

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **3.1 Desain Penelitian**

#### **3.1.1 Metode Penelitian**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif karena sesuai dengan tema peneliti. Penelitian mengenai *game online* Mobile Legends dengan fokus penelitian pada komunitas CMD Kota Bandung akan lebih mudah diteliti dengan metodologi kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Dari sekian pemain perempuan yang ada di dalam komunitas CMD akan diteliti tentang bagaimana mereka memahami sebuah makna dari keseharian mereka bermain *game online* Mobile Legends.

Alasan penelitian mengenai penerimaan khalayak perempuan terhadap *game online* dilakukan karena permainan Mobile Legends adalah permainan dengan jenis maskulinitas dengan isi konten kekerasan dan unsur seksisme didalamnya yang banyak dimainkan oleh pemain laki - laki. Hadirnya pemain perempuan menjadi sebuah kasus bagaimana perempuan yang dikatakan feminis dapat memainkan *game* dengan jenis maskulin. Lalu, ketika pemain perempuan memainkan *game online* Mobile Legends, mereka akan menyesuaikan diri mereka dengan lingkungan barunya menggunakan teori penerimaan khalayak model Michelle.

Alasan penelitian berada di komunitas CMD Kota Bandung dengan tujuan bahwa komunitas CMD adalah satu - satunya komunitas yang ada di Kota Bandung yang didirikan oleh perempuan. Lalu, komunitas ini memiliki anggota perempuan dengan kategori usia yang sangat muda dibanding dengan komunitas lainnya. Sehingga, data yang diambil akan menarik karena menghadirkan pemain dengan salah satu narasumber yang masih duduk dibangku SMP.

Metode penelitian kualitatif adalah metode-metode untuk mengeksplorasi dan memahami makna dari sejumlah individu atau sekelompok orang dianggap berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Creswell, 2009, hlm. 465) Sesuai dengan apa yang dinyatakan oleh Glaser dan Strauss dalam Bogdan (2016, hlm. 8) bahwa penelitian kualitatif mengembangkan konsep, fenomena, dan pemahaman dari pola di dalam data yang diperoleh daripada hanya mengumpulkan data untuk menilai model,

hipotesis dan teori.

Penelitian penerimaan khalayak perempuan dengan metode penelitian kualitatif juga menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari informan pemain perempuan yang dapat diamati. Kata – kata dan lisan yang telah disampaikan dari narasumber menghasilkan sebuah pemahaman akan pentingnya memaknai sebuah *game* yang dimainkannya. Pendekatan kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan manusia dalam wawasannya ketika memahami isi konten permainan.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena peneliti berusaha menemukan bagaimana penerimaan khalayak perempuan ketika bermain *game online* yang ada pada komunitas CMD. Peneliti berusaha mengetahui bagaimana perempuan memainkan permainan Mobile Legends dengan memahami pesan yang disampaikan gim tersebut kepada penggunanya. Lalu, peneliti juga dapat memahami fenomena tersebut berdasarkan dari kata-kata pemain perempuan tersebut, dan juga studi dokumentasi yang dijalankan. Hal ini sesuai dengan beberapa asumsi yang menjadi landasan dalam penelitian kualitatif sebagaimana yang dikatakan Merriam dalam Creswell (1994, hlm. 145) dengan asumsi sebagai berikut :

1. Penelitian kualitatif lebih memiliki perhatian pada proses daripada hasil atau produk.
2. Peneliti kualitatif tertarik pada makna, yaitu bagaimana orang berusaha memahami kehidupan, pengalaman, dan struktur lingkungan mereka.
3. Peneliti kualitatif merupakan instrumen utama dalam pengumpulan dan analisis data. Data diperoleh melalui instrumen manusia daripada melalui inventarisasi (*inventories*), kuesioner, atau pun melalui mesin.
4. Penelitian kualitatif sangat berkaitan dengan *fieldwork*. Artinya, peneliti secara fisik terlibat langsung dengan orang, latar (*setting*), tempat, atau institusi untuk mengamati atau mencatat perilaku dalam latar alamiahnya.
5. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif, dalam arti peneliti tertarik pada proses, makna, dan pemahaman yang diperoleh melalui kata-kata atau gambar-gambar.

6. Proses penelitian kualitatif bersifat induktif dalam arti peneliti membangun abstraksi, konsep, hipotesis, dan teori.

Penerimaan khalayak perempuan dalam komunitas CMD yang menggunakan metode kualitatif juga ingin mengetahui masalah yang diteliti secara mendalam bagaimana pemain perempuan terlibat di dalam dunia maskulinitas. Metode ini memungkinkan peneliti dapat menemui keadaan yang natural di lapangan, sehingga dapat mencari tahu lebih dalam mengenai topik penelitian. Kemudian hasilnya akan di deskripsikan melalui tulisan sesuai dengan pengamatan yang telah dilaksanakan.

### **3.1.2 Pendekatan Penelitian**

Penggunaan metode studi kasus pada penelitian ini akan menjelaskan dan memahami objek yang diteliti yaitu pemain perempuannya. Dalam penelitian yang berjudul penerimaan khalayak perempuan terhadap *game online*, terdapat suatu ‘kasus’ yang harus dipahami lebih dalam. Salah satunya adalah bagaimana pemain perempuan memahami isi dari *game online* Mobile Legends yang dimana permainan tersebut ialah *game* dengan budaya maskulin.

Penelitian studi kasus bertujuan secara khusus menjelaskan dan memahami objek yang ditelitinya yaitu pemahaman pemain perempuan pada *game* maskulin secara khusus sebagai suatu ‘kasus’. Berdasarkan dengan hal itu, Yin (2003, hlm. 6) menyatakan bahwa tujuan penggunaan penelitian studi kasus tidak sekadar untuk menjelaskan bagaimana objek yang akan diteliti, lebih tepatnya untuk menjelaskan bagaimana keberadaan dan mengapa kasus tersebut dapat terjadi. Dengan kata lain, penelitian studi kasus bukan sekadar menjawab pertanyaan penelitian tentang objek apa yang diteliti, tetapi lebih menyeluruh dan komprehensif bagaimana dan mengapa objek tersebut terjadi dan terbentuk sebagai dipandang sebagai suatu kasus. Sementara itu, strategi atau metode penelitian lain cenderung menjawab pertanyaan siapa, apa, dimana, berapa, dan seberapa besar.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Studi kasus adalah metode riset yang menggunakan berbagai sumber data (sebanyak mungkin data) yang bisa digunakan untuk meneliti, menguraikan, dan menjelaskan secara komprehensif berbagai aspek individu, kelompok, suatu program, organisasi atau peristiwa secara sistematis. Robert E. Stake dalam Denzin (2000, hlm. 435)

menyatakan bahwa studi kasus bukan suatu pilihan metodologi tetapi suatu pilihan mengenai kasus yang seharusnya dipelajari.

Pengumpulan data akan dilakukan pada komunitas CMD dengan beberapa anggota perempuan yang berkaitan dengan penelitian terkait tempat dan objek. Komunitas CMD merupakan sebuah perkumpulan pemain yang memiliki tujuh orang perempuan dan sembilan orang laki - laki. Studi kasus dapat diperkuat oleh penelitian desain dengan beberapa sumber bukti seperti wawancara yang telah dilakukan sebelumnya saat pra penelitian yang dilakukan pada tanggal 20 Juni 2018. Lalu adanya dokumentasi dengan menggunakan kamera handphone yang dilakukan ketika penelitian, dan juga mencatat pengamatan, dan pengamatan peserta. (Albert. J. Mills, Gabrielle. Durepos, Elden dalam Wiebe, 2010, hlm. 51).

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus karena sesuai dengan karakteristik dari studi kasus. Peneliti menggunakan berbagai sumber informasi dalam pengumpulan datanya, yaitu mulai dari wawancara mendalam dan dokumentasi. Hal tersebut dilakukan guna memberikan gambaran yang rinci terkait kasus tersebut sehingga didapatkan data yang beragam. Creswell (1998, hlm. 36-37) mengemukakan beberapa karakteristik dari suatu studi kasus, yaitu:

- a. Mengidentifikasi “kasus” dalam suatu studi.
- b. Kasus tersebut terikat oleh waktu dan tempat.
- c. Studi kasus menggunakan berbagai sumber informasi dalam pengumpulan datanya untuk memberikan gambaran secara terinci dan mendalam tentang respon dari suatu peristiwa.
- d. Menggunakan pendekatan studi kasus, peneliti akan “menghabiskan waktu” dalam menggambarkan konteks atau setting untuk suatu kasus.

