

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Paradigma merupakan sebuah pandangan yang digunakan untuk menginterpretasikan kompleksitas dalam dunia. Paradigma dipengaruhi oleh sosialisasi dan menentukan apa yang dianggap penting yang terdiri dari tiga aspek utama yaitu epistemologi, ontologi dan metodologi. Epistemologi merupakan hubungan antara peneliti objek penelitiannya selama penelitian objek. Ontologi berfokus pada sifat realitas sosial atau objek yang sedang diteliti. Sementara metodologi merupakan cara yang digunakan untuk memperoleh pengetahuan mengenai objek penelitian (Hasanah et al., 2020).

Paradigma penelitian yang digunakan dalam penelitian ini merupakan paradigma konstruktivis. Paradigma konstruktivis merupakan paradigma yang menggunakan antitesis untuk melakukan pengamatan dalam membentuk suatu realita pada ilmu pengetahuan (Sugiyono, 2009 dalam Hasanah et al., 2020). Paradigma konstruktivis menekankan bahwa realitas adalah hasil konstruksi bersama antara individu dalam kelompok sosial dan sudut pandang yang berbeda – beda dari setiap individunya. Paradigma konstruktivisme dalam ilmu sosial mencerminkan sebuah kritik terhadap paradigma positivis. Menurut pandangan paradigma konstruktivisme, realitas sosial yang diamati oleh seseorang tidak dapat diterapkan secara universal pada seluruh individu, yang sering kali menjadi praktik yang umum dilakukan oleh para penganut paradigma positivis. Paradigma positivis melakukan pengamatan dan pengukuran secara ilmiah dalam mencari kebenaran objektif sedangkan paradigma konstruktivis lebih menekankan realitas sosial dari konstruksi individu atau kelompok dengan sudut pandang masing – masing (Stkip & Kuningan, 2017). Pandangan paradigma konstruktivis mengenai pembentukan pengetahuan yaitu subjek aktif pada struktur – struktur kognitif dalam interaksi dengan lingkungannya.

3.2 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif, yaitu sebuah penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan dan menganalisis suatu fenomena yang sedang terjadi. Penelitian kualitatif dapat dikatakan pengumpulan data dengan suatu ilmiah untuk ditafsirkan mengenai fenomena yang terjadi dimana sebagai instrumen kunci (Anggito & Setiawan, 2018, p.8).

Penelitian kualitatif bersifat deskriptif merupakan penelitian dimana peneliti harus mendeskripsikan fenomena yang bersifat narasi, dalam penulisan data harus berbentuk kata (Anggito & Setiawan, 2018). Deskriptif merupakan salah satu bentuk penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran komprehensif mengenai konteks sosial atau untuk menjelajahi dan mengklasifikasi fenomena atau kenyataan sosial tertentu. Pendekatan ini melibatkan proses deskripsi variabel yang terkait dengan masalah yang diteliti dan unit – unit yang dikaji di antara fenomena yang sedang diteliti.

Penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan kualitatif deskriptif dimana dalam penelitian ini peneliti melihat fenomena pada permainan *Mobile Legends* yang terjadi di tim Boismortier (Mr). Penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif dikarenakan peneliti akan melihat fenomena yang terjadi pada tim Boismortier (Mr) sehingga dapat mengkaji mengenai variabel – variabel dan fenomena yang sedang diteliti oleh peneliti.

3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan peneliti pada penelitian ini adalah metode penelitian fenomenologi deskriptif. Fenomenologi merupakan cara terbaik untuk menjelaskan sesuatu, dengan metode ini kita mendapatkan gambaran umum dan detail tentang objek yang diteliti atau mengetahui berdasarkan penampakan pada objek (Nuryana & Utari, 2019). Penampakan yang dimaksud merupakan penampakan yang baru atau baru terlihat pada objek yang ingin diteliti.

Fenomenologi merupakan ilmu pengetahuan (logos) tentang tampak (phenomena). Fenomenologi mempelajari setiap fenomena yang terjadi oleh karena itu setiap penelitian atau karya membahas mengenai bagaimana suatu hal tampak dalam pengalaman manusia dapat dianggap sebagai fenomenologi (Nuryana & Utari, 2019). Pendekatan fenomenologi berpusat pada perhatian pada pengalaman subjektif, pendekatan fenomenologi mencoba memahami fenomena yang terjadi yang dialami individu tanpa beban prakonsepsi (Nuryana & Utari, 2019).

Metode penelitian fenomenologi sangat cocok untuk meneliti apa yang diteliti oleh peneliti karena peneliti melihat suatu fenomena yang terjadi pada kelompok peneliti. Fenomena yang terjadi pada kelompok peneliti yaitu dimana kelompok ini sering emosi saat bermain sehingga menjadi *toxic behavior*, itu penyebabnya peneliti tertarik untuk meneliti fenomena ini.

Fenomenologi yang bersifat deskriptif menganalisis dan menafsirkan gambaran dan ungkapan yang disampaikan oleh penafsiran (Fiantika et al., 2022). Fenomenologi deskriptif tidak memerlukan teori dalam menganalisis fenomena dikarenakan fenomenologi deskriptif itu bertujuan untuk memahami fenomena yang terjadi pada diri sendiri dengan maksud untuk mendapatkan penjelasan deskriptif tentang pengalaman dan objek yang diteliti oleh peneliti (Fiantika et al., 2022). Maka dari itu penelitian yang menggunakan fenomenologi deskriptif harus mendapatkan informasi yang benar – benar mendalam dari partisipan. Deskripsi pengalaman dari partisipan penting untuk terhindari dari asumsi premature dari peneliti karena dalam metode fenomenologi deskriptif peneliti harus mengesampingkan prasangka ataupun asumsi yang bukan berasal dari partisipan. Fenomenologi deskriptif merupakan metode penelitian yang peneliti pakai dikarenakan peneliti meneliti tentang fenomena yang terjadi pada tim *Mobile Legends* peneliti.

Penelitian ini dilakukan secara bertahap:

- a. Melakukan observasi terhadap tim Boismortier dengan cara main bersama selama penelitian sedang dilakukan kurang lebih 6 bulan.

- b. Wawancara para pemain dari tim Boismortier dan melakukan validitas kepada psikolog
- c. Melakukan transkrip pada wawancara yang sudah dilakukan
- d. Memaparkan hasil persepsi dari pengalaman informan pada bab 4 secara tekstural dan struktural
- e. Simpulan dari hasil penelitian mengenai fenomena tersebut.

3.4 Informan

Informan merupakan sumber dimana kita mendapatkan informasi apa yang sedang kita teliti. Informan merupakan partisipan yang akan memberikan suatu penjelasan mengenai pengalaman mereka atau sudut pandang mereka terhadap pertanyaan tentang latar belakang penelitian (Moleong, 2018).

Penelitian ini menggunakan narasumber dari tim Boismortier (Mr) terdapat 4 informan dalam sebuah tim dikarenakan biasanya dalam tim Boismortier (Mr) kita bermain *party* untuk 3 orang dan sisanya *random* dari *game*. Setelah melakukan penelitian terhadap 3 informan peneliti akan mewawancarai psikolog untuk memvalidasi pada fenomena yang terjadi di tim Boismortier (Mr).

Tabel 3 1: Informan

Nama	<i>Nickname</i>	Usia	Asal	Peran
Fayyadh	Agus Lapar Bu	22	Depok	<i>Explaner/Tanker</i>
Taqi	Tuckybayy	22	Depok	<i>Midlaner</i>
Septian	Why so Serious?	22	Depok	<i>Goldlaner</i>
Rysel	12	18	Yogyakarta	<i>Jungler</i>

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan pada penelitian kali ini akan menggunakan observasi, wawancara mendalam dan dokumentasi. Peneliti

menggunakan teknik tersebut dikarenakan peneliti meneliti mengenai fenomena yang terjadi di kelompok lingkungan pertemanan peneliti saat bermain *Mobile Legends*.

3.5.1 Data Primer

Observasi merupakan kegiatan mengamati suatu subjek dan objek pada sebuah penelitian, observasi sangat penting dalam penelitian dikarenakan penelitian tanpa pengamatan akan membuat peneliti kesusahan dalam menentukan subjek, objek dan variabelnya (Fiantika et al., 2022). Observasi pada penelitian ini berguna untuk melakukan pengamatan terhadap objek yang akan diteliti yaitu *game Mobile Legends* dan subjek yang akan diteliti yaitu tim *Mobile Legends* peneliti.

Wawancara mendalam merupakan teknik pengumpulan data dengan menanyakan pertanyaan kepada informan terkait topik yang sedang diteliti. Wawancara bisa dilakukan dimana saja seiring perkembangan teknologi kita bisa melakukan wawancara melalui tatap muka, telpon, maupun *video call*. Wawancara berguna untuk mengetahui informasi yang sesungguhnya mengenai sesuatu secara mendalam dan wawancara juga dipakai untuk membuktikan informasi yang diperoleh sebelumnya (Fiantika et al., 2022). Wawancara mendalam pada penelitian kali ini, peneliti akan mewawancarai beberapa teman peneliti mengenai fenomena yang peneliti temui di sekitar lingkungan pertemanan peneliti saat bermain *Mobile Legends*. Tujuan wawancara ini untuk mencari informasi mengenai apa yang terjadi sampai fenomena itu bisa muncul saat bermain.

3.6 Keabsahan Data

Pada dasarnya, proses membangun pemahaman mengenai fenomena yang terjadi pada penelitian fenomenologi dimulai dari persepsi peneliti sendiri. Peneliti dapat bertindak sebagai yang merumuskan sintesis hasil penelitian. Berikut cara – cara yang dilakukan untuk melakukan keabsahan data pada penelitian fenomenologi (Kuswarno, 2009):

- a. Melakukan refleksi diri terhadap makna dan peristiwa yang diamati dengan memahami apa yang dimaknai mengenai fenomenanya
- b. Meminta pendapat seseorang yang diluar penelitian
- c. Membangun validitas objek
- d. Memeriksa pemahaman dalam interaksi sosial, misalnya dengan ahli, dosen, teman, dan lainnya.
- e. Meminta umpan balik pada informan

Tabel 3 2: Data Psikolog

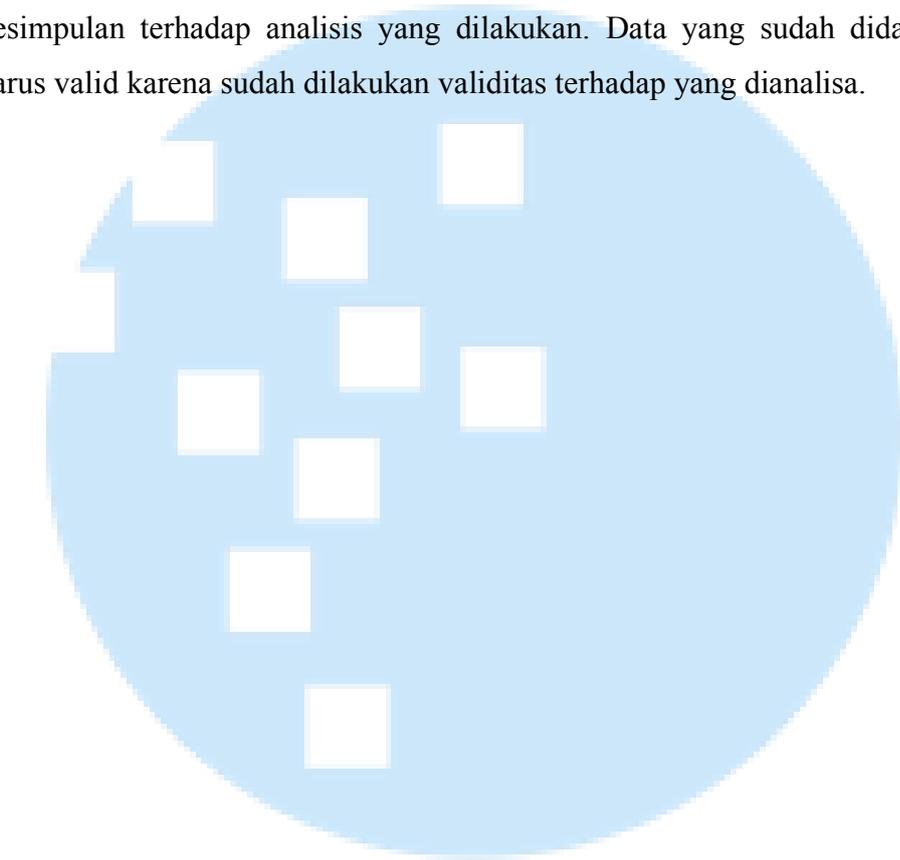
Nama	Usia	Tempat Praktek	Peran
Viona Darmanik	30	Psikolog UMN	Psikolog
Luisa Munster	37	Kyaross Psikologi Utama	Psikolog

3.7 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan peneliti yaitu konsep teknik analisis menurut Miles dan Huberman. Teknik analisis data kualitatif ini menggunakan tiga aliran aktivitas paralel yaitu, (1) kondensasi data (*data condensation*), (2) presentasi data (*data display*), dan (3) inferensi/validasi (*conclusion drawing/verification*)(Miles & Huberman, 2014 dalam Fiantika et al., 2022).

Kondensasi data merupakan proses pemilihan, pemusatan, penyederhanaan dan transformasi data pada transkrip wawancara. Kondensasi data membuat data lebih bisa diandalkan. Kondensasi data tidak terpisah dari analisa maka dari itu Kondensasi data membersihkan atau menyortir sehingga dapat kesimpulan yang terverifikasi. Setelah melakukan Kondensasi data pentingnya untuk menampilkan data yang sudah terverifikasi di *data display* fungsinya untuk membantu peneliti untuk lebih bisa memahami dan mengambil analisis lebih lanjut untuk pemahaman tersebut dengan cara membuat kolom matriks. Terakhir setelah mempresentasikan data peneliti akan melakukan penarikan

kesimpulan terhadap analisis yang dilakukan. Data yang sudah didapatkan harus valid karena sudah dilakukan validitas terhadap yang dianalisa.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA