

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian yang dipakai oleh peneliti. Metode penelitian merupakan bagian penting dalam penelitian yang mencakup berbagai aspek seperti sejumlah langkah yang perlu dijalankan untuk melakukan penelitian agar peneliti dapat memecahkan permasalahan sesuai dengan tujuan yang telah dirumuskan. Adapun metode penelitian yang dipakai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif disebut sebagai penelitian naturalistik karena berfokus pada pemahaman makna dibalik perilaku manusia, interaksi sosial, dan alur kehidupan manusia secara natural atau tidak dimanipulasi oleh peneliti (Sugiyono, 2019). Penulis menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini karena penelitian dilakukan bertujuan untuk memahami berbagai faktor, bentuk, dampak, dan solusi dari masalah sosial yang terbentuk dari interaksi sosial.

Berdasarkan pertanyaan penelitian, peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menjelaskan dan memahami pengalaman mengenai perilaku seksisme yang diterima oleh pemain perempuan pada game online GTA V roleplay. Menurut Koentjaraningrat (dalam Alamsyah, 2023) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif dengan metode deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan keadaan yang terjadi tentang individu maupun kelompok secara rinci.

Sehingga metode penelitian deskriptif kualitatif menekankan pada makna dan data yang bersifat apa adanya. Berdasarkan pemaparan sebelumnya terkait penelitian metode deskriptif kualitatif menjadi alasan peneliti mengambil metode tersebut karena penelitian ini dilakukan guna memperoleh gambaran secara aktual dan faktual tentang perilaku seksisme sebagai patologi

sosial. Selain itu data yang diperoleh berupa data deskriptif berisikan kata – kata tertulis maupun lisan dari objek dan subjek yang diamati.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1 Partisipan

Objek dari penelitian ini adalah semua bentuk perilaku seksisme yang terjadi saat bermain game online GTA V roleplay terhadap pemain perempuan. Subjek dari penelitian ini adalah semua pemain perempuan yang bermain game online GTA V roleplay. Sedangkan partisipan dalam penelitian ini dipilih melalui teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* digunakan untuk menentukan informan yang sesuai dengan kriteria yang dibuat oleh peneliti agar relevan terhadap tujuan penelitian. Menurut Kuswarno (2009), informan harus memenuhi 5 syarat berikut:

1. Informan yang dipilih mengalami secara langsung situasi yang dijelaskan dalam penelitian. Maka, informan harus berjenis kelamin perempuan, aktif bermain game online GTA V roleplay
2. Mampu menggambarkan atau menjelaskan kembali kejadian yang dialami, sehingga informan harus merupakan orang yang mengalami secara langsung peristiwa yang dijelaskan dalam penelitian dan bersedia membagikan pengalamannya.
3. Bersedia terlibat dalam penelitian untuk untuk jangka waktu yang ditentukan.
4. Bersedia untuk diwawancara dan didokumentasikan selama penelitian, agar tidak ada tuntutan jika hasil penelitian dipublikasikan.
5. Menyetujui publikasi hasil penelitian sehingga data yang akan disajikan harus disetujui oleh informan.

Terdapat beberapa informan yang terlibat di dalam penelitian ini, dikarenakan diperlukan data pendukung yang didapatkan melalui informan sekunder. Adapun informan yang akan terlibat di dalam pengumpulan data yaitu:

1. Pemain perempuan yang pernah mengalami perilaku seksisme ketika bermain game online GTA V roleplay. Pemain perempuan berperan sebagai

informan utama dalam penelitian ini. Dimana informan ini sebagai pihak yang dapat menjelaskan bentuk dan dampak dari perilaku seksisme yang mereka terima serta solusi dari fenomena tersebut dilihat dari sudut pandang korban.

2. Pelaku yang pernah melakukan perilaku seksisme kepada pemain perempuan ketika bermain game online GTA V roleplay. Pelaku berperan sebagai informan pendukung dalam penelitian ini. Dimana informan ini sebagai pihak yang dapat menjelaskan faktor yang mendorong informan melakukan perilaku seksisme kepada pemain perempuan.
3. Admin *server* GTA V roleplay di *region* Indonesia. Admin berperan sebagai informan pendukung dalam penelitian ini. Dimana informan ini sebagai pihak yang dapat menjelaskan segala peraturan tertulis maupun tidak tertulis dalam memainkan game online GTA V roleplay serta pihak yang dapat menentukan serta menetapkan solusi dari fenomena tersebut dilihat dari sudut pandang pemangku kebijakan tertinggi yang mengatur semua pemain.

3.2.2 Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di *platform* Discord serta di dalam game online GTA V roleplay, dan mengambil beberapa informan berjenis kelamin perempuan. Pencarian informan dilakukan di *server* kotabaru roleplay, kotakita roleplay, indopride, bhinneka roleplay, satunusa roleplay, alterlife roleplay, dan hopefully roleplay yang merupakan komunitas pemain game online GTA V roleplay khusus *region* Indonesia di kanal pesan. Lalu informan yang bersedia akan dihubungi lewat private chat.

Karena kesulitan dalam mencari informan, peneliti menggunakan media lain yaitu instagram. Peneliti membagikan instagram *story* di akun khusus game atau akun IC yang saat ini banyak digunakan oleh pemain GTA V roleplay. Informan yang bersedia akan dihubungi melalui *direct message*. Mengingat kebanyakan pemain GTA V roleplay tidak menggunakan nama asli atau memberi identitas pada akunnya, maka beberapa informan meminta namanya

disamarkan dengan menggunakan nama IC akan tetapi untuk identitas umur dan pendidikan terakhir tetap menggunakan identitas OOC pemain game tersebut.

3.3 Sumber Data

Sumber data merupakan tempat dimana peneliti mendapatkan data. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan langsung sumber data dan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Terdapat dua macam sumber data, di antaranya adalah:

3.3.1 Data Primer

Data yang digunakan paling utama dalam penelitian permasalahan yang dikumpulkan langsung melalui objek yang akan peneliti tentukan. Data primer didapatkan melalui wawancara yang digunakan untuk mencari informasi mengenai Analisis Perilaku Seksisme Terhadap Pemain Perempuan Pada Game Online GTA V Roleplay.

3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder merupakan data pelengkap yang memudahkan penulis dalam mendapatkan informasi lebih lanjut mengenai permasalahan yang akan diteliti. Data sekunder bisa didapatkan melalui dokumentasi yang meliputi foto atau gambar selain daripada informan.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Observasi

Menurut Creswell (dalam Salsabila, 2023) memaparkan bahwa observasi adalah kegiatan yang menempatkan peneliti sebagai *observer* yang bertujuan mengamati perilaku serta aktivitas individu di lokasi penelitian dan hal tersebut dilakukan melalui panca indera. Observasi diklasifikasikan menjadi tiga jenis (Sugiyono, 2019), yaitu:

1. Observasi partisipasi (*participant observation*), dalam observasi ini peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

2. Observasi terus terang atau tersamar (*overt observation and covert observation*), dalam hal ini peneliti dapat melakukan pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data, bahwa ia sedang melakukan penelitian. Tetapi dalam suatu saat peneliti juga tidak terus terang atau tersamar dalam observasi, hal ini untuk menghindari kalau suatu data yang dicari merupakan data yang masih dirahasiakan.
3. Observasi tak berstruktur (*unstructured observation*), observasi yang tidak dipersiapkan secara sistematis tentang apa yang akan diobservasi. Hal ini dilakukan karena peneliti tidak tahu secara pasti apa yang akan diamati.

Berdasarkan jenis-jenis observasi tersebut, maka dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis observasi yang dilakukan secara langsung dengan cara peneliti turun ke lapangan untuk mengamati dan melihat perilaku seksisme terhadap pemain perempuan di game online GTA V roleplay. Kemudian peneliti mengamati secara langsung bagaimana proses kegiatan tersebut, peneliti disini hanya mengamati, melihat, mendengarkan dan menanyakan segala informasi untuk memperoleh data-data yang mendukung terkait permasalahan yang diteliti oleh peneliti. Peneliti menggunakan alat bantu berupa pedoman observasi.

3.4.2 Wawancara

Data yang dikumpulkan dilakukan dengan cara wawancara. Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan melalui cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara penanya dengan narasumber dengan menggunakan panduan wawancara, dengan bertujuan untuk memperoleh data secara jelas dan konkret. Peneliti menggunakan jenis wawancara semistruktur, yaitu disesuaikan dengan tujuannya untuk menemukan permasalahan yang lebih terbuka dari pertanyaan yang sudah disiapkan.

3.4.3 Dokumentasi

Studi dokumentasi merupakan teknik penghimpunan data yang dilakukan dengan cara mengumpulkan serta menganalisis dokumen yang berbentuk gambar, elektronik, maupun tulisan. Dalam penelitian ini peneliti

melakukan pengumpulan data dengan mengamati laporan pada *channel* discord suatu *server* GTA V roleplay serta tayangan ulang live streaming pada *platform* youtube ketika pemain perempuan memainkan game online GTA V roleplay.

3.5 Instrumen Penelitian

3.5.1 Peneliti Sendiri

Peneliti sebagai salah satu instrumen yang penting dalam penelitian kualitatif karena dalam proses penelitian peneliti bisa langsung melihat, merasakan dan mengalami situasi dan kondisi yang terjadi pada subjek yang diteliti. Selain itu peneliti bisa menyimpulkan data yang telah sesuai dan juga bisa menentukan selesainya penelitian.

3.5.2 Instrumen Wawancara

Lembar wawancara menjadi salah satu instrumen dalam penelitian kualitatif yang di dalamnya memuat beberapa pertanyaan yang telah disusun dan disesuaikan alurnya dengan fokus masalah penelitian. Dengan wawancara, peneliti ingin mengetahui dan mendapatkan informasi lebih mendalam dari responden atau partisipan mengenai permasalahan yang diteliti.

Tabel 3. 1 Instrumen Wawancara Berdasarkan Rumusan Masalah

Rumusan Masalah			
1. Apa saja faktor yang mendorong terjadinya fenomena perilaku seksisme yang diterima oleh pemain perempuan selama bermain game online grand theft auto v roleplay?			
Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	Total
-Latar Belakang -Sebab -Individu -Kultural -Pendidikan	1. Observasi 2. Wawancara' 3. Dokumentasi	Pelaku	3

-Interaksi Sosial -Tingkah Laku			
Rumusan Masalah			
2. Bagaimana perilaku seksisme yang diterima oleh pemain perempuan selama bermain game online grand theft auto v roleplay hingga berkembang menjadi fenomena patologi sosial?			
Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	Total
-Individu -Kultural -Pendidikan -Interaksi Sosial -Tingkah Laku	1. Observasi 2. Wawancara 3. Dokumentasi	Korban Pemain Perempuan	8
Rumusan Masalah			
3. Bagaimana dampak dari fenomena perilaku seksisme yang diterima oleh pemain perempuan selama bermain game online grand theft auto v roleplay terhadap komunitas GTA V roleplay?			
Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	Total
-Reaksi -Perasaan -Tanggapan -Dampak	1. Observasi 2. Wawancara 3. Dokumentasi	Korban Pemain Perempuan Pelaku	5 3
Rumusan Masalah			
4. Bagaimana solusi dari fenomena perilaku seksisme yang diterima oleh pemain perempuan selama bermain game online grand theft auto v roleplay?			
Indikator	Teknik Pengumpulan Data	Sumber Data	Total

-Tanggapan	1. Observasi	-Korban Pemain	5
	2. Wawancara	Perempuan	
	3. Dokumentasi	-Admin	1

Sumber: Data Olahan Peneliti (2024)

3.5.3 Instrumen Observasi

Lembar observasi digunakan untuk pengecekan data atau triangulasi berdasarkan data, hal tersebut dilakukan agar data yang didapatkan peneliti bersifat akurat dan valid. Selain itu juga lembar observasi digunakan untuk mencatat beberapa hal penting yang dapat membantu peneliti dalam mengingat permasalahan dan peristiwa – peristiwa yang terjadi saat peneliti melakukan pengamatan langsung di lapangan.

Tabel 3. 2 Instrumen Observasi

Tempat :

Tanggal :

Waktu :

BENTUK SEKSISME			
I. ADMIN			
Indikator	Sering	Jarang	Tidak Pernah
Pengabaian			
Berkata kasar			
Merendahkan di depan umum			
Gestur yang kurang menyenangkan			
Perkataan seksis			
II. SESAMA PEMAIN PEREMPUAN			
Indikator	Sering	Jarang	Tidak Pernah
Pengabaian			

Berkata kasar			
Merendahkan di depan umum			
Gestur yang kurang menyenangkan			
Perkataan seksis			
III. PEMAIN LAKI – LAKI TERHADAP PEREMPUAN			
Indikator	Sering	Jarang	Tidak Pernah
Pengabaian			
Berkata kasar			
Merendahkan di depan umum			
Gestur yang kurang menyenangkan			
Perkataan seksis			

Sumber: Data Olahan Peneliti (2024)

3.6 Teknik Analisis Data

3.6.1 Reduksi Data

Reduksi data merupakan aktivitas untuk menggambarkan kembali data yang relevan, memilih elemen yang esensial, dan memfokuskan pada aspek yang penting sesuai dengan isu yang diangkat. Tujuannya adalah mencari tema dan pola, serta menyederhanakan informasi yang diperoleh dari data yang kasar. Peneliti diharapkan melakukan reduksi data untuk menyaring informasi yang akurat, dan data tersebut perlu dianalisis sebelum digunakan. Proses reduksi data dilakukan dengan memilah data dari transkrip wawancara, memilih data sesuai dengan rumusan penelitian, dan meneliti lebih lanjut berdasarkan pertanyaan penelitian.

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan reduksi data sesuai dengan permasalahan yang diteliti, yaitu Analisis Patologi Sosial Pada Fenomena Perilaku Seksisme Terhadap Pemain Perempuan Dalam Game Online GTA V

Roleplay. Dengan melakukan reduksi data, pembahasan penelitian ini dapat berfokus, terarah, dan logis sesuai dengan masalah yang diteliti, tanpa ada informasi yang keluar dari cakupan pembahasan yang telah ditetapkan.

3.6.2 Penyajian Data

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan berbagai bentuk penyajian data, seperti teks, gambar, dan tabel. Pendekatan ini memungkinkan peneliti untuk memiliki pemahaman yang lebih baik tentang lingkup penelitian dan membantu dalam proses penarikan kesimpulan. Melalui penyajian data ini, peneliti dapat menggambarkan secara rinci temuan – temuan yang ditemukan dalam penelitian, memperjelas konteks, dan memvisualisasikan informasi yang relevan.

Hal ini juga memberikan kejelasan dan transparansi dalam cara data disajikan kepada pembaca atau peneliti lainnya yang ingin memahami atau menggunakan hasil penelitian ini. Dengan menggunakan berbagai bentuk penyajian data, peneliti dapat memperkaya pemahaman mereka tentang fenomena yang diteliti, serta memfasilitasi komunikasi yang lebih baik dan interpretasi yang lebih tepat mengenai temuan penelitian.

3.6.3 Verifikasi Data

Peneliti melakukan verifikasi data dengan tujuan untuk memastikan keakuratan dan keabsahan temuan yang diperoleh. Hal ini dilakukan melalui proses pengujian terhadap data yang telah dikumpulkan dengan mengaitkannya dengan sumber-sumber yang relevan, membandingkan hasil dengan temuan penelitian sebelumnya, atau melalui proses triangulasi dengan melibatkan metode dan sumber data yang berbeda.

Dengan adanya verifikasi data ini, peneliti dapat memperoleh keyakinan yang lebih tinggi terhadap kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian. Hal ini penting dalam memastikan keandalan dan keabsahan penelitian serta memberikan pemahaman yang lebih akurat tentang fenomena yang diteliti. Verifikasi data merupakan proses yang kritis dan penting dalam penelitian

kualitatif, karena melalui tahap ini peneliti dapat memastikan bahwa hasil penelitian didasarkan pada bukti yang kuat dan valid.

3.7 Uji Keabsahan Data

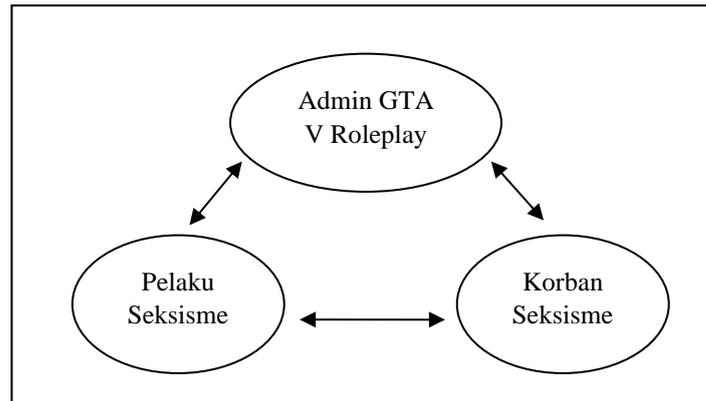
Dalam proses memperoleh hasil pada penelitian kualitatif yang dapat dipertanggungjawabkan dan tepat sesuai konteks sesungguhnya maka peneliti perlu melakukan uji keabsahan data. Keakuratan, keabsahan, dan kebenaran data yang dikumpulkan serta dianalisis sejak awal ditentukan oleh kebenaran serta ketepatan hasil masalah dan fokus penelitian (Yusuf, 2017, hal. 397).

Pengujian kredibilitas penelitian yang dilakukan, peneliti melakukan triangulasi data dan *member check*.

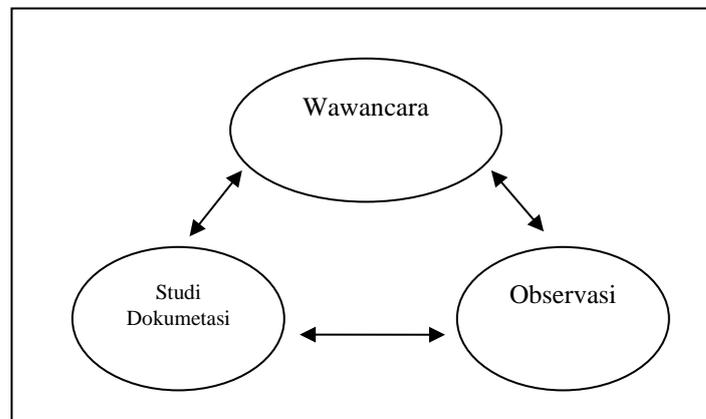
1. Melakukan Triangulasi

Teknik pengecekan data untuk mendapatkan temuan dan interpretasi data yang akurat dan kredibel merupakan pengertian dari triangulasi data. Dalam penelitian mengenai analisis patologi sosial pada fenomena perilaku seksisme terhadap pemain perempuan dalam game online “Grand Theft Auto V” roleplay. Peneliti melakukan triangulasi sumber data dan triangulasi teknik pengumpulan data. Kedua jenis triangulasi data ini dilakukan agar data yang diinginkan tervalidasi.

Peneliti membandingkan data temuan yang diperoleh dari admin GTA V Roleplay, pelaku seksisme, dan korban perilaku seksisme. Sedangkan untuk triangulasi teknik pengumpulan data yaitu membandingkan ketiga teknik pengumpulan data yang dilihat dari hasil temuan data yang sama, valid, dan kredibel. Peneliti menggunakan kedua teknik triangulasi seperti yang digambarkan sebagai berikut:

Bagan 3. 1 Triangulasi Subjek Penelitian

Sumber: Data Olahan Peneliti (2024)

Bagan 3. 2 Triangulasi Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Sumber: Data Olahan Peneliti (2024)

2. Melakukan *Member Check*

Membawa kembali laporan akhir, deskripsi, serta tema spesifik kepada partisipan untuk ditinjau apakah partisipan merasa bahwa beberapa aspek tersebut sudah akurat dinamakan *member check* (Creswell, 2013). Oleh karena itu, peneliti menggunakan cara *member check* kepada subjek penelitian pada akhir kegiatan penelitian berdasarkan fokus penelitian yaitu tentang perilaku seksisme terhadap pemain perempuan game online Grand Theft Auto V roleplay. *Member check* dilakukan agar informasi yang diperoleh oleh peneliti sesuai dengan apa yang dimaksud oleh informan.

3.8 Isu Etik

Penelitian Ini dilaksanakan bertujuan untuk mengetahui serta mendeskripsikan dengan apa adanya berdasarkan hasil pengamatan dan fakta terjadi di lokasi penelitian. Hal tersebut berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan peneliti sesuai dengan prosedur tanpa menduga – duga. Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui serta mendeskripsikan analisis patologi sosial pada fenomena perilaku seksisme terhadap pemain perempuan dalam game online “Grand Theft Auto” V. Penelitian ini dilaksanakan tanpa adanya keinginan untuk menyudutkan atau memperburuk suatu kondisi yang dapat berdampak negatif atau merugikan bagi *server* GTA V roleplay manapun atau pihak manapun yang menjadi subjek penelitian. Penelitian ini dilaksanakan hanya untuk memenuhi kebutuhan akademik serta usaha dalam membantu pencarian solusi atas permasalahan yang sering terjadi di kalangan pemain game online GTA V roleplay.