

BAB III

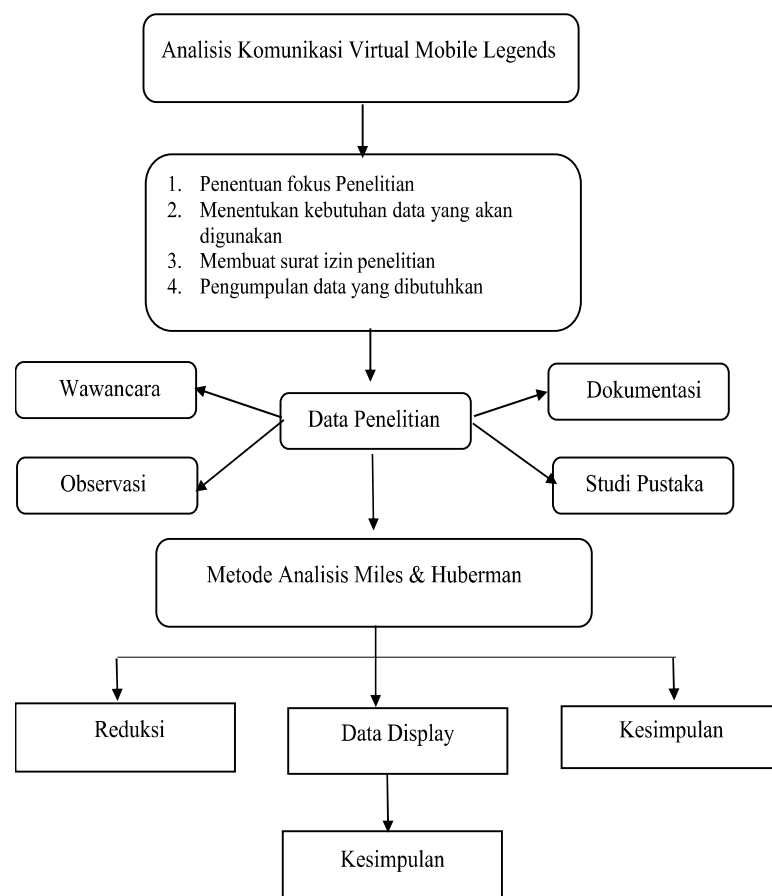
METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode kualitatif deksriptif, mengapa peneliti memilih menggunakan jenis penelitian atau metode kualitatif, dikarenakan metode kualitatif mempunyai prosedur yang penelitian menghasilkan data yang deskriptif sehingga cocok untuk penelitian ini yang berupa data nya itu ialah kata-kata atau deskriptif atau pun lisan melalui orang-orang yang diamati ataupun di teliti dan untuk di arahkan pada latar belakang individu secara pribadi. Penelitian kualitatif deksriptif ialah untuk mendeksripsikan dan menggambarkan kejadian-kejadian yang ada dari yang bersifat ilmiah atau pun yang rekayasa manusia, dan lebih memperhatikan karakteristik atau ciri khas, kualitas yang berhubungan dengan kegiatan penelitian ini. Penelitian deksriptif juga tidak memberikan perubahan atau perlakuan pada variabel-variabel yang hendak di teliti, melainkan adalah untuk membuat dan menunjukkan suatu kondisi dimana yang sifatnya realita dan apa adanya. Satu-satunya yang membuat perubahan dari variabel yang ada ialah: wawancara, dokumentasi dan observasi. (Sugiyono, 2020)

Sesorang yang meneliti menggunakan metode kualitatif deksriptif juga harus terjun ke lapangan dan mengamati untuk waktu yang lama sehingga memperoleh data yang diinginkan dan dibutuhkan, selain itu menurut (Sugiyono 2012: 9) telah mengatakan penelitian kualitatif deksriptif ialah sebagai metode penelitian yang pada dasarnya menjadi acuannya ialah pada filsafat

postpositivisme, dan dapat digunakan sebagai alat untuk meneliti objek yang sifatnya alamiah, yang artinya peneliti sebagai kunci untuk pengumpulan data yang dibutuhkan. Beberapa penjelasan menurut para ahli yang dapat di rangkum dan disimpulkan yang artinya ialah penelitian kualitatif deskriptif adalah rangkaian kegiatan untuk dapat memperoleh data dan sumber informasi yang dibutuhkan yang sifatnya tidak diubah-ubah dan tidak berubah atau apa adanya dalam kondisi tertentu yang hasilnya bisa membuat makna itu menjadi lebih dalam dan menekankan makna.



Gambar 3. 1 Desain Penelitian
Sumber: (Gulo, 2002)

3.2 Obyek Penelitian

Obyek penelitian ialah fokus kepada apa yang menjadi permasalahan di dalam penelitian, yaitu Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile Legend Pada Aksi Sarcasme Siswa-Siswi Di Kota Batam. Dan didalam penelitian ini peneliti fokus terhadap komunikasi virtual para player game online mobile legend dan dampak yang dihasilkan dari bermain game online seperti kata-kata kasar pada kehidupan sehari-hari.

3.3 Subjek Penelitian

Pada penelitian kualitatif, informan atau orang yang di butuhkan untuk memberikan informasi ialah subjek, disini subjek penelitian kita ialah peserta didik yang bermain game online mobile legend. Jumlah informan yang dipilih sesuai dengan kebutuhan dan tujuan dalam hal tersebut subjek dalam penelitian ini ialah peserta didik siswa - siswi SMA Kota Batam di daerah kawasan punggur. Subjek penelitian ini menggunakan teknik pengambilan sample *Purposive Sampling* , yang dimana cara penentuan informan yang ditetapkan secara sengaja atas dasar kriteria yang memenuhi penelitian tertentu. (Sugiyono, 2020)

3.3.1 Informan

Berdasarkan kriteria yang sudah peneliti lakukan, maka akhirnya peneliti memilih orang-orang yang dapat memberikan informasi terkait yaitu:

- a. Pemain Game Online Mobile Legends
- b. Frekuensi bermain lebih dari 3 jam
- c. Berada di lokasi penelitian

Berikut informasi informan penelitian:

- 1). Egi Maulana, 16 Tahun, Frekuensi Bermain 5 -6 Jam, Tinggal Di Kavling Baru, Bida Kabil Blok Mandiri (Punggur)
- 2). Wahyu Arya Musti, 16 Tahun, Frekuensi Bermain 3-5 Jam, Tinggal Di Kavling Baru, Rt 002 Rw 011 (Punggur)
- 3). Guntur Satria Mandala Putra, 16 Tahun, Frekuensi Bermain 4-6 Jam, Tinggal Di Kavling Lama, Rw 12 (Punggur)
- 4). Al – Barokah, 17 Tahun, Frekuensi Bermain 3 – 4 Jam, Tinggal di Bandara Mas Botania 1 Batam Centre
- 5). Muhammad Damar, Umur 17 Tahun, Frekuensi Bermain Kurang Lebih 5 Jam. Tinggal Di Kav Senjulung Punggur Blok F 17 Rw 011 Rt 001
- 6). Galang Fatra Fachreza , Umur 17 Tahun. Frekuensi Bermain 4 – 6 Jam, Tinggal Di Kavling Baru, Kabil Blok Tulip 2 Rt 01 Rw 012 (Punggur)
- 7). Agis Aldira Muhammad. Umur 17 Tahun, Frekuensi Bermain 3 – 6 jam, Tinggal Di Purnayuda Blok D Punggur

Dalam hal ini peneliti bermaksud untuk mendapatkan perbandingan antara pernyataan yang satu dengan yang lainnya, sehingga peneliti dapat menarik kesimpulan dari berbagai pernyataan yang disampaikan oleh para subjek penelitian.

3.3.2 Responden

Peneliti sendiri karena peneliti yang memahami konsep dari penelitian yang diteliti

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data yang telah mampu dijalani melalui Observasi, Wawancara, dan Dokumentasi.

3.4.1 Observasi

Menurut (Sugiyono, 2020) Observasi adalah dasar semua ilmu pengetahuan yang merupakan suatu proses yang kompleks dimana proses tersebut tersusun secara sistematis, yang disengaja dari komponen-komponen yang ada dalam suatu fenomena pada objek eksplorasi. Ialah merupakan salah satu metode untuk mendapatkan data yang diperoleh melalui pengamatan, memantau secara teliti dan langsung terjun ke lokasi.

Tabel 3. 1 Kegiatan Observasi
Sumber: Data Olahan Penulis, 2022

No	Tanggal	Informan	Bahasan
1	29 Mei 2022 Sampai 05 Juni 2022	Informan 1	komunikasi virtual, pertukaran informasi, interaksi komunikasi, <i>text chat</i> , <i>voice chat</i> , hambatan komunikasi, dampak di kehidupan sehari - hari
2	29 Mei 2022 Sampai 05 Juni 2022	Informan 2	komunikasi virtual, pertukaran informasi, interaksi komunikasi, <i>text chat</i> , <i>voice chat</i> , hambatan komunikasi, dampak di kehidupan sehari - hari
3	08 Juni 2022 Sampai 13 Juni 2022	Informan 3	komunikasi virtual, pertukaran informasi, interaksi komunikasi, <i>text chat</i> , <i>voice chat</i> , hambatan komunikasi, dampak di kehidupan sehari - hari

4	14 Juni 2022 Sampai 18 Juni 2022	Informan 4	komunikasi virtual, pertukaran informasi, interaksi komunikasi, <i>text chat</i> , <i>voice chat</i> , hambatan komunikasi, dampak di kehidupan sehari - hari
5	19 Juni 2022 Sampai 23 Juni 2022	Informan 5	komunikasi virtual, pertukaran informasi, interaksi komunikasi, <i>text chat</i> , <i>voice chat</i> , hambatan komunikasi, dampak di kehidupan sehari - hari
6	24 Juni 2022 Sampai 28 Juni 2022	Informan 6	komunikasi virtual, pertukaran informasi, interaksi komunikasi, <i>text chat</i> , <i>voice chat</i> , hambatan komunikasi, dampak di kehidupan sehari - hari
7	29 Juni 2022 Sampai 03 Juli 2022	Informan 7	komunikasi virtual, pertukaran informasi, interaksi komunikasi, <i>text chat</i> , <i>voice chat</i> , hambatan komunikasi, dampak di kehidupan sehari - hari

3.4.2 Wawancara

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis wawancara terstruktur. wawancara terstruktur adalah seorang peneliti telah menentukan format permasalahan yang akan diwawancarai, berdasarkan masalah yang akan diteliti (Sugiyono, 2020)

Dalam kegiatan wawancara, narasumber memberikan informasi terkait dengan permasalahan penelitian yaitu Analisis Komunikasi Virtual *Gamer Mobile Legend* Siswa – Siswi Pada Aksi Sarcasme Di Kota Batam. Yang menjadi narasumber dalam penelitian ini yaitu siswa - siswi khususnya seorang siswa yang berada di dekat Lokasi Penelitian dan juga masuk ke dalam kategori yang ingin

diwawancarai Di Kota Batam. yang bertempat tinggal di Punggur.

3.4.3 Dokumentasi

Menurut (Sugiyono, 2020) dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang telah dilewati. Dokumen juga dapat berbentuk tulisan, gambar, atau lukisan. Dalam penelitian ini peneliti melakukan dokumentasi data yang diambil berupa foto pada saat wawancara dan pada saat observasi. Di penelitian ini dokumentasi ialah data yang diperoleh melalui sumber atau objek yang diteliti dan menjadikan bukti yang akurat, mencatat semua yang di perlukan, dokumentasi yang di maksud ialah, saat melakukan wawancara, mencatat hal-hal yang menjadi dasar dan sumber yang berkaitan dengan penelitian ini.

Alasan peneliti menggunakan teknik dokumentasi ialah: menurut si peneliti, dokumentasi adalah dokumentasi yang kuat dan akurat, akan menunjukkan sebuah fakta yang dilakukan saat melakukan penelitian secara langsung dan mudah di dapatkan.

3.4.4 Studi Pustaka

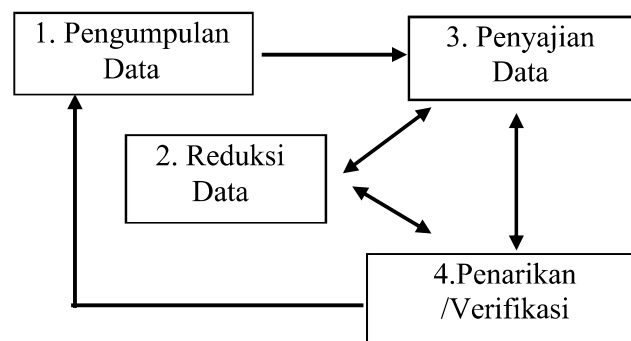
Tinjauan pustaka menggunakan perpustakaan sebagai sumber pengumpulan dan analisis data. Peneliti juga menarik dan mengintegrasikan ide-idenya untuk menyintesis kesimpulan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan berbagai sumber dan buku sebagai referensi. Penelitian ini juga terbatas pada penelitian kepustakaan karena data tidak berasal dari lapangan dan data penelitian dikumpulkan dari berbagai sumber (Sari & Asmendri, 2018)

3.5 Metode Analisis

Metode yang digunakan di dalam penelitian ini ialah menggunakan pen-

dekatan kualitatif deskriptif, sumber data yang diperoleh dari peserta didik dan guru yang tinggal di Kota Batam, Kavling Senjulung Punggur, Kelurahan Kabil Kecamatan Nongsa, Analisis Komunikasi Virtual Gamers Mobile legend siswa – siswi pada aksi *sarcasme* Di Kota Batam, Data di analisis secara deskriptif untuk memperoleh hasil yang diinginkan berdasarkan kriteria dengan tahapan dari pengumpulan data dan informasi. Dalam analisis data adalah proses mengumpulkan dan mencari data melalui wawancara, observasi, catatan lapangan dan bahan-bahan lain secara efisien sehingga mudah dipahami dan dapat diteruskan dan diberikan kepada orang lain, Analisis data dilakukan dengan memilah informasi, memisahkannya menjadi unit-unit, memadukan, merangkai ke dalam pola, menyusun ke dalam pola, memilih apa yang penting dan apa akan dipelajari, dan membuat kesimpulan yang dapat diberikan kepada orang lain (Sugiyono, 2020). Menurut Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2020) kegiatan dalam metode analisis dilaksanakan secara terus menerus dan dapat diuraikan sebagai berikut:

Menurut Miles dan Huberman dalam (Sugiyono, 2020) aktivitas dalam metode analisis dilakukan secara terus menerus dan diuraikan sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Desain Miles dan Huberman

Sumber: (Wandi et al., 2013)

3.5.1 Pengumpulan Data

Pengumpulan data menggunakan metode wawancara, diskusi antar muka, observasi, dan berbagai dokumen atau data based pada kategorisasi yang sesuai dengan permasalahan dalam penelitian lalu dikembangkan untuk memfokuskan hasil data yang dibutuhkan.

3.5.2 Reduksi Data

Merupakan data yang diperoleh dari lapangan dengan data yang **sangat** banyak maka dari itu diperlukan catatan yang terperinci serta mesti diteliti, mereduksi data yang dimaksud adalah merangkum, memilah dan memfokuskan untuk hal-hal penting. Hal yang dimaksud oleh peneliti adalah mereduksi data-data hasil observasi, wawancara, dokumentasi yang kemudian data akan ditampilkan dalam bentuk teks dan dibantu dengan mencantumkan tabel atau gambar yang dibutuhkan.

3.5.3 Penyajian Data

Penyajian data adalah menampilkan data dalam bentuk ringkas menjadi grafik tertentu, berhubungan dengan klasifikasi, diagram, alur dan lain sebagainya. Penyajian data merupakan hasil yang subjektif umumnya merupakan teks akun, penulis mengharapkan dapat memberikan informasi terkait perilaku komunikasi siswa dalam bermain game online dalam berbentuk teks, dan dapat dibantu dengan menyertakan table atau gambar yang diperlukan.

3.5.4 Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi

Pengambilan kesimpulan di dalam penelitian ialah fase terakhir, yang dimana informasi yang telah didapatkan oleh peneliti telah didapatkan selama

pengumpulan data, data yang telah didapatkan tidak konstan dan dapat berubah secara berkala, setelah dilakukan observasi, pengamatan dan informasi yang telah didapatkan dari hasil yang belum jelas menjadi jelas (Sugiyono, 2020)

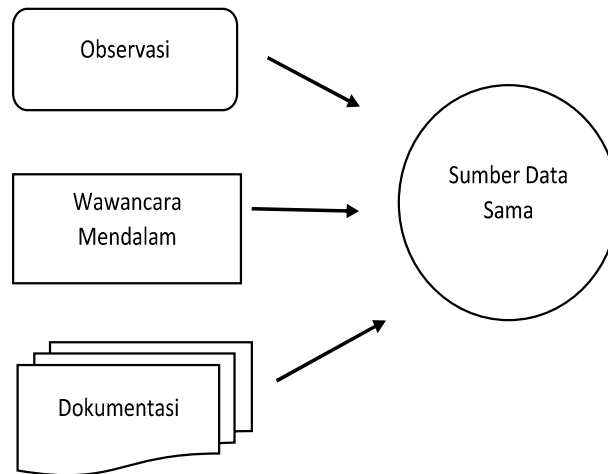
3.6 Uji Kredibilitas Data

Menurut (Sugiyono, 2020) pangkat kepercayaan dalam mencari informasi yang dapat diterima dan diolah adalah data uji atau validitas informasi. tes kepercayaan yang dapat dibenarkan dalam informasi yang diperoleh dari penilaian subjektif. Uji kredibilitas data dibagi menjadi 4 bagian, yaitu:

3.6.1 Uji *Credibility*

Uji kredibilitas adalah uji kepercayaan terhadap data penelitian kualitatif (Prastowo, 2012:266). Moleong (2016:324) mengatakan bahwa uji kredibilitas ini memiliki dua fungsi, yaitu fungsi pertama untuk melakukan pemeriksaan dengan cara memeriksa tingkat kepercayaan terhadap temuan kita, dan fungsi kedua untuk menunjukkan derajat kredibilitas temuan kami dengan membuktikan berbagai fakta yang ada.

Dalam penelitian ini untuk menguji kredibilitas (*credibility*), peneliti menggunakan triangulasi. Moleong (2016:330) menjelaskan bahwa triangulasi adalah validasi data yang menggunakan sesuatu selain data untuk keperluan validasi data, atau sering disebut dengan triangulasi sebagai pembanding data. (Sugiyono, 2020) juga menjelaskan bahwa triangulasi adalah teknik validasi data yang menggabungkan teknik pengumpulan data yang berbeda dengan sumber data yang ada, dan triangulasi menggunakan sesuatu selain data penelitian, dengan tujuan untuk membandingkan dengan pengumpulan data penelitian.



Gambar 3. 3 Triangulasi Data
Sumber: (Sugiyono, 2020)

3.7 Lokasi dan Jadwal Penelitian

3.7.1 Lokasi dan Jadwal Penelitian

Lokasi penelitian di lakukan di Kota Batam Kepulauan Riau yang dimana Analisis Komunikasi Virtual Player Game Online Mobile Legend Siswa – Siswi Pada Aksi Sarcame Kota, penelitian dilakukan pada lingkungan sekolah yang dimana sudah di sepakati oleh informan dan peneliti.

3.7.2 Jadwal Penelitian

Waktu penelitian dilaksanakan selama 6 bulan ke depan terhitung mulai dari bulan September 2022 hingga februari 2023 mulai dari persiapan, pelaksanaan, hingga selesai.

Tabel 3. 2 Jadwal Penelitian
Sumber: Data Olahan Penulis, 2022

No	Tahapan Kegiatan	Waktu Penelitian					
		2022/2023					
		Sept	Okt	Nov	Des	Jan	Feb
1	Penentuan Topik						
2	Pengajuan Judul						
3	Pengesahan Objek Penelitian						
4	Pengajuan Bab 1						
5	Pengajuan Bab 2						
6	Pengajuan Bab 3						
7	Penelitian lapangan						
8	Pengumpulan dan pengolahan data						
9	Pengajuan Bab 4,5, dan Jurnal Penelitian						
10	Pengumpulan Skripsi dan Jurnal						