

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Paradigma Penelitian**

Dalam konteks penelitian tentang strategi komunikasi Bigetron esports, paradigma yang menjadi landasan penelitian ini adalah paradigma interpretatif. Paradigma ini mengakui bahwa realitas sosial adalah konstruksi subjektif yang dipengaruhi oleh persepsi, interpretasi, dan interaksi individu (Sugiyono, 2018). Dalam hal ini, penelitian akan fokus pada pemahaman mendalam tentang bagaimana Bigetron esports menggunakan dan memahami strategi komunikasi mereka dalam konteks industri esports. Pendekatan interpretatif memungkinkan peneliti untuk menjelajahi makna, nilai, dan norma yang melandasi praktik komunikasi organisasi dalam situasi yang kompleks dan berubah-ubah. Dengan demikian, penelitian ini akan melibatkan analisis mendalam terhadap praktik komunikasi Bigetron esports dari sudut pandang subjek yang terlibat, termasuk manajer, pemain, sponsor, dan penggemar.

Selain paradigma interpretatif, penelitian ini juga akan mengadopsi pendekatan kualitatif. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk mengeksplorasi fenomena sosial dalam konteks yang alami dan kompleks, dengan fokus pada pemahaman mendalam tentang proses dan konteks yang melingkupi praktik komunikasi Bigetron esports. Melalui wawancara, observasi, dan analisis konten, penelitian ini akan mengeksplorasi nuansa, motivasi, dan dampak dari strategi komunikasi yang digunakan oleh Bigetron

esports dengan tujuan untuk mendapatkan pemahaman yang komprehensif tentang bagaimana strategi ini membentuk identitas, citra merek, dan kinerja organisasi.

Dengan demikian, paradigma interpretatif dan pendekatan kualitatif akan memungkinkan peneliti untuk menjelajahi kompleksitas strategi komunikasi Bigetron esports dalam konteks yang luas dan beragam. Pendekatan ini akan memberikan wawasan yang mendalam tentang bagaimana praktik komunikasi ini dipahami, dirasakan, dan diimplementasikan oleh individu dan kelompok yang terlibat, serta dampaknya terhadap kesuksesan dan pertumbuhan organisasi dalam industri esports yang dinamis.

### **3.2 Jenis dan Sifat Penelitian**

Penelitian kualitatif dengan analisis deskriptif mengacu pada metode penelitian yang berfokus pada pemahaman mendalam tentang fenomena atau konteks tertentu (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, data dikumpulkan dalam bentuk teks, wawancara, observasi, atau materi lainnya yang bersifat deskriptif. Data ini kemudian dianalisis secara deskriptif, yang berarti peneliti mengidentifikasi, meringkas, dan menafsirkan karakteristik atau pola yang muncul dalam data tanpa menggunakan statistik inferensial. Jenis penelitian kualitatif dipilih karena penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena kompleks dan multidimensional yang terkait dengan strategi komunikasi Bigetron esports dalam industri esports. Pendekatan deskriptif digunakan untuk menggambarkan dan menjelaskan secara rinci tentang bagaimana

strategi komunikasi tersebut diimplementasikan dan mempengaruhi berbagai aspek kegiatan dan prestasi organisasi (Sugiyono, 2018).

Sementara itu, sifat eksploratif penelitian ini terkait dengan tujuan penelitian yang berfokus pada pengungkapan pemahaman yang lebih dalam tentang strategi komunikasi yang digunakan oleh Bigetron esports. Penelitian ini akan mengeksplorasi berbagai aspek dan dimensi dari strategi komunikasi tersebut, seperti jenis platform komunikasi yang digunakan, konten komunikasi, interaksi dengan penggemar, dan dampaknya terhadap kesuksesan organisasi dalam industri esports.

Dengan menggunakan jenis dan sifat penelitian ini, penelitian ini akan memberikan wawasan yang komprehensif dan mendalam tentang praktik komunikasi Bigetron esports, serta membuka ruang untuk pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika industri esports dan faktor-faktor yang mempengaruhi kesuksesan organisasi dalam lingkungan yang semakin kompleks dan kompetitif.

### **3.3 Metode Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang strategi komunikasi unggul yang digunakan oleh Bigetron esports dalam menaklukkan dunia esports dengan efisiensi dan keahlian. Pendekatan kualitatif dipilih karena fokus utamanya adalah untuk memahami praktik, strategi, dan dampak dari komunikasi yang dilakukan oleh Bigetron esports dalam konteks industri esports yang dinamis. Metode kualitatif memungkinkan peneliti untuk

mengeksplorasi secara mendalam berbagai aspek strategi komunikasi yang digunakan oleh organisasi ini serta memahami konteks yang melingkupi praktik komunikasi mereka (Sugiyono, 2017).

Penelitian ini akan melibatkan pengumpulan data langsung dari berbagai sumber terkait Bigetron esports. Data akan dikumpulkan melalui wawancara mendalam dengan manajer, pemain, dan staf kunci Bigetron esports, observasi partisipatif selama kegiatan tim dan turnamen, serta analisis dokumen terkait strategi komunikasi dan prestasi tim (Sugiyono, 2017). Wawancara mendalam akan memungkinkan peneliti untuk mendapatkan wawasan yang mendalam tentang strategi komunikasi yang digunakan oleh Bigetron esports dan strategi ini diimplementasikan dalam praktik sehari-hari.

Analisis data kualitatif akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan induktif. Data yang terkumpul akan dianalisis secara tematik untuk mengidentifikasi makna yang muncul dari wawancara, observasi, dan analisis dokumen. Dengan pendekatan ini, penelitian ini akan memberikan pemahaman yang mendalam tentang berbagai strategi komunikasi yang digunakan oleh Bigetron esports, serta dampaknya terhadap kesuksesan dan pertumbuhan organisasi dalam industri esports yang kompetitif dan terus berkembang.

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

### 3.4 Key Informan dan Informan

Key informan adalah individu yang memiliki pengetahuan mendalam atau pengalaman yang relevan dengan topik penelitian tertentu dan dianggap sebagai sumber informasi kunci oleh peneliti. Mereka seringkali memiliki posisi atau pengalaman yang unik dalam komunitas atau lingkungan yang sedang diteliti. Sementara itu, informan adalah individu yang memberikan informasi kepada peneliti tentang pengalaman, sikap, atau pandangan mereka terkait topik penelitian, tetapi mungkin tidak memiliki pengetahuan yang mendalam atau pengalaman langsung yang dimiliki oleh key informan. Perbedaan utama antara keduanya adalah bahwa key informan biasanya memiliki pengetahuan yang lebih mendalam dan relevan, sementara informan dapat memberikan berbagai jenis informasi tanpa harus memiliki pengetahuan yang sama dalam kedalaman (Sugiyono, 2018).

Dalam penelitian ini, key informan utama akan meliputi CEO Bigetron esports, Edwin Chia, yang bertanggung jawab atas pengembangan dan implementasi strategi komunikasi organisasi. Selain itu, manajer Social Media Manager, M. Zakky Deandra dan Head of Esports, Alfandro Taroreh, juga akan menjadi key informan karena keterlibatan langsung mereka dalam mengelola tim dan strategi komunikasi.

Selain key informan, informan tambahan juga akan meliputi Muhammad Zakky Deandra, Social Media Manager Bigetron esports, yang memiliki wawasan tentang bagaimana strategi komunikasi diimplementasikan melalui platform media sosial. Informan tambahan juga mungkin meliputi

sponsor, penggemar, dan peserta turnamen atau kompetisi yang pernah berinteraksi dengan Bigetron esports.

Key informan dan informan tambahan akan dipilih berdasarkan kriteria-kriteria tertentu, seperti pengalaman, pengetahuan, dan keterlibatan mereka dalam aktivitas terkait Bigetron esports. Wawancara mendalam akan dilakukan dengan key informan dan informan tambahan untuk mendapatkan pandangan yang komprehensif tentang strategi komunikasi Bigetron esports dan dampaknya dalam industri esports. Dengan melibatkan berbagai jenis informan, penelitian ini akan mendapatkan sudut pandang yang beragam dan mendalam tentang praktik komunikasi Bigetron esports.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Penelitian ini akan menggunakan teknik pengumpulan data yang meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang strategi komunikasi unggul yang digunakan oleh Bigetron esports dalam industri esports.

1. **Observasi:** Observasi akan dilakukan dengan mengamati secara langsung berbagai aktivitas dan interaksi yang terjadi dalam organisasi Bigetron esports, seperti latihan tim, persiapan turnamen, dan interaksi antara pemain dan manajemen tim. Melalui observasi ini, peneliti dapat memperoleh wawasan langsung tentang bagaimana strategi komunikasi diimplementasikan dalam praktik sehari-hari dan bagaimana hal tersebut memengaruhi dinamika tim (Sugiyono, 2018).

2. Wawancara: Wawancara akan dilakukan dengan manajer, pemain, dan staf kunci Bigetron esports untuk mendapatkan perspektif mereka tentang strategi komunikasi yang digunakan oleh organisasi. Wawancara akan membuka ruang bagi para responden untuk menjelaskan secara lebih rinci tentang pemikiran di balik strategi komunikasi, tantangan yang dihadapi, dan dampaknya terhadap kinerja tim (Sugiyono, 2018).
3. Dokumentasi: Dokumentasi akan melibatkan pengumpulan berbagai dokumen terkait dengan Bigetron esports, seperti strategi komunikasi resmi, laporan turnamen, dan publikasi media. Dokumentasi ini akan memberikan konteks tambahan tentang bagaimana strategi komunikasi telah berevolusi dari waktu ke waktu dan bagaimana hal tersebut tercermin dalam aktivitas dan pencapaian organisasi (Sugiyono, 2018).

### **3.6 Keabsahan Data**

Untuk memastikan keabsahan data dalam penelitian ini, akan dilakukan triangulasi, yaitu pendekatan yang menggabungkan berbagai metode pengumpulan data dan sumber informasi untuk memperkuat validitas temuan. Triangulasi akan dilakukan melalui tiga metode:

1. Triangulasi Sumber: Data akan dikumpulkan dari berbagai sumber, seperti wawancara dengan manajer, pemain, dan staf Bigetron esports, observasi langsung selama latihan dan pertandingan, serta analisis

dokumen internal tim. Dengan menggabungkan informasi dari berbagai sumber, keabsahan data dapat diperkuat karena kesempatan untuk memverifikasi dan memvalidasi informasi dari sudut pandang yang berbeda.

2. **Triangulasi Metode:** Metode pengumpulan data yang berbeda, seperti wawancara, observasi, dan analisis dokumen, akan digunakan secara bersama-sama. Hal ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan temuan dari berbagai metode dan memastikan konsistensi antara hasil yang diperoleh. Misalnya, hasil dari wawancara dengan manajer Bigetron esports dapat divalidasi dengan informasi yang ditemukan melalui observasi langsung.
3. **Triangulasi Peneliti:** Lebih dari satu peneliti akan terlibat dalam analisis data dan interpretasi temuan. Hal ini akan memungkinkan adanya diskusi, debat, dan pemahaman yang lebih mendalam tentang data yang dikumpulkan. Pendapat dari peneliti yang berbeda dapat membantu mengurangi bias individual dan meningkatkan validitas interpretasi.

Dalam penelitian ini, peneliti memilih menggunakan triangulasi sumber. Triangulasi sumber adalah metode penelitian yang melibatkan penggunaan beberapa sumber data atau pendekatan metodologis yang berbeda untuk mengonfirmasi atau memvalidasi temuan penelitian. Dengan menggunakan pendekatan ini, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan lengkap tentang topik penelitian karena informasi

dikumpulkan dari berbagai perspektif atau sumber yang berbeda. Ini dapat mencakup pengumpulan data dari wawancara, observasi, dokumen, atau metode lainnya, serta membandingkan temuan dari berbagai sumber untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif. Triangulasi sumber membantu meningkatkan validitas dan keandalan hasil penelitian dengan mengurangi bias dan memastikan konsistensi dalam temuan.

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif. Data kualitatif yang terkumpul dari observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dianalisis secara sistematis untuk memahami konteks, pola, dan makna yang terkandung di dalamnya. Langkah-langkah analisis data akan mencakup reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2017).

Pertama, data akan direduksi dengan mengorganisir, menyederhanakan, dan merumuskan informasi yang relevan dari setiap sumber data. Langkah ini bertujuan untuk mengidentifikasi tema, pola, dan isu utama yang muncul dari data.

Kedua, data yang telah direduksi akan disajikan dengan cara yang sistematis dan terstruktur. Presentasi data dapat dilakukan melalui tabel, grafik, atau narasi yang menggambarkan temuan utama penelitian.

Terakhir, kesimpulan akan ditarik berdasarkan analisis data yang telah dilakukan. Peneliti akan mencoba memahami implikasi dari temuan

tersebut dalam konteks praktik komunikasi Bigetron esports. Kesimpulan ini akan disusun dengan memperhatikan konsistensi data dari berbagai sumber serta relevansi dengan tujuan penelitian.

Dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif ini, diharapkan penelitian dapat memberikan pemahaman yang mendalam dan menyeluruh tentang strategi komunikasi unggul Bigetron esports, serta faktor-faktor yang mempengaruhi implementasi dan dampak strategi komunikasi tersebut dalam industri esports.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA