

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Paradigma Penelitian

Paradigma dapat diibaratkan seperti jendela dimana orang menjelajahi dunia dengan wawasannya. Paradigma dapat diartikan sebagai seperangkat kepercayaan atau keyakinan dasar yang menuntun seseorang dalam bertindak dalam kehidupan sehari-hari. Kita akan menemukan apa yang seharusnya dipelajari, pernyataan yang seharusnya disebutkan, atau kaidah yang harus diikuti dalam menafsirkan jawaban yang diperoleh. Paradigma memberikan representasi dasar sederhana dari informasi pandangan yang kompleks sehingga seseorang dapat memilih bagaimana bersikap atau mengambil keputusan. Sehingga dapat disimpulkan paradigma penelitian adalah pandangan yang digunakan oleh peneliti untuk melihat bagaimana peneliti melihat realita yang ada, mempelajari fenomena, cara-cara yang digunakan dalam penelitian, dan cara-cara yang digunakan dalam menginterpretasikan temuan (Setyawan & Endra, 2017, pp. 21-22).

Paradigma konstruktivisme adalah sebuah paradigma yang mencoba memahami dunia pengalaman nyata yang kompleks dari sudut pandang orang-orang yang tinggal di dalamnya. Paradigma ini memiliki keyakinan utama bahwa untuk memahami dunia yang bermakna, seseorang harus mampu menginterpretasikannya dengan menjelaskan proses-proses pembentukan makna dan bagaimana makna yang terkandung dalam bahasa ataupun aktivitas sosial (Haryono, 2020, pp. 19-20).

Dalam pelaksanaan paradigma penelitian dengan paradigma konstruktivisme ini, penelitian ini akan menjelaskan bagaimana pemain membangun makna mereka tentang perilaku *toxic* dan bagaimana makna ini membentuk interaksi di dalam *game online* PUBG Mobile, bagaimana pemain menanggapi dan meresponi perilaku *toxic* dari sesama pemain dan bagaimana hal

ini mempengaruhi dinamika permainan, dan bagaimana fitur-fitur permainan seperti *chat* atau *voice chat* mempengaruhi dinamika komunikasi antara pemain.

### 3.2 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian dengan judul “Perilaku *Toxic* Dalam Komunikasi Antar Anggota Tim Di *Game Online* PUBG Mobile” adalah penelitian dengan pendekatan deskriptif kualitatif.

Penelitian dengan metodologi kualitatif menyelidiki fenomena sosial dan masalah manusia. Dalam jenis penelitian ini, proses dan maksud akan menjadi lebih menonjol. Agar tujuan penelitian dapat sesuai dengan kenyataan di lapangan maka landasan teori yang menjadi dasar akan dimanfaatkan. Latar belakang penelitian dan pembahasan hasil penelitian akan disebutkan juga dalam penelitian ini. Yang menjadi instrumen kunci adalah peneliti itu sendiri karena itu penelitian kualitatif dilakukan dalam kondisi alamiah, bersifat penemuan. Bekal teori dibutuhkan oleh peneliti agar dapat mengkonstruksi objek yang diteliti, menganalisis serta bertanya hal-hal yang diperlukan. Makna dan nilai sangat penting dalam jenis penelitian ini. Jenis penelitian kualitatif akan tepat digunakan jika masalah yang ada belum pasti dapat dijelaskan. Begitu juga penelitian ini tepat dipakai jika ingin meneliti sejarah perkembangan, mencari makna yang tersembunyi, memastikan kebenaran data, dan memahami interaksi sosial, dan mengembangkan teori (Noor, 2016, pp. 33-34).

Salah satu sifat penelitian kualitatif adalah deskriptif, peneliti harus mendeskripsikan suatu obyek, fenomena atau *setting* sosial yang akan dituangkan dalam tulisan yang bersifat naratif. Data dan fakta yang dikumpulkan berbentuk kata atau gambar daripada angka. Dalam penulisan laporan penelitian kualitatif berisi kutipan-kutipan data (fakta) yang diungkap di lapangan untuk memberikan dukungan terhadap apa yang disajikan dalam laporannya (Anggito & Setiawan, 2018, p. 11).

Penelitian ini memakai deskriptif kualitatif untuk mengidentifikasi jenis perilaku *toxic* yang muncul dalam komunikasi antara pemain *game online* PUBG Mobile, dimana data akan dikumpulkan melalui observasi partisipatif dalam permainan, menganalisis konten percakapan antara pemain, dan observasi terhadap

interaksi antara pemain, kemudian data akan dianalisis dalam bentuk deskripsi naratif.

### **3.3 Metode Penelitian**

Penelitian kualitatif memiliki beberapa jenis metode yang biasa digunakan. Menurut Assyakurrohim et al. (2023), salah satu bentuk penelitian adalah studi kasus, di mana peneliti meneliti secara mendalam suatu fenomena khusus (kasus) dalam konteks tertentu, mengumpulkan informasi rinci dengan berbagai metode pengumpulan data selama periode waktu tertentu. Penelitian studi kasus bertujuan untuk mengeksplorasi karakteristik yang unik atau khas dari kasus yang diteliti. Fokus utama dari penelitian ini adalah pada kasus yang menjadi fokus penelitian dan mengungkap aspek-aspek yang membedakannya.

Maka berdasarkan pemaparan ini, peneliti memilih metode studi kasus untuk melakukan penyelidikan terhadap fenomena yang spesifik, seperti perilaku *toxic* dalam komunikasi antar anggota tim di *game online* PUBG Mobile. Penelitian dengan studi kasus dapat membantu dalam memahami konteks, motif, dan dampak perilaku *toxic* serta menyediakan wawasan yang berharga untuk mengembangkan pemahaman yang lebih baik tentang fenomena tersebut.

### **3.4 Key Informan Dan Informan**

Seorang informan dapat berupa seorang pemimpin formal maupun informal, yang memiliki akses informasi yang cukup sehingga memungkinkan memberikan informasi dalam bidang tertentu. Dan informan yang baik adalah orang yang peka terhadap budaya, pandai bicara dan dapat menghubungkan antara peneliti dan masyarakat. Secara umum, informan harus setidaknya memiliki waktu sekitar satu tahun dalam bidangnya agar dapat berbicara dengan pengetahuan dan kompetensi yang baik (Allen, 2017, p. 700).

Beberapa karakteristik lain yang perlu dimiliki oleh seorang informan agar dapat membantu sebuah penelitian adalah memiliki pengetahuan yang khusus, keterampilan berkomunikasi yang baik, punya kemauan untuk berbagi pengetahuan, memiliki kemampuan untuk merefleksikan, mampu mengekspresikan pikirannya, memiliki waktu untuk diwawancarai, dan bersedia terlibat di dalam studi dan meluangkan waktu bersama dengan peneliti (Nasution, 2023, pp. 88-89).

Dalam konteks penelitian mengenai perilaku *toxic* dalam komunikasi antar anggota tim pemain *game online* PUBG Mobile, terdapat 34 pemain *game online* PUBG Mobile dalam dua belas permainan, yang menjadi partisipan aktif sebagai informan dalam penelitian ini.

### **3.5 Teknik Pengumpulan Data**

Demi mendapatkan hasil yang berimbang dengan kegunaannya, maka kegiatan penelitian seperti pengumpulan data yang ditangani secara serius menjadi kegiatan penelitian yang terpenting. Namun agar validitas dan reliabilitas data yang diperoleh dapat terjaga maka pengumpulan data perlu dipantau. Supaya data yang terkumpul tidak menjadi bias atau sesuai dengan keinginan pribadi saja maka peneliti sebagai pengumpul data harus memiliki keahlian yang cukup untuk melakukannya (Siyoto & Sodik, 2015, p. 75).

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu:

#### **1. Observasi (Sulistiyo, 2023, p. 6)**

Melalui observasi, banyak fakta dalam dunia nyata dapat diperoleh. Agar observasi dapat dilakukan dengan jelas, maka data-data dikumpulkan dengan bantuan teknologi mulai dari hal kecil sampai yang jauh.

Observasi dapat dibagi menjadi tiga bagian yaitu:

- a. Observasi partisipatif. Sumber data penelitian diperoleh dengan mengamati orang dalam aktivitas rutin. Peneliti ikut serta melakukan apa yang sedang dikerjakan oleh sumber data, dalam melakukan penelitian. Melalui observasi ini, peneliti akan menerima data yang lebih menyeluruh, akurat, bahkan dapat menangkap maksud dari tindakan yang terlihat. Ada empat bagian dalam jenis observasi partisipatif yaitu partisipasi pasif, partisipasi moderat, partisipasi aktif, dan partisipasi lengkap.
- b. Observasi terus terang atau tersamar. Pengumpulan data yang secara terus terang dilaksanakan kepada sumber data dan menjelaskan peneliti sedang melakukan sebuah

penelitian, menjadi ide utama dari jenis observasi ini. Aktivitas peneliti dari awal sampai akhir, dapat diketahui dengan jelas oleh sumber data. Meski demikian, penelitian dapat dilakukan tanpa terus terang karena data yang dicari merupakan data yang masih dirahasiakan menjadi kemungkinan yang dapat terjadi.

- c. Observasi tak terstruktur. Jika fokus penelitian belum jelas maka peneliti dapat melakukan jenis observasi ini. Selama kegiatan observasi berlangsung maka fokus observasi akan berkembang.

Untuk kepentingan penelitian ini, peneliti akan menggunakan observasi partisipatif dengan ikut bermain *game online* PUBG Mobile untuk mengamati dan mendapatkan pemahaman perilaku *toxic* antara pemain *game online* PUBG Mobile dalam satu tim.

## 2. Dokumentasi (Siyoto & Sodik, 2015, p. 77)

Metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda, dan sebagainya. Dalam metode ini, apabila ada kekeliruan sumber datanya masih tetap, belum berubah. Untuk mencatat hal-hal yang bersifat bebas atau belum ditentukan dalam daftar variabel, peneliti dapat menggunakan kalimat bebas.

Untuk kepentingan penelitian ini, metode dokumentasi akan digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data berupa gambar dan suara saat bermain *game online* PUBG Mobile dalam satu tim.

### 3.6 Teknik Keabsahan Data

Pada penelitian ini, nilai kredibilitas akan menggunakan metode pengumpulan data berupa observasi ketika bermain *game online* PUBG Mobile, dan dokumentasi yang akan dicatat dengan baik sehingga dapat dievaluasi dan diverifikasi. Kemudian nilai transferabilitas dalam penelitian ini akan diberikan melalui deskripsi mengenai konteks penelitian yaitu bermain *game online* PUBG Mobile, karakteristik partisipan yaitu para pemain *game online* PUBG Mobile, dan

proses pengumpulan data saat bermain *game* sehingga penemuan ini dapat diterapkan juga dalam permainan *game* yang lain. Nilai dependabilitas dalam penelitian ini didapat dengan interpretasi dalam penelitian yaitu observasi interaksi komunikasi yang terjadi selama bermain PUBG Mobile. Nilai konfirmabilitas berupa interpretasi data yang didapat selama pengumpulan data, dan dapat dipertanggungjawabkan dengan dokumentasi yang jelas.

Triangulasi adalah prosedur validitas yang memosisikan peneliti mencari konvergensi di antara berbagai sumber informasi yang berbeda untuk membentuk suatu tema atau kategori dalam suatu penelitian. Triangulasi mengacu pada penggunaan dua atau lebih sumber untuk mencapai gambaran komprehensif. Triangulasi Data menggunakan lebih dari satu sumber data (wawancara, materi arsip, data observasi, dan sebagainya). Triangulasi ini merupakan strategi yang paling sering digunakan sebagai strategi ketelitian (Riasnugrahani & Analya, 2023, pp. 54-55).

Untuk memastikan keabsahan data dalam penelitian ini, maka triangulasi data akan digunakan dengan melibatkan beberapa sumber data seperti para pemain *game online* PUBG Mobile, dengan melakukan observasi aktif terhadap interaksi yang terjadi selama permainan *game online* PUBG Mobile untuk melihat perilaku *toxic* yang mungkin terjadi selama permainan, juga melakukan analisa terhadap *chat* atau *voice chat* yang telah direkam selama sesi permainan untuk melihat jenis pesan yang dikirimkan oleh pemain dimana mungkin ada perilaku *toxic* yang akan muncul.

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Peneliti menggunakan analisis data tematik yaitu proses peneliti untuk mengidentifikasi, menganalisis, melaporkan data dalam bentuk tema atau pola berbentuk kesimpulan dan interpretasi. Langkah awal sebelum melakukan analisis ini adalah membaca berulang-ulang transkrip data berupa catatan lapangan dan hasil observasi. Kepentingan analisis tematik adalah menemukan ide atau gagasan dari sebuah narasi dari data penelitian yang ada. Ketika data-data penelitian sudah mulai dikumpulkan satu per satu, maka analisis tematik mulai dapat dilakukan ( Najmah, Adelliani, Sucirahayu, & Zanjabila, 2023, p. 2).

Dalam penelitian ini, analisis tematik digunakan untuk mengidentifikasi, menganalisis, melaporkan pola atau tema yang muncul yaitu menggali berbagai jenis perilaku *toxic* dalam komunikasi interaksi antara pemain *game online* PUBG Mobile. Dimulai dengan mempersiapkan data yang akan dianalisa berupa catatan observasi atau gambar yang telah dipersiapkan dengan baik, kemudian membaca dan memahami data yang ada untuk mengidentifikasi berbagai jenis percakapan atau interaksi antara pemain, serta pola atau kecenderungan yang muncul dari data tersebut. Langkah selanjutnya dengan mengelompokkan data yang sama seperti jenis perilaku *toxic* dalam komunikasi (seperti yang tercantum dalam teori *toxic behavior*), lalu mengidentifikasi tema jenis perilaku *toxic* dan menganalisisnya untuk menemukan suatu gambaran berbagai jenis perilaku *toxic* yang muncul, konteks dimana perilaku *toxic* muncul dan dampaknya terhadap pemain lain maupun dinamika permainan.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA