

BAB 3

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian Kualitatif

Penelitian tentang fenomenologi *korean roleplayer* di media sosial *twitter* yang akan diteliti oleh peneliti menggunakan metode penelitian kualitatif. Peneliti akan mengumpulkan data dan menganalisis tentang apa saja motif, dampak dan makna yang diperoleh setelah mereka bermain *roleplayer*. Bogdan dan Taylor (dalam Metodologi Penelitian Kualitatif, 2017) mengungkapkan bahwa metode penelitian kualitatif yaitu sebuah metode penelitian yang hasil dari penelitian tersebut merupakan data deskriptif yang diperoleh dari subjek yang diamati. Melalui metode penelitian kualitatif peneliti diharapkan dapat mengenali subjek lebih dalam dan ikut merasakan apa yang sedang mereka alami.

Menurut Creswell (2016) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian untuk mengeksplorasi dan memahami makna yang diperoleh dari sejumlah individu dan kelompok yang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan. Metode kualitatif memiliki pendekatan yang lebih beragam dibanding metode kuantitatif. Meskipun prosesnya sama, metode kualitatif mengandalkan data berupa teks dan gambar, memiliki langkah-langkah unik dalam analisis datanya, dan bersumber pada strategi penelitian yang berbeda-beda.

3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian fenomenologis. Fenomenologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *Phainomenon* yang berarti “yang menampak”. Fenomenologi adalah pengalaman yang dialami oleh individu

dan diinterpretasikan pengalaman tersebut menjadi makna yang baru. Fenomenologi menjelaskan bahwa pengalaman yang dialami oleh manusia dialami secara penuh dan atas kesadarannya. Oleh karena itu, penelitian fenomenologi harus menjelaskan makna dan pengalaman hidup yang sesuai dengan objek yang dikaji.

Moleong (2017) mengungkapkan bahwa fenomenologi diartikan sebagai suatu pengalaman yang bersifat subjektif atau fenomenologikal mengenai kesadaran dari perspektif seseorang. Fenomenologi merupakan sebuah pandangan yang berfokus kepada pengalaman subjektif manusia dan interpretasi dunia. Menurut Moleong, fenomenologi menyelidiki pengalaman kesadaran, yang berkaitan dengan pertanyaan seperti: bagaimana pembagian antara subjek (ego) dengan objek (dunia) muncul dan bagaimana hal di dunia ini diklasifikasikan.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian metode kualitatif ini yaitu studi fenomenologi atau riset fenomenologi. Pendekatan ini merupakan rancangan penelitian yang berasal dari filsafat dan psikologi dimana peneliti mendeskripsikan pengalaman kehidupan manusia tentang suatu hal yang sudah dijelaskan oleh partisipan (Creswell, 2016). Pendekatan fenomenologi memfokuskan penelitian pada pengalaman subjektif manusia dan bagaimana mereka menginterpretasikan pengalaman tersebut (Moleong, 2017). Oleh karena itu, subjek dari penelitian dengan pendekatan fenomenologi yaitu individu yang mengalami langsung kejadian atau peristiwa yang terjadi, bukan hanya individu yang sekedar mengetahui fenomena secara tidak langsung. Penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif fenomenologi karena sesuai dengan tema yang akan dibahas, yaitu tentang fenomena *korean roleplayer* di media sosial

twitter. Peneliti berusaha untuk mengungkapkan tentang pandangan-pandangan subjek mengenai motif, makna, dan dampak yang diperoleh setelah bermain *roleplayer*, serta apakah *roleplayer* mengubah kehidupan mereka saat ini.

3.3. Tema Penelitian

Dampak psikologis bermain *korean roleplayer* di media sosial *twitter* yaitu suatu pengaruh positif atau pengaruh negatif yang muncul sebagai stimulus dan respon yang terdapat pada individu yang bermain *roleplayer*. Dampak yang diungkap berupa dampak dari segi kejiwaan subjek penelitian yang dialami akibat dari permainan *roleplayer*, seperti menutup diri di kehidupan nyata, tidak percaya diri, serta perubahan gaya hidup. Selain dampak tersebut, akan ada dampak psikologis lainnya yang kemungkinan muncul dalam diri individu, seperti kecemasan, rasa malu, dan perubahan kepribadian dalam diri individu.

Dampak psikologis ini akan sangat berpengaruh terhadap kepribadian individu. Bisa saja, mereka yang di kehidupan nyata memiliki sifat yang tertutup dapat berubah ketika mereka berada di dunia virtual atau *roleplayer* ini. Sebaliknya, mereka yang memiliki kepribadian terbuka di kehidupan nyata, akan berbeda dan menjadi pribadi yang tertutup dalam kehidupan virtualnya. Suatu hal yang terjadi di dunia *roleplayer* ini akan memberikan dampak yang sangat berpengaruh dalam diri individu.

Misalkan, mereka yang diselingkuhi oleh pasangannya di dunia *roleplayer*, tentu saja akan berpengaruh ke kehidupan nyatanya. Seperti, ia merasa kecewa, sakit hati, sedih hingga menangis. Tak jarang juga, mereka akan merasa bahwa mereka sangat tidak pantas untuk orang lain dan berakhir menjadi minder atau tidak percaya diri. Kasus lain, seperti pengucilan di dunia

roleplayer akan membuat mereka takut untuk berteman dengan siapapun, entah di dunia nyata maupun dunia maya.

Tidak hanya itu, pengalaman bahagia juga turut berpengaruh terhadap psikologis mereka. Seperti, ketika mereka diajak untuk menjalin hubungan dengan karakter atau pengguna yang mereka sukai. Tentu saja kehidupan nyata mereka juga akan merasa bahagia. Mereka bisa mengekspresikan rasa kebahagiaannya sehingga mereka merasa lebih percaya diri. Oleh karena itu, segala hal atau pengalaman dalam dunia *roleplayer* ini, akan berdampak kepada kehidupan dan kepribadian serta psikologis pengguna.

3.4. Kriteria Subjek Penelitian

Kriteria yang digunakan pada penelitian ini antara lain yaitu :

1. Berusia 20 tahun.
2. Memiliki akun *roleplayer*.
3. Sudah bermain *roleplayer* di media sosial Twitter selama 3 tahun atau lebih.

Dari uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa subjek penelitian ini merupakan para *Korean roleplayer* yang mengerti dan mengetahui informasi yang berkaitan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan.

3.5. Teknik Sampling

Subjek penelitian merupakan hal yang sering terlihat di dalam suatu penelitian. Subjek penelitian yaitu narasumber yang memiliki informasi dan dapat memberikan data yang diperlukan untuk kebutuhan penelitian. Metode penelitian kualitatif tidak bisa menggunakan teknik *random sampling* karena diperlukan

kriteria khusus dalam pemilihan subjek. Oleh karena itu, teknik pengambilan subjek yang peneliti pilih dalam penelitian ini yaitu teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* yaitu sebuah teknik pengambilan sampel yang menggunakan kriteria-kriteria khusus (Sugiyono, 2015). Tujuan dari *purposive sampling* yaitu untuk menghasilkan sampel yang dapat mewakili populasi.

3.6. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara. Menurut Esterberg dalam Sugiyono (2015) wawancara adalah proses pengumpulan data yang dilakukan oleh dua orang dengan tujuan untuk bertukar informasi dengan metode tanya jawab, sehingga didapatkan kesimpulan atau makna tentang topik yang ditentukan. Wawancara merupakan percakapan untuk mencapai tujuan tertentu dan antara peneliti dan responden berhadapan langsung untuk memperoleh informasi yang berkaitan dengan masalah penelitian (Moleong, 2017).

Wawancara yang peneliti gunakan dalam penelitian ini yaitu wawancara dengan model semi terstruktur. Dimana peneliti sudah memiliki daftar pertanyaan yang akan disajikan dan dapat dikembangkan seiring dengan berjalannya wawancara. Berikut adalah pedoman wawancara yang akan digunakan oleh peneliti :

1. Identitas Subjek
 - a. Nama subjek
 - b. Umur Subjek
 - c. Jenis Kelamin
 - d. Lama bermain *roleplayer*
2. Faktor Internal Dampak Psikologis pada *Korean roleplayer*
 - a. Dari siapa subjek mengenal *roleplayer* dan bagaimana bisa subjek memasuki dunia *roleplayer*?
 - b. Apa pandangan subjek terhadap dirinya sendiri?

- c. Adakah emosi yang muncul dalam bermain *roleplayer*? Jika ada, emosi seperti apa yang subjek peroleh?
 - d. Adakah motivasi yang muncul dalam bermain *roleplayer*? Jika ada motivasi apa yang subjek peroleh.
3. Faktor Eksternal Dampak Psikologis pada *Korean roleplayer*
- a. Adakah dukungan yang subjek peroleh dari luar ataupun dari diri subjek sendiri?
 - b. Bagaimana lingkungan pertemanan anda di dunia *roleplayer*?
 - c. Adakah pengalaman yang mengesankan dan kurang mengesankan ketika menjadi *roleplayer*?
4. Dampak Psikologis
- a. Perasaan apa saja yang muncul saat subjek bermain *roleplayer*?
 - b. Bagaimana subjek mengatasi perasaan tersebut?
 - c. Adakah dampak psikologis yang subjek rasakan selama bermain *roleplayer*?

3.7. Teknik Analisis Data

Bogdan & Biklen (dalam Metodologi Penelitian Kualitatif, 2017) mengungkapkan bahwa analisis data kualitatif adalah suatu cara yang dilakukan dengan cara mengorganisasikan data, memilah data menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, serta memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (dalam Metodologi Penelitian Kualitatif, 2017).

Penelitian kualitatif mencari data yang benar-benar valid sesuai dengan permasalahan yang diteliti. Analisis data kualitatif dilakukan sejak sebelum peneliti memasuki lapangan, selama di lapangan, dan setelah selesai di lapangan. Pada saat wawancara bersama subjek, peneliti sudah harus melakukan analisis terhadap jawaban subjek. Jika jawaban yang diterima oleh peneliti belum terasa memuaskan, maka peneliti harus memberikan pertanyaan lagi hingga peneliti merasa puas terhadap jawaban yang diterima. Miles dan Huberman (1984) yang dikutip Sugiyono dalam Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D

mengungkapkan bahwa dalam analisis data kualitatif perlu dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus hingga tuntas.

Secara singkatnya, menurut Miles dan Huberman (1984) terdapat tiga tahap analisis data yaitu

1. *Data Reduction*

Reduksi data berarti merangkum, memilah hal-hal yang pokok, dan memfokuskan pada hal yang penting, serta mencari tema dan polanya. Setelah melakukan reduksi data, data yang diperoleh akan memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya.

Reduksi data merupakan proses berfikir sensitif yang memerlukan kecerdasan dan keluasan, serta kedalaman wawasan yang tinggi.

2. *Data Display*

Setelah melakukan reduksi data, langkah selanjutnya yaitu menyajikan data. Di dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat dilakukan dengan membentuk bagan, uraian singkat, hubungan antar komponen, dan sebagainya. Menurut Miles dan Huberman (1984), bentuk penyajian data yang sering ditemukan dan paling sering digunakan dalam penelitian kualitatif yaitu bentuk teks yang bersifat naratif.

Dengan melakukan penyajian data, peneliti dimudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kegiatan selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami.

3. *Conclusion Drawing/Verification*

Langkah selanjutnya dalam tahap analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi data.

Kesimpulan dalam penelitian kualitatif harus didukung dengan bukti yang valid agar didapatkan kesimpulan yang bersifat kredibel. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif bisa menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal atau mungkin tidak bisa menjawab karena masalah dan rumusan masalah bersifat sementara sehingga dapat berkembang lagi. Kesimpulan dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis, dan teori.

3.8. Uji Keabsahan Data

Dalam menetapkan keabsahan data (*trustworthiness*) diperlukan teknik pemeriksaan dengan beberapa kriteria tertentu. Kriteria tersebut yaitu kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi data yang menjadi bagian dalam derajat kepercayaan.

Triangulasi data merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain, seperti sumber yang lain (Moleong, 2017). Dengan teknik ini, peneliti dapat memeriksa kembali temuannya dengan cara membandingkannya dengan teori, metode, dan sumber lainnya.