

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Paradigma Penelitian**

Paradigma konstruktivisme diterapkan pada penelitian ini, yaitu meyakini bahwa realitas merupakan hasil dari konstruksi dari manusia itu sendiri. Selain itu, setiap individu atau makhluk sosial dapat memproses tindakan berdasarkan konsep atau pemahaman yang ada di dalam pikirannya. Adanya kejadian atau fenomena dapat dilihat dengan makna tertentu (Morissan, 2009). Dalam pandangan paradigma konstruktivisme, penggunaan bahasa bukan hanya dilihat sebagai alat untuk menafsirkan peristiwa saja. Peranan subjek sebagai pengirim pesan juga perlu diperhatikan. Subjek dianggap sebagai faktor utama dalam menyampaikan informasi dengan tujuan tertentu pada sebuah wawancara.

Oleh karena itu, paradigma konstruktivisme berhubungan dengan penelitian ini. Peneliti melakukan penelitian terkait dengan perilaku komunikasi pemain *game* sosial VRChat di dalam dunia virtual. Sehingga setiap pemain *game* sosial VRChat tentu memiliki interpretasi dan interaksi yang berbeda-beda setiap individu.

#### **3.2 Pendekatan Penelitian**

Pendekatan kualitatif digunakan dalam penelitian ini, di mana metode ini digunakan untuk membahas dan mengkaji kejadian, peristiwa, interaksi sosial, sikap individu dan kelompok, serta pemikiran (Machmud, 2016). Metode ini dipakai untuk mengamati keadaan alami suatu objek, dengan peneliti sebagai instrumen utama, pengumpulan informasi dilakukan melalui metode triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan fokus hasil penelitian kualitatif lebih kepada interpretasi makna dibandingkan generalisasi (Sugiyono, 2016). Penelitian yang menerapkan metode kualitatif bermaksud untuk menjabarkan fenomena secara menyeluruh dengan pengumpulan data yang juga dilakukan secara mendalam.

Oleh karena itu, metode kualitatif digunakan untuk memudahkan peneliti dalam beradaptasi dengan subjek penelitian dan lingkungannya, serta dapat menciptakan hubungan yang harmonis antara peneliti dan subjek penelitian sehingga peneliti dapat lebih peka dalam mengobservasi fenomena yang muncul. Peneliti akan menjelaskan bagaimana perilaku komunikasi pemain *game* sosial VRChat ketika bersosial di dalam dunia virtual.

### 3.3 Tipe dan Dasar Penelitian

Tipe penelitian yang diterapkan adalah deskriptif, di mana teknik ini digunakan untuk menggambarkan dan menafsirkan berbagai data yang telah dikumpulkan dengan memperhatikan serta merekam detail dari situasi yang sedang diteliti pada saat itu sebanyak mungkin. Hal ini dilakukan agar mendapatkan gambaran secara menyeluruh mengenai keadaan yang sesungguhnya (Kriyantono, 2008). Penelitian deskriptif bertujuan untuk menguraikan beragam fenomena yang ada, baik peristiwa yang terjadi saat ini maupun yang telah berlalu (Machmud, 2016). Dalam penelitian ini, metode deskriptif dipilih oleh peneliti untuk mengumpulkan informasi serta menjelaskan bagaimana perilaku komunikasi yang terjadi di antara pemain *game* sosial VRChat ketika bersosial di dalam dunia virtual.

Dasar dari penelitian ini bersifat naturalistik, di mana penelitian ini dilaksanakan secara alami atau sesuai lingkungan aslinya, yang berarti tanpa melakukan manipulasi subjek yang diteliti (Nasution, 2003). Peneliti melakukan penelitian yang bertujuan untuk memahami aktualitas, realitas sosial, dan cara pandang manusia berdasarkan pernyataan mereka, yang kemungkinan tidak dapat diperoleh melalui pertanyaan yang telah dirancang sebelumnya oleh peneliti. Karena penelitian naturalistik berfokus kepada proses, maka peneliti menggunakan dasar penelitian naturalistik untuk menjawab masalah penelitian yang berhubungan dengan perilaku manusia, yaitu perilaku komunikasi pemain *game* sosial VRChat ketika bersosial di dalam dunia virtual.

### 3.4 Sumber Data

#### 1. Sumber Data Primer

Data primer yaitu data yang didapatkan secara langsung oleh peneliti dari subjek yang terkait dalam penelitian serta memiliki kapasitas dalam memberikan informasi yang relevan dengan penelitian. Dalam penerapannya, sumber data primer akan didapatkan dari hasil wawancara intensif dengan subjek penelitian. Oleh karena itu, data primer dari penelitian ini didapat dari hasil wawancara dengan anggota komunitas VRChat Indonesia yang aktif bermain dan berinteraksi dengan sesama pemain di dalam dunia virtual.

