

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Riset

Dalam melakukan penelitian “Perilaku Trashtalking Pada Pemain Game online Valorant”, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan etnografi virtual. Etnografi virtual merupakan metodologi penelitian yang digunakan untuk mengungkap kebiasaan unik dari berbagai jenis interaksi sosial yang dimediasi oleh komputer dalam jejaring internet (V. Kozinets, 2012 dalam Nasrullah, 2020). Selain itu etnografi virtual menurut (Nasrullah, 2020) merupakan suatu metode etnografi yang dimanfaatkan untuk mengungkapkan realitas, baik yang tampak maupun tidak, dari komunikasi yang termediasi oleh komputer di antara komunitas virtual.

Di dalam melakukan penelitian, peneliti memfokuskan pendekatan etnografi pada kajian ilmu komunikasi. Menurut (Hymes dalam Zakiah, 2005), terdapat beberapa kategori yang dapat digunakan untuk membandingkan budaya, yaitu:

1. *Way of speaking*

Way of speaking merupakan bentuk, dimana peneliti nantinya dapat melihat pola – pola komunikasi.

2. *Ideal of the fluent speaker*

Ideal of the fluent speaker merupakan bentuk dimana peneliti nantinya dapat melihat hal – hal atau kategori – kategori yang pantas untuk dicontoh.

3. *Speech community*

Speech community merupakan bentuk dimana peneliti dapat melihat ujaran beserta batasan – batasannya.

4. *Speech situation*

Speech situation merupakan bentuk dimana peneliti dapat melihat kondisi atau situasi pada saat ujaran tersebut dipandang sesuai oleh komunitas.

5. *Speech event*

Speech event merupakan bentuk dimana peneliti dapat melihat peristiwa atau keadaan mengenai ujaran yang dipertimbangkan merupakan komunikasi yang layak bagi para komunitas budaya.

6. *Speech art*

Speech art merupakan bentuk dimana peneliti dapat melihat perilaku khusus yang dianggap komunikasi mengenai sebuah ujaran.

7. *Component of speech acts*

Component of speech acts merupakan bentuk dimana peneliti dapat melihat komponen tindak ujaran.

8. *The rules of speaking in the community*

The rules of speaking in the community merupakan bentuk dimana peneliti dapat melihat garis pedoman yang menjadi sarana penilaian perilaku komunikatif.

9. *The function of speech in the community*

The function of speech in the community merupakan bentuk dimana peneliti dapat melihat manfaat komunikasi dalam sebuah komunitas.

Terdapat beberapa komponen – komponen mengenai etnografi virtual menurut (Hymes,2010 dalam Nasrullah, 2020), antara lain: *setting, participants, ends, act sequence, keys, instrumentalities, norm of interaction, genre*. Berikut penjelasan ringkas mengenai beberapa komponen etnografi komunikasi:

1. *Setting*

Setting merupakan lokasi (tempat), waktu, musim serta aspek secara fisik mengenai situasi atau kondisi yang terjadi.

2. *Participants*

Participants atau partisipasi merupakan orang – orang yang terlibat di dalam percakapan, seperti pembicara, hingga pendengar.

3. *Ends*

Ends merupakan tujuan akhir mengenai suatu kejadian atau peristiwa percakapan yang terjadi antara partisipan.

4. *Act Sequence*

Act Sequence merupakan urutan tindak komunikatif maupun tindak tutur seperti message content (isi pesan)

5. *Keys*

Keys merupakan kunci dari adanya percakapan yang berupa bunyi, pola, hingga intonasi.

6. *Instrumentality*

Instrumentality merupakan bentuk pesan serta merujuk pada media yang digunakan dalam melakukan percakapan.

7. *Norms*

Norms atau norma merupakan nilai – nilai atau budaya yang dirujuk dari sebuah komunitas.

8. *Genre*

Genre merupakan tipe atau kategori dari adanya suatu percakapan, seperti puisi, ceramah, pesan komersial, dan lain sebagainya.

3.2 Jenis dan Sumber Data

Jenis penelitian yang dilakukan peneliti merupakan penelitian kualitatif deskriptif. Sumber data yang dilakukan dalam melakukan penelitian diperoleh melalui data primer dan data sekunder. Menurut (Sugiyono, 2019) sumber data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Kemudian data sekunder menurut (Hardani S. M., 2020) merupakan data yang tidak diperoleh secara langsung dari seseorang namun diperoleh dari laporan, buku, maupun 22ustaka.

Data primer yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian adalah dengan memilih narasumber atau informan. Kemudian untuk data sekunder diperoleh melalui jurnal maupun artikel guna untuk mendukung penelitian yang dilakukan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data, antara lain: wawancara, observasi, serta dokumentasi. Berikut penjelasan ringkas mengenai observasi, wawancara, serta dokumentasi:

A. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data yang tidak terbatas pada seseorang, tetapi pada obyek – obyek lainnya (Sugiyono, 2019). Selain itu menurut (Usman dan Purnomo, 2004 dalam Hardani S. M., 2020) Observasi merupakan suatu teknik pengamatan serta pencatatan yang dilakukan secara sistematis. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis observasi partisipasi. Observasi partisipasi merupakan jenis observasi dimana peneliti nantinya akan terlibat langsung secara aktif dalam objek yang akan diteliti (Hardani, 2020) Dalam penelitian ini peneliti akan mengobservasi terkait tindakan atau perilaku *trashalking* dengan bermain langsung bersama narasumber pada *game online* Valorant.

B. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi antara dua orang guna memperoleh informasi dari seseorang dengan mengajukan berbagai pertanyaan – pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu (Mulyana,2001 dalam Sinaryonan, 2017) Wawancara dalam penelitian ini dilakukan dengan mewawancarai tiga narasumber yang sering bermain dengan peneliti dengan *nickname* pada permainan Valorant, yaitu: Heartt, Soul, dan Feitan.

C. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan cara mengumpulkan data dengan mencatat berbagai lampiran maupun data – data yang sudah ada. Menurut (Sugiyono, 2015 dalam Hardani, 2020) dokumentasi juga bisa berbentuk seperti tulisan, gambar, maupun suatu karya dari seseorang. Dokumentasi dilakukan pada penelitian adalah dengan melakukan perekaman layar atau pengambilan gambar (*screenshot*) pada saat permainan berlangsung.

3.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dibagi menjadi tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan, antara lain: reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Miles dan Huberman,1992 dalam Hardani, 2020).

A. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan, serta perhatian dari data – data yang muncul di lapangan. Reduksi data juga termasuk bagian dari analisis dalam penelitian guna untuk menajamkan,

mengkategorikan, serta membuang bagian bagian yang tidak perlu, dan mengorganisasi data.

B. Penyajian Data

Penyajian data merupakan sekumpulan informasi tersusun yang dapat memberi kemungkinan penarikan kesimpulan serta pengambilan tindakan. Penyajian data pada penelitian kualitatif biasanya berbentuk teks naratif.

C. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan 25 langkah terakhir dari analisis data menurut Miles dan Huberman. Penarikan kesimpulan merupakan bagian inti dari temuan atas penelitian yang telah dilakukan. Penarikan kesimpulan dibuat dengan relevan serta berfokus pada penelitian serta tujuan penelitian yang dilakukan.

3.5 Lokasi dan Tatakala Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan secara online melalui permainan Valorant secara langsung. Tatakala penelitian tentunya digunakan sebagai acuan pengerjaan pada penelitian yang dilakukan, berikut lampiran tatakala penelitian:

Kegiatan	TRASHTALKING DIDALAM GAME ONLINE VALORANT																															
	Juni				Juli				Agustus				September				Oktober				November				Desember				Januari			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Perencanaan materi	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
Pengerjaan proposal																																
Sidang proposal																																
Observasi dan pengamatan penelitian																																
Wawancara kepada informan																																
Pengerjaan data dan hasil penelitian																																
Persetujuan data dan hasil penelitian																																
Persiapan sidang skripsi																																
Sidang skripsi																																

Tabel 3. 1 Tatakala Penelitian
Sumber: Penulis