

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Paradigma Penelitian**

Paradigma penelitian merupakan kerangka berpikir yang menjadi landasan dari bagaimana seseorang memahami realita. Paradigma ini membentuk bagaimana pandangan dari seseorang mempengaruhi caranya memandang dunia dan bagaimana ia memahami sekitarnya. Dalam penelitian ini yang memfokuskan diri untuk menangkap bentuk dinamika partisipasi oleh pemain dalam interaksi sosial komunitas game online roblox khususnya Indo Voice, paradigma yang paling cocok menggunakan pendekatan bersifat deduktif, di mana teori budaya partisipasi dari Henry Jenkins digunakan sebagai dasar dari kerangka awal untuk pembuatan pertanyaan dan pengumpulan data di lapangan.

Pandangan post-positivisme sebagai paradigma dari penelitian ini cocok digunakan karena fokus pada pencarian bentuk budaya yang dapat diamati dan dianalisis. Paradigma ini tidak hanya melihat makna subjektif seorang pemain, namun paradigma ini juga ingin melihat bagaimana dinamika sosial yang dapat diuji melalui wawancara mendalam dan observasi langsung. Menurut sebuah buku mengenai kualitatif yang ditulis oleh John (Creswell, 2013), seorang tokoh utama dalam metodologi penelitian, paradigma post-positivisme menyadari bahwa peneliti bukanlah pengamat yang netral namun bias, nilai, dan pengalaman mereka sendiri dapat mempengaruhi proses penelitian. Ia juga mengakui bahwa adanya banyak sisi dari realitas dengan individu yang berbeda memiliki perspektif unik terhadap satu fenomena yang sama. Ini mengembangkan makna secara subjektif dari pengalaman hidup mereka dimana makna-makna tersebut bersifat beragam.

Dalam penelitian ini, pendekatan paradigma ini dipilih karena dapat mengakui bahwa memang realitas sosial dibentuk melalui proses interaksi

antar individu dalam dunia digital, namun pemahaman peneliti terhadap realitas dapat dipengaruhi oleh teori dan bias. Pemain dalam game Indo Voice tidak hanya berperan sebagai pengguna pasif, tetapi juga sebagai individu yang secara aktif membangun makna, norma, dan pemahaman bersama melalui partisipasinya mereka masing-masing dalam komunitas. Paradigma ini memberikan kerangka berpikir yang relevan untuk peneliti dalam mengeksplorasi dan memahami bagaimana interaksi sosial di dalam game menciptakan bentuk-bentuk solidaritas, norma, dan rasa memiliki di dalam kelompok.

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

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan deskriptif. Penelitian kualitatif dipilih karena relevan dan sesuai dengan fokus utama dari penelitian ini, yaitu untuk menunjukkan bentuk-bentuk budaya partisipasi berdasarkan pengalaman subjektif dan interaksi sosial yang tidak bisa diukur secara kuantitatif. Penelitian ini bertujuan untuk memahami secara mendalam mengenai bagaimana budaya partisipasi dapat dimaknai dan dijalani oleh para pemainnya dalam game online roblox khususnya Indo Voice.

Metode kualitatif membantu peneliti untuk mengeksplorasi dalam fenomena sosial yang diteliti dari sudut pandang partisipan dan mengamati bagaimana dinamika sosial serta pemaknaan dibentuk melalui pengalaman yang dialami secara langsung oleh pemain (Rachman et al., 2024). Dengan menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, peneliti dapat menjelaskan lebih lagi bagaimana bentuk partisipasi dan ekspresi diri para pemain yang terbentuk melalui interaksi yang terjadi secara mendalam game online tersebut.

### **3.3 Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini merupakan studi kasus. Dengan menggunakan pendekatan studi kasus deskriptif, teknik analisis data Yin membantu memahami secara mendalam bentuk-bentuk budaya

partisipasi yang muncul di komunitas. Studi kasus merupakan metode yang tepat digunakan dalam mengidentifikasi dan mendeskripsikan bentuk-bentuk budaya partisipasi yang muncul dalam komunitas pemain Indo Voice apalagi jika peneliti ingin menjawab pertanyaan “bagaimana” atau “mengapa” ketika adanya suatu fenomena yang masih kontekstual dan kompleks (Yin, 2018). Menggunakan metode ini, pemain Indo Voice diposisikan sebagai kasus yang terbentuk dalam dinamika komunitas digital di dalam game secara menyeluruh.

Jenis studi kasus yang digunakan merupakan studi kasus deskriptif dimana ia menggambarkan secara rinci mengenai bagaimana bentuk-bentuk budaya partisipasi di komunitas pemain Indo Voice tanpa menjelaskan hubungan sebab-akibat. Tujuan dari adanya pendekatan ini adalah karena ia memungkinkan peneliti untuk menyusun narasi dan pembagian elemen-elemen budaya partisipasi sesuai dengan kerangka teori Henry Jenkins langsung di ruang digital.

Dalam penelitian ini, komunitas game Indo Voice diposisikan sebagai ruang virtual sosial dimana para pemain dapat secara bebas membentuk makna, identitas, dan terlibat dengan komunitas. Penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati secara langsung aktivitas pemain di dalam game, mengikuti interaksi yang terjadi, serta melakukan wawancara dengan anggota komunitas. Data dikumpulkan dari observasi aktivitas pemain pada platform Roblox khususnya Indo Voice dalam ruang lingkup game daring tersebut.

Menggunakan metode studi kasus deskriptif ini memungkinkan peneliti dalam mempelajari bagaimana bentuk-bentuk partisipasi budaya dan dinamika sosial dalam komunitas digital secara mendalam. Ini mencakup bagaimana mereka para pemain berpartisipasi, membentuk norma, menunjukkan identitas digital, dan berinteraksi secara bersama dalam menciptakan pengalaman bersama.

### 3.4 Pemilihan Informan

Penelitian ini menggunakan teknik purposive, yaitu teknik pemilihan informan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap mampu memberikan informasi yang relevan dan mendalam sesuai dengan tujuan penelitian. Teknik ini digunakan karena memungkinkan peneliti untuk memilih informan yang memiliki pengalaman langsung dan pemahaman terhadap komunitas game online Indo Voice dalam Roblox yang diteliti. Sehingga data yang dikumpulkan dapat menjadi kaya dan kontekstual. Menurut Patton, teknik purposive adalah teknik yang kuat karena kemampuannya untuk memilih kasus yang kaya informasi atau individu yang dipilih memiliki potensi besar untuk mengidentifikasi dan memilih partisipan yang memiliki pengalaman signifikan terhadap fenomena tertentu .

Dalam penelitian ini, peneliti telah menentukan beberapa kriteria dalam memilih informan, antara lain:

1. Merupakan bagian dari generasi Z (lahir antara tahun 1997 - 2012)
2. Memiliki akun Roblox dan merupakan pengguna aktif dengan usia minimal 6 bulan
3. Telah melakukan personalisasi avatar dalam Roblox
4. Pernah bermain game “Indo Voice” dan memiliki total waktu bermain yang dapat diverifikasi di dalam game dengan total waktu minimal 25 jam
5. Pernah terlibat dalam interaksi sosial di dalam game Indo Voice baik secara aktif

Tabel 3.1 Daftar Informan

Nama	Usia	Keterangan Informan
Renkyoki	20	Pemain dengan 27 jam dalam game dan melakukan live streaming

Yeezy	19	Pemain dengan 32 jam bermain dan terlibat dalam interaksi sosial secara intens
Icikiwir	19	Pemain dengan 150 jam bermain dan gemar menggunakan avatar unik
Wkzlawl	20	Pemain lama dengan intensitas bermain tinggi (500 jam)

Informan dalam penelitian ini dipilih berdasarkan keterlibatan mereka dalam komunitas Indo Voice, dengan durasi bermain yang bervariasi mulai dari 27 jam hingga lebih dari 500 jam. Perbedaan ini dipertimbangkan agar peneliti dapat menangkap berbagai bentuk keterlibatan dan partisipasi dalam komunitas Indo Voice, mulai dari pemain kasual hingga pemain inti.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian studi kasus dapat dikumpulkan dari beberapa sumber menurut Yin sebagai kekuatan studi kasus, seperti dari wawancara, observasi, dokumentasi, artikel, arsip, dan artefak (Yin, 2018). Ini memiliki fungsi saling mendukung antara satu sumber dengan yang lainnya dimana mereka saling melengkapi. Dalam penelitian ini, adanya teknik yang digunakan merupakan dua jenis pengumpulan utama yaitu data primer dan data sekunder. Kedua teknik ini saling melengkapi untuk memberikan pemahaman komprehensif mengenai budaya perilaku yang dilakukan.

#### 3.5.1. Data Primer

Data primer adalah data yang dikumpulkan langsung oleh peneliti dari sumber utamanya untuk mencapai tujuan penelitian tertentu. Pengumpulan data ini biasanya dilakukan dengan metode yang melibatkan interaksi langsung dengan subjek maupun objek penelitian.

Menurut (Sugiyono, 2008) data primer adalah informasi yang diperoleh secara langsung dari sumber asli melalui teknik pengumpulan data sesuai dengan konteks penelitian. Dalam penelitian ini, data primer akan dikumpulkan dengan menggunakan teknik wawancara mendalam dan observasi partisipatif.

### **3.5.2. Data Sekunder**

Pengumpulan data juga akan melibatkan penggunaan data sekunder, yang mencakup informasi yang telah dikumpulkan dan dipublikasikan oleh berbagai peneliti lainnya ataupun sumber terpercaya yang ada. Beberapa data sekunder yang akan digunakan untuk penelitian ini merupakan Buku, Data Sensus, artikel dari Jurnal Ilmiah, dan berbagai Data Internet.

### **3.6 Keabsahan Data**

Untuk meningkatkan keabsahan data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode Triangulasi. Triangulasi ini dilakukan dengan membandingkan informasi dengan berbagai data untuk meningkatkan kepercayaan hasil penelitian (Creswell, 2018).

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang akan digunakan merupakan teknik analisis data pattern matching. Sesuai dengan pendekatan studi kasus dari Robert K. Yin, ia menjelaskan bahwa analisis ini merupakan sebuah proses yang mencocokkan hasil wawancara dan observasi dari data lapangan, dengan teori budaya partisipasi yang dibuat oleh Henry Jenkins untuk mengidentifikasi pola tema atau makna dari data yang dikumpulkan (Yin, 2018).