

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Menurut Bogdan & Biklen dalam Juliana (2017) paradigma adalah salah satu rujukan dasar untuk setiap peneliti dalam mengungkapkan sebuah fakta melalui kegiatan penelitian yang dilakukan. Penelitian ini menggunakan paradigma “constructivism-interpretivism” yang dapat diartikan untuk bersandar pada pandangan dari partisipan tentang situasi tertentu yang sedang terjadi.

Berdasarkan penjelasan diatas, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa penelitian ini menggunakan paradigma Constructivism–Interpretivism, karena peneliti ingin melihat pandangan para partisipan mengenai kekerasan verbal di dalam *game online* Mobile Legends bang-bang.

3.2 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Menurut Rukin (2019, p.6) penelitian kualitatif dapat dikatakan sebagai interpretative research, naturalistic research dan juga phenomenological research, penelitian kualitatif ini menekankan kepada makna, penalaran dan juga lebih banyak meneliti permasalahan di kehidupan sehari hari. Kemudian, menurut Nursapia (2020, p.23) penelitian kualitatif adalah suatu hal yang mencoba untuk menerobos masuk ke dalam suatu gejala-gejala yang cukup dalam kemudian dari gejala tersebut dapat diinterpretasikan dan menyimpulkan sesuai dengan konteksnya.

Menurut Anggito (2018, p.11) penelitian kualitatif deskriptif adalah penelitian ini diharuskan untuk mendeskripsikan suatu objek, fenomena, atau setting sosial yang akan ditulis ke dalam tulisan naratif. Penulis menggunakan pendekatan deskriptif karena penelitian ini akan berbentuk sebuah kata maupun gambar untuk menjelaskan sebuah data yang didapatkan.

Berdasarkan pengertian diatas peneliti menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif, karena ingin melihat bagaimana penyebab kekerasan verbal yang selalu terjadi di game online dan akan diuraikan dalam bentuk kalimat.

3.3 Metode Penelitian

Peneliti menggunakan metode studi kasus di penelitian ini. Menurut Yin (2019, p. 02) penelitian studi kasus merupakan suatu fenomena yang menyelidiki sebuah konteks di kehidupan nyata,

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian studi kasus. Menurut Yin dalam (Prihatsanti et, al 2018) studi kasus merupakan observasi eksperimental yang menyuguhkan fenomena kontemporer melalui konteks kehidupan nyata, terlebih saat batasan antara fenomena dan konteks barangkali tidak terlihat jelas. Penelitian studi kasus menggunakan satu objek yang diulas sebagai kasus untuk teliti lebih dalam sehingga dapat mengungkap realitas di balik fenomena yang terjadi.

Menurut Yin dalam Fitrah (2017) studi kasus adalah metode penelitian yang cocok digunakan untuk penelitian yang dapat dijawab dengan bagaimana dan juga mengapa.

Dari penjelasan diatas peneliti menggunakan metode penelitian studi kasus karena peneliti ingin mengetahui penyebab dan menelusuri jenis kekerasan verbal apa saja yang kerap terjadi pada game online khususnya mobile legend bang-bang. Lalu di dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara mendalam dengan *purposive sampling* untuk mendapatkan informasi yang sesuai dengan peneliti.

3.4 Key Informan dan Informan

Pengambilan informan dari penelitian ini menggunakan *purposive sampling*, yang dimana pengambilan sampel dengan cara mempertimbangan sesuatu (Suharyadi & K, 2009, p. 17). Sehingga penelitian ini mendapatkan informasi yang sesuai. Di dalam penelitian ini peneliti memilih 4 pemain yang memiliki

kriteria pemain aktif mobile legends bang-bang diantaranya adalah 2 perempuan dan 2 laki-laki agar peneliti bisa mengetahui apakah ada perbedaan kekerasan verbal untuk gender wanita dan gender pria.

3.4.1 Key Informan

Key informan atau informan kunci adalah orang atau pihak tertentu diluar penelitian yang menguasai masalah yang di cari oleh sebuah penelitian (Sigit, 2015, p. 209). *Key informan* ini adalah salah satu yang di anggap penulis sebagai orang yang dapat memberikan informasi yang valid. Di dalam penelitian ini peneliti memiliki satu *key informan* yang bekerja sebagai sekretaris E-Sport Indonesia.

