

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan kualitatif yang menekankan pada proses kerjanya dan menjelaskan hasil temuan dengan mengevaluasi dan menginterpretasi data yang terkumpul. Hasil dari penelitian ini tidak dapat diukur dengan angka atau ukuran lainnya, karena pendekatan kualitatif ini lebih menitikberatkan pada deskripsi dan pemahaman yang mendalam. Pendekatan ini bersifat fleksibel, dapat beradaptasi dengan perubahan yang terjadi selama proses penelitian berlangsung, dan memberikan ruang untuk penyesuaian-penyesuaian yang diperlukan.

Miles & Huberman (1992: 15-16) dan Noviar et al. (2019) menjelaskan bahwa dalam analisis data, mereka mengubah informasi yang diperoleh menjadi bentuk kata dan kalimat, bukan hanya sekadar deretan angka. Analisis dilakukan dengan menyusun kata-kata dalam teks yang mendalam dan terperinci. Kata-kata ini kemudian diatur menjadi kalimat dan digabungkan menjadi sebuah narasi atau cerita yang menggambarkan peristiwa. Pendekatan ini memberikan kesan yang lebih nyata, hidup, dan mempunyai daya persuasif yang kuat dibandingkan dengan sekadar meninjau data digital secara mentah. (Supriadi, 2021).

3.2 Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe deskriptif dengan tujuan untuk menyajikan deskripsi yang rinci dan sistematis mengenai pola komunikasi saat bermain game *Valorant* di channel Discord Chroma. Penelitian deskriptif

berfokus pada pemaparan fakta-fakta yang ada di lapangan tanpa melakukan intervensi atau manipulasi terhadap variabel yang diteliti.

Dalam konteks penelitian ini, tipe deskriptif akan memungkinkan peneliti untuk menggambarkan fenomena yang terjadi secara mendetail berdasarkan data dan informasi yang diperoleh. Tujuan utamanya adalah untuk menggambarkan secara rinci bagaimana pola komunikasi terbentuk dan berfungsi di antara anggota komunitas pemain *Valorant* di channel Discord Chroma. Peneliti akan mengumpulkan data dengan menggunakan observasi, wawancara, dan analisis dokumentasi untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh dan akurat tentang pola komunikasi yang terjadi.

Keunggulan dari tipe deskriptif ini adalah kemampuan untuk memberikan gambaran detail meskipun dengan jumlah responden yang terbatas. Dengan mengkaji secara intensif, peneliti dapat mengumpulkan informasi yang komprehensif dan mendalam tentang pola komunikasi dalam komunitas pemain *Valorant* di channel Discord Chroma. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang pola komunikasi berfungsi dan terbentuk saat bermain *game Valorant*.

3.3 Fokus Penelitian

Penelitian ini berfokus pada analisis pola komunikasi yang terjadi di dalam permainan multiplayer online *Valorant*. Penelitian ini dilakukan di dalam channel Discord 'Chroma', di mana para pemain sering berkumpul untuk bermain bersama dan berkomunikasi selama permainan berlangsung. Fokus utama dari penelitian ini adalah untuk memahami bagaimana pola komunikasi terbentuk dan berkembang selama berbagai fase dalam permainan, serta bagaimana sistem *In-game Leader* (IGL) mempengaruhi pola komunikasi tersebut.

3.4 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan dalam periode yang tercakup antara bulan April hingga Mei tahun 2024, hingga penelitian selesai. Pada rentang waktu tersebut, peneliti bertujuan untuk mengumpulkan data yang cukup representatif dan relevan untuk menghasilkan laporan penelitian yang komprehensif. Tempat pelaksanaan penelitian ini adalah di kanal Discord Chroma. Penggunaan kanal Discord sebagai lokasi penelitian ini dipilih karena memungkinkan akses yang mudah dan terintegrasi dengan komunitas Chroma, sehingga memfasilitasi proses pengumpulan data dan interaksi dengan subjek penelitian secara efisien.

3.5 Sumber Data

Informan dalam penelitian ini adalah individu-individu yang menjadi sampel penelitian. Sebagai subjek penelitian, mereka menyampaikan informasi dan pandangan yang relevan dengan data yang diperlukan oleh peneliti, serta memberikan saran kepada peneliti. Dalam penelitian ini, subyeknya adalah beberapa pemain *game online Valorant* yang aktif di kanal *Discord* Chroma. Dalam penelitian ini, informan dibagi menjadi 2, yaitu adalah informan kunci dan informan pendukung. Informan kunci ialah individu yang memahami permasalahan yang sedang diteliti dan memiliki informasi menyeluruh tentang penelitian ini. lalu sementara itu informan pendukung ialah individu yang menyediakan informasi tambahan untuk melengkapi analisis.

Informan dalam penelitian ini mengacu pada individu-individu yang dijadikan sebagai sumber data. Oleh karena itu, informan penelitian ini adalah anggota Channel *Discord* Chroma yang masih aktif bermain game *Valorant*. Peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* untuk menemukan para informan tersebut. Alasan peneliti menggunakan teknik *purposive sampling* adalah banyaknya sampel dari anggota *discord* Chroma yang masih aktif

bermain Valorant maka dibutuhkan kriteria-kriteria untuk menentukan siapa saja informan yang diperlukan untuk memperoleh data. Terdapat 13 anggota channel Discord Chroma yang bermain *Valorant*. Diantaranya terdapat 9 individu yang masih aktif bermain Valorant. Dari 9 anggota tersebut akan disaring lagi individu mana yang paling sering bermain Valorant dengan menghitung berapa hari banyaknya bermain dalam seminggu. Untuk menentukan informan kunci dan informan pendukung. Kriteria-kriteria yang diperlukan untuk menjadi informan kunci dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Berikut kriteria-kriteria untuk menyaring dan mendapat beberapa informan.

1. Menjadi Anggota Discord Chroma minimal 1 tahun.
2. Pernah bermain bersama dalam 1 tim penuh dengan anggota dari *Channel Discord Chroma*.

Dari 13 sampel individu yang pernah bermain permainan *Valorant* dalam Discord Chroma, peneliti mendapat 5 informan diantaranya :

Tabel 3. 1 Daftar Informan

Nama	Asal	Umur
Ilham Sulthoni	Malang	25
Rheinaldy Thalia H.W	Tuban	25
Raka Agus Putra	Malang	25
Fahyu Vanny Aziz Maulana	Palangkaraya	25
Kresnayana Yahya Yogia	Surabaya	25

Sumber: Data olahan peneliti.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Terdapat berbagai macam teknik untuk mengumpulkan data dalam sebuah penelitian. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

a. Wawancara

Metode pengumpulan data ini melibatkan pengajuan pertanyaan langsung kepada informan untuk memperoleh informasi yang mendalam, dengan pertanyaan yang disusun secara terstruktur dan relevan dengan masalah penelitian yang sedang diteliti. Metode ini diterapkan untuk melengkapi data hasil observasi, karena peneliti membutuhkan informasi yang lebih mendalam secara langsung dari subjek. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data primer dengan mencari jawaban melalui pemahaman dan pengetahuan informan tentang topik yang akan diteliti. Pertanyaan diajukan dalam wawancara ini dengan harapan mendapatkan informasi yang mendalam terkait tema penelitian.

b. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dalam penelitian yang melibatkan pengamatan langsung terhadap objek atau fenomena yang sedang diteliti di lingkungan atau konteks yang sesuai. Dalam proses observasi, peneliti secara sistematis memperhatikan dan mencatat perilaku, interaksi, atau kejadian yang relevan dengan tujuan penelitian. Metode ini memungkinkan peneliti untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana objek atau fenomena tersebut beroperasi atau terjadi dalam konteks yang alami, tanpa intervensi yang berlebihan.

c. Dokumentasi

Pengumpulan data dengan metode dokumentasi melibatkan penggunaan data pendukung yang melengkapi data primer, yaitu

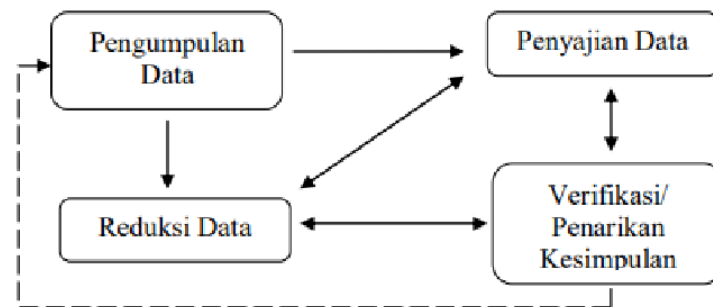
data sekunder yang diperoleh dan ditemukan dalam buku atau jurnal.

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut analisis Miles dan Huberman (1992: 16) mengenai teknik analisis data, bagian ini merujuk pada tahap awal penelitian yang dilakukan secara sistematis, berurutan, dan sesuai dengan alur alami data tanpa adanya manipulasi. Penelitian ini mengutamakan logika, kepraktisan, dan kemampuan untuk diinterpretasikan. Penggunaan Data *Analytics* Miles dan Huberman dianggap dapat dipercaya karena telah melewati proses validasi data. Menurut Miles dan Huberman, teknik analisis data mencakup beberapa langkah berikut:

1. Pengumpulan data: Pada tahap ini peneliti mengumpulkan informasi dari hasil observasi langsung dan wawancara, yang mencakup berbagai aspek fenomena, sikap, serta perilaku yang relevan dengan subjek penelitian.
2. Kondensasi data: pada tahap ini, peneliti menyederhanakan, memilih, dan mengabstraksi semua bentuk data yang telah diperoleh.
3. Penyajian data: Pada tahap ini, data dipaparkan sebagai kumpulan informasi yang memungkinkan untuk membuat kesimpulan. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data umumnya berbentuk deskripsi ringkas dalam bentuk naratif teks.
4. Penarikan kesimpulan dan verifikasi: pada tahap ini, peneliti mengonfirmasi dan memvalidasi data yang telah disajikan untuk mengambil kesimpulan yang akurat.

Berikut diagram analisis data model interaktif ditampilkan di bawah ini:



Gambar 3. 1 Alur Model Analisis Data Kualitatif Menurut Miles dan Huberman.

Sumber: Analisis Data Kualitatif Miles dan Huberman (1992)

3.8 Keabsahan Data

Dalam penelitian ini, keabsahan data dijamin melalui penggunaan triangulasi sumber. Pendekatan triangulasi dipilih untuk memastikan kevalidan dan reliabilitas data yang diperoleh, serta untuk mengurangi kemungkinan bias yang mungkin timbul selama proses pengumpulan data. Peneliti dalam uji keabsahan data ini menggunakan teknik triangulasi sumber yang mendorong peneliti untuk mendapatkan kebenaran sebelum menganalisis data hasil penelitian.

Triangulasi sumber melibatkan pengumpulan data dari berbagai sumber untuk memastikan keabsahan informasi yang diperoleh. Dalam konteks penelitian ini, data dikumpulkan dari beragam informan yang terlibat dalam komunitas pemain Valorant di channel Discord Chroma. Peneliti mewawancarai pemain dengan berbagai tingkat pengalaman, peran, dan latar belakang untuk mendapatkan perspektif yang lebih komprehensif mengenai pola komunikasi yang ada. Selain itu, sumber data lainnya termasuk catatan tertulis, rekaman audio yang terkait dengan interaksi dalam komunitas tersebut. Dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber, peneliti dapat memverifikasi informasi dan mengidentifikasi kesesuaian atau perbedaan yang mungkin muncul, sehingga meningkatkan validitas hasil penelitian.