

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian mengenai dampak bahasa *toxic* dalam konten gaming di *YouTube* terhadap interaksi sosial mahasiswa pada komunitas di forum Discord Motion Ime ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Creswell (2013, hlm. 20), penelitian kualitatif suatu proses eksplorasi yang bertujuan untuk memahami makna di balik perilaku individu dan kelompok, serta untuk menggambarkan isu-isu sosial atau kemanusiaan. Menurut Sugiyono (2021, hlm. 15), penelitian kualitatif melihat objek penelitian sebagai sesuatu yang dinamis, merupakan hasil dari konstruksi pemikiran, dan bersifat utuh (holistik) karena setiap aspek dari objek tersebut memiliki kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, peneliti memiliki kesempatan untuk memahami masalah secara lebih mendalam, selain itu penelitian kualitatif pun memberikan gambaran secara utuh mengenai dampak bahasa *toxic* dalam konten gaming terhadap interaksi sosial mahasiswa.

Untuk menjawab permasalahan yang diangkat penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Melalui metode ini peneliti diharapkan mampu menggambarkan keadaan di lapangan terkait dampak bahasa *toxic* dalam konten gaming secara sistematis, faktual, dan akurat. Menurut Creswell (2010, hlm. 10), studi kasus merupakan adalah sebuah strategi penelitian di mana peneliti secara mendalam menyelidiki suatu proses, peristiwa, atau aktivitas dalam sebuah kelompok individu. Dalam pendekatan ini, kasus-kasus tersebut dibatasi oleh waktu dan aktivitas tertentu, dan peneliti akan mengumpulkan data serta informasi secara menyeluruh dengan menggunakan prosedur pengumpulan data yang sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan. Setelah data diperoleh, langkah berikutnya adalah menyusun dan kemudian menganalisis data tersebut.

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dan tempat penelitian digunakan sebagai sumber data untuk mendapatkan informasi yang diperlukan mengenai berbagai hal yang perlu diteliti pada

penelitian mengenai mengenai dampak bahasa toxic dalam konten gaming di Youtube terhadap interaksi sosial mahasiswa pada komunitas di forum Discord Motion Ime.

3.2.1 Partisipan Penelitian

Segala hal yang dipelajari oleh individu, objek, atau institusi (organisasi) disebut sebagai partisipan penelitian. Partisipan penelitian kualitatif disebut juga subjek penelitian. Menurut Arikunto (2007), subjek penelitian merupakan sesuatu yang sangat penting dalam penelitian, subjek penelitian harus ditata sebelum peneliti siap untuk mengumpulkan data, subjek penelitian dapat berupa benda, hal, atau orang. Partisipan pokok dalam penelitian ini adalah mahasiswa selaku penikmat konten gaming yang bergabung pada pada komunitas di forum Discord Motion Ime, sedangkan partisipan pangkal yang dapat mendukung informasi adalah rekan sebaya dan keluarga mahasiswa.

Partisipan dalam penelitian haruslah orang yang kredibel atau mereka yang terlibat langsung dalam peristiwa yang diteliti, sehingga mampu memberikan informasi yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan. Subjek penelitian akan dipilih menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu memilih individu yang dianggap memiliki informasi yang relevan dan mendalam mengenai fenomena yang diteliti (Patton, 2002). Selain itu, dalam penelitian ini partisipan juga dipilih menggunakan metode *random sampling* untuk memastikan representasi yang adil dan menghindari bias seleksi. Random sampling dipilih karena memungkinkan setiap anggota populasi memiliki peluang yang sama untuk terpilih sebagai sampel, sehingga hasil penelitian dapat lebih generalisasi terhadap populasi target. Proses pemilihan partisipan dilakukan dengan menggunakan teknik acak sederhana (*simple random sampling*) di mana setiap individu dalam populasi memiliki nomor identifikasi, dan nomor-nomor ini dipilih secara acak menggunakan perangkat lunak komputer. Teknik ini didukung oleh penjelasan dari Creswell (2014) yang menyatakan bahwa random sampling adalah metode yang efektif untuk mengurangi kemungkinan bias dalam penelitian kuantitatif. Selain itu, Cooper dan Schindler (2014) menekankan bahwa random sampling adalah salah satu metode sampling yang paling banyak digunakan dalam penelitian sosial,

karena dapat memberikan tingkat kepercayaan yang tinggi terhadap hasil penelitian. Adapun partisipan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.1 Cakupan Partisipan

Partisipan	Jumlah	Keterangan
Mahasiswa	6	Partisipan Kunci
Rekan Sebaya	4	Partisipan Pendukung
Dosen/Ahli Komunikasi	2	Partisipan Pendukung

Guna mendapatkan informasi data secara lengkap peneliti menentukan partisipan dalam penelitian ini dari berbagai pihak baik mahasiswa sebagai partisipan kunci, dan teman sebaya dan Dosen/Ahli Komunikasi sebagai partisipan pendukung. Adapun kriteria partisipan ialah sebagai berikut:

Tabel 3.2 Karakterisrik Partisipan

No.	Partisipan	Kriteria
1.	Mahasiswa	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mahasiswa aktif yang bergabung pada komunitas di forum Discord Motion Ime 2. Pengguna Youtube yang aktif 3. Penonton konten gaming 4. Pemain game online
2.	Teman Sebaya	<ol style="list-style-type: none"> 1. Rekan partisipan kunci 2. Berinteraksi dengan partisipan kunci
3	Dosen/Ahli Komunikasi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Dosen dalam Bidang Ilmu Sosial 2. Ahli Komunikasi

3.2.2 Tempat Penelitian

Tempat dalam penelitian ini dilaksanakan secara daring pada komunitas di forum Discord Motion Ime. Alasan peneliti memilih komunitas di forum Discord Motion Ime untuk dijadikan lokasi penelitian karena aspek di bawah ini:

Dimas Lutfiandi Altyas, 2024

DAMPAK BAHASA TOXIC DALAM KONTEN GAMING DI YOUTUBE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA (Studi Kasus Pada Komunitas di Forum Discord Motion Ime)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

1. Forum Discord Motion Ime merupakan salah satu komunitas yang aktif berdiskusi dan berinteraksi mengenai konten gaming, khususnya konten gaming yang terdapat di platform Youtube.
2. Platform discord memungkinkan para anggotanya berkomunikasi baik dalam bentuk teks, suara, maupun video. Hal ini memberikan kesempatan peneliti untuk melakukan wawancara dan observasi dengan lebih mudah dan murah.
3. Motionime merupakan komunitas yang cukup terbuka dan aktif menerima partisipan baru, dimana hal ini memberikan kemudahan untuk peneliti mengakses dan berinteraksi dengan anggota komunitas, sehingga memudahkan peneliti dalam proses pengumpulan data yang diperlukan.

3.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah utama dalam penelitian ini. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data mencakup observasi, wawancara, dan kajian literatur. Data primer diperoleh melalui wawancara mendalam mendalam (*in depth interview*), sementara data sekunder dikumpulkan melalui observasi dan tinjauan literatur, termasuk artikel jurnal dan buku.

3.3.1 Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan melalui dialog baik secara langsung maupun tidak langsung, atau menggunakan media tertentu antara pewawancara dengan narasumber. Wawancara melibatkan dua orang untuk bertukar informasi dan gagasan melalui tanya jawab mengenai topik tertentu sejalan dengan Creswell (2013), wawancara kualitatif merupakan jenis wawancara dimana peneliti berinteraksi langsung baik secara tatap muka, melalui telepon, pesan singkat, atau video call, atau wawancara kelompok yang terfokus. Dimana peneliti harus memastikan bahwa yang dicatat benar-benar mencerminkan situasi dan kondisi yang sebenarnya

Sebelum melakukan wawancara peneliti harus membuat pedoman wawancara. Pedoman wawancara merupakan acuan dalam penelitian ini. Teknik wawancara yang dilakukan adalah wawancara terstruktur dan bersifat terbuka. Menurut Sugiyono (2018), wawancara terstruktur adalah wawancara dimana peneliti sudah menyiapkan

Dimas Lutfiandi Altyas, 2024

DAMPAK BAHASA TOXIC DALAM KONTEN GAMING DI YOUTUBE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA (Studi Kasus Pada Komunitas di Forum Discord Motion Ime)

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

instrumen penelitian terlebih dahulu. Sedangkan wawancara terbuka adalah wawancara yang tidak membatasi jawaban partisipan, namun memberikan kebebasan partisipan dalam menjawab. Selain itu, peneliti juga lebih banyak menggunakan metode wawancara secara daring dengan merekam suara informan atau screenshot pesan dengan narasumber.

3.3.2 Observasi

Observasi merupakan metode pengumpulan data yang akurat dalam menggambarkan kondisi lapangan yang sebenarnya karena merupakan pengamatan secara langsung. Dengan menggunakan metode ini peneliti melakukan pengamatan secara langsung melalui indra penglihatan. Peneliti melihat secara langsung apa yang ada di lapangan sekaligus mencatat hal-hal tersebut untuk kemudian dianalisis. Menurut Creswell (2013), Observasi merupakan pengumpulan data secara terbuka dan langsung melalui proses pengamatan terhadap objek dan lingkungan yang diteliti. Adapun dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan observasi secara jarak jauh dengan cara melakukan pengamatan melalui akun Youtube.

3.3.3 Studi Literatur

Pengumpulan data menggunakan studi literatur artinya mencari referensi dari penelitian sebelumnya serta tulisan-tulisan yang relevan, sehingga dapat memperkuat validitas dan keabsahan penelitian. Selain itu, studi literatur mencakup pencarian teori-teori yang relevan dengan kasus atau permasalahan yang dihadapi. Dimana, dalam penelitian ini peneliti melakukan kajian mendalam terhadap berbagai sumber seperti jurnal terakreditasi dan buku-buku rujukan guna memahami dampak bahasa toxic dalam konten gaming terhadap interaksi sosial mahasiswa. Dengan memperbanyak referensi, peneliti dapat memperoleh pemahaman yang lebih jelas dan mendalam mengenai masalah yang diangkat dalam penelitian ini.

3.4 Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2008, hlm. 246) mengemukakan bahwa “Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan dengan interaktif juga berlangsung secara terus menerus hingga tuntas, sehingga datanya sudah

jenuh”. Aktivitas dalam model ini terdapat beberapa komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi”.

Langkah-langkah analisis data menurut Miles dan Huberman (1992, hlm 15-19) adalah sebagai berikut:

3.4.1 Reduksi Data

Mereduksi data berarti merangkum, memilih dan memilah hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Reduksi data dilakukan agar data-data yang sudah terkumpul di lapangan dapat dirangkum secara mudah dan tidak tercecer. Proses reduksi data dalam penelitian ini adalah memilih data yang dianggap penting sesuai dengan permasalahan. Data-data yang direduksi merupakan data dokumentasi, hasil observasi, hasil wawancara dan catatan penting lainnya dipilih, dianalisis dan diklasifikasi menurut aspek yang peneliti teliti yaitu mengenai faktor penyebab bahasa toxic di kalangan mahasiswa, dampak bahasa toxic konten gaming terhadap interaksi sosial mahasiswa, dan upaya apa saja yang dapat dilakukan guna mencegah dampak negatif konten gaming.

3.4.2 Penyajian Data

Penyajian data penelitian kualitatif paling sering disajikan dalam bentuk narasi (Miles dan Huberman dalam Sugiyono, 2013, hlm 249). Namun, selain berbentuk narasi adapun penyajian data dalam bentuk chart, grafik, matrik atau network. Setelah selesai mereduksi data yang terkumpul, selanjutnya adalah proses penyajian data. Penyajian data disusun agar memudahkan dalam memahami aspek yang diteliti secara keseluruhan maupun pada bagian-bagian kecil yang terperinci. Penyajian data dapat berupa deskripsi atau laporan yang sesuai dengan jenis data yang diperoleh. Pada tahap ini, informasi yang telah dikumpulkan disajikan dalam bentuk uraian atau laporan untuk mempermudah interpretasi dan analisis.

3.4.3 Penarikan Kesimpulan

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. menjadi jelas, dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis, atau teori. Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini bertujuan memberikan interpretasi dan makna dari hasil penarikan kesimpulan

Dimas Lutfiandi Altyas, 2024

DAMPAK BAHASA TOXIC DALAM KONTEN GAMING DI YOUTUBE TERHADAP INTERAKSI SOSIAL MAHASISWA (Studi Kasus Pada Komunitas di Forum Discord Motion Ime)

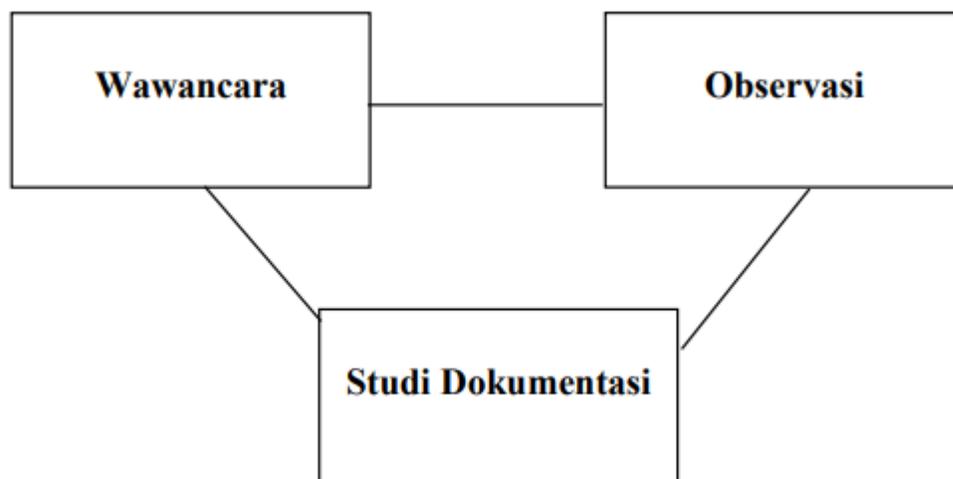
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

sementara yang diuraikan dalam pembahasan. Peneliti diharapkan mampu menyimpulkan hasil penelitian mengenai dampak bahasa toxic dalam konten gaming pada interaksi sosial mahasiswa pada komunitas di forum Discord Motion Ime.

3.5 Uji Keabsahan

Agar penelitian mengenai bahasa toxic dalam konten gaming pada interaksi sosial mahasiswa di forum Discord Motion Ime dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah maka peneliti berupaya melakukan pemeriksaan keabsahan data penelitian. Melalui keabsahan data, penelitian dapat dikatakan layak atau sebaliknya. Dalam menguji keabsahan data, penelitian beberapa upaya yaitu:

3.6 Triangulasi



Gambar 3.1 Teknik Triangulasi Sumber Data

Sumber: Peneliti, 2024

Dalam proses triangulasi melibatkan penggunaan tiga teknik pengumpulan data untuk memverifikasi kredibilitas data. Dalam triangulasi ini, peneliti memeriksa data dengan menggunakan berbagai teknik untuk mencari konsistensi antara metode yang berbeda. Jika hasil pengujian kredibilitas menunjukkan adanya perbedaan antara data

yang diperoleh, peneliti dapat melakukan wawancara tambahan dengan informan untuk memperoleh data yang lebih konsisten dan mendalam.

3.7 Isu Etik

Proses penelitian ini dilakukan sesuai dengan etika dan prosedur ketetapan. Tidak merugikan pihak lain, menjalani sesuai ketentuan yang telah disepakati, tidak menyalahgunakan data selain untuk keperluan akademik dan menjaga kerahasiaan subjek yang diteliti untuk menjaga kode etik subjek yang diteliti.