Robert K. Yin (2004, hlm. 1) memberikan batasan mengenai metode studi kasus sebagai riset yang menyelidiki fenomena di dalam konteks kehidupan nyata, bilamana batas-batas antara fenomena dan konteks tak tampak dengan jelas, dan di mana multisumber bukti dimanfaatkan. Riset eksperimen misalnya, secara sengaja menceraikan fenomena dari konteksnya, agar perhatian dapat difokuskan pada beberapa variabel (biasanya, konteksnya ‘dikontrol’ dengan lingkungan laboratoris). Riset survei mencoba berurusan dengan fenomena dan konteks, tetapi kemampuannya untuk meneliti konteks sangat terbatas. Perancang survei senantiasa berupaya untuk

membatasi jumlah variabel yang harus dianalisis dan karenanya pertanyaannya juga terbatas. Multisumber bukti ini diperoleh dari penggunaan berbagai instrumen pengumpulan data yang telah dilakukan saat pra penelitian. Dengan mempelajari semaksimal mungkin ketujuh narasumber, suatu kelompok di dalam komunitas atau suatu kejadian yang terjadi, periset bertujuan memberikan uraian yang lengkap dan mendalam mengenai subjek yang diteliti.

### **3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian**

#### **3.2.1 Partisipan**

Dalam Penelitian ini, peneliti menggunakan purposive sampling dalam mengumpulkan informasi. Dalam Creswell (2007, hlm. 125) menjelaskan bahwa konsep purposive sampling digunakan dalam penelitian kualitatif. Creswell juga menjelaskan pengambilan secara purposif menuntut peneliti untuk menelaah kasus melalui pengumpulan data terhadap sampel yang telah ditentukan berdasarkan pertimbangan peneliti sesuai dengan fokus masalah yang dikaji. Pertimbangan dalam menentukan sampel harus dikaitkan dengan hakikat penelitian.

Penelitian ini dilakukan kepada tujuh narasumber. Alasan peneliti memilih ketujuh narasumber ini karena mereka mempunyai tingkatan divisi dalam *game* yang beragam. Tidak seperti komunitas lain, komunitas lain pada dasarnya seringkali mempunyai anggota dengan pangkat yang tinggi guna tujuan kompetitif. Namun, di dalam komunitas CMD, mereka memiliki anggota dengan tingkatan divisi mulai dari yang terendah hingga yang paling tinggi. Dengan adanya tingkatan divisi yang beragam, membuat data yang diperoleh tidak bias.

Dalam penelitian penerimaan khalayak perempuan dalam *game online* Mobile Legends, informan akan di kategorisasikan berdasarkan usia dan tingkatan divisi dalam *game* antara lain adalah *Mythical*, *Legends*, *Grand Master*, *Master*, *Elite*, *Warrior*. Setiap pemain tentu mempunyai divisi yang tertera di atas sesuai dengan kemampuan bermainnya. Divisi *pertama* yang tertendah adalah *warrior*. Divisi ini merupakan peringkat terendah ketika pertama bermain mobile Legends. *Kedua*, divisi *elite* yang merupakan divisi lanjutan dari sebelumnya. Tahap ini adalah lanjutan dari *warrior* yang dimana tingkat kesulitan meningkat. *Ketiga* adalah divisi *master* yang dimana divisi ini mengharuskan bermain pintar menggunakan strategi untuk memenangkan pertandingan dengan tingkat kesulitan lebih meningkat. *Keempat*, *Grandmaster* merupakan divisi dimana pemain akan di pertemukan oleh lawan yang

seimbang dalam tingkat kecerdasan, pengaturan strategi dan kemampuan bermain. *Kelima*, divisi *epic* yang hampir sama dengan *grandmaster* namun tingkat kesulitannya meningkat. *Keenam*, divisi *Legends* yang pada umumnya bisa ditemui oleh pemain yang sudah mempunyai pengalaman bertahun – tahun. *Ketujuh*, *Mytic* adalah peringkat teratas dalam mobile Legends dengan tingkat kesulitan tinggi dimana kemampuan individu, pengalaman bermain, kecerdasan, dan kerjasama tim menjadi bagian yang penting dalam sebuah pertandingan.

