

BAB III METODOLOGI

Dalam bab ini akan dijelaskan metodologi penelitian yang digunakan sebagai untuk melihat obyek yang diteliti dalam menjawab pertanyaan penelitian. Peneliti akan mendeskripsikan pendekatan penelitian yang digunakan, jenis penelitian, unit analisis, lokasi dan subyek penelitian, penentuan informan, tahap pengumpulan data, waktu pengumpulan data, strategi validasi temuan, analisis data. Dalam hal ini penulis tidak hanya mengidentifikasi tahapan metodologi, namun berusaha menjelaskan argumentasi di balik pemilihan setiap tahapan tersebut sesuai dengan relevansi permasalahan yang diteliti. Tidak lupa penulis juga akan mendeskripsikan proses penelitian mencakup bagaimana menjalin hubungan awal dengan informan, pengumpulan data yang dilakukan, dan sebagainya.

III.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang berusaha melihat gambaran holistik dari obyek penelitian dalam menjelaskan fenomena sosial yang diteliti. Penelitian kualitatif menginterpretasikan data dengan cara memberi arti terhadap data yang diperoleh. (Neumann, 2003:148). Penelitian kualitatif adalah penelitian yang berusaha membangun sebuah realitas sosial dimana peneliti terlibat dan menfokuskan diri untuk melihat interaksi maupun proses yang terjadi pada fenomena maupun subyek yang diteliti.

Pendekatan ini relevan bagi penulis untuk melihat lebih mendalam mengenai hal-hal yang mendorong para pemain *game Perfect World* untuk mulai dan terus (loyal) memainkan *game* tersebut. Pendekatan ini juga tepat untuk mengkaji proses pembentukan ruang sosial baru dalam *game* tersebut dan dampaknya pada interaksi individu di dunia nyata. Hal-hal seperti simbol, status, peran, identitas, norma, aturan merupakan data kualitatif yang lebih relevan untuk didekati secara kualitatif.

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus (*case study*). Studi kasus merupakan metode penelitian dengan cara mengeksplorasi secara mendalam terhadap sebuah program, kejadian, kegiatan ataupun proses (Creswell, 2003). Studi kasus relevan digunakan pada penelitian ini karena karakteristik *game* dan para pemainnya juga sangat unik sehingga kasus ini sangat mungkin kurang dapat digeneralisasi dalam lingkup yang lebih besar. Ciri jenis *game* yang berbeda akan memberikan kondisi dan pengaruh berbeda pula untuk setiap pemainnya. Komunitas (*Guild*) di permainan *online* dan komunitas (*clan*) di dunia nyata yang terbentuk pun akan memiliki ciri berbeda satu sama lain, dan oleh karena itu studi terhadap *Guild Fredooms* yang meliputi tiga informan dalam penelitian ini lebih tepat dipandang sebagai kasus dengan ciri tertentu yang belum tentu dapat digeneralisir penjelasannya pada *guild* lain.

Penelitian mengenai ruang *online* tentunya membutuhkan pemahaman baru mengenai berubahnya media komunikasi yang. Untuk itu peneliti juga merasa perlu melakukan pengumpulan data sekunder melalui metode *cyber-etnografi* sebagai *cross-check* karena untuk para pemain sendiri komunikasi yang paling sering digunakan adalah forum-forum selain chat *online*. *Cyber-etnografi* sebetulnya tidak jauh berbeda dari etnografi pada umumnya, yang paling berbeda adalah konteks ruang penelitiannya dimana adanya ruang virtual memaksa seseorang untuk “mengubah” pandangannya tentang ruang dan tempat dari yang konvensional (fisik), menjadi lebih *cyber*. Ruang dalam internet harus difokuskan dengan arus dan keterhubungan antar manusia (*space flow*), bukan pada lokasi batasan fisik dalam mengorganisasikan diri (Hine: 2000 dalam Febrian, 2009).

Dari manfaatnya, penelitian ini merupakan penelitian murni (*basic research*) karena lebih berorientasi pada pengembangan ilmu pengetahuan atau kepentingan akademis. Penelitian ini terutama dimaksudkan mengembangkan kajian mengenai interaksi teknologi dan manusia. Dengan melihat banyaknya individu dan komunitas yang terbentuk melalui sebuah medium *game*, maka peneliti bermaksud melihat dan menggambarkan pengaruh *game* terhadap masyarakat khususnya kepada pemain yang sudah terbiasa dengan teknologi.

III.2 Peran Peneliti

Peneliti adalah seseorang mahasiswa pascasarjana sosiologi yang kebetulan mengikuti perkembangan permainan *online* dan ikut aktif bermain mulai tahun 2001 hingga 2003. Komunitas terakhir yang diikuti oleh peneliti adalah komunitas dalam *game* “Ragnarok *online*”. Dari intensitas terlibat di komunitas pemain *game* “Ragnarok *online*” tersebut peneliti kemudian mempunyai hubungan dengan beberapa teman sesama pemain *game* (pemain), terutama mereka yang ikut dalam bisnis jual beli karakter *online*. Dari situ pula kemudian ketertarikan untuk meneliti mengenai permainan *online* perlahan muncul, terutama setelah peneliti melihat pengaruhnya pada beberapa kerabat yang kehidupannya menjadi “berantakan” karena terlampau terlibat dalam permainan *online*. Selain itu dari pengalaman terlibat di komunitas pemain itu pula peneliti mengenal beberapa pemain *game* yang termasuk dalam kategori pemain *hardcore*, dimana beberapa diantaranya menjadi informan pada penelitian ini.

Sejak tahun 2003 peneliti otomatis tidak bermain permainan *online* lagi karena kesibukan kuliah (keterbatasan waktu) dan biaya untuk tetap bermain. Peneliti sampai saat ini belum pernah melakukan penelitian mengenai *game*, sehingga asumsi penelitian dibangun berdasarkan data-data sekunder dan tinjauan pustaka dari jurnal ilmiah. Namun sebagai orang yang pernah terlibat dalam permainan tersebut, peneliti memiliki informasi dasar yang sangat berguna dalam melakukan penelitian ini. Baik saat menyusun pedoman wawancara, maupun saat melaksanakan pengumpulan data dengan wawancara.

Penelitian ini sebetulnya merupakan cerminan keresahan peneliti terhadap dampak buruk permainan *online* pada perilaku asosial dan menyimpang dari para pemainnya di dunia nyata. Di sisi lain permainan *online* berkembang pesat dan pemain di Indonesia telah masuk ke dalam dunia modern dimana teknologi berperan besar dalam membentuk mental dan pola pikir. Dalam hal ini peneliti mengambil pandangan bahwa dibutuhkan sebuah aturan atas *game* karena

sebetulnya bila dikelola secara baik permainan *online* bisa memberikan manfaat. Selain menjadi sarana rekreasi, *game* juga potensial menjadi tempat belajar strategi, manajemen, dan logika. Masyarakat Indonesia harus siap menghadapi globalisasi, salah satunya ICT (*Information Communication Technology*) dengan internet sebagai katalisatornya.

III.3 Informan Penelitian

Penulisan thesis ini fokus mengkaji pemain yang memiliki pengalaman yang cukup dalam bermain permainan *online*. Mereka yang menjadi informan merupakan pemain *hardcore*, terutama yang sudah bermain saat adanya *game* bertipe MMORPG di Indonesia. Ini didasarkan pada argumentasi bahwa dampak dari *game* pada kehidupan sosial di dunia nyata akan lebih signifikan terlihat pada pemain *hardcore* dibandingkan pemain *casual*.

Informan kunci adalah mereka yang mempunyai dua kehidupan yang cukup baik. Mereka tergolong mampu mengatasi tingkat ketagihan bermain dengan tetap menjadi “*hardcore gamer*” (menghabiskan sampai puluhan jam untuk bermain). Informan kunci juga termasuk pemain yang mempunyai tingkat “*immerse*” ke dalam *game* yang tinggi, dalam hal ini ditandakan dengan kondisi ketagihan bermain yang tinggi dan kehidupan “*offline*” yang digunakan untuk mendukung hidupnya di ranah permainan *online* (seperti menjadi penjual voucher bermain, membuka warnet, atau menjadi kepala kelompok entah clan atau *guild*). Semua informan mempunyai kelompok dan tipe permainan *onlinenya* sendiri, tapi seluruh pemain merupakan sebuah kelompok permainan MMORPG dengan media komunikasi yang *online* sehingga jelas representasi nilai kelompoknya di *cyberspace* (forum, situs komunikasi, dsb).

Pemilihan informan dilakukan secara purposif dimana peneliti terlebih dahulu mencari informasi mengenai latar belakang informan dari beberapa teman peneliti. Peneliti mencari dan berhasil menemukan beberapa informan dengan kondisi keterlibatan yang cukup tinggi yakni masuk dalam kategori “*hardcore gamer*” yaitu mereka yang menghabiskan waktu lebih banyak dan mengejar pencapaian tertentu dalam bermain permainan *online*.

Informan penelitian ini terdiri dari tiga orang pemain *online* dengan “keterikatan” masing masing dengan dunia *online*. Asumsi pengambilan dasar keterikatan terhadap ruang sosial baru dijabarkan dari tulisan tulisan sebelumnya dan tiga keterikatan ini dibuat berdasarkan *Preliminary Research* yang dilakukan penulis dengan menanyakan kepada calon-calon informan dasar/alasan bermain permainan *online*. Kriteria keterikatan yang didapatkan adalah Ekonomi, Status, Kelompok Interaksi, Keterikatan secara ekonomi atau dengan kata lain berjualan barang permainan *online*, keterikatan secara status dalam hal ini adalah ketua atau pemimpin *guild* atau clan (komunitas pemain) permainan *online*, , keterikatan secara sosial yaitu pemain yang mempunyai “kelompok interaksi” dalam dunia virtual.

Tiga orang informan ini mempunyai variasi permainan yang sama semuanya bermain dalam tipe permainan MMORPG yang mengharuskan pemain memainkan satu peran di dunia permainan *online* bersama dengan pemain-pemain lain, sehingga peneliti membatasi judul *game Perfect World*. Hal ini juga disebabkan peneliti mengambil konteks seorang pemain bukan konteks permainan saja, Karena nantinya konteks permainan dalam *Perfect World* hanya digunakan untuk menjelaskan motif dan perilaku pemain saja.

III.4 Prosedur Pengumpulan Data dan Validasi data.

Pengumpulan data dilakukan dengan membagi pertanyaan-pertanyaan atas empat hal yang sebelumnya dijadikan analisa yaitu identitas, komunitas, teknologi, pertukaran informasi. Pertanyaan yang dibuat, sebagaimana dalam metode kualitatif, hanya menjadi pemandu saja. Pertanyaan nanti akan dibagi atas empat topik utama tersebut namun akan dimungkinkan dengan pertanyaan yang sifatnya spontan terutama dalam menanyakan alasan personal dari pemain untuk bermain dan bagaimana ia berinteraksi dengan lingkungan di luar pemain atau

komunitas yang tidak memahami permainan *online*. Prosedur ini juga memungkinkan peneliti menemukan hal-hal yg tidak berkaitan dengan topik utama tersebut dan tetap memasukan data tersebut ke dalam penelitian ini sebagai data pendukung, kemudian ditambah dengan data sekunder yang memungkinkan peneliti memeriksa lagi terutama pendapat pemain tentang hal yang terjadi saat ini dalam permainan.

III.4.1 Wawancara mendalam dan Observasi yang dilakukan

Diawali dari peneliti yang mencoba menghubungi kembali relasi-relasi saat masih bermain *game*. Beberapa kali mencoba menghubungi namun relasi peneliti masih belum sempat memandu peneliti untuk menemui calon Informan pada saat itu peneliti masih membutuhkan tiga orang Informan akhirnya berhasil menemui seorang calon informan G adalah kerabat jauh dari peneliti yang mempunyai teman-teman satu kelompok bermain. Selanjutnya berturut-turut peneliti menemui W dan R Peneliti mencoba melakukan wawancara mendalam masing masing di rumah Informan W dan rumah informan antara lain: di rumah Informan W di Pasar Minggu, R di rumahnya di daerah Blok M , dan G di rumah makan di daerah Tebet dan tentunya ketiganya di Warung Internet di Jakarta Selatan. Wawancara dilakukan beberapa kali (4-5 kali untuk tiap Informan).

Observasi yang dilakukan Peneliti lebih banyak mengamati dinamika di dalam pergaulan W, R dan G di warnet di Jakarta selatan. Pengamatan meliputi kegiatan *online* informan ditambah dengan peneliti ikut masuk ke dalam *Guild* Informan observasi juga dilakukan oleh peneliti selama Informan bermain dalam ruang *online* dan saat Informan berada di dalam komunitasnya. Mengenai latar belakang Informan Peneliti berusaha mengklarifikasi data melalui keluarga dan istri Informan sehingga data observasi terutama saat ia menginterpretasi hal-hal yang berlaku dalam PW . Data observasi juga diambil dari forum forum yang ada di dalam internet sebagai bentuk data mengenai pemahaman terhadap permainan PW. dan ikut mengamati sambil memainkan *Perfect World* (PW). Observasi ini juga dilakukan di dalam forum-forum *online* di ruang internet.

Wawancara mendalam : dua dari tiga wawancara dilakukan dalam rumah informan yaitu di daerah Pasar Minggu dan Blok M masing-masing kecuali untuk G dilakukan di restoran Pizza Hut Tebet. Hambatan utama untuk memperoleh data adalah sulitnya mencari pemain yang bermain lebih dari 35 jam. Kemudian juga karena para pemain tidak bisa diwawancarai selama mereka *online* sehingga peneliti harus menunggu berjam-jam untuk bisa mewawancarai mereka. Konsekuensi datanya adalah bentuk wawancara selalu dilakukan sedikit terburu-buru sebelum mengganggu jadwal mereka untuk *online* atau *gathering*.

III.4 .2 Profil Informan

W dalam dunia nyata

W adalah seorang mahasiswa yang kuliah di jurusan ilmu komputer di Jakarta, berusia 24 tahun. Dia memainkan *game Perfect World* awal 2009 dan saat ini memimpin sebuah *guild* yang berlokasi di daerah Jakarta selatan. W merupakan seorang yang cukup informatif pertemuan dengan informan pertama kali dikarenakan relasi peneliti yang kebetulan merupakan kerabat dari W. W merupakan orang yang cukup mampu hal ini diketahui dengan melihat bahwa W memang seorang yang mempunyai barang-barang yang cukup mewah. Secara keseluruhan W merupakan orang yang ramah dan sangat kooperatif terhadap keinginan peneliti untuk bertanya.

W mulai bermain *Perfect World* dikarenakan diajak teman kuliahnya dan pada saat yang bersamaan alasan W nantinya membentuk *Guild*. Karena W ingin membentuk kelompok bermain berdasarkan hubungan pertemanan. Pembentukan *guild*nya berjalan di awal tahun 2010 dimana ia bersama temannya lainnya membuat *Guild* saat itu. Setelah mengetahui bahwa sebagian besar temannya bermain *game Perfect World*, ia pun menjadi bersemangat. Secara khusus ia pun mencoba bermain serius di *Perfect World* setelah sebelumnya hanya coba-coba bermain saja. Namun akhirnya sekarang justru W yang lebih sering bermain dibandingkan teman-temannya. Hal ini diikuti dengan kurangnya minat teman-teman W untuk melanjutkan dikarenakan bosan. Akhirnya W bermain hanya dengan tiga atau empat orang temannya. Karena merasakan bosan

dengan kelompok yang lama maka W mencoba untuk membuat *guild* yang baru. Dengan menyumbang sejumlah *gold* ia dan temannya pun mendirikan *Guild* baru..

Informan sering mengadakan pertemuan antar anggota untuk bertemu dengan teman-teman *guildnya* di warnet dekat rumahnya. W merupakan seorang mahasiswa ilmu komputer pemilihan jurusan ilmu komputer pun sebetulnya dikarenakan latar belakang dirinya menyukai *game* komputer. W sendiri merupakan mahasiswa yang tidak populer hal ini diakuinya dengan beberapa kali pembicaraan dengan peneliti. Ia menghabiskan lebih banyak waktu di warnet dekat rumahnya di daerah Jakarta selatan. Pada saat ini W adalah seorang ketua kelompok *Guild* dengan sekitar 17 anggota dari maksimum 30 anggota.

R dalam dunia nyata

R adalah seorang pegawai di perusahaan bidang telekomunikasi, berusia 29 tahun di Jakarta, sudah berkeluarga, dia memainkan *Perfect World* dari tahun 2008. Setelah sebelumnya memainkan beberapa permainan *online* dan cukup senang mencoba permainan online baru pada saat itu. Sebagai pemain ia cukup banyak menghabiskan waktu bermain *game*, antara lain juga disebabkan kegemarannya untuk menjual barang barang di dalam dunia *online*.

Ia mempunyai kehidupan yang cukup baik dengan kondisi bahwa ia bekerja setiap hari dan masih sempat mengurus anaknya. Hal ini dilakukanya terkadang sambil bermain anaknya belum genap berumur satu tahun. sehingga istrinya masih mengurus di rumah belum berani meninggalkan rumah untuk bekerja lagi (sebelumnya bekerja sebagai pegawai bank).

Alasan utama R bermain *game* bahwa *game* dapat memberikan rasa santai (relaksasi) dan kegiatan di dalam *game* bisa sangat produktif bagi dirinya yang kebetulan mencari tambahan dari dunia *game* sebagai pedagang barang-barang *online*. R merupakan relasi dari peneliti yang sebelumnya satu kelompok bersama informan bermain permainan *online*. R sampai sekarang masih bermain permainan *online* pada saat teman-temannya sudah tidak bermain. Pada awalnya ia bermain permainan *online* untuk kesenangan sebagai seseorang yang penasaran dan relaksasi. R sendiri mencoba bermain tanpa ajakan, walaupun ia mengakui adanya beberapa temannya yang sudah bermain yang menambah rasa penasarannya. Sejak saat itu ia terikat dengan permainan *online* dan khususnya PW. Selain ketertarikan itu R juga memiliki kemauan untuk menguasai perekonomian *online* arti dari menguasai adalah mencari barang atau memproduksi barang yang bisa dijual baik dalam bentuk uang permainan ataupun uang sungguhan.

G dalam dunia nyata

G adalah seorang mahasiswa yang kuliah di jurusan Biologi di Bandung, berusia 24 tahun. Dia memainkan *game Perfect World* pertengahan 2009. Ia adalah seorang yang sangat pintar di kampusnya, antara lain ia pernah memberikan pengajaran kepada calon calon doktor dan magister di kampusnya terutama tentang berbahasa Inggris aktif. Secara keseluruhan G mempunyai fisik yang besar sehingga terkadang menakutkan untuk beberapa orang. Namun kepribadiannya ternyata berbeda jauh dengan ciri fisiknya ia sangat baik terutama kepada teman teman peer groupnya. Informan G merupakan kerabat jauh dari peneliti yang kebetulan memang terkenal suka bermain permainan *online Perfect World*. Kesediaan G untuk menjadi informan dari awal memang membantu penelitian ini. Motif utama dari G bermain adalah agar dia tidak terlalu stress. Dikarenakan sering bermain *game*, menyebabkan sayangnya kuliahnya berantakan. Nampaknya G tidak sadar bahwa disinilah dirinya akan maksimal

beraktualisasi dalam permainan *online* . Walaupun ia sering bertemu dengan teman-temannya di kampus masih banyak teman kampusnya yang belum mengenal dirinya menurut pengakuan G.



3.1 Tabel Kriteria Informan

| No. | Informan | Informasi yang Digali | Strategi Memeroleh Data |
|-----|---|---|-------------------------------|
| 1. | Informan yang terikat dengan status sosial. | <p>Peran sebagai ketua kelompok pemain (<i>guild</i> atau <i>clan</i>).</p> <p>Identitas : bagaimana pengaruh status social di dalam ruang <i>online</i> terhadap identitas dunia nyata.</p> <p>Komunitas: bagaimana peran dalam komunitasnya berpengaruh pada kehidupan nyata.</p> <p>Teknologi: bagaimana permainan <i>online</i> berpengaruh terhadap perilaku di dunia nyata</p> <p>Pertukaran Informasi: jenis informasi yang dibagi dalam kelompok (mengenai <i>game</i>), jenis informasi yang dibagi kepada anggota baru (aturan, senioritas dll)</p> | Observasi, wawancara mendalam |
| 2. | Informan yang terikat dengan status ekonomi | <p>Peran sebagai penjual barang barang permainan <i>online</i></p> <p>Identitas : bagaimana pengaruh identitas penjual dalam dunia <i>online</i>.</p> <p>Komunitas: bagaimana peran sebagai penjual barang <i>online</i> dalam komunitas.</p> <p>Teknologi: bagaimana permainan <i>online</i> berpengaruh terhadap kegiatan ekonominya.</p> <p>Pertukaran Informasi: jenis informasi yang dibagi mengenai barang barang <i>online</i>, Informasi mengenai harga dan pemain yg membutuhkan jasa.</p> | Observasi, Wawancara mendalam |

| | | | |
|----|---|--|-------------------------------|
| 3. | Informan yang terikat dengan kelompok/komunitas | <p>Peran sebagai anggota komunitas <i>online</i></p> <p>Identitas : Identitas sebagai anggota komunitas dengan status dan peran</p> <p>Komunitas:.. Pentingnya komunitas bagi dirinya</p> <p>Teknologi: bagaimana permainan <i>online</i> mempunyai pengaruh terhadap kelompok</p> <p>Pertukaran Informasi:pertukaran informasi antar anggota, bantuan terhadap anggota lain</p> | Observasi, Wawancara mendalam |
|----|---|--|-------------------------------|

3.2 Timeline Penelitian (Jadwal Penelitian) 2010

| | Januari | Februari | Maret | April | Mei | Juni | Juli |
|----------------------|---------|----------|-------|-------|-----|------|------|
| Preliminary Reserach | x | x | x | | | | |
| Sidang Proposal | | | | x | | | |
| Revisi Proposal | | | | x | | | |
| Pengumpulan Data | | | | x | x | x | |
| Seminar Hasil | | | | | | x | |
| Revisi Seminar Hasil | | | | | | x | |
| Sidang akhir | | | | | | x | |
| Revisi Akhir | | | | | | | x |