#### 2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder yakni informasi atau data yang diperoleh melalui perantara atau tidak langsung oleh peneliti dari subjek penelitiannya, melainkan didapat melalui pihak lain. Umumnya, data sekunder terdiri dari dokumentasi yang sudah ada (Azwar, 2010). Data sekunder dalam penelitian ini didapat dari berbagai rujukan seperti buku, jurnal, artikel, internet, dan sebagainya yang relevan dengan topik penelitian.

### 3.5 Teknik Sampling

Dalam menetapkan subjek penelitian, peneliti menerapkan teknik *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2016), salah satu teknik *sampling* yang umum digunakan untuk penelitian kualitatif yakni *purposive sampling*. Teknik ini merupakan sebuah cara pengambilan data yang dilakukan dengan melakukan pertimbangan tertentu, seperti pemilihan individu yang dianggap memiliki pengetahuan yang relevan dengan harapan penelitian yang sedang dilakukan. Teknik *purposive sampling* merupakan cara yang diterapkan untuk menentukan subjek sebelum melaksanakan penelitian, dengan menetapkan kriteria atau ketentuan yang jelas sebagai dasar pemilihan subjek, sekaligus informasi yang diharapkan dari setiap subjek yang diteliti (Machmud, 2016). Berdasarkan hal

tersebut, subjek dari penelitian ini yaitu anggota komunitas VRChat Indonesia yang dipilih dengan mempertimbangkan beragam kriteria sebagai berikut:

1. Total waktu bermain minimal lebih dari 600 jam.
2. Aktif bermain *game* sosial VRChat setiap minggunya dan aktif berinteraksi serta berkomunikasi dengan sesama pemain.
3. Memiliki peringkat VRChat minimal di atas “New User”, yaitu “User”, “Known User”, atau “Trusted User”.

Teknik *purposive sampling* diterapkan karena peneliti merasa subjek yang dipilih merupakan orang yang memiliki kapasitas untuk menjawab permasalahan penelitian. Subjek dipilih berdasarkan beragam ketentuan yang dipilih oleh peneliti. Penggunaan *purposive sampling* bertujuan untuk mengetahui bagaimana perilaku komunikasi pemain *game* sosial VRChat ketika bersosial di dalam dunia virtual.

### **3.6 Waktu dan Tempat Penelitian**

Dalam pelaksanaan penelitian, waktu penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober 2023. Dengan tempat yang berlokasi di dalam sebuah *world* dunia virtual yang ada di VRChat. Tempat ini dipilih sebagai lokasi untuk mengumpulkan data primer dan sekunder dengan mempertimbangkan cara mengumpulkan data.

### **3.7 Teknik Pengumpulan Data**

#### **1. Observasi**

Proses mengumpulkan data melalui observasi secara langsung merupakan cara pengamatan atau pengambilan data yang dilakukan dengan mata, tanpa menggunakan alat bantu lainnya untuk keperluan penelitian. Dengan cara ini, peneliti dapat secara langsung mengamati dan mencatat perilaku serta kejadian yang berdasarkan dengan keadaan yang nyata terjadi. Penelitian ini akan masuk ke dalam kategori observasi partisipasi pasif, sebab peneliti tidak berpartisipasi secara langsung dalam kegiatan subjek (Sugiyono, 2016).

## 2. Wawancara

Peneliti akan menerapkan teknik wawancara dengan berpedoman pada wawancara semistruktur, di mana jenis wawancara ini memberikan lebih banyak kebebasan jika dibandingkan dengan wawancara terstruktur (Sugiyono, 2016). Wawancara ini akan dilakukan secara mendalam kepada subjek terkait perilaku komunikasi anggota komunitas VRChat ketika bersosial di dalam dunia virtual. Peneliti akan menggunakan panduan berupa pertanyaan terbuka dan mendalam yang sesuai dengan tujuan penelitian. Seluruh wawancara akan dilakukan melalui sebuah dunia virtual yang ada pada platform VRChat.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi yang akan dimanfaatkan dalam penelitian ini mencakup dari beragam rujukan seperti buku, jurnal penelitian, artikel yang kredibel, serta foto dan video kegiatan atau aktivitas yang dilakukan oleh anggota komunitas VRChat Indonesia. Oleh karena itu, dokumentasi yang diperoleh akan berperan sebagai pendukung data yang telah didapat melalui observasi dan wawancara.

### **3.8 Teknik Analisis Data**

Analisis data yakni tahapan memberikan makna terhadap informasi yang telah terkumpul (Merriam, dalam Tohirin, 2012). Teknik analisis data interaktif dari Miles dan Huberman akan digunakan untuk melakukan analisis. Pendekatan analisis data kualitatif ini melibatkan proses interaktif yang berkelanjutan sampai mencapai tahap di mana tidak ada penambahan informasi baru yang signifikan dari data yang telah terkumpul. Peneliti akan menghentikan proses analisis ketika data yang diperoleh telah mencapai tingkat kejenuhan, artinya data yang telah terkumpul dianggap sudah cukup dan tidak ada informasi tambahan yang dapat digali lagi (Machmud, 2016).

Tahapan dalam menganalisis data dengan model interaktif Miles dan Huberman (dalam Machmud, 2016) meliputi:

## 1. Pengumpulan Data

Langkah pertama yang akan dilakukan oleh peneliti adalah dengan mengumpulkan data sebanyak mungkin, baik dari sumber primer maupun sekunder. Dengan adanya kedua data ini, maka akan memperlancar jalannya proses penelitian. Penelitian ini akan mengandalkan data yang terkumpul dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.

## 2. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses meringkas, menentukan poin-poin utama, serta memusatkan perhatian kepada informasi yang penting. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan data yang lebih terfokus dan memberikan gambaran jelas, sehingga memudahkan peneliti dalam proses pengumpulan dan penelusuran data. Data yang berasal dari observasi, wawancara, dan dokumentasi akan dipilih secara hati-hati sesuai dengan tema penelitian, sehingga tidak semua data akan dianalisis.

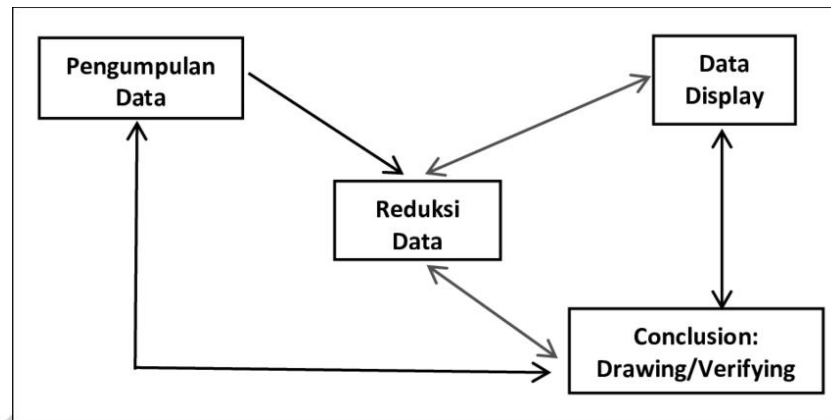
## 3. Penyajian Data

Setelah itu, menyajikan atau menampilkan data. Miles dan Huberman menjelaskan bahwa pada penelitian kualitatif, informasi data sering disampaikan melalui teks berwujud narasi. Dengan menampilkan data, maka memudahkan pemahaman tentang peristiwa yang terjadi serta membantu dalam perencanaan pengerjaan selanjutnya berdasarkan pemahaman yang diperoleh. Peneliti akan melakukan reduksi pada data yang telah dikumpulkan, kemudian menganalisisnya serta menyajikannya dalam bentuk teks naratif.

## 4. Verifikasi Data

Setelah tahap penyajian data selesai, langkah yang dilakukan yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi data. Kesimpulan diharapkan mampu menjawab permasalahan yang telah dirumuskan di awal penelitian, meskipun dalam beberapa kasus mungkin tidak dapat menjawab rumusan masalah sepenuhnya. Hal ini dikarenakan sifat masalah dan rumusan masalah memiliki sifat sementara dan terus berubah seiring dengan berjalannya penelitian. Ketika

kesimpulan yang dinyatakan di awal didukung oleh beragam data yang valid, maka kesimpulan yang didapat merupakan kesimpulan yang kredibel.



Gambar 3.1 Model interaktif Miles dan Huberman (Sumber: Sugiyono, 2016)

### 3.9 Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data merupakan upaya untuk menguji validitas data yang telah terkumpul, peneliti melakukan uji keabsahan dengan menerapkan metode triangulasi. Menurut Nasution (dalam Tohirin, 2012), triangulasi bertujuan untuk memeriksa kebenaran data tertentu dengan mengonfirmasi data tersebut menggunakan informasi dari sumber lain yang diperoleh pada waktu yang berbeda yang sering kali menggunakan teknik yang berbeda pula. Triangulasi juga bertujuan untuk mengevaluasi keabsahan data dengan memanfaatkan informasi dari luar data tersebut sebagai alat untuk memeriksa atau membandingkan keadaan data yang telah ada.

Triangulasi data yang akan diterapkan oleh peneliti merupakan triangulasi sumber, yang melibatkan perbandingan serta peninjauan ulang terhadap data yang ditemukan dari observasi dan dokumentasi dengan hasil wawancara yang didapat. Triangulasi sumber mengevaluasi validitas data dengan membandingkan informasi dari berbagai sumber untuk menentukan kebenaran data (Sugiyono, 2016).