

## BAB III METODE PENELITIAN

### 3.1 Desain Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Penelitian ini bertujuan untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh *Komunitas Hong* dalam melestarikan permainan tradisional sebagai identitas masyarakat Sunda dalam pengembangan pariwisata budaya di *Pakarangan Ulin*, terkait dengan motivasi, perilaku, persepsi, maupun tindakannya yang tidak dapat diukur dengan statistik atau angka. Hal-hal tersebut dijabarkan dalam bentuk deskripsi atau kata-kata yang menggambarkan kondisi aktual yang terjadi di *Pakarangan Ulin*. Karena itu penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang sebagaimana didefinisikan oleh Moleong (2013, hlm. 6) bahwa:

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah.

Dipilihnya pendekatan kualitatif dalam penelitian ini juga dilatarbelakangi keinginan penulis untuk mendapatkan gambaran secara holistik dan empirik dari perspektif partisipan tentang pelestarian permainan tradisional sebagai identitas masyarakat Sunda dalam pengembangan pariwisata budaya, dengan melakukan pengamatan langsung dan interaksi yang bersifat intens dengan partisipan yaitu *Komunitas Hong*. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Denzin dan Lincoln (2009, hlm. 2) bahwa:

Penelitian kualitatif mencakup penggunaan subjek yang dikaji dan kumpulan berbagai data empiris-studi kasus, pengalaman pribadi, introspeksi, perjalanan hidup, wawancara, teks-teks hasil pengamatan, historis, interaksional, dan visual yang menggambarkan saat-saat dan makna keseharian dan problematis dalam kehidupan seseorang.

Berdasarkan pendekatan penelitian di atas, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi kasus. Menurut Emzir (2011, hlm. 20) mendefinisikan “penelitian studi kasus adalah suatu penelitian yang berusaha menemukan makna, menyelidiki proses, dan memperoleh pengertian dan

pemahaman yang mendalam dari individu, kelompok, atau situasi” selanjutnya juga studi kasus juga dijelaskan oleh Bungin (2008, hlm. 132) “studi mendalam hanya pada satu kelompok orang atau peristiwa”. Berdasarkan pemaparan tersebut, dengan skala penelitian yang tidak terlalu besar dengan objek penelitian yang berfokus pada pelestarian permainan tradisional sebagai identitas masyarakat Sunda dalam pengembangan pariwisata budaya yang dilakukan oleh *Komunitas Hong*, pemilihan pendekatan penelitian kualitatif metode studi kasus ini dianggap cocok untuk mendapatkan data secara detail dan mendalam terkait objek permasalahan yang diteliti.

## **3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian**

### **3.2.1 Partisipan**

Partisipan dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan di *Komunitas Hong*, mulai dari ketua *Komunitas Hong*, anggota, dan pihak-pihak pendukung lainnya yang dapat memberikan informasi yang dibutuhkan sebagai data-data penelitian. Partisipan dalam penelitian ini meliputi informan pangkal dan informan pendukung. Menurut Bungin (2008, hlm. 78) informan penelitian adalah “subjek yang memahami informasi objek penelitian sebagai pelaku maupun orang lain yang memahami objek penelitian”. Seperti yang dijelaskan oleh Koentjaraningrat (1994, hlm. 130) dalam penelitian terdapat informan pangkal, yang mana “informan pangkal, sebaiknya orang yang mempunyai pengetahuan luas mengenai berbagai sektor dalam masyarakat, dan yang mempunyai kemampuan untuk mengintroduksikan kita sebagai peneliti kepada informan lain yang merupakan ahli tentang sektor-sektor masyarakat atau unsur-unsur kebudayaan yang ingin kita ketahui”. Dalam hal ini, informan pangkal yang dipilih adalah ketua *Komunitas Hong* yaitu M. Zaini Alif, dan anggota-anggota *Komunitas Hong*. Pemilihan M. Zaini Alif sebagai informan pangkal berdasarkan latar belakang akademis beliau yang fokus terhadap dunia permainan tradisional dari gelar sarjana hingga doktoral. Selain itu, beliau juga merupakan inisiator terbentuknya *Komunitas Hong*, yang artinya memahami bagaimana perkembangan dan kiprah *Komunitas Hong* dalam melestarikan permainan tradisional hingga saat ini. Informan pangkal yang lainnya adalah anggota *Komunitas Hong*, sebab anggota komunitas berperan secara langsung

dalam proses pelestarian permainan tradisional Sunda yang dilakukan di *Pakarangan Ulin*.

