

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian disebut juga interpretive frameworks, merupakan social science theories untuk melihat sudut pandang teori penelitian Terdapat beberapa jenis paradigma dalam penelitian, yaitu paradigma positivisme, post-positivisme, interpretivisme, dan kritis. (Creswell, 2013). Dalam hal ini, paradigma yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah paradigma interpretivisme atau interpretif.

Paradigma interpretif adalah pendekatan dalam ilmu pengetahuan yang menekankan pada pemahaman mendalam terhadap realitas sosial melalui interpretasi subjektif. Pendekatan ini berakar dari tradisi filosofis Jerman yang memprioritaskan peran bahasa, interpretasi, dan pemahaman dalam pembentukan makna. Dalam paradigma interpretif, realitas sosial tidak dianggap sebagai sesuatu yang kongkret dan objektif, melainkan sebagai hasil dari pengalaman dan persepsi subjektif-objektif individu. Tujuan utama dari penelitian dalam paradigma ini adalah untuk memahami makna di balik fenomena sosial, bukan untuk menjelaskan atau meramalkan seperti yang dilakukan dalam pendekatan positivistik. Teori dalam paradigma interpretif dinilai berdasarkan kemampuannya memberikan pemahaman yang mendalam tentang konteks dan nilai-nilai yang melatarbelakangi fenomena tersebut, dengan kesadaran bahwa ilmu pengetahuan selalu sarat dengan nilai dan tidak pernah sepenuhnya objektif (Briando, 2019). Peneliti menggunakan paradigma ini karena ingin mendapatkan pemahaman mendalam dari jawaban narasumber secara subjektif serta menekankan proses strategi pengembangan studio *game*.

3.2 Metode Penelitian

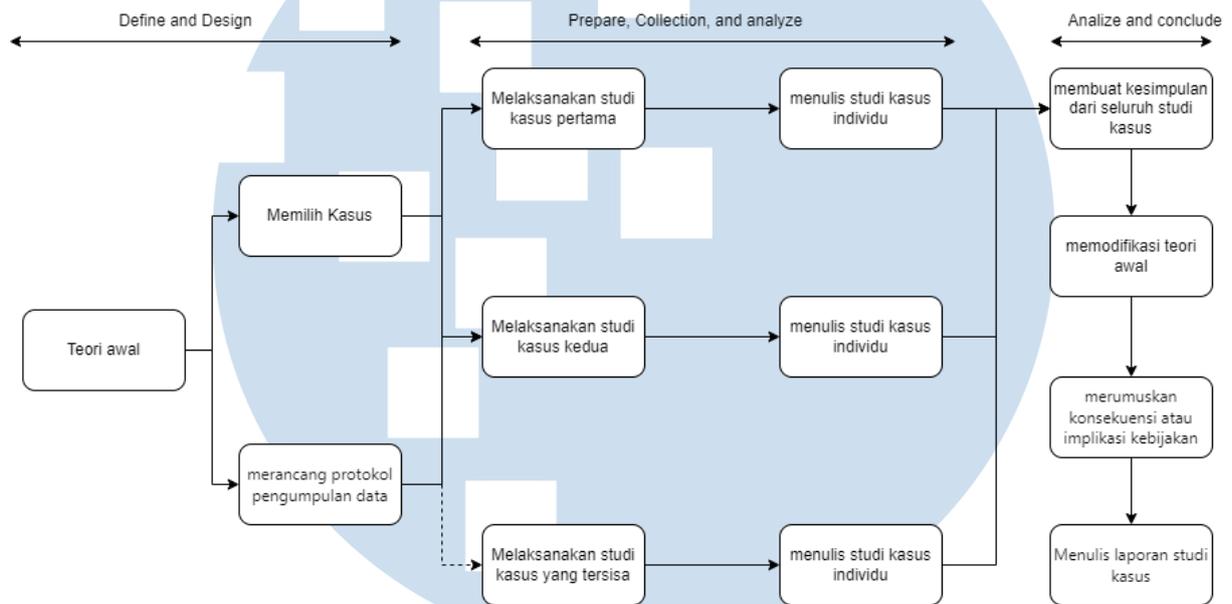
Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih luas dan mendalam, sehingga data yang diperoleh dapat terus berkembang dan mengungkap jawaban baru yang belum

