

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

Dalam bab III ini penulis akan menyajikan kepada pembaca tentang metode penelitian, lokasi penelitian, prosedur penelitian, beserta dengan waktu penelitian. Semua itu membantu pihak pembaca agar dapat memahami kegiatan apa yang dilakukan penulis saat penelitian nanti.

3.1. Jenis Penelitian dan Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian tentu saja terdapat jenis penelitian maupun metode penelitian yang digunakan oleh seorang peneliti dalam melakukan penelitiannya. Adapun jenis dan metode penelitian adalah sebagai berikut:

3.1.1 Jenis Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Dalam hal ini peneliti ingin menggambarkan Efek *game online freefire* terhadap perilaku *toxic disinhibition* terhadap remaja yang berada di RT 19/RW 06 Matani, Kota Kupang.

3.1.2 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *studi kasus* dan peneliti akan memberikan penjelasan tentang, jenis data penelitian, objek penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data dan metode analisis data yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian tersebut.

3.2 Lokasi Penelitian dan Obyek Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah lokasi geografis dimana penelitian dilakukan. Penelitian yang dilakukan penulis berlokasi di Matani RT.19/RW.06 Kota Kupang.

3.2.2 Obyek Penelitian

Efek Game online *Freefire* pada Perilaku *Toxic* Disinhibition yang menjadi bagian dari Obyek Penelitian ini.

3.3 Satuan Kajian, Informan dan Alasan Pemilihan Informan

3.3.1 Satuan Kajian

Satuan kajian yang ditetapkan penulis dalam penelitian ini adalah remaja yang bermain game online *Freefire* di Matani RT.19/RW.06 Kelurahan Kupang Tengah Kecamatan Penfui Timur

3.3.2 Informan

Informan kunci adalah subjek penelitian dalam sebuah penelitian yang dapat memberikan informasi mengenai permasalahan dalam penelitian (Ulber Silalahi, 2009:250). Atau dengan kata lain, orang-orang yang menjadi narasumber (sumber informasi) dari peneliti karena dianggap mampu memberikan informasi tentang masalah yang diteliti.

Dalam penelitian ini, informan berjumlah enam orang yang berasal dari Matani tepatnya di RT 19/RW 06 Kelurahan Kupang Tengah Kecamatan Penfui Timur Kabupaten Kupang.

- Orang Tua para remaja yang bermain game = 3 orang
- Remaja yang bermain game = 3 orang
- Jumlah = 6 orang

1. Alasan Pemilihan Informan

Alasan pemilihan informan dalam penelitian ini adalah :

- Karena para orang tua remaja tersebut mengetahui secara pasti perubahan dari perilaku anaknya setelah bermain game *freefire*.
- Karena para remaja tersebut terlibat langsung dalam bermain game *freefire*.

3.4 Konstruk Penelitian Dan Indikator Penelitian

1. Konstruk Penelitian

Definisi konstruk adalah batasan tentang pengertian yang diberikan peneliti terhadap konsep-konsep yang akan diteliti dan digali datanya (Rahmat Kriyantono, 2006 :19). Dalam penelitian ini, Efek game online Freefire terhadap perilaku toxic *disinhibition*. Game Online Freefire merupakan salah satu *game* Battle Royale yang *dikembangkan* oleh 111 Dots Studio. *Sedangkan perilaku toxic disinhibition merupakan* perilaku khusus yang diperlihatkan seseorang hanya ketika seseorang online. Bentuk disinhibition bisa berbentuk negative, ditunjukkan dalam bentuk agresi.

2. Indikator Penelitian

Indikator merupakan konsep-konsep dalam bentuk konkret yang mudah untuk dikaji oleh peneliti saat penelitian berlangsung (Mayer, 1984 : 215). Adapun indikator-indikator yang ditetapkan penulis dalam penelitian ini yaitu perilaku toxic yang terdiri dari Whisper, Griefing, Cheat, dan Cyberbullying dalam bermain game freefire.

3.5 Sumber Data dan Teknik Pengumpulan Data

3.5.1 Sumber Data

Dalam sebuah penelitian tentu saja memiliki sumber data yang memperjelas penelitian tersebut. Sumber data yang dimaksud berupa data primer dan data sekunder.