Pemilihan informan pangkal ini didasarkan kepada prosedur purposif sebagaimana yang telah dipaparkan oleh Bungin (2008, hlm. 108) bahwa “kunci dasar penggunaan prosedur ini adalah penguasaan informasi dari informan dan secara logika bahwa tokoh-tokoh kunci di dalam proses sosial selalu langsung menguasai informasi yang terjadi di dalam proses sosial itu”. Berdasarkan paparan tersebut telah jelas bahwa informan pangkal yang dipilih melalui prosedur purposif harus merupakan tokoh kunci yang memiliki penguasaan informasi terkait fenomena yang tengah diteliti.

Sementara itu, informan pendukung yang digunakan dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang dapat memberikan informasi tambahan mengenai objek penelitian sehingga penulis dapat memperoleh data penelitian yang lebih terperinci. Informan pendukung dalam penelitian ini adalah masyarakat sekitar *Pakarangan Ulin* dan pengunjung yang sedang berkunjung ke *Pakarangan Ulin*. Informan pendukung dipilih berdasarkan rekomendasi atau masukan yang diberikan informan pangkal. Informan-informan lain ini dapat ditentukan seiring dengan perkembangan dan hasil analisis penelitian saat pengumpulan data.

Karakteristik informan yang terlibat dalam penelitian ini ditunjukkan pada tabel di bawah berikut:

**Tabel 3.1**  
**Karakteristik Informan Pangkal**

No.	Inisial Informan	Usia (Tahun)	Jenis Kelamin (L/P)	Peran di <i>Komunitas Hong</i>
1.	Zaenal	42	L	Pendiri dan Ketua <i>Komunitas Hong</i>
2.	Yuyun	27	P	Anggota <i>Komunitas Hong</i>
3.	Cepi	29	L	Anggota <i>Komunitas Hong</i>
4.	Wawan	26	L	Anggota <i>Komunitas Hong</i>

**Tabel 3.2**  
**Karakteristik Informan Pendukung**

No.	Inisial Informan	Usia (Tahun)	Jenis Kelamin (L/P)	Pekerjaan
1.	Abdul	46	L	Ketua RT 01 RW 08
2.	Dudi	55	L	Pengrajin mainan
3.	Lala	48	P	Ibu rumah tangga
4.	Adin	28	L	Guru SMP Palembang Harapan
5.	Fina	23	P	Mahasiswa
6.	Dina	24	P	Mahasiswa
7.	Yudi	14	L	Siswa SMP Palembang Harapan

### 3.2.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian pelestarian permainan tradisional sebagai identitas masyarakat Sunda dalam pengembangan pariwisata budaya adalah *Pakarangan Ulin Komunitas Hong* yang beralamatkan di Jalan Bukit Pakar Utara Nomor 35, Dago Pakar, Kota Bandung. Tempat penelitian ini dipilih karena sebagian besar kegiatan *Komunitas Hong* dilakukan di tempat tersebut. Selain itu, di *Pakarangan Ulin* juga terdapat beragam permainan tradisional yang telah dikumpulkan oleh *Komunitas Hong* dari berbagai wilayah Indonesia bahkan dunia. Walaupun terdapat beragam permainan tradisional di *Pakarangan Ulin* yang telah dikumpulkan oleh *Komunitas Hong*, yang menjadi fokus utama mereka adalah permainan tradisional dari Sunda.

## 3.3 Pengumpulan Data

### 3.3.1 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian sebagaimana yang dikemukakan oleh Suharsimi (dalam Riduwan, 2009, hlm. 24), “instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih yang digunakan dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya”. Instrumen utama dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri. Creswell (2010, hlm. 261) mengemukakan bahwa “peneliti sebagai instrumen kunci, para peneliti kualitatif

mengumpulkan sendiri data melalui dokumentasi, observasi perilaku, atau wawancara dengan partisipan”.

Dalam proses pengumpulan data, penulis memposisikan diri sebagai instrumen kunci. Penulis berusaha untuk mengungkapkan fenomena pelestarian permainan tradisional sebagai identitas masyarakat Sunda dalam pengembangan pariwisata budaya dengan terjun langsung ke *Pakarangan Ulin* melakukan observasi partisipasi dan wawancara mendalam terhadap subjek penelitian dengan pedoman yang telah disusun sebelumnya, studi dokumentasi dan studi literatur. Data yang didapatkan akan bergantung pada penguasaan dan interpretasi penulis di lapangan nanti. Oleh sebab itu penulis dituntut untuk selalu adaptif terhadap situasi dan kondisi di *Pakarangan Ulin* serta tidak melupakan etika dalam penelitian agar tercipta hubungan yang baik terhadap subjek penelitian.

### 3.3.2 Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data-data penelitian sebagaimana yang telah dipaparkan sebelumnya, bahwa penulis menggunakan berbagai teknik pengumpulan data. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 62) “...bila dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), *interview* (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya”. Berdasarkan hal tersebut penulis menentukan teknik pengumpulan data yang akan digunakan pada penelitian ini adalah teknik wawancara mendalam, observasi partisipasi, studi dokumentasi dan studi literatur.

#### a. Wawancara Mendalam

Menurut Bungin (2008, hlm. 111) secara umum wawancara mendalam adalah “proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab sambil bertatap muka antara pewawancara dan informan atau orang yang diwawancarai, dengan atau tanpa menggunakan pedoman (*guide*) wawancara, dimana pewawancara dan informan terlibat dalam kehidupan sosial yang relatif lama”. Dalam hal ini penulis berperan sebagai pewawancara yang mewawancarai informan, baik informan pangkal maupun informan pendukung. Untuk melakukan wawancara mendalam penulis menggunakan pedoman wawancara yang telah disusun sebelumnya, namun pertanyaan-pertanyaan yang disampaikan selama

wawancara dapat berkembang tergantung kepada kondisi di lapangan dan wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini tidak selalu bersifat formal dikarenakan keragaman karakter informan yang membuat penulis harus bisa membuat informan merasa nyaman ketika diwawancarai tanpa mengabaikan etika penelitian. Proses wawancara juga didukung oleh perlengkapan-perengkapan yang dapat membantu pengumpulan data seperti *recorder* dan kamera yang terangkum didalam *smartphone*, serta buku catatan yang digunakan untuk mencatat hal-hal penting lainnya.

Pada penelitian ini, wawancara mendalam dilakukan kepada informan pangkal yang terdiri atas ketua dan anggota *Komunitas Hong*, serta kepada informan pendukung yang terdiri atas pengunjung *Pakarangan Ulin* dan masyarakat sekitar Dago Pakar. Wawancara kepada anggota *Komunitas Hong*, pengunjung, dan masyarakat dilakukan setelah kegiatan kunjungan dari SMP Palembang Harapan berakhir, sedangkan wawancara kepada ketua *Komunitas Hong* dilakukan ketika acara pertunjukan berlangsung. Selain itu, wawancara kepada masyarakat dilakukan di luar waktu kunjungan karena menyesuaikan dengan ketersediaan waktu informan yang diwawancarai.

#### b. Observasi Partisipasi

Observasi atau pengamatan seperti yang dijelaskan oleh Bungin (2008, hlm. 118) bahwa observasi adalah “kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan panca indera mata sebagai alat bantu utamanya selain panca indera lainnya seperti telinga, penciuman, mulut, dan kulit”. Sehingga berdasarkan paparan tersebut observasi dalam rangka pengumpulan data penelitian adalah metode yang digunakan untuk mengumpulkan data-data penelitian melalui pengamatan dan penginderaan. Sedangkan observasi partisipasi dijelaskan Bungin (2008, hlm. 119) sebagai metode “pengumpulan data melalui observasi terhadap objek pengamatan dengan langsung hidup bersama, merasakan, serta berada aktivitas kehidupan objek pengamatan”. Penulis melakukan pengumpulan data melalui metode observasi partisipasi, maka dari itu selama kegiatan penelitian penulis mengamati kondisi sosial dan rutinitas yang ada di *Pakarangan Ulin* mulai dari fasilitasnya, permainan tradisional yang tersedia, interaksi antara sesama anggota *Komunitas Hong*, interaksi *Komunitas Hong* dengan pengunjung hingga

partisipasi masyarakat sekitar partisipasi masyarakat dalam kegiatan di *Pakarangan Ulin*.

Selama melakukan observasi penulis berpedoman kepada pedoman observasi yang telah disusun sebelumnya. Untuk membantu agar data terkumpul dengan baik selama observasi berlangsung penulis menggunakan alat bantu kamera untuk merekam kegiatan-kegiatan dan menyusun catatan jika kondisinya memungkinkan.

