

### 3. METODE PENELITIAN

#### 3.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan dengan pendekatan deskriptif. Menurut Moleong (2013), penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memperoleh pengertian akan apa yang dihadapi oleh subjek penelitian dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa. Sementara itu, penelitian deskriptif merupakan penelitian di mana peneliti berusaha menganalisis data dalam berbagai nuansa sesuai bentuk aslinya seperti pada waktu dicatat atau dikumpulkan Nugrahani (2014).

Menurut Hardani et al. (2020), penelitian deskriptif adalah penelitian yang diarahkan untuk memberikan gejala-gejala, fakta-fakta, atau kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat, mengenai sifat-sifat populasi atau daerah tertentu. Peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran akan fenomena komunitas dan perilaku konsumen (perilaku anggota komunitas) mempengaruhi perkembangan industri *e-sports* di Surabaya.

#### 3.2 Definisi Konseptual

##### 3.2.1 Komunitas

Menurut Sakinah et al. (2020), komunitas adalah kelompok organism (orang dan sebagainya) yang hidup dan saling berinteraksi didalam daerah tertentu. Dalam penelitian ini peneliti akan mengidentifikasi dan menganalisis peran komunitas dalam perkembangan e-sports di surabaya melalui keberadaan komunitas secara dependen maupun independen di komunitas e-sports Surabaya.

##### 3.2.1.1 Kolaborasi

Kolaborasi adalah bekerja sama khususnya dalam upaya menggabungkan pemikiran. Kolaborasi dalam komunitas akan lebih berpotensi untuk menemukan solusi inovatif yang sesuai dengan kebutuhan populasi. Penelitian ini mengacu pada Marston et al. (2020) yang menyatakan bahwa kolaborasi bertujuan untuk mendukung komunitas melaksanakan suatu kegiatan yang ada, misalnya bekerja sama dengan sponsor atau vendor untuk mendapatkan *support* berupa uang ataupun hadiah yang dapat diberikan kepada anggota ataupun pengurus komunitas.

### **3.2.1.2 Pengetahuan**

Menurut Wahana (2016), pengetahuan adalah segenap hasil dari kegiatan mengetahui berkenaan dengan sesuatu obyek (dapat berupa suatu hal atau peristiwa yang dialami subyek). Dalam penelitian ini, pengetahuan dapat berupa etika berkomunikasi, etika berkomunikasi dapat dilihat dari dalam dan luar permainan. Selain itu pengetahuan berguna untuk membantu anggota dan pengurus komunitas memahami industri *e-sports* lebih jauh lagi melalui *workshop* dan *talkshow* dari ahlinya. Pengetahuan terkait istilah yang digunakan didalam komunitas *e-sports* yang dapat dipelajari. Selanjutnya terdapat pengetahuan terkait teknik atau *skill* yang dapat dipelajari untuk mengembangkan permainan dari setiap anggota komunitas yang ada. Dan yang terakhir terdapat norma tidak tertulis di dalam komunitas yang harus ditaati.

### **3.2.1.3 Persepsi diri**

Persepsi diri adalah kemampuan otak dalam menerjemahkan stimulus atau proses untuk menerjemahkan stimulus yang masuk ke dalam alat indera manusia. Sugihartono, dkk (2007: 8) dalam penelitian ini persepsi diri menilai bagaimana seseorang penggemar menunjukkan keseriusannya untuk terjun kedalam industri *e-sports* agar bisa membangun komunitas dan menjadi contoh bagi anggota yang lain.

## **3.2.2 Perilaku Konsumen**

Menurut Hasan (2013), perilaku konsumen adalah kajian mengenai proses yang terlibat ketika individu atau kelompok memilih, membeli, menggunakan, atau mengatur produk, jasa, ide, atau penguasaan guna memenuhi kebutuhan dan keinginan mereka. Dalam penelitian ini peneliti akan mengidentifikasi dan menganalisis perilaku konsumen dalam hal ini perilaku konsumen adalah perilaku anggota komunitas dalam perkembangan *e-sports* di Surabaya melalui kehadiran dan jumlah penonton, pengeluaran dan sosial media.

