

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Metode deskriptif didefinisikan oleh Silalahi (2010) sebagai suatu proses penyelidikan untuk memahami masalah sosial berdasarkan pada penciptaan gambaran holistik lengkap yang dibentuk dengan kata-kata, melaporkan pandangan informan secara terperinci, dan disusun dalam sebuah latar alamiah yang berupaya untuk mendeskripsikan dan menyajikan objek secara terperinci tentang sebuah fenomena yang dirasakan oleh orang-orang dalam kondisi sosial yang dijalani. Sedangkan, pendekatan penelitian kualitatif menurut Moleong (2010) adalah penelitian dengan pendekatan naturalistik untuk mencari dan menemukan pengertian atau pemahaman tentang fenomena mengenai apa yang dialami oleh subjek penelitian dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa dalam suatu latar yang berkonteks khusus dan alamiah. Tujuan dari metode penelitian deskriptif kualitatif dalam penelitian ini adalah, untuk membuat gambaran secara sistematis dan faktual, mengenai potensi *E-sports* yang diteliti dalam lingkup ekosistemnya di Indonesia, sehingga dapat terurai dengan jelas gambaran potensi yang di miliki oleh industri *E-sports tourism* di Indonesia.

Dalam merancang desain penelitian ini, terdapat beberapa urgensi utama yang menjadi landasan penulis, pertama penulis menemukan bahwa masih kurangnya referensi penelitian yang dilakukan berkaitan dengan potensi *E-sports* dalam lingkup kepariwisataan di Indonesia. Selanjutnya ada pula

urgensi mengenai agenda *sustainable development goals* dalam pelaksanaan kegiatan industri dalam hal pembangunan berkelanjutan yang berlandaskan pemikiran akan “Pemenuhan kebutuhan sekarang tanpa mengorbankan pemenuhan kebutuhan generasi masa depan” dalam *UN’s Our Common Future* (1987), Sehingga dalam penelitian ini penulis juga mencoba untuk menguraikan potensi industri *E-sports tourism* dari aspek *sustainability* aktivitasnya sebagai sebuah yang industri baru berkembang dan populer di abad-21 ini, melalui konsep TBL Elkington sebagai acuan analisa potensi *sustainability* dari industri *E-sports*. Diharapkan dengan rancangan penelitian ini, penulis dapat menguraikan potensi berbagai komponen produk yang ada dalam ekosistem industri *E-sport tourism* di Indonesia serta menggambarkan potensi *sustainability* dari industri *E-sports Tourism* di Indonesia.

B. Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan pada penelitian ini adalah seluruh bagian dari ekosistem *E-sport tourism* yang berada dalam lingkup perkotaan di Indonesia. Berdasarkan fakta bahwa partisipan memiliki ukuran yang sangat besar serta dapat berubah seiring waktu dan tidak mungkin untuk diketahui secara pasti angka keseluruhannya ataupun diteliti secara keseluruhan, penulis memerlukan batasan agar penelitian ini tetap dapat dilaksanakan. Selain untuk membatasi ukuran sample, menimbang dari sisi ketersediaan sumber daya serta waktu yang di miliki oleh penulis dalam melaksanakan penelitian ini, penulis memutuskan pengumpulan data dalam penelitian ini akan dilaksanakan menggunakan teknik *non-probability sampling: convenience sampling*.

Convenience sampling, atau yang dikenal juga sebagai *sampling* aksidental, adalah metode *sampling* melibatkan pemilihan individu terdekat untuk dijadikan responden dan melanjutkan proses tersebut sampai jumlah sampel yang dibutuhkan terpenuhi telah diperoleh dari mereka yang kebetulan tersedia dan dapat diakses pada saat itu. Target sample yang ditentukan sesuai kriteria penelitian, serta sample yang ‘paling berpengalaman’ dalam topik yang di bahas dalam penelitian sering menjadi partisipan berdasarkan ‘kebetulan’ dan ketersediaan partisipan. Peneliti hanya memilih sampel dari orang-orang yang mudah bagi peneliti untuk di jangkau. Karena itu, *sampling* ini tidak mewakili kelompok mana pun selain dari kelompok yang terbentuk dari lingkungan sekitar peneliti itu sendiri, ia tidak berusaha untuk menggeneralisasi ke populasi yang lebih luas; untuk *sampling* aksidental generalisasi bersifat tidak relevan. Peneliti, tentu saja, harus bersusah payah untuk melaporkan bahwa generalisasi dalam jenis pengambilan sampel ini adalah diabaikan. Sebuah sampel kenyamanan dapat dipilih untuk studi kasus atau serangkaian studi kasus. (Cohen, 2018)

Marshall and Rossman (dalam Cohen, et al. 2018) juga mengemukakan bahwa penentuan ukuran sample dalam jenis penelitian kualitatif tidak ditentukan lebih dahulu, dimana penentuan sample partisipan dalam penelitian kualitatif bergantung pada aspek ‘*fitness for purpose*’ dimana ukuran sample dapat berjumlah ‘satu atau lebih banyak banyak’. Dalam penelitian ini, ukuran sample yang di ambil sebagai data penelitian, ditentukan dan dibatasi dengan waktu selesai penelitian yang telah di tentukan oleh peneliti mengikuti jadwal akhir bimbingan penelitian, yaitu pada 15 Oktober 2021.

C. Pengumpulan Data

Dalam proses pengumpulan data dalam penelitian ini, Data primer akan dikumpulkan melalui kuesioner yang akan memuat poin-poin dari berbagai indikator potensi *E-sport tourism* dalam konsep ekosistem *E-sports* dan analisis TBL, kemudian dari poin-poin tersebut, akan di jabarkan berbagai indikator variabel yang dalam penelitian ini akan diuraikan dalam bentuk pertanyaan terbuka dimana partisipan dengan bebas dapat menuliskan jawabannya sendiri dalam menanggapi poin pertanyaan. Kemudian dalam menggali berbagai data tersebut, penulis akan memuat inti pembahasan dalam kuisisioner sebagai berikut:

1. Identifikasi peran partisipan dalam latar ekosistem industri *E-sports tourism* di Indonesia (Kebutuhan data *audience scope or revenue scope*).
2. Identifikasi jenis aktivitas *E-sports tourism* yang di lakukan partisipan. (menjawab kebutuhan data *E-sport industry experiential products zone entertainment, educational, esthetics, escapist*).
 - a. Identifikasi bentuk keterlibatan partisipan dalam melakukan aktivitas *E-sports tourism* (menjawab kebutuhan data dimensi tingkat partisipasi dalam konsep *E-sports tourism*).
 - b. Identifikasi tingkat antusiasme partisipan dalam aktivitas *E-sports tourism* (menjawab kebutuhan data dimensi tingkat intimasi dalam konsep *E-sports tourism*).
3. Identifikasi presepsi partisipan terhadap potensi *sustainability E-sports tourism* sebagai daya tarik wisata di Indonesia (menjawab kebutuhan data potensi *E-sports tourism* dalam latar analisis *triple bottom lines*).
 - a. Identifikasi kontribusi industri *E-sports* terhadap aspek ekonomi.

- b. Identifikasi kontribusi industri *E-sports* terhadap aspek sosial.
- c. Identifikasi kontribusi industri *E-sports* terhadap aspek lingkungan.

Sedangkan dalam mendukung berbagai temuan data primer, penulis juga akan melakukan pengumpulan data sekunder melalui studi dokumen dan studi kepustakaan untuk menggali lebih banyak informasi yang dapat mendukung dan melengkapi berbagai temuan dalam penelitian ini.

D. Proses Analisis Data

Proses analisis data temuan dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan menggunakan analisis data model Miles dan Huberman (Dalam Sugiyono 2017) dimana data kualitatif di olah dalam proses triangulasi, yaitu reduksi, penyajian data dan penarikan kesimpulan dengan maksud untuk menghasilkan analisis dari data penelitian yang sudah terkumpul. Dimana ketiga tahapan tersebut dalam penelitian ini akan digunakan sebagai berikut.

Pertama, reduksi data. Reduksi data dijelaskan oleh Silalahi (2010) sebagai proses pemilihan, penyederhanaan, penggolongan, penyisihan atau proses seleksi dari sekumpulan data yang didapatkan selama proses penelitian, dengan tujuan untuk menyaring data sesuai kualitas dan kesesuaiannya dengan tujuan penelitian. Dalam proses penelitian ini, reduksi data akan dilakukan setelah penulis berada pada posisi telah mengumpulkan berbagai data primer yang adalah kuisisioner, serta data sekunder yang dikumpulkan melalui studi dokumen dan kepustakaan. Sebagai contoh, diantaranya termasuk data sebaran minat gamers di Indonesia, data venue E-psort di indonesia, serta berbagai data statistik mengenai perkembangan *E-sports* di Indonesia dari sisi ekonomi dan maerketnya. Data-data tersebut kemudian di coding, dimana dijelaskan oleh

Nasution (2003) bahwa coding adalah proses pembentukan simbol terhadap data, setelah coding ini, diharapkan berbagai data yang jumlahnya begitu banyak dapat tersortir dan terangkum agar lebih mudah ditemukan inti-inti informasi dalam tiap data yang terkumpul.

Kedua, tahap penyajian data. Penyajian Data dijelaskan oleh Silalahi (2010) sebagai proses pengolahan informasi dalam data kedalam bentuk yang memudahkan pembaca dalam melihat informasi dalam sekumpulan data. Dalam penelitian ini, penulis akan menyajikan data dalam bentuk matriks, grafik, jaringan dan bagan serta berbagai gambar-gambar yang memperjelas visualisasi dari informasi dari data yang telah terkumpul.

Ketiga, tahap penarikan kesimpulan. Penarikan kesimpulan dijelaskan oleh Silalahi (2010) sebagai hasil nalar peneliti dalam membaca pola-pola dalam data yang sudah terkumpul, dalam hal ini semakin banyak data yang didapatkan peneliti di lapangan maka semakin jelas fakta yang ditemukan peneliti. Dalam tahapan ini, penulis yang telah mengumpulkan data akan berusaha menganalisa pola-pola yang terbentuk dari berbagai data yang telah terkumpul untuk membuat kesimpulan yang bersifat sementara dalam selang waktu penelitian, hingga pada titik dimana data-data mulai menunjukkan kejenuhan dari kumpulan informasi yang sudah tercatat. Selanjutnya untuk penarikan kesimpulan hasil penelitian, peneliti akan berpatok kepada kecocokan informasi dalam data yang terkumpul dengan berbagai konsep teori yang dijadikan acuan penelitian serta kondisi aktual yang ditemukan dari data-data sekunder, dimana kemudian penarikan kesimpulan dari hasil penelitian dalam penelitian kualitatif akan berbentuk pengujian konsep terapan dimana dapat menghasilkan informasi pada kecocokan konsep dengan fakta lapangan,

ataupun fakta lapangan memiliki variasi dari variabel pada konsep yang dapat memperkaya teori yang digunakan.

E. Rencana Pengujian Keabsahan Data

Cohen (2018) mengemukakan, dalam penelitian kualitatif, data temuan bersifat absah atau *valid* berdasarkan aspek indikasi, diantaranya: *honesty, depth, authenticity, richness, trustworthiness, dependability, credibility and scope of the data achieved, the participants approached, the extent of triangulation* dan realibilitas dari sebuah penelitian kualitatif, berpatok pada objektivitas dari peneliti sebagai instrumen utama dalam penelitian.

Soendari (2001) mengemukakan bahwa validitas merupakan derajat ketepatan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dapat dilaporkan oleh peneliti. Sehingga dapat disimpulkan bahwa, data yang dikatakan valid adalah data yang “tidak berbeda” antar data yang dilaporkan oleh peneliti dengan data yang sesungguhnya terjadi pada obyek yang diteliti. Tapi perlu juga diketahui bahwa kebenaran realitas data menurut penelitian kualitatif tidak bersifat tunggal, tetapi jamak dan tergantung pada konstruksi manusia, dibentuk dalam diri seorang sebagai hasil proses mental tiap individu dengan berbagai latar belakangnya. Oleh karena itu bila terdapat 10 peneliti dengan latar belakang yang berbeda meneliti pada obyek yang sama, akan mendapatkan 10 temuan, dan semua datanya adalah valid, jika apa yang ditemukan itu tidak berbeda dengan kenyataan sesungguhnya yang terjadi pada obyek yang diteliti. Artinya dalam penelitian kualitatif, topik dan hasil yang diteliti akan selalu terus berkembang seiring waktu dengan semakin banyak sudut pandang (sample) penelitian terhadap objek berdasarkan konstruk berfikir

peneliti, maka akan semakin kaya juga keseluruhan topik yang sedang di teliti.

Sedangkan Susan Stainback dalam Soendari, (2001) menyatakan bahwa reliabilitas berkenaan dengan derajat konsistensi data atau temuan. Dalam hal ini, untuk penelitian kualitatif sebagai metode yang mengagah kedalaman makna daripada kuantitas data, sehingga realibilitas yang menuju pada generalisasi di abaikan dikarenakan dalam sebuah penelitian kualitatif tiap fenomena memiliki jawaban yang berbeda-beda dan maknanya masing-masing sehingga akan kurang tepat jika satu kasus di presepsikan akan konsisten dengan kasus lain, seingga untuk penelitian kualitatif uji keabsahan data lebih kepada pada aspek validitasnya.

F. Jadwal Penelitian

		TABEL 3 JADWAL PENELITIAN									
Kegiatan	Bulan										
	Februari	Maret	April	Mei	Juni	Juli	Agustus	September	Oktober	November	
Penyusunan Proposal Usulan Penelitian											
Sidang Usulan Penelitian											
Revisi Usulan Penelitian											
Penelitian dan Penyusunan Skripsi											
Pengumpulan Skripsi											
Sidang Hasil Penelitian											

Sumber: Olahan Peneliti (2021)