

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini memilih metode kualitatif. Penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang mengeksplorasi dan memahami makna di sejumlah individu atau sekelompok orang yang berasal dari masalah sosial. Penelitian kualitatif secara umum dapat digunakan untuk penelitian tentang kehidupan masyarakat, sejarah, tingkah laku, konsep atau fenomena, masalah sosial, dan lain-lain (Creswell, 2018). Salah satu alasan mengapa menggunakan pendekatan kualitatif adalah karena keinginan untuk mengeksplorasi secara mendalam terhadap persepsi pengguna platform X khususnya pengikut akun @babufess terhadap diplomasi budaya Tiongkok melalui Genshin Impact. Metode ini cocok karena penelitian ini lebih fokus pada pemahaman pengalaman dan pendapat pemain, bukan sekadar angka atau data statistik. Dengan menggunakan wawancara, penelitian ini dapat menggali lebih dalam bagaimana pengguna merasakan dan menafsirkan diplomasi budaya dalam Genshin Impact. Selain itu, diplomasi budaya adalah hal yang kompleks, sehingga pendekatan kualitatif lebih tepat untuk memahami konteks dan makna yang terkandung di dalamnya. Menurut penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif (Saryono, 2010). Sedangkan menurut Moelong, penelitian kualitatif dipakai untuk memahami fenomena yang dialami oleh subjek penelitian, seperti perilaku, motivasi, persepsi, dan tindakan, secara keseluruhan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata dan bahasa dalam konteks alami, serta menggunakan berbagai metode alami (Moelong, 2000).

Penelitian ini menggunakan pendekatan jenis kualitatif deskriptif untuk memahami secara mendalam pengaruh Genshin Impact sebagai diplomasi budaya dan persepsi pengguna X pengikut @babufess terhadap budaya Tiongkok. Dengan menganalisis data yang diperoleh dari berbagai sumber, termasuk wawancara dan studi dokumentasi, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang fenomena yang sedang diteliti. Melalui pendekatan ini,

diharapkan dapat diperoleh temuan yang relevan dan bermakna bagi pemahaman hubungan antara budaya populer dan diplomasi.

3.2 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan elemen fundamental yang krusial dalam pelaksanaan sebuah penelitian. Objek penelitian merujuk pada variabel yang dianalisis oleh peneliti (Supriati, 2012). Objek penelitian dari judul "Diplomasi Budaya Tiongkok Melalui Game Online Genshin Impact: Persepsi Pengguna X Pengikut Akun @babufess Terhadap Budaya Tiongkok Tahun 2021-2024" adalah pemahaman dan evaluasi tentang bagaimana *game online* Genshin Impact digunakan sebagai alat diplomasi budaya oleh Tiongkok dan bagaimana pengguna media sosial, khususnya pengikut akun @babufess di *platform X* (sebelumnya dikenal sebagai Twitter), memandang budaya Tiongkok melalui permainan tersebut.

Objek penelitian ini dipilih karena rasa ingin tahu peneliti dan juga ketertarikan untuk mengeksplorasi lebih jauh tentang *game* Genshin Impact karena permainan yang berasal dari Tiongkok ini menampilkan banyak ragam budaya yang digabungkan dalam *region* (negara) yang terdapat dalam *game* tersebut. Dari banyaknya budaya yang ditampilkan, penulis mengambil negara Liyue yang menawarkan dunia fantasi yang kaya dengan elemen budaya Tiongkok. Elemen-elemen ini tidak hanya mencakup arsitektur, kuliner, dan karakter, tetapi juga narasi dan mitologi yang terinspirasi oleh budaya Tiongkok. Dengan demikian, penulis merasa *game* ini berfungsi sebagai medium yang secara tidak langsung memperkenalkan dan mempromosikan budaya Tiongkok kepada pemain internasionalnya. Penelitian ini juga akan berfokus pada periode 2021-2024, yang merupakan masa di mana Genshin Impact mengalami pertumbuhan popularitas yang signifikan terutama di Indonesia. Pengikut akun @babufess, sebuah akun yang sering menjadi wadah berdiskusi para pemain Genshin Impact yang berasal dari Indonesia di *platform X*, akan menjadi subjek utama dalam memahami persepsi pengguna. Melalui analisis konten dari postingan, tanggapan serta wawancara langsung dengan pengguna di akun ini, penelitian ini akan mencoba mengidentifikasi tema-tema utama yang muncul terkait dengan budaya Tiongkok dalam konteks permainan.