terekplorasi. Menurut Sugiyono, Metode penelitian kualitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk menyelidiki kondisi ilmiah dengan peneliti sebagai instrumen utama. Teknik pengumpulan dan analisis data dalam metode ini menekankan pemahaman makna. Tujuannya adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan fenomena atau objek penelitian melalui aktivitas sosial serta sikap dan persepsi individu atau kelompok. Peneliti kualitatif berasumsi bahwa peneliti akan menguji teori secara deduktif, mengurangi bias, mengendalikan variabel alternatif, dan mampu menggeneralisasi serta mereplikasi temuan (Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, 2018). Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berfokus pada pemahaman terhadap fenomena sosial yang terjadi di masyarakat. Pada metode penelitian ini, peneliti menggunakan perspektif dari partisipan sebagai gambaran yang diutamakan dalam memperoleh hasil penelitian. Data kualitatif pada penelitian ini akan diperoleh melalui wawancara dengan karyawan di Studio *game* di Indonesia.

Salah satu metode penelitian dari penelitian kualitatif adalah studi kasus. Menurut Harahap, pendekatan studi kasus dilakukan untuk mempelajari secara mendalam tentang interaksi lingkungan, posisi, dan kondisi lapangan dari suatu unit penelitian seperti unit sosial atau pendidikan yang terjadi sesuai kenyataannya. Subjek penelitian bisa berupa individu, komunitas, atau institusi. Pada dasarnya, subjek penelitian ini cenderung berukuran kecil, namun memiliki fokus variabel yang cukup luas untuk diteliti (Harahap, 2020). Menurut Yin, metode penelitian studi kasus adalah strategi yang cocok untuk penelitian yang menggunakan pertanyaan utama berupa "*how*" atau "*why*". Metode ini ideal ketika peneliti memiliki sedikit waktu untuk mengendalikan peristiwa yang sedang diteliti dan fokus penelitiannya adalah fenomena kontemporer. Studi kasus memungkinkan peneliti untuk melacak peristiwa saat ini. Dalam metode ini, peneliti berfokus pada desain dan pelaksanaan penelitian (Nur'aini, 2020).

Menurut Yin, dalam studi kasus memiliki 2 macam desain, yaitu kasus tunggal dan multi kasus. Pemilihan kasus tunggal biasanya dilakukan untuk menguji teori penting secara kritis, untuk mengkaji kasus yang ekstrem atau unik, dan untuk

memahami kasus itu secara mendalam. Sedangkan studi multi kasus digunakan untuk menghasilkan temuan yang lebih kuat dan lebih merangsang, melibatkan banyak sumber untuk penelitian. Penelitian ini akan berfokus pada metode multi kasus untuk mengumpulkan data dan menarik kesimpulan.



Gambar 3. 1. Diagram Yin

Tipe desain multi kasus pada studi kasus ini dilakukan dengan cara kasus 1 diselesaikan dan baru kemudian beralih pada kasus berikutnya dan akan terus berlanjut bila data yang diperlukan masih dianggap kurang. Setelah setiap studi kasus di teliti, hasilnya akan di kumpulkan dan disimpulkan menjadi satu temuan untuk memodifikasi atau menciptakan teori baru.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data penelitian yang valid dan dapat dianalisis dengan tepat, diperlukan teknik pengumpulan data khusus. Langkah-langkah yang akan diambil dalam penelitian ini meliputi penyusunan instrumen penelitian untuk wawancara, membuat transkrip dari wawancara, dan kemudian melaksanakan wawancara.

Jadwal Penelitian akan dilakukan dalam 4 Bulan, dalam 2 bulan pertama peneliti akan mengumpulkan data untuk melakukan wawancara dan tinjauan

literatur serta 2 bulan yang tersisa akan digunakan untuk analisis data dan menyimpulkan hasil.

1. Wawancara

Menurut Sugiyono, wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data ketika peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk mengidentifikasi masalah yang perlu diteliti, serta ketika peneliti ingin mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam dari responden (Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, 2018). Wawancara ini akan dilakukan sesuai dengan metode Yin, dimana wawancara akan terus dilakukan bila data yang didapat masih belum dianggap cukup dan akan terus mencari narasumber yang relevan untuk validasi datanya.

2. Tinjauan literatur

Menurut Hanum tinjauan literature adalah kegiatan untuk mengkaji ulang berbagai literatur yang telah dipublikasikan oleh akademisi atau peneliti sebelumnya terkait dengan topik yang akan diteliti. Dalam proses penelitian, baik sebelum, selama, atau setelah penelitian dilakukan, peneliti biasanya diharuskan menyusun tinjauan pustaka sebagai bagian dari pendahuluan usulan penelitian atau laporan hasil penelitian. Menyusun tinjauan pustaka berarti merangkum berbagai hasil penelitian sebelumnya untuk mendapatkan pemahaman tentang topik atau masalah yang akan diteliti, serta untuk menjawab tantangan yang muncul saat memulai penelitian (Hanum, 2021). Peneliti akan melakukan peninjauan ulang hasil literatur berdasarkan dari hasil wawancara yang didapat untuk menghasilkan kesimpulan atau teori yang cocok sesuai dengan kasus yang diteliti.

3.4 Subjek dan Objek Penelitian

Menurut Sugiyono, subjek penelitian adalah pihak yang terlibat dengan topik yang diteliti (informan atau narasumber) untuk memperoleh informasi terkait data penelitian yang menjadi sampel penelitian. Subjek penelitian dapat menyediakan informasi mengenai data yang menjelaskan karakteristik subjek yang diteliti (Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, 2018). Subjek atau informan dalam

penelitian ini adalah CEO atau founder dan karyawan dari *game* studio lokal yang telah berhasil dalam industri *game* di Indonesia. Objek penelitian data adalah variable yang diteliti oleh peneliti ditempat penelitian yang dilakukan. Objek dalam penelitian ini adalah aktivitas atau upaya yang dilakukan oleh *game* studio lokal untuk meraih keberhasilan didalam industri *game* di Indonesia.

Tabel 3. 1. Distribusi Karakteristik Narasumber

No	Narasumber	Studio	Posisi
1	Narasumber 1 (RW)	NA	Founder
2	Narasumber 2 (TS)	NA	Karyawan Senior
3	Narasumber 3 (MG)	SD	Marketing Manager & Public Relation
4	Narasumber 4 (DR)	RG	<i>Game</i> Director
5	Narasumber 5 (WN)	RG	Art Director
6	Narasumber 6 (YO)	BD	CEO
7	Narasumber 7 (PA)	Akademisi	Dosen <i>Game</i>

Penelitian ini menggunakan 7 narasumber dikarenakan kedalaman informasi yang didapat dirasa telah cukup seperti menurut Evi dalam penelitian kualitatif dimana dalam kasus tertentu, penelitian kualitatif dapat menggunakan satu informan saja asalkan memenuhi dua syarat yaitu, kecukupan dan kesesuaian (Evi, 2016).

3.4.1 Studio NA

Studio NA didirikan pada tahun 2014, awalnya berfokus pada bidang animasi. Namun, dengan meningkatnya tren industri *game* di Indonesia, Studio NA memutuskan untuk merambah ke industri *game* dan mulai mengembangkan IP *game* sendiri. *Game* tersebut tidak hanya menjadi bagian dari portofolio studio tetapi juga berhasil memenangkan beberapa kompetisi *game* lokal. Seiring

bertambahnya popularitas, Studio NA mulai menarik perhatian sejumlah klien, yang mendorong studio untuk beralih fokus ke bisnis layanan atau model B2B, yang terus dijalani hingga saat ini. Saat ini kapasitas studio NA ada 8 orang.

3.4.2 Studio SD

Studio SD didirikan pada tahun 2013 dan menjadi salah satu studio *game* di Indonesia yang berhasil menembus pasar internasional. Studio ini fokus pada pengembangan IP *game* buatan sendiri, termasuk melanjutkan sekuel dari *game* pertama studio yang sangat sukses. *Game* tersebut telah mencapai lebih dari 1 juta unduhan di berbagai platform, menjadikannya salah satu pencapaian besar dalam industri *game* lokal. Saat ini jumlah karyawan studio SD memiliki total 25 orang.

3.4.3 Studio RG

Studio RG didirikan pada tahun 2016 dengan fokus utama pada pengembangan IP *game* untuk platform PC. Kesuksesan pertama studio diraih pada tahun 2018 melalui salah satu IP andalan yang berhasil meraih penjualan tinggi, terutama di platform Steam. Berbekal keberhasilan tersebut, Studio RG melanjutkan pengembangan sekuel dengan tema dan judul serupa, memperkuat reputasinya di industri *game* Indonesia. Studio RG saat ini berjumlah 10 orang.

