

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Jenis penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan jenis metode penelitian Deskriptif Kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk mempelajari atau meneliti pada kondisi objek yang alamiah, tujuannya adalah untuk menguraikan secara rinci masalah yang diteliti dengan mengkaji sebanyak mungkin bagaimana individu, kelompok, atau peristiwa yang mungkin terjadi (Sugiyono, 2017).

Kesimpulan pada penelitian kualitatif yang dibuat peneliti ini adalah penelitian yang memiliki tujuan untuk mempelajari atau memahami kondisi yang dialami subjek penelitian, misalnya interaksi simbolik pada gaya komunikasi pada game online, pelaku kekerasan verbal mengalami perubahan sikap.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan proses penelitian ini bersifat deskriptif, karna peneliti ingin menjelaskan dan memberi pemahaman tentang gaya komunikasi pada gamers terutama Project TRV di kota Batam pada teori gaya komunikasi yang dikemukakan oleh hefner pada aksi kekerasan verbal pada game mobile legends.

3.2. Objek Penelitian

Objek penelitian menjadi salah satu aspek krusial dalam sebuah proses penelitian. Objek Penelitian adalah suatu hal yang dicari tau dan dijelajahi secara mendalam pada pelaksanaan penelitian. Dengan analisis informasi yang mendalam mengenai objek penelitian, maka diperoleh cara untuk menciptakan peluang dalam

mengetahui informasi baru. Objek penelitian ini mencakup beragam entitas khusus, seperti individu, objek, lokasi, serta berbagai peristiwa yang dapat diukur dengan berbagai metode tertentu.

Objek penelitian sendiri merupakan sebuah karakteristik atau ciri nilai dari individu, Objek atau aktivitas yang dimiliki mempunyai variasi khusus yang ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dianalisis untuk didapatkan kesimpulan (Sugiyono, 2017). Objek yang akan dipergunakan penelitian ini adalah gaya komunikasi anggota komunitas Squad project TRV terhadap interaksi dan aksi kekerasan verbal.

3.3. Subyek Penelitian

Subjek penelitian adalah Sumber informasi untuk penelitian yang dapat didefinisikan sebagai individu atau objek yang berkaitan dengan topik yang ingin diperoleh informasinya sebagai penelitian (Rahmadi, 2011).

Pemilihan subjek penelitian dilakukan dengan teliti dan berdasarkan pertimbangan yang matang, termasuk mempertimbangkan etika penelitian. Selain itu, peneliti harus menghimpun informasi, menganalisis, dan menyajikan hasil penelitian dengan objektif dan tepat. Subjek penelitian dapat berupa responden dalam survei atau wawancara menjadi fokus penelitian. Peneliti ingin menggunakan gamers Mobile Legends: Bang-Bang terutama Project TRV di kota Batam sebagai subjek dari penelitian ini.

3.3.1. Informan

Informan ialah pihak yang memberikan data atau informasi yang relevan untuk penelitian yang sedang dilakukan. Informasi dapat berupa satu individu, kelompok, atau lembaga yang memiliki pengalaman dan pengetahuan yang dibutuhkan untuk menyelesaikan penelitian. Informasi dapat membantu peneliti dalam memperoleh data yang tepat dan dapat diandalkan, serta memberikan pemahaman yang mendalam tentang topik penelitian. Peneliti, memilih tiga informan dari RRI Kota Batam, termasuk dua seorang penyiar dan seorang reporter. Peneliti ingin memperoleh pandangan dan pengalaman mereka terkait dengan penelitian ini.

Tabel 3.3.1 Informan

No	Nama	Usia	Jabatan
1	Denok Mutiarawati Sutisno	29	Penyiar
2	Ahmad Rifai Kasim	31	Reporter
3	Meta Wallinda	28	Pegawai

3.3.2. Responden

Responden adalah bagian penting dari hasil penelitian yang berisi analisis data dari tanggapan dan pendapat yang diberikan oleh responden dalam wawancara atau pengisian kuesioner. Responden juga mencakup analisis kesamaan dan perbedaan tanggapan antar responden serta kesimpulan yang dapat diambil dari tanggapan responden. peneliti harus memperhatikan etika penelitian seperti menjaga kerahasiaan

identitas responden dan menghindari bias peneliti dalam memilih responden atau menafsirkan hasil tanggapan. Penelitian ini dilakukan untuk menginvestigasi dan menganalisis kinerja dua anggota dari squads Project TRV. Responden pertama adalah Ariansyahz, seorang pemimpin tim yang sangat berpengalaman dalam turnamen sebelumnya. Beliau memiliki peran penting dalam mengoordinasikan anggota tim. Penelitian juga mencakup faisal, seorang yang berbakat dengan kemampuan luar biasa dalam bermain game mobile legends. Keterlibatan aktifnya dalam sesi diskusi dan kontribusi berharga dalam memecahkan masalah teknis kompleks juga menjadi fokus penelitian ini. Peneliti juga harus memastikan bahwa data yang diperoleh dari responden telah diolah dengan baik dan mewakili keadaan yang sesungguhnya.

Berikut adalah anggota komunitas Mobile Legends Squads Project TRV di Kota Batam yang diurutkan berdasarkan karakteristiknya:

Tabel 3.3.2 Nama Anggota Squads Project TRV

No	Nama asli	Usia	Username game	Jabatan
1.	Ariansyahz	26	Cabe ijo	Anggota pemain Gold line / Ketua tim
2.	Faisal	25	Acong09	Anggota pemain Jungle

3	Megi	31	MCIM	Anggota pemain Mid line
4	Maga	32	WoLeoPapat	Anggota pemain Roam
5	Rahmat	17	RHMR_SYA28	Anggota pemain Exp Line
6	Raka	21	Rimuru	Anggota Tim cadangan
7	Kevin	29	senpax	Anggota tim cadangan
8	Christo	29	Killua Zoldyck	Anggota Tim cadangan
9	Bagas	31	Portgas#	Anggota tim cadangan
10	Reylandi	31	Rey.Bledor	Anggota tim cadangan
11	yogi	26	Yukino	Tim Manager
12	Devina	25	dudu	Sekretaris
13	Adit	30	Baby	<i>Coach</i>

3.4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah serangkaian proses atau metode yang digunakan untuk mengumpulkan informasi atau data dari sumber yang berbeda. Teknik ini dapat dilakukan melalui berbagai cara, seperti observasi, wawancara dan lain sebagainya. Penggunaan teknik pengumpulan data yang tepat dapat membantu mendapatkan data yang berkualitas dan dapat diandalkan.

Teknik pengumpulan data sendiri adalah teknik pengumpulan data yang lebih fokus pada pemahaman mendalam tentang pengalaman atau pandangan individu atau kelompok. Peneliti menggunakan Teknik ini instrumen seperti wawancara dan observasi.

1. Teknik wawancara adalah teknik pengumpulan informasi dengan pengajuan sejumlah pertanyaan secara lisan kepada individu atau kelompok yang diwawancarai. (Rahmadi, 2011). Penelitian ini menggunakan teknik penelitian wawancara yang terstruktur pada gamers mobile legends terutama Projek TRV di kota Batam dengan informan yaitu beberapa anggota dari RRI.
2. Teknik observasi merupakan proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena yang terlihat pada subjek penelitian. (Rahmadi, 2011). Dalam penelitian ini peneliti akan melakukan pengamatan secara langsung dengan terjun kelapangan dengan game online Mobile Legends: Bang-Bang, hal yang dimaksud adalah untuk lebih mendalami bagaimana gaya komunikasi pada aksi kekerasan

verbal yang terjadi antar gamers melalui fitur komunikasi yang tersedia pada game tersebut.

Teknik pengumpulan data dapat membantu memperoleh pemahaman tentang konteks, proses, dan pengalaman individu atau kelompok.

3.5. Metode Analisis

Metode analisis adalah suatu cara untuk teknik analisis data atau informasi yang diperoleh untuk menguraikan dan menjelaskan suatu fenomena secara mendalam. Metode ini seringkali digunakan pada penelitian kualitatif, terutama pada penelitian yang berfokus pada aspek-aspek sosial atau manusia. Peneliti ingin menggunakan metode ini dalam penelitian yang melibatkan data-data yang bersifat deskriptif dan kualitatif, seperti teks, wawancara dan observasi.

Metode analisis pada penelitian "GAYA KOMUNIKASI KOMUNITAS GAMERS MOBILE LEGENDS PADA AKSI KEKERASAN VERBAL SQUADS PROJECT TRV DI KOTA BATAM" menggunakan tiga tahap utama: reduksi data, penyajian data, dan verifikasi data. Peneliti melakukan pengumpulan data melalui observasi dan wawancara dari 13 anggota komunitas Gamers Mobile Legends Squads Project TRV dan 3 anggota dari RRI (Radio Republik Indonesia). Berikut adalah metode analisisnya:

- **Reduksi Data:**

Pada tahap ini, peneliti akan mengurangi dan menyederhanakan data yang telah dikumpulkan dari observasi dan wawancara. Data-data tersebut dapat berupa transkrip percakapan, catatan observasi, atau hasil wawancara.

Reduksi data dilakukan dengan cara membaca ulang data secara keseluruhan, mengidentifikasi pola-pola, tema-tema, dan isu-isu penting yang muncul dari data tersebut. Peneliti juga dapat menggunakan teknik koding untuk memberi label pada data yang relevan dengan tujuan penelitian.

- Penyajian Data:

Setelah data direduksi, peneliti akan menyajikan temuan-temuan yang relevan dan signifikan dari data yang telah dikumpulkan. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk narasi, kutipan langsung dari wawancara atau percakapan, atau dapat juga menggunakan tabel, grafik, atau diagram untuk menggambarkan hasil analisis dengan lebih jelas. Dalam penyajian data, peneliti akan mengaitkan temuan-temuan tersebut dengan teori-teori yang relevan, termasuk teori simbolik yang telah disebutkan sebelumnya.

- Verifikasi Data:

Tahap verifikasi data bertujuan untuk memastikan keakuratan dan keabsahan hasil analisis yang telah disajikan. Peneliti akan melakukan pemeriksaan ulang terhadap data, memeriksa kembali temuan-temuan yang telah diidentifikasi, dan membandingkan hasil analisis dengan data mentah (raw data) untuk memastikan kesesuaian antara keduanya. Selain itu, hasil analisis juga dapat diverifikasi dengan melakukan triangulasi, yaitu membandingkan temuan dengan sumber data lain, seperti wawancara

dengan anggota lain dari komunitas yang sama atau anggota dari kelompok lain yang terlibat dalam aksi kekerasan verbal tersebut.

Dengan menggunakan metode analisis ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai gaya komunikasi dalam komunitas gamers Mobile Legends Squads Project TRV yang terlibat dalam aksi kekerasan verbal di Kota Batam.

3.6. Uji Kredibilitas data

Uji kredibilitas data mengacu pada proses evaluasi data secara mendalam dan deskriptif. Dalam konteks ini, peneliti melakukan analisis data yang cermat untuk memastikan bahwa data yang digunakan dapat diandalkan dan akurat.

Beberapa metode yang dapat digunakan untuk menguji kredibilitas data secara kualitatif adalah sebagai berikut:

1. Triangulasi:

Triangulasi adalah suatu teknik yang digunakan untuk memverifikasi data dengan mengumpulkan informasi dari sumber yang berbeda. Teknik ini dapat membantu memastikan bahwa data yang digunakan dapat dipercaya. Dalam penelitian ini, triangulasi data dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa sumber dan teknik pengumpulan data, seperti: Wawancara dengan Anggota Komunitas Gamers: Peneliti dapat melakukan wawancara mendalam dengan anggota komunitas gamers Mobile Legends untuk memahami gaya komunikasi dan fenomena kekerasan verbal di Squads Project TRV.

Dengan menggali perspektif dan pengalaman langsung dari para anggota, data menjadi lebih kaya dan dapat diandalkan.

2. Observasi langsung:

Observasi langsung melibatkan mengamati langsung fenomena yang sedang diteliti. Teknik ini dapat membantu memastikan keakuratan dan keandalan data. Dalam penelitian ini, observasi langsung dapat dilakukan seperti : Mengamati Interaksi dalam Permainan Mobile Legends: Peneliti dapat mengamati secara langsung interaksi komunikasi antara anggota komunitas Mobile Legends saat bermain dalam Squads Project TRV. Observasi ini memberikan kesempatan untuk memahami bagaimana komunikasi terjadi dalam aksi bermain secara real-time.

Secara kualitatif, uji kredibilitas data melibatkan analisis mendalam untuk memastikan bahwa data yang digunakan dapat diandalkan dan akurat. Dalam konteks ini, peneliti ingin menggunakan metode observasi langsung dan trigulasi guna memperkuat keandalan data yang digunakan pada gaya komunikasi pada aksi kekerasan verbal dalam game online mobile legends.

3.6.1. Uji credibility

Uji kredibilitas atau "credibility test" adalah suatu metode untuk mengevaluasi keandalan dan kepercayaan terhadap suatu informasi atau sumber informasi. Uji kredibilitas dapat digunakan untuk

memeriksa apakah suatu sumber informasi dapat diandalkan dan valid dalam menyampaikan informasi yang akurat dan objektif.

Beberapa hal yang dapat dilakukan dalam uji kredibilitas adalah sebagai berikut:

1. Triangulasi: Untuk menguji kredibilitas data, peneliti dapat menggunakan triangulasi dengan membandingkan temuan dari wawancara dengan sumber data lainnya, seperti dokumen terkait atau observasi langsung. Perbandingan ini akan membantu memastikan kesesuaian dan keandalan data yang diperoleh dari wawancara. Dalam penelitian ini, triangulasi data dapat dilakukan dengan menggabungkan beberapa sumber dan teknik pengumpulan data, seperti: Wawancara dengan Anggota Komunitas Gamers: Peneliti dapat melakukan wawancara mendalam dengan anggota komunitas gamers Mobile Legends untuk memahami gaya komunikasi dan fenomena kekerasan verbal di Squads Project TRV. Dengan menggali perspektif dan pengalaman langsung dari para anggota, data menjadi lebih kaya dan dapat diandalkan.

2. Validitas internal: Memastikan bahwa pertanyaan wawancara dirancang dengan baik untuk mencapai tujuan penelitian. Lakukan uji coba terhadap pertanyaan dengan beberapa anggota sampel sebelum melakukan wawancara sebenarnya. Hal ini akan membantu memastikan bahwa pertanyaan wawancara dapat menghasilkan jawaban yang relevan dan konsisten. Dalam konteks penelitian ini,

validitas internal dapat dilakukan sebagai berikut: Peneliti harus memastikan bahwa temuan yang dihasilkan dari data yang diperoleh adalah valid dan mendukung pernyataan yang ada dalam penelitian.

Dengan menggunakan metode triangulasi dan memperhatikan validitas internal, peneliti dapat menguji kredibilitas data yang diperoleh dari penelitian yang menggunakan wawancara dengan 13 anggota. memastikan bahwa data yang digunakan dapat diandalkan, konsisten, akurat, dan mewakili populasi yang diteliti.

3.6.2. Uji transferability

Uji transferabilitas atau "transferability test" adalah suatu metode untuk mengevaluasi sejauh mana suatu teori dapat diterapkan pada konteks penelitiannya. Uji transferabilitas sangat penting dalam menjaga kualitas penelitian dan memastikan bahwa teori yang digunakan secara luas pada berbagai konteks atau lingkungan. Tujuan dari uji transferabilitas ini adalah untuk memeriksa sejauh mana teori triangulasi data dapat diterapkan pada project TRV yang melibatkan 13 anggota squad. Triangulasi data adalah pendekatan yang menggabungkan berbagai sumber data dan metode penelitian untuk memperkuat validitas penelitian. Dalam konteks ini, kita akan menggunakan pendekatan triangulasi data untuk memperoleh pemahaman yang komprehensif tentang Squads Project TRV.

Langkah-langkah yang dapat diikuti untuk melaksanakan uji transferabilitas dengan pendekatan triangulasi data pada 13 anggota

squad project TRV adalah sebagai berikut:

1. Identifikasi Sumber Data: Identifikasi sumber data yang relevan pada Squads Project TRV. Sumber data dapat mencakup dokumen proyek, catatan rapat, wawancara dengan anggota Squads, observasi langsung, dan sumber data lainnya yang terkait dengan Squads Project TRV.

2. Verifikasi dan Validasi: Lakukan verifikasi dan validasi temuan dengan melibatkan anggota squad project TRV. Diskusikan hasil penelitian dengan mereka dan minta masukan atau konfirmasi terkait temuan yang ditemukan. Hal ini akan membantu memastikan bahwa data yang diperoleh dan temuan yang dihasilkan sesuai dengan perspektif dan pengalaman anggota squad.

Peneliti dapat melakukan uji transferabilitas dengan pendekatan triangulasi data pada Squads Project TRV yang melibatkan 13 anggota squad. Hal ini akan membantu memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif dan valid mengenai proyek tersebut.

3.7. Lokasi dan Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada aplikasi game online Mobile Legends: Bang-Bang dengan fitur Voice chat dan teks chat. Penelitian dilaksanakan di Kota Batam, Indonesia, dengan kunjungan lapangan pada bulan Mei untuk wawancara dengan 13 anggota komunitas gamers Mobile Legends Squads Project TRV. Data mengenai gaya komunikasi dan aksi kekerasan verbal dalam komunitas tersebut berhasil dikumpulkan melalui observasi dan wawancara. Selanjutnya, pada bulan Juni, peneliti melakukan kunjungan ke RRI di Kota Batam untuk mewawancarai 3 anggota yang terlibat, mendapatkan perspektif dan pengalaman mereka mengenai topik penelitian. Dengan demikian, penelitian diharapkan dapat memberikan wawasan lebih dalam tentang gaya komunikasi dalam komunitas gamers Mobile Legends dan implikasinya terhadap aksi kekerasan verbal.

Tabel 3.7 Jadwal Penelitian

NO	Kegiatan	WAKTU					
		Mar 23	Apr 23	Mei 23	Jun 23	Jul 23	Aug 23
1	Penentuan Topik						
2	Pengajuan Judul						
3	Bimbingan Awal						
4	Pengajuan Bab 1						
5	Pengajuan Bab 2						
6	Pengajuan Bab 3						
7	Pengajuan Bab 4						
8	Pengajuan Bab 5						
9	Seminar Hasil Penelitian						