3.3 Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data, yang sifatnya abstrak namun bisa dipraktikkan (Arikunto, 2002). Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dikumpulkan melalui wawancara dan studi pustaka. Wawancara dilakukan secara terstruktur agar tetap fleksibel dalam membahas topik, sehingga narasumber dapat memberikan jawaban yang lebih luas dan mendetail. Pertanyaan wawancara disusun berdasarkan hasil analisis awal dari diskusi dan tanggapan pemain di akun autobase @babufess, sehingga dapat menggali lebih dalam aspek-aspek yang mungkin tidak langsung terlihat dari observasi awal. Penentuan jumlah narasumber dalam penelitian ini didasarkan pada pandangan Criswell (2007) yang menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, jumlah narasumber yang ideal berkisar antara 5 hingga 25 orang. Namun, dalam penelitian ini, peneliti memutuskan untuk melibatkan 60 narasumber. Keputusan ini diambil karena setelah mencapai jumlah tersebut, peneliti merasa tidak ada lagi temuan baru yang signifikan yang muncul dari data yang dikumpulkan, sehingga angka 60 dianggap sudah mencukupi untuk mencapai tingkat kejenuhan data (*data saturation*). Kejenuhan data merupakan kondisi di mana informasi yang diperoleh dari narasumber sudah repetitif dan tidak memberikan wawasan baru, sehingga penambahan jumlah narasumber dianggap tidak lagi diperlukan (Sugiyono 2015). Selain itu, studi pustaka melengkapi wawancara dengan mengumpulkan informasi dari berbagai literatur, seperti buku, jurnal, artikel ilmiah, dan laporan penelitian sebelumnya. Hal ini dilakukan untuk memberikan landasan teoritis yang kuat, serta untuk mendukung interpretasi data kualitatif yang telah dikumpulkan. Selain itu, pengalaman pribadi penulis sebagai pemain *game* juga dilibatkan sebagai sumber data untuk memperkaya analisis.

3.4 Teknik Analisis Data

Metode yang akan digunakan dalam menganalisis data adalah dengan mengandalkan data primer dengan wawancara dan data sekunder dengan studi pustaka yang dimana telah didapatkan dari berbagai sumber. Peneliti menggunakan teknik triangulasi sebagai teknik untuk mengecek keabsahan data. Dimana dalam

pengertiannya triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dalam membandingkan hasil wawancara terhadap objek penelitian (Moelong, 2000). Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mencakup pendekatan analisis data triangulasi, yaitu:

a. Wawancara Terstruktur

Menurut Sugiyono (2010), Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Pada wawancara terstruktur ini, setiap responden diberi pertanyaan sama, dan pengumpul data mencatatnya.

b. Dokumentasi

Sugiyono (2015) menjelaskan dokumenteasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk arsip, buku, dokumen, tulisan, angka dan gambar yang berwujud laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

c. Kesimpulan

Tahap terakhir dalam analisis data adalah menarik kesimpulan. Meskipun kesimpulan yang diperoleh pada awalnya bersifat sementara, kesimpulan tersebut tetap bisa diperbarui seiring dengan ditemukannya bukti-bukti baru pada tahap pengumpulan data selanjutnya.



3.5 Aspek, Dimensi, dan Parameter

Tabel 3.1 Aspek, Dimensi, dan Parameter

Aspek	Dimensi	Parameter
Genshin Impact sebagai Media Diplomasi Budaya	<ul style="list-style-type: none"> • Representasi Budaya • Interaksi Pemain 	<ul style="list-style-type: none"> • Elemen budaya Tiongkok yang diadopsi dalam permainan Genshin Impact • Mendorong pemain untuk berinteraksi dan diskusi tentang budaya Tiongkok
Peran Media Sosial	Pengaruh platform X	Peran @babufess dalam membentuk opini, Interaksi pengguna, Penyebaran informasi
Faktor Internal	Keterlibatan Pemerintah Tiongkok dalam permainan Game Genshin Impact	Dukungan pemerintah terhadap industri game, Regulasi terkait konten game, dan memasukkan game Genshin Impact sebagai alat ekspor budaya di tahun 2021-22