1) Data Primer

Data primer merupakan data yang diperoleh peneliti di tempat penelitian melalui kegiatan observasi dan wawancara mendalam (Darus, 2009:54-57). Dalam penelitian ini yang menjadi data primer adalah remaja yang berada di Matani RT.19/RW.06 Kelurahan Kupang Tengah Kecamatan Penfui Timur.

2) Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperlukan untuk menunjang data primer yang ada kaitannya dengan penelitian ini. Data sekunder bukan merupakan data yang diambil secara langsung di tempat penelitian namun dicari melalui studi dokumentasi atau kepustakaan. Sumber dokumentasi berasal dari artikel, buku, jurnal penelitian, penelitian terdahulu yang memiliki kaitannya dengan masalah yang dikaji peneliti. Dalam penelitian ini yang menjadi data sekunder yaitu buku-buku yang berkaitan dengan teori yang digunakan oleh penulis.

3.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian, ada beberapa teknik yang biasa digunakan untuk mengumpulkan sebuah data yang berkaitan dengan penelitian tersebut. Teknik pengumpulan yang dimaksud yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati secara langsung dan tidak banyak melakukan kegiatan, melainkan hanya mencatat apa yang dilihat selama berada di lokasi penelitian (Darus, 2009:41). Observasi adalah salah satu cara penulis melakukan sebuah pengamatan secara langsung terhadap apa yang diteliti guna memperoleh data yang akan diperlukan serta menganalisis Efek game online freefire pada perilaku toxic disinhibition kemudian peneliti akan mencatat semua hal-hal yang berkaitan dengan penelitian yang sudah ditentukan penulis.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses yang memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan tanya jawab secara langsung antar peneliti dengan informan (Darus, 2009:41-42).

Penulis akan melakukan wawancara dengan beberapa remaja yang bermain game *online freefire*.

3. Studi Dokumen

Studi dokumen adalah catatan dari sebuah kejadian atau peristiwa yang telah di kumpulkan oleh peneliti dalam bentuk tulisan-tulisan serta gambar karya-karya lainnya. Dalam penelitian ini, penulis akan mengumpulkan bukti penelitian berupa dokumentasi.

3.6 Teknik Analisis Data Dan Interpretasi Data

3.6.1 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah secara deskriptif kualitatif. Artinya proses analisis data penelitian lebih menekankan pada Efek game online freefire terhadap perilaku toxic disinhibition. Seluruh data yang diperoleh akan diedit dan selanjutnya dianalisis secara deskriptif kualitatif. Berdasarkan teknik analisis ini, semua data yang diperoleh akan dihimpun, diolah serta dianalisis untuk selanjutnya ditarik kesimpulan yang bersifat kualitatif. Kesimpulan tersebut akan dijelaskan untuk menghasilkan penjelasan yang secara utuh dan bisa diterima oleh orang lain khususnya masyarakat yang membacanya.

3.6.2 Interpretasi Data

Setelah data dianalisis, selanjutnya dilakukan penafsiran data. Pada dasarnya analisis data sukar dipisahkan dari interpretasi data (Moleong, 2013:103). Penafsiran data menggunakan metode analisis umpan balik (feed back). Setelah memperoleh hasil penelitiannya dikaji dengan hasil tinjauan pustaka dan penafsiran data di lapangan. Pada langkah selanjutnya, akan ditafsir menjadi kategoribermakna, yang dilengkapi dengan kajian masalah tentang Efek game online freefire terhadap perilaku toxic disinhibition.

3.6.3 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Dalam penelitian ini teknik keabsahan data yang digunakan adalah kompetensi subjek riset. Kompetensi Subjek Riset artinya subjek dalam riset penelitian harus kredibel, caranya dengan menguji jawaban-jawaban pertanyaan yang berkaitan dengan pengalaman subjek. Bagi yang tidak mempunyai pengalaman dan pengetahuan mengenai masalah riset penelitian yang dilakukan, data dari subjek tersebut tidak dikredibel (Krisyantono, 2006:70).

Dalam penelitian ini, subjek riset penulis adalah remaja yang berada di Rt 19/RW06 Matani Kelurahan Penfui Timur Kecamatan Kupang Tengah. Oleh karena itu, data yang diperoleh remaja sebagai riset dalam penelitian ini secara kredibel, karena memiliki pengalaman secara langsung dan pengetahuan mengenai Efek bermain game online *freefire*. Selain itu, dilakukan observasi secara berulang pada satu subjek yang sama untuk mendapatkan data yang kredibel dari subjek tersebut.