### **3.2.2.1 Kehadiran dan jumlah penonton**

Kehadiran dan jumlah penonton adalah aktivitas yang dilakukan individu untuk menunjukkan kehadiran atau ketidakhadiran di suatu acara atau kegiatan. dalam penelitian ini kehadiran dan jumlah penonton berguna untuk membantu menganalisis dan memahami perilaku

konsumen dalam perkembangan *e-sports* di Surabaya yang dilihat berdasarkan banyaknya kehadiran dan jumlah penonton dalam suatu pertandingan *e-sports*, semakin banyak penonton yang dapat dihadirkan dalam suatu pertandingan *e-sports* maka pertandingan tersebut akan dianggap berhasil dan dapat menarik minat banyak orang untuk bergabung ke dalam industri *e-sports*.

### **3.2.2.2 Pengeluaran**

Menurut Bhakti (2024), pengeluaran adalah jumlah uang yang dikeluarkan atau dibayarkan untuk suatu tujuan atau kegiatan tertentu. Dalam konteks anggota atau pendukung suatu *e-sports*, pengeluaran bisa mencakup biaya yang terkait dengan pekerjaan mereka, seperti peralatan, pelatihan, dan biaya turnamen, yang kemungkinan dapat dikurangkan dari pajak penghasilan mereka. Penelitian ini berfokus pada hasil *top up* yang dilakukan oleh anggota komunitas *e-sports* untuk mendukung pengembangan komunitas melalui pengembang *game* dan menganalisis pengeluaran pengurus komunitas terkait barang-barang yang digunakan selama acara.

### **3.2.2.3 Penggunaan social media**

Menurut Mulawarman dan Nurfitri (2017), sosial media adalah alat komunikasi yang digunakan oleh pengguna dalam proses sosial. Proses sosial yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berkomunikasi dan berinteraksi secara online melalui media sosial seperti *Whatsapp*, Instagram dan lain sebagainya. Penelitian ini meneliti penggunaan platform media sosial seperti Instagram, TikTok, Facebook, Twitter, dan WhatsApp yang berguna untuk menyebarkan berita tentang jadwal pertandingan, hasil pertandingan, dan informasi tentang industri *e-sports* di Surabaya, serta untuk berinteraksi dengan penggemar *e-sports* lainnya.

## **3.3 Sumber data**

### **3.3.1 Data Premier**

Menurut Sugiyono (2019) data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data (p.294). Sumber data primer yang diperoleh penelitian ini berasal dari

wawancara secara langsung dengan narasumber Ketua komunitas, bendahara komunitas, dan anggota komunitas *e-sports*.

### **3.3.2 Data Sekunder**

Menurut Sugiyono (2019) data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (p.193). Sumber data sekunder yang diperoleh penelitian ini berasal dari struktur organisasi dan semua yang terlibat di dalam komunitas *e-sports*.

### **3.4 Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2019), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data dan diolah menjadi hasil penelitian untuk mengetahui peran komunitas dan perilaku anggota komunitas dalam perkembangan industri *e-sports* di Surabaya. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (p.455). Dalam penelitian ini, peneliti memutuskan untuk menggunakan satu teknik pengumpulan data, yaitu wawancara. Wawancara adalah metode pengumpulan data yang efektif, terutama selama tahap penelitian eksploratif. Tujuan wawancara ini adalah untuk mengetahui beberapa isu pendahulu, sehingga peneliti dapat melakukan investigasi lebih mendalam. Proses wawancara ini nantinya akan menggunakan jenis wawancara semi terstruktur kepada narasumber ketua, bendahara, dan anggota komunitas *e-sports* yang telah ditetapkan peneliti. Dengan demikian diharapkan data yang diperoleh melalui Teknik wawancara ini mampu memberikan gambaran yang sebenar benarnya untuk dapat dianalisa lebih lanjut.

### **3.5 Pengambilan Sampel Teoritis**

Pada penelitian ini, penulis menggunakan teknik purposive sampling untuk memilih informan yang akan dimintai data data terkait penelitian yang dijalani. Menurut Sugiyono (2019) teknik purposive sampling adalah teknik pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan tertentu sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut dianggap paling tahu tentang apa yang diharapkan peneliti ataupun bisa saja orang yang menjadi penguasa sehingga peneliti dapat dengan mudah menjelajahi situasi yang ingin diteliti. (p. 138). Berikut ini merupakan informan yang dibutuhkan terjait dengan penelitian ini :

- a. Narasumber pertama adalah Michelle Pang merupakan anggota komunitas Surabaya Gamers di Surabaya. Michelle Pang memiliki pengalaman sebagai anggota komunitas serta terjun langsung ke dunia pemain *e-sports* selama kurang lebih 1 (satu) tahun sehingga peneliti percaya mengambil narasumber berikut untuk penelitiannya.
- b. Narasumber kedua adalah Luthfi Abdullah merupakan bendahara dan sekretaris komunitas MLBB di Surabaya yang sudah berpengalaman 2 (dua) tahun menjadi anggota dan 4 (empat) tahun mengurus komunitas *Game E-Sports* MLBB di Surabaya. Komunitas yang dijalankan sudah berdiri sejak 3 (tiga) tahun tepatnya pada tahun 2020 lalu bernama Untag *E-Sports* dan banyak pengalaman yang telah dilalui sebagai pengurus komunitas sehingga peneliti percaya mengambil narasumber berikut untuk penelitiannya.
- c. Narasumber ketiga adalah Dimas Catur yang merupakan Ketua komunitas. Dimas Catur sudah berpengalaman selama 2 (dua) tahun menjadi anggota dan dalam mengurus kepemimpinan di komunitas *e-sports* di Surabaya dan mengurus perkembangan komunitas *e-sports* di Surabaya selama 6 (enam) bulan sehingga peneliti percaya mengambil narasumber berikut untuk penelitiannya.
- d. Narasumber keempat adalah Maulana Hafiz merupakan Koordinator KOMINFO. Maulana Hafiz sudah berpengalaman 1 (satu) tahun menjadi anggota dan 2 (dua) tahun dalam bidang sosial media dan pengembangan komunitas dalam UNTAG *E-Sports*, sehingga peneliti percaya mengambil narasumber berikut untuk penelitiannya.

### **3.6 Keabsahan Data**

Menurut Shenton (2004) Keterpercayaan penelitian kualitatif pada umumnya sering dipertanyakan oleh kaum positivis, mungkin karena konsep validitas dan reliabilitas mereka tidak dapat ditangani dengan cara yang sama dalam karya naturalistik. Terdapat 4 pedoman dalam membuat keabsahan data, yang pertama *Credibility* Salah satu kriteria utama yang diajukan oleh para peneliti positivis adalah validitas internal, yang mana mereka berusaha memastikan bahwa penelitian mereka mengukur atau menguji apa yang sebenarnya dimaksudkan Shenton (2004). Untuk menguji kredibilitas data, peneliti nantinya akan melakukan beberapa cara berikut:

#### A. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber melibatkan penggunaan metode yang berbeda, terutama observasi, kelompok fokus dan wawancara individu, yang merupakan strategi pengumpulan data utama untuk sebagian besar penelitian kualitatif.

#### B. Member check

Menurut Guba dan Lincoln (1989) member check satu-satunya ketentuan paling penting yang dapat dibuat untuk meningkatkan kredibilitas penelitian. Peneliti akan memberikan data wawancara kepada informan agar informan mengetahui hasil wawancara yang telah dilaksanakan dan melakukan validasi dengan tanda tangan.

Selanjutnya terdapat *Transferability* merupakan validitas eksternal, tugas penulis adalah memberikan deskripsi dan definisi yang jelas agar dapat dan mudah dipahami oleh pembaca dan juga penulis itu sendiri. Oleh karena itu, supaya orang lain dapat memahami hasil penelitian kualitatif sehingga ada kemungkinan untuk menerapkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti dalam membuat laporannya harus memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya (Sugiyono, 2022). Pada penelitian ini penulis melakukan transferability yaitu menguraikan pembahasan dengan rinci jelas, sistematis, dan dapat dipercaya. *Transferability* merupakan validitas eksternal, tugas penulis adalah memberikan deskripsi dan definisi yang jelas agar dapat dan mudah dipahami oleh pembaca dan juga penulis itu sendiri. Oleh karena itu, supaya orang lain dapat memahami hasil penelitian kualitatif sehingga ada kemungkinan untuk menerapkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti dalam membuat laporannya harus memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya (Sugiyono, 2022). Pada penelitian ini penulis melakukan transferability yaitu menguraikan pembahasan dengan rinci jelas, sistematis, dan dapat dipercaya.

*Reability* atau disebut reabilitas. Suatu penelitian yang reliabel adalah apabila orang lain dapat mengulang/mereplikasi proses penelitian tersebut. Dalam penelitian kualitatif, uji dependability dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses (Sugiyono, 2022). Jadi audit tersebut menguji jika ada datanya apakah ada proses penelitiannya. Pada penelitian ini jika ada penulis lain yang melakukan penelitian yang sama atau mengulangi dengan metode yang sama maka hasil yang didapatkan akan sama dengan penelitian ini. Penelitian ini juga ada proses penelitiannya, mulai dari bagaimana menemukan masalah/fokus, memasuki lapangan, menentukan sumber data melakukan analisis data hingga membuat kesimpulan. *Confirmability* dalam penelitian kualitatif mirip dengan uji dependability, sehingga pengujiannya dapat dilakukan secara bersamaan.

Menguji *confirmability* berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses yang dilakukan (Sugiyono, 2022) . Pada pengujian *dependability* yang menguji terhadap step-step dari penelitian ini dan *confirmability* yang menguji terkait obyektivitas dari penelitian, kedua hal tersebut dilakukan oleh auditor yang pada penelitian ini merupakan pembimbing.

### 3.7 Teknik Analisis Data

Analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu suatu analisis berdasarkan data yang diperoleh untuk selanjutnya dikembangkan menjadi hipotesis. (Sugiyono, 2019), p.320). data yang diperoleh dari penelitian ini akan menggunakan teknis analisis data model Miles Dab Huberman. Miles dan Huberman menjelaskan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh, dalam (Sugiyono, 2019), p.321). aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display* dan *conclusion drawing*.

#### a. *Data Reduction* (Data reduksi)

Reduksi data mengandung arti merangkum, memilih dan memilah hal-hal pokok, memfokuskan pada hal hal yang penting, kemudian dicari tema dan polanya. Dengan demikian, setelah melakukan reduksi data peneliti akan memperoleh gambaran gambaran yang lebih jelas dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya. Menurut (Sugiyono, 2019) reduksi data merupakan proses berpikir kritis dan sensitive yang memerlukan kecerdasan yang tinggi. Oleh karenanya peneliti harus terbuka terhadap kemungkinan pemerolehan data yang baru dan belum dimengerti sebelumnya untuk selanjutnya dianalisis dan dicari keterkaitannya dengan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian.

#### b. *Data display* (Penyajian data)

Dalam penelitian kualitatif penyajian data dapat berupa uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya. Dengan melakukan penyajian data, peneliti akan semakin mudah untuk memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang sudah dipahami.

c. *Conclusion drawing* (penarikan kesimpulan)

Menurut Sugiyono (2019), kesimpulan dalam penelitian kualitatif adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi lebih jelas, dapat berupa hubungan kausal. (p. 329)