3.4.4 Studio BD

Studio BD didirikan pada tahun 2021 dengan fokus pada industri *game* di bidang layanan (*service*). Sejak awal berdirinya, Studio BD telah berhasil menjalin kerja sama dengan berbagai brand ternama dalam proyek layanan *game*. Studio ini memiliki spesialisasi dalam pengembangan teknologi Virtual Reality (VR) dan Augmented Reality (AR) di dalam Video *Game*, menjadikannya mitra andal bagi klien-klien besar. Studio BD sekarang berjumlah 12 orang.

3.5 Prosedur dan Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, menganalisis, dan menyajikan hasil analisis data. Dalam penelitian

kualitatif ini, wawancara digunakan sebagai instrumen untuk mengumpulkan data dari responden. Pada pengumpulan data melalui instrumen wawancara ini, peneliti menggunakan jenis wawancara semi berstruktur. Menurut Rachmawati, wawancara semi berstruktur ini dimulai dengan isu-isu yang tercakup dalam pedoman wawancara. Urutan pertanyaan tidak sama untuk setiap informan, karena bergantung pada proses wawancara dan jawaban individu. Namun, pedoman tersebut memastikan peneliti dapat mengumpulkan jenis data yang serupa dari semua informan. Peneliti dapat mengembangkan pertanyaan dan menentukan sendiri isu-isu yang akan dibahas. Menurut Devers & Frankels Pertanyaan dalam penelitian kualitatif sebaiknya tidak mengarahkan, tetapi tetap berpedoman pada area yang diteliti. Peneliti menyampaikan pertanyaan dengan jelas dan menyesuaikannya dengan tingkat pemahaman partisipan. Jika penelitian bersifat eksploratif atau bertujuan untuk menemukan dan memperhalus teori dan konsep, protokol yang sangat terbuka perlu dipertimbangkan. (Rachmawati, 2007). Pedoman wawancara yang diberikan akan berdasarkan dari buku *Why Startups Fail* dari Tom Eisenmann. Pertanyaan yang didasari akan seputaran mengenai kerangka berpikir dan Pertanyaan Penelitian dari penelitian ini. Berikut adalah contoh pedoman wawancara yang akan diberikan kepada narasumber dari studio *game* indie di Indonesia:

Pedoman wawancara untuk Pertanyaan Penelitian 1, Bagaimana cara mengembangkan studio *game* indie yang berhasil di Indonesia?

Tabel 3. 2. Pedoman Wawancara Pertanyaan Penelitian 1

Pertanyaan Wawancara	Panduan Detail
Bagaimana perusahaan pertama dibentuk	Terinspirasi dari siapa? Game apa yang memotivasi Founder? Rekan kerja kenal dari mana
Pertanyaan Wawancara	Panduan Detail
Bagaimana studio mulai aktif masuk dalam development ?	Mulai cari pendanaan Mencari partner bisnis Menentukan target Konsumen Value yang ditawarkan?

Pertanyaan Wawancara	Panduan Detail
	<p>Bagaimana proses pengembangannya?</p> <p>Metode pemasaran seperti apa yang dilakukan dalam pasar <i>Game</i>?</p>
<p>Momen-momen krusial yang mempengaruhi studio dapat berkembang ?</p>	<p>Ada kejadian apakah?</p> <p>Apakah ada momen positif ataupun negatif yang terjadi?</p> <p>Respon apa yang dilakukan oleh pihak studio pada saat momen tersebut terjadi?</p>
<p>Bagaimana Studio mempertahankan eksistensi dan terus berkembang?</p>	<p>Bagaimana memanfaatkan IP yang sudah ada?</p>
<p>Menurut Bapak, mengapa studio <i>game</i> ini bisa berkembang sampai saat ini ketika mayoritas studio <i>game</i> di Indonesia banyak yang sulit untuk bersaing di pasar?</p>	-

Pedoman Wawancara Pertanyaan Penelitian 2, Bagaimana peran pimpinan dalam mempengaruhi keberhasilan studio *game* indie di Indonesia?

