

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Paradigma Post-Positivisme merupakan sebuah paradigma yang menganggap bahwa penyebab yang dapat memastikan atau menentukan hasil dari fenomena yang terjadi (Creswell, 2018). Pandangan post-positivisme menyadari bahwa setiap realitas tidak dapat sepenuhnya mengklaim secara absolut dalam suatu pandangan atau pengetahuan saat mempelajari perilaku dan aksi yang dilakukan oleh setiap manusia (Yin, 2018).

Penelitian ini, berupaya menggali secara menyeluruh mengenai budaya dan makna interaksi yang terjadi di komunitas virtual *online games* Valorant Indonesia Community dalam platform Discord. Paradigma ini digunakan untuk berusaha dalam memahami realitas yang terjadi secara menyeluruh dengan menggunakan beberapa metode dan cara guna memperoleh gambaran umum yang lebih terperinci dan lengkap. Dengan adanya penggunaan paradigma post-positivisme, peneliti juga menggunakan penekanan dalam pengujian dengan menggunakan lebih dari satu konsep secara mendalam. Hal ini dilakukan agar mendapatkan hasil data yang dapat dipercaya.

3.2 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini, akan menggunakan jenis penelitian kualitatif. Kualitatif merupakan penelitian yang tujuannya untuk menggambarkan suatu fakta dan ciri tertentu dalam suatu fenomena sosial, budaya, perilaku manusia secara sistematis dan tepat. Dalam pendekatan ini, sifat deskriptif memiliki fungsi untuk menafsirkan secara rinci mengenai karakteristik, konteks dan juga makna dari pengalaman yang dialami oleh suatu individu atau kelompok (Creswell, 2018, p. 41). Oleh sebab itu, penggunaan metode kualitatif mampu menangkap makna subjektif dari para partisipan dengan melakukan wawancara mendalam, observasi partisipatif, dan juga dokumentasi visual sebagai sumber pelengkap

3.3 Metode Penelitian

Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian Studi Kasus Deskriptif yang bertujuan untuk menggali secara menyeluruh mengenai bentuk budaya partisipatif dan bentuk interaksi yang terjadi dalam komunitas virtual *online games* Valorant Indonesia Community dalam platform Discord melalui perspektif subjektif para partisipan. Studi kasus adalah metode penelitian empiris yang dilakukan melalui investigasi serta mencoba memahami proses atau tahapan dalam suatu fenomena yang terjadi pada suatu konteks tertentu secara mendalam dengan kondisi fenomena tersebut belum terdapat kejelasan (Yin, 2018).

3.4 Pemilihan Informan

Informan adalah subjek penelitian yang memberikan informasi atau wawasan luas, lebih dalam, dan lebih detail mengenai topik yang ingin diteliti (Harahap, 2020). Dengan penggunaan metode studi kasus deskriptif, salah satu teknik pengumpulan data dan informasi utama dilakukan dengan cara wawancara mendalam (Yin, 2018). Wawancara dalam penelitian ini, dilakukan secara semi struktur agar pertanyaan dapat secara konsistensi terjawab sesuai urutan, tetapi, aliran pertanyaan wawancara tidak bersifat kaku. Agar dapat menentukan informan yang peneliti butuhkan, maka dari itu peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik pengambilan sampel dengan membuat dasar kriteria yang telah ditentukan merupakan pengertian dari *Purpose Sampling* (Kurniawan & Puspitaningtyas, 2016). Hal ini, dilakukan agar informan tersebut dapat merefleksikan populasi yang akan diamati.

1. Merupakan bagian dari anggota komunitas Valorant Indonesia Community di Discord.
2. Pernah melakukan aktivitas bersama di *channel* Valorant Indonesia Community.
3. Salah satu anggota komunitas yang sudah bergabung minimal selama 6 bulan, karena durasi tersebut sudah cukup untuk mengenal bagaimana budaya dan interaksi komunitas VIC selama berlangsung (bukan anggota dengan partisipasi pasif).

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, sumber data utama yang diperoleh adalah sumber data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan informan yang telah disebutkan di atas dan dilengkapi oleh data sekunder yang diperoleh melalui dokumentasi berupa *screenshot* dan rekaman video (Gronmo Sigmund, 2019).

- **Data Primer**

Data primer merupakan data utama yang dikumpulkan oleh peneliti sebagai sumber utama dalam penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan hasil wawancara sebagai sumber utama dalam penelitian dengan menggunakan wawancara semi-struktur.

- **Data Sekunder**

Data sekunder dalam penelitian ini adalah melakukan dokumentasi dengan memberikan tangkapan layar pada platform Discord serta bukti video penting untuk melengkapi analisis.

3.6 Teknik Keabsahan Data

Triangulasi adalah sebuah metode yang membandingkan dan memeriksa data dari berbagai sumber dalam membangun argumen selaras bagi penelitian (Samsu, 2021). Teknik keabsahan data diperlukan untuk memastikan bahwa data yang sudah dimiliki dan dikumpulkan memiliki tingkat akurasi dan kesesuaian yang tinggi dengan fenomena sosial yang sedang diteliti. Kemudian, triangulasi membantu data penelitian agar dapat dipercaya (Creswell, 2018). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi sumber data dengan memanfaatkan berbagai sumber yang dilakukan dengan wawancara, observasi-partisipatif, dan dokumentasi. Hasil dari wawancara yang diperoleh, akan dibandingkan dengan berbagai sumber agar memastikan bahwa hasil interpretasi dan kesimpulan yang dibuat sesuai dengan pengalaman serta pandangan para partisipan.

3.7 Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik analisis data pattern matching. Menurut Yin (2018), teknik ini merupakan teknik yang menggabungkan atau

mencocokkan hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang di dapatkan dengan melakukan analisis bersama konsep Budaya Partisipatif dari Henry Jenkins yang digunakan untuk melihat apakah relevan atau tidak dengan jenis Budaya Partisipatif Affiliation, expression, collaborative problem-solving, dan circulation. Jika konsep tersebut memiliki relevansi yang kuat dengan temuannya, maka penelitian tersebut dapat memperkuat pemahaman terhadap budaya dan bentuk interaksi dalam komunitas virtual *online games* Valorant Indonesia Community dalam platform Discord.

