

BAB III

METODE PENELITIAN

III. 1 Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif yang didasarkan pada (Sugiyono, 2020, h. 18). Penelitian ini melakukan penelitian pada kondisi objek yang alamiah (eksperimen), dengan peneliti berfungsi sebagai instrumen utama dan teknik pengumpulan data digunakan secara triangulasi (gabungan). Penelitian kualitatif menggunakan jenis deskriptif karena menekankan makna lebih daripada generalisasi, dan analisis data adalah proses induktif.

III. 2 Metode

Karena topik penelitian yang akan diteliti sangat terkait dengan komunitas virtual, di mana semua aktivitas interaksi dan komunikasi dilakukan melalui teknologi komunikasi, peneliti menggunakan metode netnografi. (Eriyanto, 2021, h. 2) Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode netnografi melihat subjek penelitian yang merupakan pengguna internet dan menjadi anggota komunitas virtual di berbagai ruang media sosial. Netnografi merupakan salah satu bentuk penelitian kualitatif untuk memahami pengalaman budaya yang mencakup dan tercermin pada jejak digital, praktik, dan sistem jejak *online* berupa teks, grafik, fotografi, *audiovisual*, iklan komersial, musik, dan lainnya. Jadi, penelitian netnografi ini berfokus pada mempelajari bagaimana pengalaman sosial *online* meliputi semua kegiatan di media sosial, bukan hanya komunitas virtual.

Berikut merupakan langkah-langkah yang digunakan untuk penelitian, berdasarkan penelitian netnografi dalam buku *Netnography: Redefined* yang dikutip dari Kozinets (2015) dalam (Eriyanto, 2021, h. 46-48) bukunya, Metode Netnografi : Pendekatan Kualitatif dalam Memahami Budaya:

1. Intropeksi: ini adalah tahapan awal pada penelitian netnografi. Pada tahap ini, peneliti merefleksikan apa masalah yang ingin di teliti dan merumuskan tujuan penelitian. Yaitu, proses interaktivitas yang membentuk *sense of virtual community* pada anggota komunitas virtual di *discord channel INDOPRIDE Roleplay*.
2. Investigasi: pada tahapan ini peneliti merumuskan pertanyaan terkait dengan netnografi. Situs, topik orang, atau institusi apa yang ingin di teliti. Dengan bagaimana interaktivitas yang terbentuk untuk menimbulkan *sense of virtual community* pada komunitas virtual *roleplay*?
3. Informasional: peneliti pada tahap ini mencari studi terdahulu terkait dengan topik penelitian, yaitu metode netnografi dan *sense of virtual community*. Peneliti juga merumuskan pertimbangan etika, apakah ada masalah etika dalam seluruh proses penelitian diselesaikan.
4. Wawancara: peneliti menentukan akun media sosial yakni Discord *INDOPRIDE Roleplay*. Selain itu, peneliti menggunakan *software* Nvivo untuk menemukan *keyword* yang relevan dengan tujuan penelitian, lalu menggabungkannya dengan wawancara.

5. Inspeksi: peneliti memutuskan situs, topik, akun media sosial dan sebagainya yang akan difokuskan untuk diteliti. Fokusnya penelitian ini terletak pada anggota Discord *INDOPRIDE Roleplay*.
6. Interaksi: setelah memutuskan situs atau media sosial untuk didalami, peneliti kemudian melakukan interaksi *online* dengan objek atau orang yang akan diteliti.
7. Imersi: ini adalah tahap di mana peneliti mencelupkan atau menceburkan dirinya pada objek yang diteliti. Peneliti mencatat dan melakukan refleksi atas data yang didapat.
8. Indeksasi: dari data yang dikumpulkan oleh peneliti, peneliti akan mendapatkan data dalam jumlah besar. Peneliti perlu mengelompokkan data melalui proses koding sehingga akan didapat tema dan topik penting. Peneliti kemudian melakukan sortir data.
9. Interpretasi: ini adalah tahap ketika peneliti melakukan proses interpretasi atas data. Data dikelompokkan ke dalam topik utama dan kemudian dilakukan penafsiran mengapa topik itu yang menonjol.
10. Iterasi: ini adalah tahapan ketika peneliti berusaha menguji kesimpulan awal yang didapat ditahap berikutnya.
11. Instansiasi: ini adalah tahapan ketika peneliti menuliskan temuan dan interpretasi penelitian ke dalam tulisan.
12. Integrasi: ini adalah tahapan terakhir dalam penelitian netnografi, dimana peneliti mengintegrasikan semua tahapan penelitian dan mengaitkan tahapan satu dengan tahapan lain.

III. 3 Objek & Subjek Penelitian

Dalam penelitian ini, subjek yang menjadi fokus dalam penelitian adalah anggota *roleplay* Discord *INDOPRIDE Roleplay*. Adapun objek dalam penelitian ini berfokus pada interaktivitas yang membentuk *sense of virtual community*. Peneliti mencari dan memilah informan sebagai data penelitian yang sesuai dengan kriteria sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi diri sebagai pengguna *game* GTA V *Roleplay* pada *server* *INDOPRIDE*.
2. Mengidentifikasi diri sebagai anggota komunitas virtual *roleplay* Discord *INDOPRIDE Roleplay*.
3. Aktif mengikuti aneka interaksi di IC (*In Character*) maupun OCC (*Out of Character*).

Tabel III. 1 Profil Informan

No.	Nama	Keterangan Role
1	BANGSATRIO	<i>Super Admin</i>
2	Justin Montefalco	Warga (Montir& <i>Gang</i> motor)
3	Khoirul Kage Bonjer	Warga (Ketua <i>Gang</i>)
4	Karman Gerson	Warga (Nelayan)

Sumber: Olahan Peneliti

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa admin komunitas virtual *roleplay* *Discord* *INDOPRIDE Roleplay* menjadi aktor utama untuk mengkomunikasikan dan mengatur interaktivitas anggota-anggota dalam platform tersebut. Selain itu, admin tersebut juga menjadi *mentoring* anggota yang ingin belajar *roleplay* dan membangun komunitas virtual.

III. 4 Unit Analisis

(Eriyanto, 2021, h. 114) Menjelaskan peneliti memerlukan tiga jenis data untuk memahami budaya pengguna media sosial, yakni:

1. Arsip (*Extant*): Data ini merupakan data yang sudah ada (*eksisting*) tanpa kehadiran peneliti. Data arsip ini bentuknya sangat banyak, seperti posting media sosial, komentar di forum *online*. Data ini tidak memerlukan keterlibatan atau intervensi peneliti karena telah hadir sebelum peneliti melakukan penelitian. Peneliti tinggal memanfaatkan data tersebut sesuai dengan tujuan penelitian.
2. Kolaborasi (*Elicited*): Data ini merupakan kolaborasi antara peneliti dengan anggota komunitas virtual *roleplay INDOPRIDE Roleplay*. Data bisa dihadirkan melalui wawancara dengan informan.
3. Diproduksi: Data yang ditemukan dan dikelola oleh peneliti selama penelitian, mulai dari awal keterlibatan mereka dalam komunitas virtual hingga menemukan informan yang sesuai dengan topik penelitian.

Peneliti menggunakan teknik pengambilan sampel dengan teknik *Nonprobability sampling*. Teknik pengambilan sampel yang tidak memberi peluang/ kesempatan sama bagi setiap unsur atau anggota populasi untuk dipilih menjadi sampel. Dalam penelitian kualitatif teknik sampling yang sering digunakan adalah *purposive sampling*. Merupakan teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. (Sugiyono, 2020, h. 288-289)

III. 5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara peneliti melibatkan diri dalam komunitas Discord *INDOPRIDE Roleplay* untuk memperoleh data-data yang diperlukan dalam penelitian netnografi. Berikut adalah tahapan yang akan dilakukan peneliti untuk mengumpulkan ketiga data tersebut menurut Kozinets (2020) dalam (Eriyanto, 2021, h. 95-108) :

1. Menyederhanakan: tahapan awal dalam investigasi adalah membuat operasi data untuk menyederhanakan peristiwa yang kompleks. Operasi data ini misalnya dibuat dalam bentuk kata kunci (*keyword*), tagar, dan sebagainya.
2. Mencari: setelah mengidentifikasi operasi data yang sesuai, peneliti kemudian menggunakan operasi data ini (dalam bentuk kata kunci atau tagar) untuk melakukan pencarian data.
3. Memilah: hasil dari proses mencari adalah percakapan, (teks, video, gambar, dan sebagainya) yang sesuai dengan operasi data (kata kunci atau tagar) yang dipergunakan.
4. Seleksi: hasil akhir dari tahapan pemilahan adalah peneliti mendapatkan data yang telah bersih. Peneliti mengeluarkan data yang tidak sesuai dengan tujuan penelitian.
5. Menyimpan: hasil dari tahapan seleksi adalah peneliti telah mendapatkan data yang akan dianalisis lebih lanjut. Data itu kemudian disimpan di dalam komputer untuk tahapan berikutnya.

III. 6 Teknik Analisis Data

Peneliti menggunakan metode analisis data saat ini dalam metode netnografi, seperti yang dinyatakan oleh (Kozinets, 2010, h.119) analisis netnografi dapat dilakukan menggunakan *coding*. Data yang dikodekan adalah pesan yang dikirim oleh masing-masing anggota komunitas virtual Roleplay Indopride dalam fitur chat yang disediakan oleh platform Discord. Kajian teori *Sense of Virtual Community* (SoVC) kemudian akan dikaitkan dengan data yang diperoleh.

Transkrip hasil wawancara informan juga dikodekan oleh peneliti untuk melengkapi data di atas. Karena banyaknya data yang akan dikodekan, peneliti juga menggunakan software CAQDAS (*Computer Assisted Qualitative Data Analysis Software*) yang dikenal sebagai NVivo 14 untuk menganalisis hasil wawancara dengan informan terpilih.

III. 7 Wawancara

(Boellstorff dkk., 2012) Berpendapat metode wawancara berperan pada proses penelitian, antara lain, 1) memahami praktik nilai yang membantu partisipasi komunitas, 2) memahami dinamika praktik nilai dan hubungan kuasa dari berbagai perspektif, 3) memahami perspektif dan keyakinan para peserta melalui wawancara pribadi