Tabel 3. 3. Pedoman Wawancara Pertanyaan Penelitian 2

Pertanyaan Wawancara	Panduan Detail
<p>Bagaimana peranan pimpinan dalam mempengaruhi pembentukan dan berjalannya studio?</p>	<p>Keputusan krusial apa yang paling menentukan di awal pembentukan video ? mengapa demikian? Apa yang didapat dari keputusan tersebut?</p>
<p>Bagaimana peran pimpinan dalam momen krusial selama studio berjalan?</p>	<p>Keputusan apa yang dibuat? Dampak apa yang diberikan? Apakah ada dampak negatif yang pernah terjadi?</p>
<p>Menurut Bapak, apa karakteristik pimpinan yang dibutuhkan untuk membawa kesuksesan pada studio <i>game</i>?</p>	<p>Culture apa yang diciptakan pimpinan dalam studio <i>game</i> agar studio dapat berjalan dengan baik? Bagaimana pimpinan mengatasi tekanan dari karyawan ataupun bisnis partner?</p>

Pedoman wawancara kepada akademisi berbeda dari pedoman wawancara dengan narasumber dari studio *game* indie, pedoman wawancara kepada akademisi akan berfokus untuk memvalidasi jawaban narasumber dari studio *game* indie dari pandangan akademik yang ada di Indonesia. Berikut adalah pedoman wawancara untuk akademisi:

Tabel 3. 4. Pedoman Wawancara Akademisi

Pertanyaan Wawancara	Panduan Detail
Bagaimana pengalaman dalam industri <i>game</i> ?	Bagaimana pengalaman tersebut bila dikaitkan dengan teori dari akademik? Apakah teori yang ada sejalan dengan yang terjadi di industri?
Berdasarkan akademisi, apa faktor paling penting dalam mengembangkan <i>game</i> di Indonesia?	Apakah faktor tersebut diajarkan di universitas? Apakah <i>game</i> design dan bisnis dalam <i>game</i> diajarkan didalam universitas?
Berdasarkan kasus yang ada, bagaimana studio tersebut dapat berhasil, dinilai dari faktor akademis	Apa faktor yang membedakan dengan yang gagal?

Karena menggunakan metode wawancara semi berstruktur, peneliti akan membangun pertanyaan spontan saat melakukan wawancara diluar dari pedoman yang ada untuk mendapatkan jawaban yang lebih luas.

3.6. Uji Keabsahan Data

Keabsahan data dilakukan untuk memastikan bahwa penelitian yang dilakukan benar-benar ilmiah dan untuk memverifikasi data yang diperoleh. Dalam penelitian kualitatif, uji keabsahan data mencakup Uji Kredibilitas, Uji Transferabilitas, Uji Dependabilitas, dan Uji Konfirmabilitas (Sugiyono, Metode Penelitian Kualitatif, 2018).

a. Uji Kredibilitas

Uji kredibilitas dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana data yang diperoleh dapat dipercaya. Untuk memastikan data tersebut dapat

diandalkan, dilakukan beberapa langkah seperti memperpanjang durasi pengamatan selama penelitian, meningkatkan ketekunan dan ketelitian, menerapkan triangulasi, menganalisis kasus negatif, menggunakan bahan referensi yang relevan, dan melakukan member check (Fiantika, 2022).

1) Triangulasi Sumber

Triangulasi Sumber dalam penelitian kualitatif meningkatkan kredibilitas data dengan memungkinkan peneliti untuk melakukan wawancara tambahan dengan informan baru dan lama, sehingga informasi yang diperoleh lebih akurat. Hal ini juga membantu membangun hubungan yang lebih baik antara peneliti dan informan, menciptakan kondisi di mana informan merasa nyaman dan bersikap alami. Jika ditemukan data yang kurang lengkap atau tidak benar, peneliti melakukan pengamatan tambahan untuk memastikan kebenaran data. Perpanjangan pengamatan berakhir ketika data yang diperoleh dianggap akurat dan tidak berubah, menunjukkan bahwa data tersebut kredibel. (Fiantika, 2022).

Dalam penelitian ini, melakukan perpanjangan pengamatan sangat diperlukan untuk menemukan jawaban yang dapat divalidasi kredibilitasnya dengan melakukan wawancara tambahan.

2) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik bertujuan untuk menguji kredibilitas informasi dengan memeriksa data yang sama menggunakan berbagai teknik seperti wawancara, observasi, dokumentasi, atau kuesioner. Jika semua teknik menghasilkan informasi yang konsisten, data dianggap kredibel. Namun, jika terdapat perbedaan, peneliti melakukan penelusuran lebih lanjut dan diskusi dengan sumber informasi untuk mengklarifikasi data yang benar. Perbedaan informasi bisa saja terjadi karena sudut pandang yang berbeda dari setiap sumber. (Fiantika, 2022).

Dalam Penelitian ini peneliti akan memberikan alur pertanyaan yang berbeda bagi setiap informan dengan departemen yang sama. Data yang diberikan

oleh informan atau narasumber akan di saring dan diperiksa kembali validitasnya.

3) Triangulasi Waktu

Triangulasi waktu bertujuan untuk memastikan kredibilitas informasi yang dapat berubah seiring waktu. Informasi yang diperoleh pada waktu berbeda, misalnya di pagi hari ketika informan masih segar dan di sore hari ketika sudah mengalami berbagai aktivitas, dapat berbeda. Informasi yang lebih kredibel biasanya diberikan pada pagi hari. Untuk mendapatkan informasi yang dapat diandalkan, peneliti melakukan pengecekan melalui wawancara, observasi, atau teknik lain di waktu dan situasi yang berbeda. Jika ada perbedaan informasi, peneliti harus menggali informasi secara berulang hingga mendapatkan kepastian. Salah satu metode dalam triangulasi waktu adalah dengan membandingkan hasil penelitian dari tim lain yang juga mengumpulkan informasi. (Fiantika, 2022)

Dalam penelitian ini, peneliti akan memberikan jangka waktu yang berbeda dalam melakukan pengumpulan data dari narasumber 1 dan narasumber lainnya, atau bahkan bisa juga melakukan wawancara kedua dalam waktu yang berbeda.

b. Uji Tranferabilitas

Uji Transferabilitas dalam penelitian kualitatif mengacu pada sejauh mana hasil penelitian dapat diterapkan atau digunakan dalam konteks lain. Berbeda dengan validitas eksternal dalam penelitian kuantitatif, yang mengukur apakah hasil dari sampel dapat mewakili populasi yang lebih besar, transferabilitas berkaitan dengan penerapan temuan dalam situasi yang berbeda. Untuk memenuhi standar transferabilitas, hasil penelitian harus disajikan dengan deskripsi yang rinci, jelas, sistematis, dan kredibel, sehingga peneliti lain dapat memahami dan menilai apakah temuan tersebut dapat diterapkan dalam konteks lain. Keputusan penerapan oleh peneliti lain hanya bisa dilakukan jika laporan penelitian memberikan gambaran yang jelas dan memenuhi kriteria transferabilitas. (Fiantika, 2022)

Dalam konteks transferabilitas, dalam hasil penelitian ini menemukan bahwa ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi kesuksesan pada studio *game* lokal di Indonesia.

c. Uji Dependabilitas

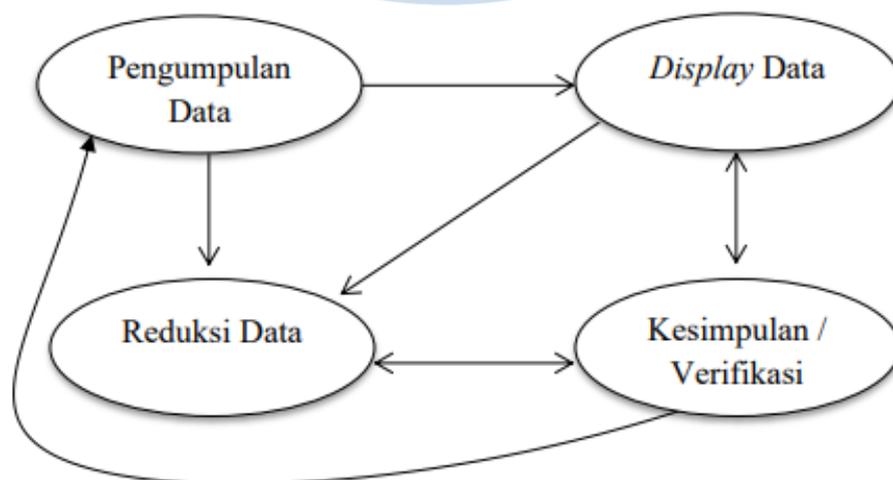
Dalam penelitian kualitatif, uji dependabilitas berfungsi untuk memastikan keandalan dan konsistensi data melalui audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Uji ini mengamati apakah proses penelitian dilakukan secara sistematis dan ilmiah sejak penentuan masalah/fokus, kegiatan lapangan, pemilihan informan, analisis data, hingga penarikan kesimpulan. Dependabilitas memeriksa apakah setiap langkah penelitian telah dilakukan dengan benar dan sesuai dengan kaidah ilmiah. Jika ditemukan proses yang dilewati atau dilakukan secara tidak ilmiah, maka penelitian tersebut dianggap tidak dependable. (Fiantika, 2022) Dalam penelitian ini peneliti akan terus memvalidasi proses penelitian bersama dosen pembimbing dan mengikuti arahan dan metode yang diberikan.

