

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini akan meneliti tentang bagaimana pola komunikasi pengguna *game online* Mobile Legends Bang-Bang dalam komunitas Aizen Asano di kota Semarang. Metode penelitian saat ini adalah metode penelitian kualitatif. Metode penelitian ini dipilih karena sesuai untuk digunakan dalam penelitian yang mendeskripsikan bagaimana pola komunikasi antar pengguna *game online* Mobile Legends Bang-Bang dalam komunitas Aizen Asano di kota Semarang.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dan jenis penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2019) dalam Sri Rahayu Dwi Putri (2020:43), jenis penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrument kunci²⁹. Sedangkan pendekatan deskriptif kualitatif dimaknai sebagai penelitian kualitatif yang mempelajari cara hidup sebuah kelompok dengan cara objektif dengan tujuan untuk mengerti, menganalisa, memaparkan, dan menerjemahkan pola budaya dari sebuah kelompok dalam hal *behavior, trust, language, dan point of view* yang dianut bersama³⁰. Pendekatan jenis ini dipakai untuk pendekatan dalam penelitian ini, karena pola komunikasi kelompok yang

²⁹ Sri Rahayu Dwi Putri, “*Analisis Sistem Pengendalian Internal Atas Persediaan Spare Part*”, Skripsi STIE PGRI Dewantara Jombang, 2020, Hal. 43.

³⁰ *Ibid.* hal. 44

sebagaimana kebiasaan bentuk komunikasi yang lahir dari kelompok komunitas Esport Mobile Legends Bang-Bang yang bernama “Aizen Asano”.

Penelitian kualitatif bertujuan agar mengerti peristiwa yang terjadi dan lalu memberikan data yang bersifat naratif-deskriptif. Lingkup penelitian deskriptif kualitatif dapat berasal dari perbincangan sehari-hari dengan narasumber, yang dimana seseorang peneliti diharapkan agar interaktif dengan narasumber baik personal sesuai intuisinya untuk mengambil keputusan seperti bagaimana menyajikan pernyataan dan melaksanakan pengamatan. Narasumber diberikan waktu dan tempat untuk dapat menyampaikan *perception*, *idea*, serta *chances* untuk ikut serta dalam memeriksa data.

Dari penjelasan diatas, penelitian ini dapat menuntun peneliti untuk memaparkan dan menjelaskan pola komunikasi pengguna *game online* Mobile Legends Bang-Bang dalam komunitas Aizen Asano di kota Semarang.

3.2 Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2022. Lokasi penelitian ini adalah pada komunitas Aizen Asano yang berada pada di Kota Semarang.

3.3 Sumber dan Jenis Data

3.3.1 Data Primer

Data primer yang peneliti gunakan di dalam penelitian ini adalah hasil dari observasi dan wawancara *in depth interview* langsung dengan subjek penelitian.

3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder didapat dari sumber secara tidak langsung, yaitu dengan melalui literature-literatur yang berkaitan dengan penelitian ini seperti buku, jurnal, dan skripsi berguna untuk menguatkan data primer. Begitu juga dengan mengakses *official website game online* Mobile Legends Bang-Bang untuk mengambil data yang dibutuhkan serta juga menggunakan *screenshot* sebagai tambahan data yang akan digunakan di dalam penelitian ini.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Secara umum di dalam penelitian ini, ada Teknik pengumpulan data untuk penelitian ini :

3.4.1 Wawancara

Teknik wawancara dilakukan dalam dua tahap. Tahap pertama dilakukan secara online dengan subjek tentang apa saja yang menjadi fokus dari masalah penelitian. Tahap kedua, dilakukan secara offline ataupun juga melakukan klarifikasi dan konfirmasi terhadap wawancara yang telah dilakukan secara online. Pola wawancara online dan offline ini merupakan pola yang harus dilakukan peneliti kualitatif, untuk mencegah bias informasi dan kitadakpastiaan validasi data.³¹

³¹ Moch. Choirul Arif, "ETNOGRAFI VIRTUAL Sebuah Tawaran Metodologi Kajian Media Berbasis Virtual", *Jurnal Komunikasi*, Vol. 2. No. 2, 2012: 174.

