

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab metodologi penelitian ini terdiri dari beberapa sub bab yang menjelaskan mengenai tahapan-tahapan metodologis yang ditempuh dalam penelitian ini. Adapun tahapan metodologis yang akan dibahas terbagi menjadi enam sub bab. Keenam sub bab tersebut mencakup desain penelitian, setting dan partisipan penelitian, pengumpulan data, analisis data, keabsahan data dan etis penelitian yang ditempuh peneliti dalam penelitian ini.

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode netnografi untuk menjawab rumusan masalah dan mencapai tujuan penelitian yang telah dijabarkan pada bab sebelumnya. Creswell (2018) menjelaskan bahwa penelitian dengan pendekatan kualitatif merupakan pendekatan yang bertujuan untuk mengeksplor makna yang berasal dari individu atau kelompok. Isu yang berkaitan di dalam pendekatan kualitatif adalah masalah sosial atau humaniora (Creswell, 2018, hlm. 239). Pendekatan kualitatif juga digunakan untuk mengeksplorasi isu yang memiliki ruang lingkup sempit, terfokus, serta mendalam. Hal tersebut didukung oleh penelitian dari Moriarty (2011, hlm. 2).

Netnografi merupakan bagian dari etnografi digital yang berasal dari kata *internet* dan *ethnography* yang masih termasuk ke dalam bagian dari pendekatan studi kualitatif di mana penggunaannya berkisar pada aktivitas dan perilaku sebuah komunitas dalam lingkup dunia komunitas virtual yang dibangun dengan infrastruktur internet (Kozinets, 2006, 2015; Sulianta, 2021). Menurut Bungin (2023), netnografi merupakan metode penelitian yang berfokus pada interaksi di ruang media sosial dan komunitas daring, di mana aktivitas pengguna dipahami sebagai representasi budaya baru dalam dunia digital.

Jika Kozinets dikenal sebagai pencetus awal netnografi, maka Bungin (2023) mengkritisi dan mengadaptasi pendekatan tersebut agar lebih relevan dengan konteks budaya digital di Indonesia. Hubungan manusia menurut netnografi adalah kontemporer dengan informasi serta komunikasi karena penyampaiannya cepat dan terkadang dianggap tidak penting. Hal tersebut dikarenakan penyampaiannya cepat dan akan dengan mudah menjadi tidak relevan lagi dan juga aktivitasnya bersifat non-fisik yang nantinya membingungkan dengan pemikiran kolektif individu.

Metode penelitian *online* ini memiliki beberapa tugas khusus yang meliputi pengumpulan data, analisis, etika penelitian, serta representasi yang hubungannya sangat erat dengan kebutuhan partisipan untuk diamati. Nantinya, data-data dilihat melalui jejak digital atau mengekstrak data digital yang diperoleh dari komunitas *online* dalam jaringan komunikasi *online*. Saluran yang digunakan juga berfokus pada saluran komunikasi digital. Dengan perkembangan teknologi, bermain *Game* mampu dilakukan secara serempak walaupun tidak berada dalam satu ruangan yang sama. Permainan juga bisa dilakukan secara *multiplayer* dan dengan kemajuan teknologi, *Game* pun menyediakan fitur untuk berkomunikasi (Sulianta, 2021, hlm. 9).

Contoh aktivitas yang dapat dikaji dengan menggunakan metode netnografi adalah aktivitas bermain *Game online* karena masuk ke dalam bagian kehidupan komunikasi virtual, maka dengan menggunakan netnografi, diharapkan peneliti mampu mendapatkan pemahaman mendalam dari pengguna internet di komunitas *online* mengenai komunikasi virtual dalam aktivitas bermain *Game online*.

Hal yang menjadi titik berat dalam penelitian kualitatif adalah kedalaman mengenai pembahasan dalam menemukan jawaban atas rumusan masalah yang dikemukakan oleh penelitian ini. Kedalaman pembahasan untuk penelitian kualitatif umumnya diperoleh melalui observasi dan wawancara (Creswell, 2018, hlm. 241) di mana data-data yang telah diperoleh nantinya akan diolah untuk menghasilkan bentuk deskriptif.

Penelitian kualitatif dipilih karena peneliti memfokuskan kajian mengenai perilaku konsumtif pemain *Game* DOTA2 pada Komunitas OLYMPUS yang akan diteliti secara mendalam. Kualitatif dirasa cocok untuk membahas isu ini karena akan mencari informasi lebih dalam mengenai beberapa variabel seperti keyakinan, nilai, perasaan, serta motivasi yang membuat informan melakukan hal tersebut. Terdapat proses deskripsi, identifikasi, pola, dan konsep. Pembahasan mengenai hal-hal tersebut tidak mampu disampaikan secara kuantitatif, dimana penelitian ini perlu memperoleh data informasi ekspresif serta penjelasan teoritis dari para informannya (Berkwits & Inui, 1998; Morse & Field, 1996).

Selain itu, guna mencapai tujuan penelitian tersebut, peneliti menggunakan metode Netnografi sebagai pisau analisis penelitian karena subjek penelitian ini merupakan komunitas daring. Penggunaan metode netnografi mendukung pada penelitian yang mengeksplorasi pengalaman hidup atau realitas yang kompleks dari sudut pandang orang yang menjalaninya (Creswell, 2018, hlm. 252). Metode netnografi dinilai paling tepat untuk menganalisa isu dalam studi ini karena sebuah studi yang mengungkap dan menganalisis persepsi diri yang digunakan oleh masyarakat atau kelompok secara digital dalam sebuah interaksi daring. Yang dimana metode ini dapat mengabungkan antara internet dan etnografi.. Dengan menggunakan metode netnografi, peneliti dapat memahami bagaimana dampak yang dirasakan oleh para pemain *Game online* DOTA 2 ketika melakukan perilaku konsumtif.

3.2 Netnografi

Netnografi bisa menjadi strategi naturalistik yang didasarkan pada observasi dan dukungan analisis dalam setting internet, yang menggabungkan kombinasi informasi yang dibangkitkan dan tidak dibangkitkan (Kozinets dkk., 2014), dan dapat menciptakan pemahaman yang tidak mendalam ke dalam penilaian pemanfaatan. dalam pengaturan online (Hallem dan Barth). Metode *laddering* memberikan informasi kira-kira bagaimana hubungan yang terjadi antar atribut suatu benda, hasil pemanfaatannya, dan nilai-nilai yang

dipenuhinya. Selain itu, ini bisa menjadi metode yang masuk akal untuk mengungkap nilai pemanfaatan. Pemanfaatannya dengan metode kuantitatif menghasilkan hasil yang lebih solid dan dapat diandalkan (Ramkissoo dkk., 2009).

Metode penelitian ini dirancang dengan pendekatan kualitatif yang memadukan internet dan etnografi. Berbeda dengan etnografi, basis observasi dalam penelitian netnografi terletak pada ranah daring (Flick, 2014). Oleh karena itu metode netnografi sangat sesuai dengan penelitian ini dikarenakan subjek yang akan diteliti merupakan komunitas daring yang dimana dapat diteliti dengan menggunakan metode netnografi.

3.3 Informan Dan Tempat Penelitian

3.3.1 Informan

Pada penelitian ini, peneliti membutuhkan informan dengan kriteria tertentu untuk mampu mendapatkan realitas yang terjadi pada isu yang dibahas dalam penelitian. Peneliti menjadikan para anggota Komunitas OLYMPUS yang bermain *Game* DOTA 2 dan pernah melakukan transaksi di dalam *Game* nya sebagai informan penelitian.

Dalam menetapkan Komunitas OLYMPUS pemain *Game* DOTA 2 sebagai informan penelitian, terdapat kriteria yang diperlukan oleh peneliti untuk menjadi informan penelitian dan peneliti telah merumuskan dengan melansir dari sajian kriteria oleh (Yuksel & Yildirim, 2015, p. 9), yaitu

- 1) memiliki relevansi dengan isu yang dibahas pada penelitian;
- 2) rutin memberikan waktu khusus untuk bermain gawai bersama dengan anak;
- 3) menyanggupi untuk memberikan informasi secara luas, jelas, dan deskriptif sehingga mampu diolah menjadi data hasil penelitian.

Pemilihan kriteria informan tersebut selain didasarkan pada isu yang diteliti adalah mengacu pada konsep netnografi yang digunakan peneliti sebagai pisau analisis penelitian.

Menurut peneliti, Komunitas OLYMPUS pemain *Game* DOTA 2 yang pernah atau sering membeli *item* didalam *Game* merupakan informan yang tepat karena memiliki relevansi dengan isu yang dibahas pada penelitian ini. Seperti yang dibahas oleh (Alhazmi & Kaufmann, 2022, hlm. 5) metode netnografi dalam kualitatif membutuhkan informan yang memiliki tumpang tindih dengan fenomena yang dikaji dalam penelitian.

Adapun teknik sampel yang digunakan oleh peneliti adalah *purposive sampling* di mana proses pengambilan sampel dengan menentukan sejumlah kriteria pada calon informan supaya perolehan data atau informasi dari informan telah mengerucut pada isu yang dikaji dan juga lebih akurat dan serta berkualitas dari data yang telah didapat (Thomas, 2022, p. 3). Walaupun tidak terdapat batasan untuk menentukan jumlah informan, penelitian ini dalam menerapkan teknik *purposive sampling* menentukan jumlah informan sebanyak lima orang. Menurut (Dolores & Tongco, 2007, p. 152) setidaknya lima informan diperlukan supaya data yang didapat mampu diandalkan dari variasi data yang didapatkan, tetapi juga penting untuk mengurangi bias dalam pengambilan data dengan teknik *purposive sampling*

3.3.2 Tempat Penelitian

Untuk memperoleh data lapangan dalam penelitian ini, peneliti memilih Komunitas OLYMPUS dikarenakan kelompok ini dapat disebut cukup terkenal diruang lingkup komunitas DOTA 2, dan juga cukup sering memenangkan *event* dalam *Game* DOTA 2, dan juga terkenal dengan anggotanya yang memiliki *item* “mewah” dalam *Game* nya. Hal ini

dibuktikan dengan seringnya Komunitas OLYMPUS memenangkan pertandingan DOTA Week yang diselenggarakan resmi oleh DOTA 2.



Gambar 3.1 Bukti Piala DOTA Week Komunitas OLYMPUS



Gambar 3.2 Salah Satu Hasil Pertandingan DOTA Week Komunitas OLYMPUS

3.4 Proses Pengumpulan Data

Dalam studi ini, peneliti menerapkan teknik wawancara *in-depth interview* atau wawancara mendalam sebagai metode utama untuk memperoleh data yang komprehensif dari informan penelitian. Wawancara akan dilakukan dengan menggunakan pendekatan semi-terstruktur. Pendekatan ini digunakan untuk mempelajari elemen inti dari fenomena yang sedang diteliti dengan cara mengajukan pertanyaan eksplisit kepada informan yang telah dipilih (Barrett & Twycross, 2018, hlm. 63).

3.4.1 Wawancara

Dalam tahap pelaksanaan wawancara, peneliti menggunakan teknik wawancara semi-terstruktur. Dengan menggunakan teknik ini, peneliti dan

Andhara Suhardy, 2025

PERILAKU KONSUMTIF PEMAIN GAME ONLINE DOTA2

PADA KOMUNITAS OLYMPUS

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

narasumber tidak terikat pada instrumen pertanyaan penelitian yang telah disiapkan sebelumnya. Secara umum, wawancara semi-terstruktur adalah proses memperoleh informasi untuk tujuan penelitian melalui dialog tatap muka antara pewawancara dan informan. Dan dalam proses wawancara akan dilakukan menyesuaikan informan baik itu akan secara offline atau *online*.

Sebelum melakukan wawancara bersama para informan yang berpartisipasi dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan simulasi wawancara/*pilot interview* dengan salah satu anggota komunitas OLYMPUS yang pernah melakukan pembelian produk didalam *game* DOTA 2 yang hendak diteliti, anggota komunitas yang peneliti akan hadirkan dalam simulai wawancara adalah pekerja lepas yang peneliti kenal sehingga peneliti bisa meminta masukan baik dari pertanyaan wawancara yang akan ditanyakan hingga cara penggalian informasi berupa dokumen.

Pada pelaksanaannya peneliti akan melakukan *pilot interview* dengan anggota komunitas yang sudah peneliti kenal sebagai bentuk simulasi dan evaluasi terhadap draft wawancara peneliti. Tujuan dari dilaksanakannya simulasi/*pilot interview* ini untuk memperoleh gambaran secara nyata bagaimana teknis pelaksanaan wawancara yang akan berlangsung nantinya. Melalui tahapan ini, peneliti dapat menyiapkan diri secara lebih baik sebelum melaksanakan wawancara dengan para informan utama dalam penelitian ini. Pelaksanaan simulasi wawancara/*pilot interview* akan terbagi dalam tiga tahap sebagai berikut

1. Pada tahap persiapan, peneliti akan menyediakan ruangan dari salah satu aplikasi telekonferensi sebagai latar/tempat dilaksanakannya wawancara.

Kemudian setelah *pilot interviewee* hadir, peneliti akan menjelaskan

mengenai tujuan penelitian dan rencana teknis pelaksanaan wawancara, termasuk di dalamnya mempraktikkan etis penelitian seperti memohon izin untuk mendokumentasikan proses wawancara. Setelah tahap tersebut, proses wawancara dimulai dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang telah dirumuskan oleh peneliti pada pedoman wawancara. Selain itu tujuan lainnya mengapa peneliti melaksanakan simulasi wawancara/pilot *interview* adalah guna melakukan keabsahan terhadap pedoman wawancara yang telah dirumuskan oleh peneliti. Pada akhir sesi wawancara, peneliti akan meminta pilot *interviewee* untuk memberikan tanggapan dan penilaian terhadap proses wawancara yang telah dilaksanakan, khususnya tanggapan dan penilaian terhadap pertanyaan-pertanyaan yang telah peneliti ajukan.

2. Setelah peneliti melakukan simulasi wawancara, pada tahap selanjutnya peneliti akan melakukan wawancara yang menjadi sumber pengumpulan data utama dalam penelitian ini. Peneliti melaksanakan wawancara sesuai dengan gambaran teknis yang telah diperoleh dari hasil simulasi wawancara. Wawancara akan dilaksanakan secara personal dengan tujuan agar dapat memberikan situasi dan suasana yang lebih kondusif sehingga dapat memberikan suasana yang lebih nyaman dan aman bagi para informan dalam memberikan dan membagikan informasi berupa jawaban atas pertanyaan-pertanyaan yang diajukan.
3. Setelah semua proses wawancara telah dilaksanakan, pada tahap berikutnya peneliti akan melakukan transkripsi secara verbal. Proses penyusunan transkripsi wawancara ini akan dilakukan secara langsung ketika satu sesi wawancara telah selesai dilaksanakan. Berkaitan dengan tahapan teknis transkripsi wawancara, peneliti akan mengunduh terlebih dahulu dokumentasi hasil wawancara daring yang terbentuk dalam format video (.mp4). Setelah video dari setiap sesi wawancara telah terunduh, pada tahapan teknis berikutnya peneliti akan menonton kembali video-video hasil wawancara tersebut. Kemudian transkripsi akan disusun secara verbal dengan menuliskan kembali seluruh proses wawancara atau dengan kata lain kata per kata. Hasil transkripsi yang telah disusun

nantinya akan diekspor dalam ekstensi berkas Portable Document Format (.pdf). Lalu berkas tersebut akan dikirimkan kepada para informan untuk diperiksa kembali oleh informan sebelum peneliti mengolah lebih lanjut hasil pengumpulan data tersebut.

3.5 Analisis Data

Sub bab ini terdiri dari beberapa langkah dalam analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti dalam mengolah seluruh data lapangan yang didapatkan supaya nantinya dapat dituangkan menjadi sebuah representasi penelitian. Dalam penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif, dalam Creswell (2018, hlm. 115) dijelaskan bahwa proses dalam analisa data penelitian dilakukan secara kontinyu sesuai dengan pengembangan informasi yang didapatkan. Pengembangan informasi pada penelitian ini adalah dari hasil wawancara bersama informan.

Untuk menganalisa data hasil wawancara secara terstruktur dan terperinci, peneliti menggunakan metode analisis yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Proses reduksi data akan dilakukan dengan melakukan *coding* atau mengelompokkan data menjadi beberapa kategori topik (Gretchen B dkk., 2002). Pada proses penarikan kesimpulan, peneliti akan mengverifikasi kembali kesimpulannya agar hasil yang didapat sesuai dengan isu yang sedang dibahas pada penelitian ini.

Terdapat beberapa tahapan analisa dalam pendekatan kualitatif dan akan dilakukan oleh peneliti dalam menganalisa data yang didapat, di antaranya 1) mengatur dan menyiapkan data; 2) membaca dan melihat seluruh data; 3) melakukan koding data; 4) merumuskan deskripsi atau tema; 5) membangun koding data yang lebih spesifik; 6) analisis data berdasarkan pendekatan (Creswell & Creswell, 2018, hlm. 312).

3.6 Keabsahan Data

Setelah peneliti berhasil mengumpulkan data dan informasi lapangan yang didapatkan melalui wawancara, selanjutnya proses keabsahan data perlu dilakukan untuk mengetahui derajat kepercayaan dari sebuah hasil penelitian. Adapun untuk mengetahui derajat kepercayaan tersebut, teknik yang

digunakan oleh peneliti adalah triangulasi sumber data agar seluruh informasi menjadi data yang terstruktur, konsisten, serta dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya.

3.6.1 Member Checking

Dilansir dari Cresswell (2018, hlm. 314) *member checking* merupakan pengecekan anggota (informan) dengan menarik kesimpulan terlebih dahulu atas data yang telah diperoleh, lalu melakukan penyerahan kesimpulan data kepada informan dan menentukan apakah informan merasa data tersebut akurat. Prosedur keabsahan data melalui *member checking* ini nantinya bisa saja memberikan kesempatan pada peneliti untuk melakukan wawancara tindak lanjut untuk mengomentari hasil kesimpulan yang ditarik oleh peneliti.

3.6.2 Triangulasi Data

Setelah data sudah absah melalui memberchecking, baru peneliti akan kembali melanjutkan penelitian. Langkah selanjutnya yang akan dilakukan peneliti adalah melakukan triangulasi sumber ahli. Dalam penelitian ini, ahli yang memiliki relevansi adalah psikolog agar seluruh informasi menjadi data yang sesuai, terstruktur, konsisten, serta dapat dipertanggungjawabkan keabsahannya. Selain itu triangulasi ahli ini memberikan kita pandangan dari ahli yang bersangkutan mengenai fenomenanya yang mampu membantu memvalidasi data-data dari informan (Alele & Malau-Aduli, 2023, hlm. 152).

3.7 Etika Penelitian

Selama pelaksanaan penelitian, peneliti mengikuti prosedur etis penelitian yang telah distandarisasi. Proses wawancara hanya akan dilakukan jika informan telah memberikan persetujuannya dan bersedia memberikan informasi kepada peneliti. Sebelumnya, peneliti akan menjelaskan beberapa tahapan kepada informan agar proses penelitian dapat berjalan dengan baik dan tercipta kenyamanan antara peneliti dan informan sesuai dengan norma-norma yang telah disepakati.

Etika penelitian mencakup prinsip-prinsip otonomi, kebaikan, dan keadilan. Ketiga prinsip ini memastikan terciptanya dialog wawancara yang bermakna dan membuka kesempatan untuk mengumpulkan data dengan lancar (Streubert & Carpenter, 2011, p. 60). Prinsip otonomi menegaskan bahwa setiap orang memiliki hak untuk memilih untuk berpartisipasi atau tidak dalam penelitian. Oleh karena itu, diperlukan persetujuan yang diinformasikan (*informed consent*) yang menjelaskan maksud dan tujuan penelitian kepada informan.

Pada tahap tersebut, peneliti akan memberikan selebar kertas yang berisi informasi-informasi kepada informan sebagai *informed consent*. Informasi yang terdapat pada kertas *informed consent* meliputi pernyataan bahwa partisipasi dalam penelitian ini bersifat sukarela, ringkasan penelitian termasuk tujuan, durasi, dan daftar prosedur. Selain itu, informasi juga diberikan mengenai alasan penelitian, kemungkinan risiko atau ketidaknyamanan yang mungkin terjadi selama sesi wawancara, serta prosedur alternatif atau pengobatan jika terjadi ancaman pada informan (Menikoff, 2017, p. 66).

Selanjutnya *beneficence* merupakan etika untuk tidak membuat informan merasa tersakiti. Ketika terdapat pertanyaan yang membuat informan merasa trauma, rasa sakit, peneliti harus menerima apa saja tindakan selanjutnya yang diberikan oleh informan tersebut. Peneliti harus menghindari pengumpulan data yang sifatnya menyakiti informan dan menghargai keputusan informan (Creswell & Creswell, 2018, p. 167).

Prinsip keadilan dalam etika penelitian mengharuskan perlakuan yang adil terhadap semua informan tanpa membedakan suku, ras, atau agama. Dengan memperlakukan semua informan secara profesional dan adil, kemungkinan terjadinya ketidakadilan dan ketidaknyamanan bagi informan dapat dikurangi. Dalam menerapkan prinsip-prinsip etika penelitian, peneliti memiliki prosedur untuk menerapkannya kepada informan. Pertama-tama, peneliti akan menghormati keputusan calon informan untuk menjadi

informan penelitian. Peneliti akan menghubungi calon informan melalui WhatsApp untuk menjelaskan poin-poin yang terdapat pada informed consent.

Untuk memastikan legalitas penelitian, peneliti akan menyiapkan surat izin yang ditujukan kepada fakultas. Surat izin tersebut menjadi bukti resmi bahwa data penelitian dapat dipercaya dan telah disetujui oleh Ketua Program Studi, Dekan Fakultas Bidang Kemahasiswaan, dan Wakil Rektor Bidang Pendidikan dan Kemahasiswaan. Peran etika dari universitas, fakultas, dan program studi sangat penting karena berhubungan dengan legalitas etika penelitian.

Langkah kedua yang dilakukan oleh peneliti adalah memberikan lembar persetujuan kepada calon informan untuk menjadi bagian dari penelitian. Lembar persetujuan ini menunjukkan bahwa calon informan telah secara resmi menyetujui untuk menjadi bagian dari penelitian dengan menandatangani lembar tersebut. Peneliti juga menjamin kerahasiaan data pribadi informan dan informasi yang diberikan selama sesi wawancara. Seluruh data yang diperoleh oleh peneliti hanya akan digunakan untuk kepentingan penelitian dan hal ini berlaku untuk semua calon informan.

Langkah terakhir dalam melindungi orisinalitas data adalah dengan merekam proses wawancara menggunakan audio recording. Hasil rekaman akan diproses menjadi transkrip dan dikirim kembali kepada informan untuk melakukan tahap pengolahan data selanjutnya. Hal ini dilakukan sebagai pertimbangan terhadap hasil data yang telah diperoleh agar terjamin keaslian dan akurasi data.

Dalam melakukan penelitian mengenai “Perilaku Konsumtif Pemain *Game online* DOTA2 Pada Komunitas Ω olympus (Studi Netnografi Pada Komunitas Ω Olympus Pemain DOTA2)” ini, peneliti juga menggunakan alat

bantuan *artificial intelegence* (AI) dalam rangka membantu pembuatan penelitian. Pertama, peneliti menggunakan Perplecity untuk mencari dan membandingkan jurnal tambahan yang merujuk pada penelitian ini.

Kedua, peneliti menggunakan ChatGPT untuk mencari ide serta pemilihan kata yang sesuai dengan kaidah skripsi. Terakhir peneliti menggunakan Google Translate untuk membantu menerjemahkan kata kata dari jurnal bahasa asing agar mudah dipahami oleh peneliti. Integrasi kecerdasan buatan yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan penekanan kuat pada standar etika penulisan yang di tetapkan oleh pedoman etika penggunaan AI UPI untuk memastikan integritas dan keandalan temuan penelitian ini.

3.8 Timeline Penelitian

NO	Uraian Kegiatan	2023					
		Feb	Mar	Apr	Mei	Jun	Jul
1	Penyusunan Proposal Skripsi						
2	Sidang ProSkrip						

NO	Uraian Kegiatan	2023	2024				
		Des	Jan	Feb	Mar	Apr	Mei
1	Penyusunan BAB 1						
2	Penyususnan BAB 2						
3	Penyusunan BAB 3						

NO	Uraian Kegiatan	2024				
		Agu	Sep	Okt	Nov	Des

Andhara Suhardy, 2025

PERILAKU KONSUMTIF PEMAIN GAME ONLINE DOTA2

PADA KOMUNITAS QOLYMPUS

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

1	Pengumpulan Data Wawancara Penelitian					
2	Pengumpulan Data Studi Dokumen					
3	Penyusunan Lampiran					
4	Proses Analisis Data					

NO	Uraian Kegiatan	2025					
		Jan	Feb	Mar	Apr	Mei	Jun
1	Penyusunan BAB 4						
2	Pengumpulan Triangulasi Ahli						
3	Penyusunan BAB 5						

No	Uraian Kegiatan	2025	
		Juli	Agustus
1	Finalisasi BAB 2		
2	Finalisasi BAB 3		
3	Finalisasi BAB 4		
4	Finalisasi BAB 5		
5	Pengumpulan Skripsi		
6	Sidang Skripsi		