d. Uji Konfirmabilitas

Uji konfirmabilitas dalam penelitian kualitatif bertujuan untuk memastikan bahwa hasil penelitian tidak dipengaruhi oleh subjektivitas peneliti, mirip dengan uji objektivitas dalam penelitian kuantitatif. Uji ini dilakukan dengan menyepakati informasi yang diperoleh oleh berbagai pihak. Konfirmabilitas menilai apakah proses penelitian telah dilakukan secara transparan dan dapat dipertanggungjawabkan, sehingga hasilnya adalah cerminan akurat dari data yang dikumpulkan, bukan pandangan atau bias peneliti. Proses pengujian konfirmabilitas biasanya dilakukan bersamaan dengan uji dependabilitas, karena keduanya berhubungan erat dengan proses penelitian. Ketika penelitian memenuhi standar konfirmabilitas, ini berarti semua informasi dan hasil yang disajikan merupakan hasil dari proses penelitian yang valid dan dapat dipercaya. (Fiantika, 2022) Dalam penelitian ini, peneliti menerapkan uji konfirmabilitas dengan merefleksikan temuan-temuan melalui publikasi jurnal, berkonsultasi dengan peneliti ahli yaitu dosen pembimbing. Langkah-langkah ini diambil untuk memperoleh masukan yang dapat memperbaiki dan memastikan kualitas data atau temuan yang dihasilkan.

3.7. Teknik Analisa Data

Menurut Sugiyono, teknik analisa data melibatkan langkah-langkah sistematis dalam menyusun dan mengorganisir data yang berasal dari berbagai sumber seperti wawancara, catatan lapangan, dan dokumen. Proses ini mencakup pengelompokkan data ke dalam kategori, penguraian menjadi unit-unit terpisah, sintesis informasi, pembentukan pola, penekanan pada informasi yang relevan, serta penyusunan kesimpulan agar dapat dipahami dengan mudah oleh peneliti maupun pihak lain yang tertarik. (Sugiyono, 2018) Data dalam penelitian kualitatif diperoleh dari banyak tempat dan dikumpulkan dengan berbagai teknik yang berbeda-beda (triangulasi), dan proses ini terus-menerus dilakukan, yang membuat variasi data menjadi sangat tinggi. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sepanjang proses pengumpulan data dan juga setelah data selesai terkumpul dalam waktu tertentu. Proses analisis ini dilakukan secara berkelanjutan dan interaktif sampai semua aspek yang relevan tercakup, sehingga data yang dihasilkan menjadi komprehensif. Sugiyono memberikan pola umum analisis dengan model sebagai berikut:



Gambar 3. 2. Model Teknik Analisa data

3.7.1. Mereduksi Data

Reduksi data adalah proses menyederhanakan informasi, merangkum, memilih hal-hal utama, mengelompokkan, dan memusatkan perhatian pada aspek penting dalam tema dan pola yang sama. Data yang telah direduksi akan lebih

mudah dimengerti dan membantu peneliti dalam mengumpulkan data pada langkah berikutnya. (Fiantika, 2022)

3.7.2. Menyajikan data

Data dalam penelitian kualitatif bisa disampaikan dengan cara yang bervariasi, seperti dalam bentuk narasi singkat, bagan, keterkaitan antara kategori, flowchart, dan lainnya. Biasanya, penyajian data kualitatif menggunakan tulisan naratif, kadang-kadang disertai dengan grafik, matriks, bagan, atau format serupa. (Fiantika, 2022)

3.7.3. Menyimpulkan data

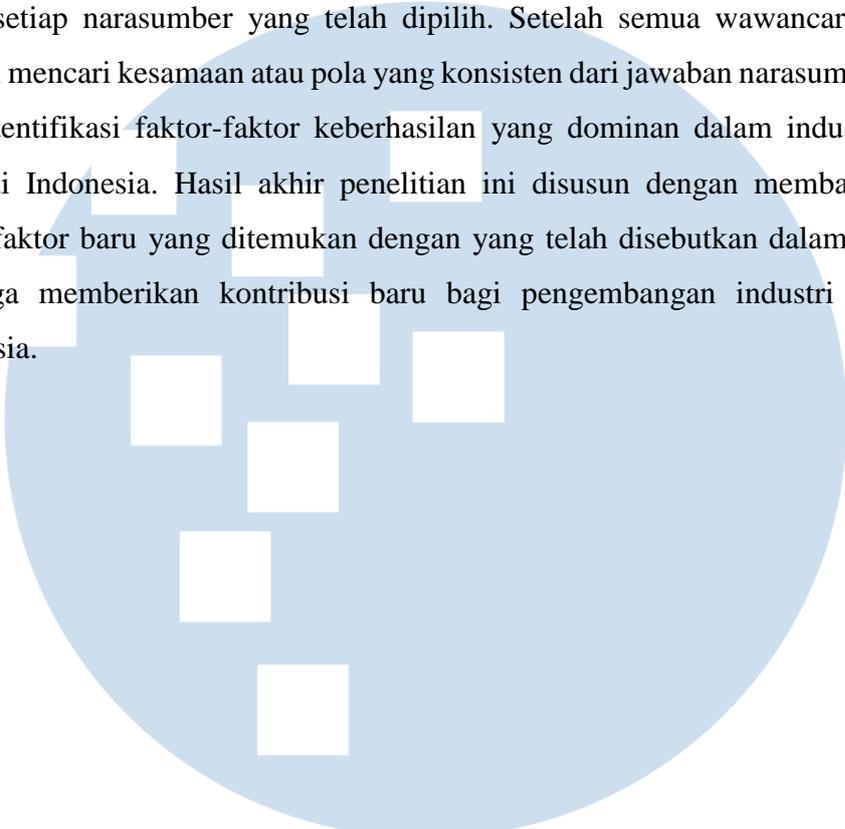
Penelitian kualitatif menekankan penemuan baru sebagai hasil utama dari kesimpulan penelitiannya. Penemuan baru ini bisa berupa deskripsi atau gambaran dari suatu objek yang sebelumnya kurang jelas. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2012) bahwa penemuan dapat berupa deskripsi atau gambaran objek yang sebelumnya ambigu sehingga setelah diteliti menjadi lebih jelas. Temuan juga bisa berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis, atau teori. (Fiantika, 2022)

3.8. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini dilakukan secara sistematis untuk mengidentifikasi faktor keberhasilan industri *game* indie di Indonesia. Peneliti memulai dengan menelaah literatur yang relevan untuk memahami faktor-faktor keberhasilan yang telah diidentifikasi sebelumnya. Berdasarkan hasil studi literatur tersebut serta permasalahan yang terjadi di industri *game* di Indonesia, peneliti menyusun pedoman pertanyaan wawancara yang akan digunakan dalam pengumpulan data. Selanjutnya, peneliti memilih narasumber yang relevan dengan fokus penelitian, seperti pelaku industri *game* indie, pakar, atau pemangku kepentingan lainnya, dan menjadwalkan wawancara secara online melalui Google Meeting pada waktu yang telah disepakati.

Setelah wawancara dilakukan, peneliti membuat transkrip dari rekaman wawancara untuk memastikan akurasi data. Proses ini diikuti dengan analisis data menggunakan teknik coding untuk mengidentifikasi makna dan tema yang muncul

dari jawaban narasumber. Tahapan wawancara, transkripsi, dan analisis ini diulangi untuk setiap narasumber yang telah dipilih. Setelah semua wawancara selesai, peneliti mencari kesamaan atau pola yang konsisten dari jawaban narasumber untuk mengidentifikasi faktor-faktor keberhasilan yang dominan dalam industri *game* indie di Indonesia. Hasil akhir penelitian ini disusun dengan membandingkan faktor-faktor baru yang ditemukan dengan yang telah disebutkan dalam literatur, sehingga memberikan kontribusi baru bagi pengembangan industri *game* di Indonesia.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA