalah yang lebih luas pula.

3. *External validity*

Dari hasil yang sudah ditemukan, hasil-hasil tersebut dapat digeneralisasikan sehingga menjadi sebuah data.

4. *Reliability*

Strategi yang digunakan untuk menampilkan adanya pelaksanaan dalam sebuah penelitian bersifat studi kasus, seperti contohnya adalah teknik pengumpulan data dengan hasil persentase yang sama.

Penulis memilih untuk menggunakan teknik *construct validity* untuk meneliti karena melihat adanya kecocokan penggunaan. *Construct validity* dapat mengidentifikasi langkah operasional yang sesuai untuk konsep yang telah digunakan oleh peneliti dalam melihat strategi *online personal branding* Pak Pulung sebagai *shoutcaster gaming influencer* Indonesia. Selain itu, partisipan yang ada serta informan yang ikut dalam penelitian ini membuat penelitian mengenai *online personal branding* mendapatkan kesamaan dan juga perbedaan yang nantinya dapat ditarik benang merahnya dari tujuan penelitian kali ini.

3.7 Teknik Analisis Data

Pada penelitian kali ini, penulis menggunakan teknik analisis *pattern matching* sebagai alat untuk membandingkan data yang sudah dikumpulkan selama proses penelitian dengan konseptual yang digunakan untuk mendukung konsep utama yaitu *online personal branding* oleh Ryan M. Frischmann (2014).

Teknik analisis *pattern matching* dikemukakan oleh Yin (2018, pp. 224-244), sebagai salah satu teknik dari lima teknik yang ada untuk dapat digunakan dalam menganalisis data penelitian studi kasus. Teknik bekerja dengan membandingkan logika berbasis empiris pola yang didasarkan antara data yang diperoleh dari penelitian studi kasus dengan adanya konsep dan prediksi alternatif yang digunakan sebelum pengambilan data.