

BAB 3

Metode Penelitian

3.1 Obyek & Subyek Penelitian

3.1.1 Obyek Penelitian

Obyek juga dalam penelitian kualitatif biasa disebut sebagai situasi sosial. Menurut Mukhtar(2013) suatu tempat ataupun lokasi yang sudah ditetapkan untuk melakukan suatu kegiatan penelitian, dikarenakan penelitiannya berupa riset sosial, budaya, ataupun lingkungan manusia maka kita namakan sebagai situasi sosial(*Social Setting*). Dalam situasi sosial secara langsung seorang peneliti diarahkan seperti layaknya dia berada di dalam sebuah rumah, maksudnya agar peneliti dapat fokus pada situasi yang ditelitinya. (Mukhtar, 2013;88).

Obyek penelitian adalah suatu bagian yang paling diperhatikan dalam pembuatan suatu karya tulis ilmiah, dan menjadi dasar atau landasan penulisan dalam pembuatan suatu karya tulis ilmiah. Obyek dari penelitian ini adalah segala aspek dan informasi yang terdapat pada permainan Warung Chain. Spesifiknya menggambarkan mengenai komponen yang terdapat pada permainan, gamifikasi dari permainan, dan perasaan yang dirasakan oleh pemain dari permainan ini. Penulis memilih permainan ini sebagai topik penulis dikarenakan penulis ingin lebih mengetahui lagi mengenai permainan ini secara lebih dalam.

3.1.2 Subyek Penelitian

Menurut Mukhtar(2013), subyek penelitian adalah seseorang yang berada di dalam ruang lingkup situasi sosialnya dan ditetapkan sebagai pemberi informasi(*informan*) dalam suatu penelitian. Diberi nama demikian, dikarenakan dalam penelitian kualitatif deskriptif penelitiannya secara terpusat dari sudut pihak yang diteliti(*emik*), baik yang sudah ditetapkan ataupun masih dalam proses untuk dimintai informasi secara bergantian dan acak sehingga datanya menjadi luas dan besar(*snowball data*), sampai tuntas, artinya sudah tidak ada lagi proses pengumpulan data untuk menjadi pendukung dan jawaban dari kebutuhan penelitian.(Mukhtar, 2013;89).

Dari yang telah saya pelajari dan kehatui, subyek penelitian adalah seorang atau sekelompok orang yang menjadi sampel dan narasumber mengenai obyek penelitian yang penulis teliti. Subyek dari penelitian ini terbagi menjadi beberapa golongan diantaranya golongan anak – anak, golongan remaja, dan golongan orang dewasa.

3.1.3 Metode Penelitian :

Metode penelitian kualitatif sendiri memiliki beberapa pengertian menurut para ahli. Berikut adalah beberapa pendapat atau pengertian dari metode penelitian kualitatif menurut para ahli :

- Menurut Bogdan & Taylor(1975:5), bahwa metode penelitian kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang memberikan hasil berupa data deskriptif berupa kata – kata secara tertulis maupun lisan dari manusia dan perilakunya yang peneliti amati. Penelitian ini megarah pada latar dan individu secara utuh(*holistik*), pendekatan ini tidak mengisolasi individu kedalam suatu hipotesis maupun variabel akan tetapi peneliti memandang sebagai suatu keutuhan.(Nugrahani,2022).
- Menurut Auerbach and Silverstein(2003), penelitian ini dilakukan dengan cara analisis, interpretasi teks, dan hasil interview yang bertujuan untuk menemukan makna dari sebuah femonena. (Sugiyono, 2022;3).

Pada penelitian dengan tema *analisis game warung chain* ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dengan tehnik pengumpulan data berupa observasi partisipatif aktif dan wawancara, dikarena metode tersebut adalah metode penelitian yang paling sesuai dengan tema penulis. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kualitatif dikarenakan metode penelitian kualitatif sendiri penulis rasa adalah metode yang paling sesuai dan tepat dengan tema yang penulis ajukan.