3.4.2 Observasi Partisipasi

Pada observasi partisipasi, peneliti melibatkan diri di tengah-tengah kegiatan obyek yang sedang diteliti. Hal ini mengandung arti bahwa peneliti harus ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan oleh individu atau kelompok yang ditelitinya. Dalam observasi partisipasi, peneliti menjadi bagian integral dari situasi yang ditelitinya, peneliti terlibat langsung sehingga dapat lebih menghayati, merasakan serta mengalami sendiri seperti apa yang dialami oleh obyek penelitiannya, karena kehadirannya tidak mempengaruhi situasi yang sebenarnya.³²

Observasi partisipasi ini berguna untuk melihat aktivitas antar pemain MLBB yang terjadi didalam dunia virtual tersebut, maka dari itu untuk mengetahui apa saja yang terjadi didalam dunia virtual, peneliti melakukan pengamatan dengan menonton pertandingan yang terjadi didalam *game* dan ikut serta bertanding dalam *game* tersebut.

3.4.3 Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik ini pengumpulan data sekunder mengenai obyek dan lahan penelitian yang didapatkan dari sumber tertulis, seperti arsip, dokumen resmi, tulisan-tulisan yang ada di situs internet dan sejenisnya yang dapat mendukung analisa penelitian tentang simbol-simbol dan pesan yang terdapat dalam sebuah penelitian. Cara

³² Sitti Mania, "Observasi Sebagai Alat Evaluasi Dalam Dunia Pendidikan dan Pengajaran". Jurnal Lentera Pendidikan, Vol. 11. No. 2, 2008: 222.

pengumpulan data yang diperoleh dari catatan atau data yang telah tersedia oleh pihak lain .³³

3.5 Teknik Analisis Data

Menurut Miles & Huberman (1992) dalam Ajif Praditia (2013), aktivitas dalam analisis data kualitatif ada tiga, yaitu tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi dengan penjelasan sebagai berikut³⁴:

3.5.1 Reduksi data

Reduksi data merupakan analisis data yang bertujuan untuk menajamkan hasil penelitian dengan cara menggolongkan data, dan membuang data yang tidak perlu, sehingga menghasilkan data yang terstruktur dan dapat ditarik kesimpulannya. Dalam kata lain, reduksi data sama seperti merangkum data. Pada tahap reduksi data, penulis menggolongkan data yang didapat saat proses wawancara, observasi, dan dokumentasi terhadap komunitas Aizen Asano.

3.5.2 Penyajian data

Penyajian data yaitu menuliskan kembali data yang diperoleh dalam bentuk uraian disertai dengan argumentasi yang padat dan jelas. Melalui proses penyajian data, maka seorang peneliti dapat memperoleh gambaran hasil penelitian untuk kemudian bisa diambil kesimpulannya. Penulis

³³ Riyan Agung Arisandi, skripsi: “Pola Komunikasi Kelompok Game Online FPS (First Person Shooter) Point Blank (Studi Pada Kelompok clan Cannibal.corp di Hardcore net Malang)”(Malang, UMM), Hal. 46.

³⁴ Ajif Praditia, Skripsi, “Pola Jaringan Sosial pada Industri Kecil Rambut Palsu di Desa Karangbanjar Kecamatan Bojongsari Kabupaten Purbalingga” (Yogyakarta, UNY), hal. 37

melakukan penyajian data dengan menuliskan hasil penelitian pada bab empat.

3.5.3 Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan diambil dari hasil penelitian. Penarikan kesimpulan dapat dilakukan secara deduktif maupun induktif. Peneliti melakukan analisis pola komunikasi pada *squad game* Mobile Legends bernama Aizen Asano. Oleh sebab itu, penarikan kesimpulan yang penulis lakukan bersifat induktif karena dari hasil penelitian yang penulis lakukan dapat diperoleh gambaran menyeluruh tentang pola komunikasi yang terjadi dalam komunitas tersebut.

3.6 Kriteria Informan

Dalam *game online* Mobile Legends: Bang-Bang, terdapat tingkatan *tier* atau peringkat bisa juga disebut sebagai divisi *ranked*. Melalui, *tier* peneliti dapat menentukan kriteria informan. Pada penelitian ini penulis menentukan 2 orang dari setiap tier yang berjumlah total 6 orang berguna untuk menjadi subjek penelitian dan informan tersebut dipilih dari *rank* rendah seperti *epic*, menengah *legend*, dan tinggi *mythic*.