Tongco (2007, hlm. 147) *purposive sample* adalah pengambilan sampel berdasarkan kapasitas dan kapabilitas yang benar-benar paham di bidangnya sesuai dengan tujuan penelitian. Peneliti bisa memutuskan apa yang perlu diketahui orang dan menetapkan siapa saja yang menjadi informannya dengan mencari orang-orang yang bisa dan bersedia untuk memberikan informasi berdasarkan pengetahuan dan pengalamannya. Kriteria informan yang dibutuhkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pendiri komunitas CMD selaku pemain perempuan sebagai informan utama.
2. Anggota komunitas CMD selaku pemain perempuan sebagai informan utama.
3. Anggota komunitas CMD selaku pemain laki – laki sebagai informan pendukung.

Berdasarkan penjelasan di atas, pengambilan partisipan pada penelitian ini ditentukan sesuai dengan kebutuhan peneliti. Sesuai kebutuhan peneliti, partisipan yang diambil merupakan tujuh pemain perempuan yang berada di komunitas CMD Kota Bandung. Maka dari itu, informan yang mungkin dalam penelitian ini adalah:

No	Informan	Jenis Kelamin	Usia	Lama Bermain	Divisi
1.	Lita NP	P	22 tahun	2 Tahun	Mytic
2.	Ditta Maharditya	P	22 tahun	2 Tahun	Mytic
3.	Nuraini Intan	P	23 tahun	2 Tahun	Legends
4.	Nurhayatun Cahya	P	12 Tahun	1 Tahun	Legends
5.	Asyifa Nurfadila	P	19 Tahun	1 Tahun	Grandmaster
6.	Pinah Nuraeni	P	19 Tahun	8 Bulan	Elite
7.	Ririn Fauzia	P	19 Tahun	10 Bulan	Elite

Sedangkan untuk informan pendukung adalah pemain laki – laki yang berada

dalam komunitas CMD yaitu:

No	Informan	Jenis Kelamin	Usia	Lama Bermain	Divisi
1.	Segi Syahrul	L	23 Tahun	2 Tahun	Legends
2.	Irfan	L	22 Tahun	2 Tahun	Legends

### 3.2.2 Tempat Penelitian

Tempat penelitian yang dipilih dalam penelitian ini yaitu Komunitas CMD yang bertempat di Kota Bandung tepatnya berada di Jalan Lengkong Besar. Pemilihan tempat dilatarbelakangi dengan pendiri komunitas itu sendiri adalah seorang perempuan. Lalu, aktivitas komunitas yaitu bermain *game online* Mobile Legends dengan beranggotakan beberapa perempuan yang didalamnya terdapat anggota komunitas yang memiliki usia remaja duduk dibangku SMP dengan tingkat kemahiran bermain seperti orang dewasa, dan pemain laki – laki sebagai informan pendukung. Komunitas CMD juga memiliki peran keikutsertaan jika ada kompetisi dalam Kota, sehingga dapat dikatakan pemain dari komunitas ini disebut sebagai pemain profesional.

### 3.3 Instrumen Penelitian

Penelitian kualitatif itu sendiri memang harus mengalami uji validasi, dan validasi terhadap peneliti sendiri harus meliputi: pemahaman terhadap metode penelitian kualitatif, adanya penguasaan yang meluas mengenai bidang yang sedang diteliti, kesiapan peneliti untuk memasuki objek penelitian, baik secara logika maupun akademiknya. Uji validasi pada penelitian ini dengan menyamakan bahan penelitian dengan informasi yang didapat dari tempat penelitian yang ada di komunitas CMD kota Bandung.

### 3.4 Verifikasi Data

Penelitian kualitatif bisa menggunakan reliabilitas untuk memeriksa pola yang konsisten dari tema yang dibangun dari beberapa peneliti dalam sebuah tim. Mereka juga dapat mengeneralisasikan beberapa aspek dalam beberapa kasus dianalisis untuk kasus lain. Secara keseluruhan, reliabilitas dan generalisasi memainkan peran yang sangat sedikit dalam penelitian kualitatif. Validitas, di sisi lain, dipandang sebagai kekuatan dalam penelitian kualitatif, dan digunakan untuk menentukan apakah temuan yang akurat dari sudut pandang peneliti, peserta, atau pembaca akun. (Creswell, 2009, hlm. 226)

Dalam penelitian ini, peneliti akan menerapkan strategi triangulasi (*triangulate*) untuk memvalidasi data. Mentrangulasi sumber-sumber data yang berbeda dengan memeriksa bukti-bukti yang berasal dari sumber-sumber tersebut dan menggunakannya untuk membangun justifikasi tema-tema secara koheren. Tema-tema yang dibangun berdasarkan sejumlah sumber data atau perspektif dari partisipan akan menambah validitas penelitian Creswell (2009, hlm. 226). Peneliti melakukan triangulasi terhadap dua pemain laki – laki yang berada dalam komunitas CMD sebagai informasi pendukung.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

#### **3.5.1 Wawancara Mendalam**

Wawancara dilakukan dengan secara terus menerus dalam kurun waktu satu bulan pada malam hari mengingat malam hari adalah waktu yang tepat untuk memulai wawancara. Wawancara berulang secara intensif, dan peneliti melakukan wawancara terhadap beberapa pemain perempuan untuk informasi utama dan juga pemain laki-laki sebagai informasi pendukung. Wawancara pertama dilakukan kepada seluruh informan dengan durasi yang tidak ditentukan. Hasilnya akan dibuat sebagai transkrip. Karena data yang diperoleh belum memenuhi kriteria, peneliti melakukan wawancara tahap selanjutnya dengan beberapa informan karena informan yang lain tidak bisa hadir. Hari selanjutnya wawancara dilakukan pada beberapa informan selanjutnya dengan pertanyaan yang sama.

Minggu kedua peneliti melakukan wawancara kembali untuk memastikan data yang diambil benar – benar sesuai dengan apa yang disampaikan oleh narasumber. Setelah itu barulah peneliti membuat transkrip dari wawancara yang diperoleh melalui rekaman *handphone*. Setelah transkrip selesai, peneliti membuat *formulated meaning* untuk mengklasifikasikan jawaban narasumber yang akan diambil pada tahap pembahasan.

Stake (2010, hlm. 95) menjelaskan tujuan dari wawancara mendalam adalah untuk memperoleh informasi atau interpretasi yang unik dari informan dan untuk memperoleh informasi tambahan yang tidak dapat diperoleh peneliti dari kegiatan observasi. Data yang diperoleh adalah data deskriptif dari bahasa informan itu sendiri. Oleh karena itu, peneliti dapat mengembangkan pemahaman mengenai bagaimana informan menginterpretasikan masalah penelitian tersebut.

Wawancara digunakan peneliti sebagai acuan dalam pengumpulan data yang

dilakukan lewat interaksi serta komunikasi untuk mengungkap sikap, kelakuan, pengalaman serta harapan responden, dan variabel yang berpengaruh dalam wawancara adalah : interviewer (pewawancara), interviewee (responden), pedoman wawancara, laporan serta situasi wawancara. Serta pedoman wawancara dibuat untuk memberikan arahan serta batasan-batasan seputar pertanyaan wawancara agar tidak terlalu meluas saat berlangsungnya sesi wawancara sehingga hasilnya dapat di pertanggungjawabkan. Pedoman wawancara juga digunakan untuk mendapatkan data yang objektif serta mendalam mengenai bagaimana penerimaan pemain perempuan terhadap *game online* Mobile Legends.

### 3.5.2 Observasi

Observasi merupakan penelitian yang dilakukan di lapangan, dengan mengandalkan pancaindera untuk mengetahui situasi dan kondisi di lapangan. Ali (2014, hlm. 132) menjelaskan jika observasi adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan secara cermat atau penginderaan secara khusus terhadap sebuah objek. Menurut Stake (2010, hlm. 90) peneliti kualitatif banyak yang memilih menggunakan observasi dikarenakan peneliti dapat melihat secara langsung kenyataan yang ada di lapangan. Peneliti dapat mengetahui siapa, apa, kapan, dimana, dan bagaimana keadaan seharusnya. Creswell (2007, hlm. 134) menjelaskan jika observasi merupakan sebuah kemampuan khusus yang dapat digunakan peneliti untuk membaca kemungkinan informan berbohong dalam memberikan informasi ketika diwawancarai.

Observasi dilakukan pada tanggal 20 Juni 2018 dengan mendatangi pendiri komunitas CMD bernama Lita. Observasi dilakukan dengan mengumpulkan data para pemain, mengetahui profil komunitas CMD, dan juga memberikan arahan penelitian ini agar data yang diambil sesuai dengan apa yang diharapkan oleh peneliti.

**Tabel 3.1** Matriks Pencarian Data dan Fakta

Rumusan Masalah	Data	Sumber Data	Cara
tahap pemakanaan denotatif	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penggambaran kehidupan nyata</li> <li>- Pengalaman Pribadi informan</li> <li>- Pandangan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pendiri komunitas</li> <li>- Informan utama tujuh</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wawancara mendalam</li> <li>- observasi</li> </ul>

	terhadap estetika <i>game</i>	pemain	
tahap pemaknaan konotatif	- Identifikasi kepentingan pemain bermain Mobile Legends - Mencari Motivasi dari tiap pemain - Melihat Keterlibatan pemain	- Informan Pendukung dua pemain laki – laki	
evaluasi dari pemaknaan	- Menyepakati isi konten - Menegosiasikan konten - Menolak isi konten		

Sumber. Data Olahan Peneliti

### 3.5.3 Dokumentasi

Bogdan (2007, hlm. 99), dokumentasi dianggap sangat berkaitan dengan penelitian kualitatif dimana data yang diperoleh dapat digunakan dalam berbagai cara. Dokumentasi memberikan data deskriptif yang sering digunakan untuk memahami subjek dan sering dianalisis secara induktif.

Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti pada saat penelitian berlangsung di tempat penelitian yakni ketika penelitian dilakukan yaitu pada malam hari di cafe Wings O Wings dan tempat berkumpulnya para anggota dalam sehari – sehari. Dokumentasi dilakukan menggunakan kamera *Handphone* yang dimiliki oleh peneliti. Dokumentasi ini bertujuan untuk mendapatkan informasi yang mendukung analisis dan interpretasi data.

### 3.6 Penyusunan Alat Pengumpulan Data

Peneliti menentukan kisi-kisi penelitian mengenai penjabaran dari tujuan penelitian yang diuraikan dalam pertanyaan penelitian. Alat pengumpulan data dalam

penelitian ini adalah observasi partisipatif, wawancara, serta dokumentasi kepada yaitu pendiri komunitas dan tujuh pemain perempuan sebagai informan utama. Pedoman wawancara digunakan peneliti untuk melakukan wawancara kepada informan. Pedoman wawancara disusun agar proses wawancara berjalan terarah dan fokus, karena di dalamnya terdapat indikator dari rumusan masalah yang berfungsi memberikan batasan mengenai pertanyaan yang ditanyakan. Berikut daftar pertanyaan penelitian yang disusun.

### **3.7 Kriteria dan Keabsahan Data**

#### **3.7.1 Triangulasi**

Penelitian ini diperlukan adanya pengukuran dan pengamatan terhadap objek dari berbagai perspektif. Pengukuran ini digunakan agar diperoleh hasil yang benar dan tepat. Hal ini dikenal dengan istilah triangulasi. (Neuman, 2014, hlm. 166). Salah satu teknik menguji keabsahan data dan menguji kredibilitas adalah model triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu.

Dalam literatur tentang observasi partisipan, istilah triangulasi mengacu pada kombinasi metode atau sumber data dalam satu studi (Berg & Lune, 2011; Denzin, 1978; R. Patton, 1980 dalam Bogdan, 2007 hlm. 93). Meskipun catatan lapangan berdasarkan pengalaman langsung dalam pengaturan memberikan data kunci dalam observasi partisipan, metode dan pendekatan lain dapat dan harus digunakan bersama dengan kerja lapangan. Triangulasi sering dianggap sebagai cara memeriksa wawasan yang dikumpulkan dari informan yang berbeda atau sumber data yang berbeda. Dengan menggambar pada jenis dan sumber data lainnya, pengamat juga mendapatkan pemahaman yang lebih dalam dan lebih jelas tentang pengaturan dan orang-orang yang sedang dipelajari.