3.2 Populasi & Sampel Penelitian

3.2.1 Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh masyarakat yang memainkan dan menggunggah permainan warung chain ini. Hal tersebut sejalan dengan

pendapat yang diutarakan oleh *Sugiyono(2011:80)* adalah suatu wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek maupun subyek yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu yang peneliti tetapkan untuk dijadikan pembelajaran dan ditarik suatu kesimpulan.*(Sulistiyono, 2013)*.

Populasi dari permainan yang dibuat oleh *Touchten Pte. Ltd.* yang mendapat *kurang lebih 4,6 bintang* dan *memiliki 32 rating* serta telah mendapatkan beragam komentar dalam suatu permainan yang dibuat khusus untuk pengguna telepon pintar merk *apple* ini, permainan ini memiliki jumlah populasi berdasarkan orang yang telah mengunggah permainan Warung Chain ini yang berjumlah sekitar 3,508 pengunggah yang datanya penulis dapatkan dari hasil pencarian pada media sosial salah satunya dari internet.

3.2.2 Sampel

Menurut Sugiyono(2011, 81) adalah gambaran dari penjumlahan dan karakteristik yang dimiliki oleh suatu populasi, sampel merupakan bagian dari populasi yang ada yang pengambilannya harus menggunakan cara tertentu berdasarkan beberapa pertimbangan.*(Sulistiyono, 2013)*. Pernyataan tersebut sejalan dengan situasi dan kondisi di lapangan, yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah 25 - 30 orang yang memainkan permainan warung chain ini baik itu remaja, maupun orang dewasa yang dipilih dan ditunjuk oleh peneliti secara acak berdasarkan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan situasi dan kondisi.

3.3 Tehnik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tehnik pengumpulan data observasi partisipatif aktif dan wawancara dikarenakan tehnik tersebut adalah tehnik yang penulis anggap paling cocok untuk mendapatkan data dari partisipan.

3.4 Observasi Partisipasi Aktif

Observasi partisipasi Menurut *Stainback(1988)* adalah peneliti sendiri mengamati dan mendengarkan tentang apa yang narasumber kerjakan dan ucapkan serta peneliti ikut berpartisipasi dalam kegiatan yang narasumber lakukan. Sedangkan partisipasi aktif adalah peneliti sendiri yang mengikuti kegiatan yang narasumber lakukan, walaupun belum lengkap secara keseluruhan. (*Sugiyono, 2022 ; 108*).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tehnik observasi partisipasi aktif dikarenakan penulis sendiri ikut merasakan memainkan permainan “*Warung Chain*” ini.

3.4.1 Wawancara

Berikut adalah beberapa pengertian wawancara menurut para ahli, diantaranya :

Menurut *Esterberg(2002)*, Wawancara(*interview*) adalah pertemuan antara dua orang atau lebih dan terjadinya suatu pertukaran ide dan informasi yang diperlukan melalui sesi tanya jawab, sehingga dapat di simpulkan makna dari suatu topik pembicaraan tertentu.

Menurut *Stainback(1988)*, dengan adanya wawancara peneliti dapat mengetahui informasi secara mendalam mengenai partisipan dalam menginterpretasi situasi dan fenomena yang terjadi, dimana informasi tidak dapat ditemukan jika hanya menggunakan observasi saja.

Menurut *Esterberg(2002)*, menyatakan bahwa wawancara(*interview*) adalah hati dari penelitian sosial, hal tersebut dapat dilihat dari jurnal di dalam ilmu sosial dan akan ditemui semua penelitian sosial yang berlandaskan pada wawancara(*interview*), baik secara standar maupun mendalam. (*Sugiyono, 2022 ; 114*).

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis pengumpulan data berupa wawancara untuk mendapatkan dasar informasi dari pihak yang membuat permainan warung chain agar dapat memudahkan dalam pembuatan kuesioner.

3.5 Membuat Kuesioner

Cara penulis membuat kuesioner dalam penelitian ini adalah dengan terlebih dahulu mewawancarai pihak yang membuat permainan ini untuk dimintai beberapa keterangan berdasarkan data yang penulis miliki yang kemudian penulis jadikan acuan dalam pembuatan kuesioner untuk kemudian diberikan kepada sekitar 25 – 30 orang sebagai sampel yang kemudian diambil kesimpulannya untuk digunakan sebagaimana mestinya.

Berikut adalah langkah – langkah dalam membuat kuesioner penelitian, yaitu :

- a. Menentukan bentuk dari kuesionernya,
- b. Menyusun pertanyaan pada kuesioner secara kasar.
- c. Perkenalan nama dan identitas peneliti atau penulis,
- d. Menentukan kalimat pembuka dalam kuesioner,
- e. Membuat kolom identitas untuk partisipan,
- f. Menanyakan mengenai hobi dan kegiatan yang disukai oleh partisipan atau basa basi dengan partisipan,
- g. Mulai membuat pertanyaan mengenai topik atau obyek yang diteliti secara singkat,
- h. Membuat pertanyaan mengenai topik atau obyek yang diteliti secara mendetail,
- i. Meminta kritik dan saran dari partisipan mengenai topik atau obyek sebagai kesimpulan,
- j. Meminta kritik dan saran dari partisipan untuk penulis atau peneliti,
- k. Memilih data secara acak dari jawaban partisipan,
- l. Membuat kesimpulan dari jawaban partisipan setelah dipilih secara acak, dan
- m. Memasukan data pada skripsi penulis

3.6 Uji Pengembangan Instrumen

Instrumen penelitian yang penulis gunakan adalah instrumen penelitian partisipasi aktif yang penulis sebar ke kurang lebih 10 orang responden dengan pertanyaan sebagai berikut :

1. Tanggal waktu responden memainkan permainan ini,
2. Lama waktu untuk responden dalam memainkan permainan ini,
3. Jumlah level yang sanggup dimainkan oleh responden,
4. Pengalaman & perasaan responden saat memainkan permainan ini, dan
5. Keterangan dari responden mengenai gamifikasi & unsur gastronomi yang terdapat pada permainan ini, melingkupi objek atau entitas/misi yang dicapai oleh pemain pada setiap levelnya, karakter yang terdapat pada permainan ini, dan item/benda pada permainan ini seperti bahan & jenis makanan , serta peralatan makan yang terdapat pada permainan ini.

Hal tersebut berdasarkan pedoman observasi partisipan yang yang penulis buat kurang lebih 30 level secara menyeluruh dan mendalam meliputi tanggal/waktu memainkannya, jumlah level yang dimainkan, objek/entitas/misi, macam – macam karakter, item/benda yang terdapat pada permainan serta keterangan atau kritik & saran untuk permainan *warung chain* ini.

3.7 Tehnik Analisis Data

Hakikat analisis data menurut Mukhtar(2013), adalah suatu proses untuk mengolah, memisahkan, mengelompokan, memadukan sejumlah data yang telah dikumpulkan dari hasil di lapangan secara empiris dan dijadikan suatu kumpulan informasi yang ilmiah secara terstruktur dan sistematis yang siap untuk dijadikan laporan akhir penelitian. Apabila data yang diperoleh telah terkumpul dan tercatat dari hasil yang didapat di lapangan, maka peneliti baru dapat menganalisis data.

Menurut James P. Spradley(1980), dalam bukunya yang berjudul *Participant Observation* bahwa didalam penelitian kualitatif terdapat empat macam analisis data, yaitu : Analisis domain, taksonomis, komponensial, dan tema budaya atau sosial.

Menurut Miles dan Huberman(1990), yaitu model analisis data berlangsung(flow model analysis). Melalui pendekatan ini terdapat empat aktivitas yang dilakukan, yaitu : pengumpulan, reduksi, display, dan verifikasi data atau penarikan kesimpulan.(Mukhtar, 2013 ; 120 – 135)).