#### c. Studi Dokumentasi

Agar data-data terkumpul lebih kaya dan terperinci, salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan penulis adalah studi dokumentasi. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 82) “Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang”. Informasi-informasi yang didokumentasikan selama penelitian diantaranya foto-foto kegiatan yang menunjukkan eksistensi *Komunitas Hong*, dokumentasi terkait jenis-jenis dan peralatan dalam kegiatan permainan tradisional, maupun dokumen-dokumen audio visual yang dimiliki oleh *Komunitas Hong*.

Peneliti mengumpulkan data-data dokumentasi berupa foto-foto dan gambar permainan tradisional Sunda, baik permainan yang sifatnya tanpa menggunakan alat hingga permainan yang sifatnya dimainkan dengan menggunakan alat. Peneliti juga mendokumentasikan kegiatan selama kunjungan dari SMP Palembang Harapan berlangsung, mainan-mainan yang ada dalam Museum Permainan Indonesia, serta bentuk fisik lingkungan *Pakarangan Ulin* itu sendiri.

#### d. Studi Literatur

Metode pengumpulan data ini penulis gunakan sebagai metode pendukung untuk melengkapi data-data yang tidak dapat diperoleh selama melakukan penelitian di lokasi. Studi ini meliputi pencarian dan pengkajian sumber-sumber tertulis seperti artikel, berita, maupun jurnal yang berisi informasi tentang permainan tradisional, *Pakarangan Ulin Komunitas Hong*, serta informasi-informasi lainnya yang berkaitan dengan *Komunitas Hong*.

### 3.4 Analisis Data

Prosedur selanjutnya setelah data-data terkumpul adalah penulis melakukan proses analisis data. Menurut Emzir (2011, hlm. 85) “analisis data merupakan proses sistematis pencarian dan pengaturan transkripsi wawancara, catatan lapangan dan materi-materi yang telah Anda kumpulkan untuk meningkatkan pemahaman Anda sendiri mengenai materi-materi tersebut dan untuk memungkinkan Anda menyajikan apa yang sudah Anda temukan kepada orang lain”. Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa proses analisis data adalah prosedur sistematis untuk mengelola data-data penelitian yang diperoleh melalui wawancara, catatan lapangan, pengamatan dan informasi-informasi lainnya untuk disajikan kepada orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini mengacu kepada teknik analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman (dalam Emzir, 2011, hlm. 129) terdapat tiga prosedur analisis data kualitatif sebagai berikut:

#### a. Reduksi Data

Menurut Emzir (2011, hlm. 129) proses reduksi data “merujuk pada proses pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi, dan pentransformasian data mentah yang terjadi catatan-catatan lapangan tertulis”. Selama melakukan penelitian penulis memperoleh data-data melalui berbagai teknik pengumpulan data seperti yang dijelaskan sebelumnya. Banyaknya data yang dikumpulkan kemudian perlu dipilih, difokuskan, disederhanakan bahkan ditransformasikan agar data-data yang diolah kemudian memang merupakan data yang penting dan layak untuk digunakan pada tahap analisis selanjutnya.

Data-data yang telah dikumpulkan melalui observasi partisipasi, wawancara mendalam, studi dokumentasi dan studi literatur terkait pelestarian permainan tradisional sebagai identitas masyarakat Sunda dalam pengembangan pariwisata budaya akan dianalisis dan diklasifikasikan berdasarkan aspek yang diteliti penulis, yaitu seperti apa gambaran permainan tradisional Sunda, proses pelestarian permainan tradisional Sunda, faktor pendorong dan penghambat, serta dampak-dampak dari pelestarian tersebut.

### b. Penyajian Data (*Data Display*)

Tahapan selanjutnya setelah data berhasil direduksi, kemudian data disajikan dalam bentuk *data display* agar lebih mudah dipahami. Model diartikan oleh Emzir (2011, hlm. 131) sebagai “suatu kumpulan informasi yang tersusun yang membolehkan pendeskripsian kesimpulan dan pengambilan tindakan”. Data yang disajikan dapat memiliki banyak bentuk seperti yang dipaparkan Emzir (2011, hlm. 132) sebagai berikut:

Model tersebut mencakup berbagai jenis matrik, grafik, jaringan kerja dan bagan. Semua dirancang untuk merakit informasi yang tersusun dalam suatu yang dapat diakses secara langsung, bentuk yang praktis, dengan demikian peneliti dapat melihat apa yang terjadi dan dapat dengan baik menggambarkan kesimpulan yang dijustifikasi maupun bergerak ke analisis tahap berikutnya model mungkin menyarankan yang bermanfaat.

Berdasarkan penjelasan tersebut maka setelah penulis berhasil mereduksi data, selanjutnya data tersebut disajikan dalam bentuk uraian atau deskripsi agar lebih mudah dipahami. Namun penyajian data tersebut dapat pula dilengkapi dengan tabel dan gambar yang berkaitan dengan permainan tradisional yang terdapat di *Pakarangan Ulin*.

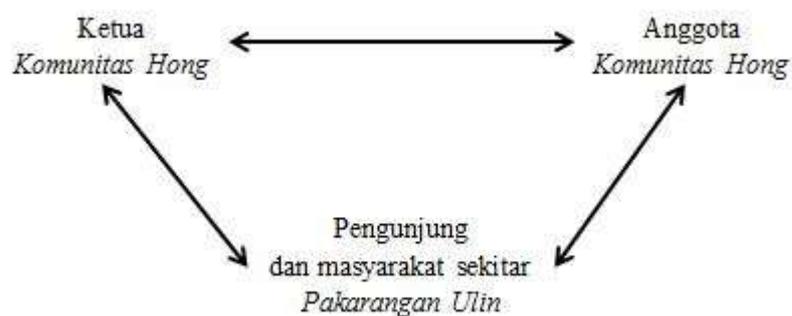
### c. Penarikan/Verifikasi Kesimpulan

Langkah terakhir dalam proses analisis data adalah melakukan penarikan kesimpulan ini diperlukan untuk melihat apakah rumusan masalah yang diajukan pada awal penelitian dapat terjawab atau tidak. Dalam penelitian kualitatif adanya rumusan masalah yang tidak terjawab bisa saja terjadi, atau mungkin menjadi berubah sebab semua tergantung kepada kondisi di lapangan selama masa penelitian. Hasil dari penarikan kesimpulan awal ini adalah berbentuk temuan-temuan yang ditemukan selama masa penelitian di *Pakarangan Ulin Komunitas Hong*. Kesimpulan ini masih bersifat sementara, untuk menemukan kesimpulan akhir yang akurat maka proses penarikan kesimpulan memerlukan verifikasi yang berulang dan perlu diuji pula keabsahan datanya. Kesimpulan akhir penelitian akan diperoleh setelah dilakukan uji keabsahan data dengan menggunakan teknik triangulasi.

### 3.4.1 Uji Keabsahan Data

Data-data penelitian yang telah terkumpul dan melewati proses analisis data pada akhirnya menghasilkan kesimpulan atau temuan. Agar kesimpulan ini dapat menjadi kesimpulan akhir yang akurat maka diperlukan adanya pengujian keabsahan data. Uji keabsahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi. Sebagaimana yang dijelaskan oleh Sugiyono (2012, hlm. 125) bahwa “triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu”. Triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber data. Menurut Sugiyono (2012, hlm. 330) “triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber”. Dalam penelitian ini, penulis melakukan triangulasi sumber data dengan cara mengecek data yang diperoleh dari Ketua *Komunitas Hong* sebagai informan pangkal, fasilitator sebagai anggota *Komunitas Hong* sekaligus informan pendukung, dan data yang diperoleh dari wisatawan. Triangulasi sumber data yang dilakukan penulis dapat digambarkan dengan skema sebagai berikut:

**Gambar 3.1**  
**Triangulasi Sumber Data**



Sumber: Dimodifikasi dari Sugiyono (2012, hlm. 126)

### 3.5 Isu Etik

Penelitian ini merupakan penelitian yang mengkaji fenomena tentang pelestarian permainan tradisional sebagai identitas masyarakat Sunda dalam pengembangan pariwisata budaya di *Pakarangan Ulin Komunitas Hong*.

Lovi Sanjaya, 2017

**PELESTARIAN PERMAINAN TRADISIONAL SEBAGAI IDENTITAS MASYARAKAT SUNDA DALAM PENGEMBANGAN PARIWISATA BUDAYA**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian ini melibatkan partisipan-partisipan yang berhubungan dengan *Komunitas Hong*, mulai dari pendiri, anggota, hingga pihak-pihak lain di dalamnya. Penelitian dilakukan berdasarkan prosedur penelitian yang telah ditetapkan, dan tidak merugikan serta memberikan dampak negatif baik secara fisik maupun nonfisik. Penelitian semata-mata dilakukan untuk kepentingan akademik, bukan untuk kepentingan lain yang dapat merugikan partisipan dan *Komunitas Hong*.