

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Riset

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Metode penelitian ini menggunakan penelitian bersifat netnografi. Dalam prinsip-prinsip penelitian etnografi atau netnografi, teknik-teknik pengumpulan data yang mencakup observasi partisipatif, *in-depth interview*, *focus group discussion (FGD)*, dan *history* (Zakiah, 2008: 184). Penelitian bersifat etnografi atau netnografi ini, menggunakan beberapa metode yang berhubungan dengan pengumpulan data secara kualitatif seperti intropeksi, observasi partisipan, wawancara, dan dokumentasi (Kuswarno, 2011: 48-50)

3.2 Jenis dan Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan dua tipe data yaitu data primer dan data sekunder yang akan diperoleh melalui kajian observasi dan interview secara virtual kepada para pemain yang menggunakan aplikasi *discord* pada *axie infinity game*. Berikut merupakan penjelasan mengenai data primer dan data sekunder pada penelitian ini:

a. Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh dari pokok subjek penelitian ini yaitu 5 orang pengguna aplikasi *discord* pada *Axie Infinity Crypto Game* beserta dengan keikutsertaan komunitas yang digunakan yang dipilih

secara *random*. Selain itu, data primer yang juga mendukung dalam pengumpulan data ini adalah dokumentasi berupa beberapa *screenshot* yang relevan mengenai halaman percakapan pada *discord Axie Infinity Crypto Game* yang dikelompokkan berdasarkan komunitas yang dibuat oleh setiap pemilik akun atau pemain *Axie Infinity Crypto Game*. Data primer ini dimaksud untuk mendapatkan jawaban mengenai rumusan masalah dalam penelitian dalam mengetahui pola komunikasi pada *discord Axie Infinity Crypto Game*.

b. Data sekunder

Data sekunder merupakan data pendukung dari data primer yang dapat memperjelas pengerjaan penelitian ini. Data sekunder dalam penelitian ini berupa teori serta materi pendukung penelitian mengenai pola komunikasi dalam aplikasi pada *discord Axie Infinity Crypto Game*.

3.3 Teknik Pengumpulan Data dan Pencatatan Data

Dalam penelitian, data merupakan suatu hal penting untuk menjawab rumusan masalah yang ada sehingga mencapai tujuan dalam penelitian. Proses pengolahan data dapat menuju keabsahan pengumpulan data. Pengumpulan data merupakan salah satu proses mendapatkan data empiris melalui informan dengan menggunakan metode tertentu (Ulber, 2009: 280). Teknik pengumpulan data dan pencatatan data dalam penelitian ini dijelaskan dalam beberapa poin sebagai berikut (Kuswarno, 2011: 48-50):

a. Intropeksi

Metode intropeksi merupakan salah satu metode yang langka digunakan karena metode ini merupakan fokus pada penelitian bersifat etnografi atau netrografi. Melalui metode intropeksi, peneliti menganalisis nilai-nilai dan perilakunya sendiri dan orang-orang yang berada di masyarakatnya. Dalam hal ini, peneliti yakin mereka mengetahui tentang pola-pola penggunaan bahasa dalam lingkungan mereka sendiri dan menemukan pola komunikasi dalam budaya mereka sendiri.

b. Observasi

Penjelasan mengenai observasi di dukung oleh ahli bernama Sugiyono (2015: 204) bahwa observasi merupakan suatu kegiatan pemuatan penelitian terhadap suatu obyek. Observasi partisipan didukung oleh Kuswarno (2011: 49) merupakan sarana untuk peneliti masuk kedalam lingkungan yang akan ditelitinya. Dalam hal observasi, penulis melihat dari aktivitas dan kegiatan komunikasi pada para pemain atau pemilik akun *Discord* pada *Axie Infinity Crypto Game*.

c. Wawancara

Merupakan suatu hal penting demi mendapatkan data kualitatif dalam sebuah penelitian. Menurut Etsberg dalam Sugiyono (2015: 317) teknik pengumpulan data dengan menggunakan wawancara merupakan suatu pertemuan antara dua orang untuk bertukar pikiran dan informasi

serta ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Proses wawancara didasari dengan pembuatan pertanyaan relevan untuk mencapai tujuan penelitian. Hal ini didukung oleh Sarosa (2021: 24) bahwa wawancara yang terstruktur merupakan suatu wawancara yang paling cocok sebagai peneliti pemula dengan menyiapkan daftar pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya. Dalam penelitian ini, difokuskan pada 5 orang pengguna aplikasi *Discord* pada *Axie Infinity Crypto Game* yang dipilih secara *random*.

d. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu hal yang perlu dilampirkan dalam sebuah penelitian kualitatif karena dapat menjadi pendukung yang valid terhadap setiap ulasan dan hasil penelitian yang disampaikan dalam penelitian ini.

Menurut Sugiyono (2015: 329), dokumentasi merupakan suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, dokumen, angka dan gambar yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi dalam penelitian ini akan berfokus terhadap beberapa hasil *screenshot* dalam aplikasi *Discord* pada *Axie Infinity Crypto Game*.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menerapkan analisis deskriptif yang menggambarkan hasil data penelitian secara sistematis, faktual dan akurat.

Menurut Mappiare (2009: 80), sifat analisis dalam penelitian kualitatif merupakan penguraian apa adanya mengenai fenomena yang terjadi secara deskriptif disertai penafsiran terhadap arti yang terkandung dibalik tampaknya.

Dalam teknik analisis data, ditunjukkan beberapa langkah-langkah yang mendukung seperti wawancara, observasi dan dokumentasi. Tahapan analisis data menurut Miles dan Huberman dalam Sarosa (2021: 4) dijelaskan dalam beberapa poin seperti berikut:

- a. Memadatkan data, yaitu proses memilih, memusatkan perhatian, menyederhanakan, meringkas dan mentransformasikan data mentah. Hal ini disebut reduksi data.
- b. Menampilkan data ke suatu bentuk untuk membantu dalam penarikan kesimpulan.
- c. Memverifikasi kesimpulan, yaitu proses untuk menyimpulkan hasil penelitian dengan didukung oleh data yang dikumpulkan dan dianalisis.

3.5 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan hasil penelitian yang menjawab fokus penelitian berdasarkan analisis data. Kesimpulan dalam penelitian ini akan berfokus pada pola komunikasi virtual axie infinity crypto game di media discord.