1) Fakhry Dinansyah

Key informan di dalam penelitian ini adalah Fakhry Dinansyah sebagai sekretaris E-Sport Indonesia.

3.4.2 Informan

Informan adalah sebuah kunci dari penelitian, terutama di penelitian studi kasus (Yin, 2019, p. 111). Oleh karena itu, gak hanya *key informan* saja yang dibutuhkan tetapi peneliti juga mewawancarai informan yang suka bermain game online mobile legends bang-bang.

1) Rafita (Player Mobile Legends bang-bang)

Rafita adalah *player* mobile legends bang-bang yang sudah memiliki tier yang lumayan tinggi yaitu “Mytic” yang bisa dikatakan player ini sudah sering bermain mobile legends bang-bang sejak awal rilis mobile legends bang-bang sampai sekarang. Rafita ikut menjadi informan untuk mendapatkan pengalaman beliau terhadap kekerasan verbal di dalam *game* mobile legends bang-bang.

2) Tasya Arcania (Player Mobile Legends bang-bang)

Tasya adalah salah satu pemain mobile legends bang-bang, Tasya sudah lama bermain mobile legends sejak SMA walaupun sempat vakum beberapa tahun kini Tasya sudah bermain mobile legends bang-bang lagi. Lalu Tasya ikut serta menjadi informan untuk memberikan pengalamannya mengenai kekerasan verbal di dalam *game* mobile legends bang-bang.

3) Fauzan Gustaman (Player Mobile Legends bang-bang)

Fauzan adalah salah satu pemain mobile legends bang-bang yang sudah lama bermain mobile legends bang-bang semenjak SMA sampai sekarang. Fauzan juga ikut menjadi informan untuk memberikan pengalaman beliau mengenai kekerasan verbal di dalam *game* mobile legends bang-bang.

4) Fauzi Akbar (Player Mobile Legends bang-bang)

Fauzi sudah bermain game online mobile legends bang-bang sejak SD sampai sekarang. Fauzi juga ikut partisipasi menjadi informan untuk memberikan informasi tentang kekerasan verbal yang beliau alami di *game* online mobile legends bang-bang.

Dari kriteria di atas, peneliti akan mewawancarai keempat *player* yang mendapatkan kekerasan verbal di dalam *game online* mobile legends bang-bang dan satu *key informan*.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang paling sering di pakai adalah wawancara, focus group discussion dan observasi (Samiaji, 2021, p.20). Dalam hal ini peneliti menggunakan salah satu teknik yang sering banyak digunakan yaitu teknik wawancara.

Wawancara menurut (Moleong, 2017) suatu perbincangan/percakapan yang memiliki tujuan tertentu, perbincangan tersebut dilakukan oleh kedua belah pihak yaitu pewawancara yang membuat pertanyaan dan juga memberikan pertanyaan kepada orang yang ingin diwawancarai untuk mendapatkan sebuah jawaban dari pertanyaan yang diajukan. Dengan melakukan wawancara peneliti dapat memperoleh banyak data yang akan berguna bagi peneliti menurut Leedy &

Ormrod dalam Samiaji (2021). Menurut Fontana & Frey at el dalam Samiaji (2021) Ada beberapa tipe tipe wawancara:

1) Wawancara Terstruktur

Wawancara Terstruktur ini biasanya menggunakan kuesioner yang sudah di setting sebelumnya untuk mendapatkan standar yang sama

2) Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara ini biasanya bersifat informal, wawancara ini dimulai mengeksplor suatu topik umum dan partisipan bebas untuk mengungkapkan apapun yang berkaitan dengan topik.

Dari penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, teknik pengambilan data yang dipakai oleh peneliti adalah teknik wawancara terstruktur. Untuk mendapatkan sebuah informasi dan memperbanyak data untuk menganalisis lebih lanjut tentang penyebab dan jenis dari kekerasan verbal yang kerap terjadi pada game online Mobile Legends Bang-Bang

3.6 Keabsahan Data

Pada penelitian ini, untuk memastikan keabsahan data yang di dapat peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Menurut Hengki (2018) triangulasi dalam menguji kredibilitas dapat diartikan yaitu untuk pemeriksaan data dari beberapa sumber dengan berbagai macam cara dan juga waktu. Triangulasi sendiri memiliki 3 bagian yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, dan triangulasi waktu.

1) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber adalah ingin mengetahui kredibilitas suatu data dapat dilakukan dengan cara memeriksa data yang sudah didapat dari beberapa sumber. Contohnya seperti untuk menguji kualitas data tentang kepribadian murid, pengumpulan data dan pengujian data dapat dilakukan oleh guru, kerabat terdekat dari murid tersebut dan juga orang tua dari murid. Lalu, data

dari ketiga sumber tidak dapat disamaratakan dalam segi deskriptif dan lain-lainnya. Hasil kesimpulan dari data yang sudah dianalisis, sesudah itu dimintakan untuk memiliki kesepakatan dengan ketiga sumber.

2) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik adalah ingin mengetahui kualitas suatu data dapat dilakukan menggunakan cara memeriksa data dengan sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Contohnya seperti data yang didapat melalui sebuah wawancara, selanjutnya dapat di cek menggunakan observasi, dokumentasi, atau melalui kuesioner.

3) Triangulasi Waktu

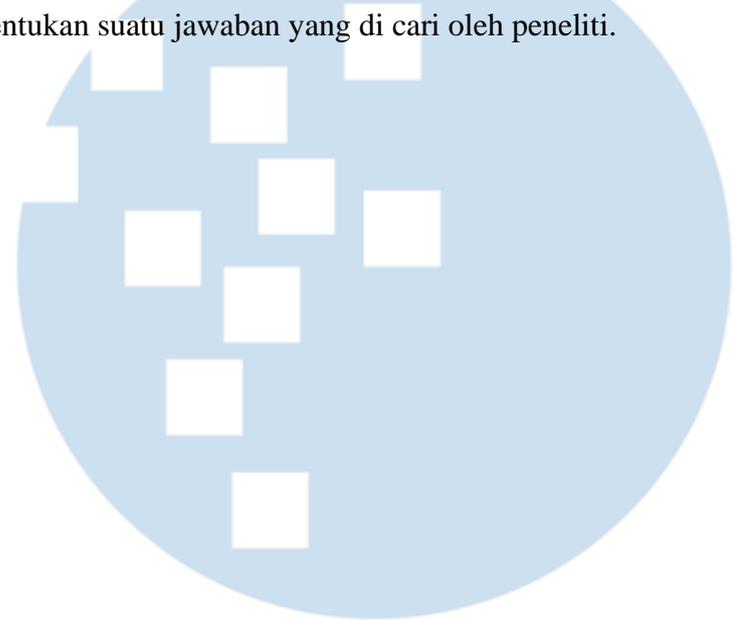
Triangulasi waktu juga dapat berdampak ke kredibilitas data, data yang di ambil di pagi hari yang dimana narasumber masih memiliki pikiran yang jernih, yang dimana narasumber akan memberikan data yang valid dan kredibel. Pengecekan data dapat dilakukan melalui wawancara, observasi atau dengan teknik yang lain dalam waktu yang berbeda. Jika mendapatkan hasil yang berbeda, maka dari itu harus melakukannya dengan berulang untuk mendapatkan hasil data yang kredibel.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa peneliti menggunakan teknik triangulasi sumber. Karena, peneliti akan membandingkan hasil wawancara yang di dapat dari objek penelitian.

3.7 Teknik Analisis Data

Di dalam penelitian kualitatif teknik analisis data terdiri dari pengujian, mengkategorikan, pentabulasian, dan juga mengkombinasi semua data yang merujuk di suatu penelitian (Yin, 2019, p. 133). Untuk menganalisis suatu data menjadi hal yang sulit karena strategi dan tekniknya belum teridentifikasi, di dalam strategi ini mempunyai 3 jenis teknik analisis yang dapat digunakan untuk penelitian yaitu: penjodohan pola, pembuatan penjelasan dan juga analisis deret waktu.

Di dalam penelitian ini menggunakan strategi “*pattern matching*” atau penjadohan pola yang dimana analisis ini menggunakan logika untuk membandingkan pola, jika kedua pola ini memiliki persamaan maka akan memperkuat hasilnya (Yin, 2018, p. 140). Oleh karena itu penelitian ini akan menggunakan *pattern matching* untuk membandingkan wawancara lalu dianalisis untuk menentukan suatu jawaban yang di cari oleh peneliti.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA