

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian, peneliti harus menentukan metode yang akan dipergunakan, dengan ditentukannya metode penelitian, maka akan memandu seseorang peneliti mengenai urutan-urutan bagaimana penelitian dilakukan (Nazir, 1983:51). Metode penelitian adalah cara-cara berfikir dan berbuat yang dipersiapkan dengan baik-baik untuk mengadakan penelitian dan untuk mencapai suatu tujuan penelitian (Kartono, 1990:20). Berdasarkan kecenderungan data yang didapat dari studi penjajagan ke lapangan dan kesesuaian dengan tujuan penelitian, maka pendekatan yang diambil oleh penulis adalah pendekatan kualitatif dengan metode yang tepat digunakan dalam penelitian ini adalah metode studi Deskriptif.

Sebagaimana ditunjukkan oleh namanya, penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu masyarakat atau suatu kelompok orang tertentu atau gambaran tentang gejala atau hubungan antara dua gejala atau lebih. Biasanya penelitian deskriptif seperti ini menggunakan metode survey. (Atherton dan Klemmack, 1982) dalam (Soehartono, 1995:35). Dalam hal ini *Gamers Community Incorporated* yang merupakan komunitas yang berasal dari komunitas *gamers* di Indonesia. Komunitas yang terkumpul dari adanya *game online*, dan bukan hanya dari satu macam game saja melainkan dari berbagai macam bentuk *game online*. Komunitas yang terbentuk berdasarkan pertemanan dan kemudian

menjadi komunitas yang cukup besar. Sehingga akan lebih efektif apabila pendekatan tersebut dilakukan secara deskriptif.

Sedangkan Bogdan dan Taylor (1975:5) yang dikemukakan oleh (Moleong, 1988:3) mendefinisikan pendekatan penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Pendekatan ini diarahkan pada latar dan individu tersebut secara utuh (*Holistic*).

B. Subyek Penelitian

Menurut Arikunto (1992 :102) subjek penelitian adalah benda, hal atau orang dan tempat dimana data yang dipermasalahkan melekat. Responden penelitian adalah orang yang dapat merespon, memberikan informasi tentang data penelitian. Sedangkan sumber data adalah benda, hal atau orang dan tempat dimana peneliti mengamati, membaca, atau bertanya tentang data. Sedangkan yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah warga belajar yang mengikuti proses diskusi kelompok *game master* di *Gamers Community Incorporated*.

Seperti halnya perusahaan lain, *Gamers Community Incorporated* menjalankan game dengan diawasi oleh *game master*. Perubahan-perubahan yang terjadi dalam game *Gamers Community Incorporated* pun atas dasar masukan-masukan dari *game master Gamers Community Incorporated* dan player yang bermain game online di *Gamers Community Incorporated* tersebut.

Interaksi antara *game master* di *Gamers Community Incorporated* dilakukan setiap hari melalui telepon atau chatting secara online. Hal ini dilakukan agar game yang dikelola tetap berjalan dengan baik.

Gamers Community Incorporated merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang hiburan atau jasa game online yang dapat dimainkan oleh semua orang di Indonesia bahkan Internasional. *Gamers Community Incorporated* memiliki 12 *game master* dengan jam kerja yang berbeda-beda. Masing-masing *game master* mengerti apa yang harus dilakukan dalam memelihara kenyamanan dalam bermain game, dan diyakini dengan latar belakang semua *game master* yang mempunyai hobi bermain game.

Maka dari itu mereka pun dapat memberikan hasil yang baik bagi *Gamers Community Incorporated*. Adapun cara untuk memajukan *Gamers Community Incorporated* dengan memberikan ide-ide untuk memperbaiki game tersebut dengan memberikan sesuatu yang baru yang dapat membuat konsumen atau player nyaman agar terus bermain di game-game yang dimiliki *Gamers Community Incorporated*. Disini kita bias melihat bahwa kerjasama antara game master sangatlah baik dan berperan penting dalam memajukan game *Gamers Community Incorporated* dan kita pun dapat meneliti hal tersebut dengan melakukan wawancara pada setiap masing-masing *game master* atau bahkan sekaligus.

Nasution (1996:29) mengemukakan bahwa tidak ada pengertian populasi dalam penelitian ini sampling berbeda tafsirannya. Sampling adalah pilihan peneliti aspek apa dari peristiwa apa dan siapa yang dijadikan fokus pada saat dan situasi tertentu dan karena itu dilaksanakan terus menerus sepanjang penelitian. Sampling bersifat purposif yakni tergantung pada tujuan fokus pada suatu saat. Selanjutnya pada bagian lain Nasution (1996 : 95-96) menambahkan bahwa

sampling dalam penelitian naturalistik ialah pengambilan keputusan untuk mengadakan pilihan dari populasi manusia non manusia.

Maka berdasarkan pertimbangan diatas, untuk memperoleh data yang diperlukan peneliti melakukan penggalan informasi maka penentuan sampel dalam penelitian ini ditentukan berdasarkan teknik total sampling. Pemilihan subjek peneliti sebanyak 12 orang yang terdiri dari 10 orang anggota satu orang manager dan satu orang komisaris. Dengan formasi demikian diharapkan dapat mengungkap informasi-informasi yang lengkap dan terperinci tentang proses diskusi kelompok *game master* di *Gamers Community Incorporated*.

C. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Sebagaimana diungkapkan oleh Nasution (1992:9) bahwa peneliti adalah *key instrument* yaitu peneliti sendiri yang bertindak sebagai pengamat. Peneliti langsung terjun ke lapangan untuk mengumpulkan sejumlah informasi yang diperlukan.

Namun demikian, sebagai pedoman dalam melakukan pengamatan, peneliti membekali diri dengan observasi, pedoman wawancara, dan pencatatan lapangan untuk memperdalam dan memperluas dengan tema kondisi yang ada. Sedangkan teknik pengumpulan data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan, observasi dan wawancara. Teknik pengumpulan data ini diharapkan dapat saling melengkapi sehingga informasi yang diperlukan sesuai dengan fokus penelitian.

1. Studi kepustakaan

Menurut Subino (1982:28) studi kepustakaan untuk mendapatkan teori-teori, konsep-konsep, sebagai bahan pertimbangan, penguat atau penolakan terhadap temuan hasil penelitian, dan untuk mengambil beberapa kesimpulan.

2. Observasi

Observasi ini menggunakan pengamatan atau penginderaan langsung terhadap suatu benda, kondisi, situasi atau perilaku peneliti memandang yang diobservasi sebagai subjek di mana peneliti (*observer*) tidak ikut serta dalam kegiatan yang dilakukan oleh yang diobservasi. Jadi peneliti berlaku sebagai penonton. Kelemahan pokok daripada metoda ini telah apabila yang diobservasi itu tahu bahwa dirinya diobservasi dia akan bertingkah laku tidak wajar (dibuat-buat). Hal yang demikian itu pada umumnya berakar pada dorongan supaya dirinya kelihatan bernilai atau baik. Untuk mengatasi kelemahan ini hendaklah peneliti mengatur sedemikian rupa. Sehingga observasi itu berlangsung secara tidak formal seakan-akan tanpa kesengajaan. Pencatatan misalnya, hendaklah dilakukan dalam cara yang tidak begitu menyolok. Dalam suasana demikian itu diharapkan subyek yang di observasi akan bertingkah laku wajar. Tidak berusaha menyembunyikan hal-hal yang dipandangnyanya merupakan kelemahannya. Yang dalam rangka penelitian itu mungkin justru merupakan hal yang harus diungkapkan.

3. Pedoman Wawancara

Pada wawancara akan diutamakan data verbal dan non verbal. Data verbal diperoleh melalui percakapan dan tanya jawab. Data nonverbal untuk melihat

pesan-pesan bermakna yang tidak dapat ditangkap oleh alat-alat perekam seperti : tatap muka, gerak tubuh untuk memahami makna ucapan dalam wawancara.

Peneliti menggunakan pedoman wawancara sebagai teks konseptual yang menyangkut permasalahan penelitian.

Pengumpulan data yang dilakukan melalui observasi, wawancara, studi kepustakaan sesuai dengan fokus penelitian, kemudian setelah data didapatkan maksud dibuatkan catatan. Catatan lapangan dibuat dalam bentuk : a) deskripsi tentang apa sesungguhnya yang diamati peneliti (menurut apa yang dilihat dan didengar), b) mendeskripsikan komentar, refleksi, pemikiran ataupun pandangan peneliti sendiri tentang apa yang diamati dan didengar.

D. Instrumen Pengumpulan dan Analisis Data

Di dalam Dinamika Kelompok terdapat istilah proses perubahan penyesuaian (*Adjustive change*) yang bisa disebabkan oleh adanya daya atau kekuasaan yang dihasilkan sebuah kelompok. Perubahan penyesuaian tersebut diakibatkan oleh adanya beberapa faktor yang mempengaruhinya, yaitu :

1. Besarnya kelompok (*Size of the group*)
2. Status dan peranan individu (*individual role status*)
3. Jaringan komunikasi (*web of communication*)
4. Pimpinan dan suasana kepemimpinan (*leader and leadership situation*)
5. Tugas kelompok (*group task*)

Kemudian untuk melihat perubahan penyesuaian yang terjadi pada aspek-aspek perilaku peserta diskusi kelompok, dikembangkan pedoman observasi.

Teknik ini menggunakan teknik “analisis proses interaksi (*interaction process analysis*)” dari Bales (1950) yang terbagi pada empat bagian, yaitu :

1. Frekuensi pembicaraan
2. Mutu pembicaraan (positif, negatif, netral)
3. Arah pembicaraan
4. Emosi pembicaraan (positif, negatif, netral)

Untuk melihat/mengukur frekuensi pembicaraan adalah dengan memberikan cacahan (masing-masing) pada setiap peserta angkat bicara pada periode pembicaraan tertentu, kemudian dijumlahkan untuk memperoleh jumlah total selama dia mengikuti diskusi, demikian juga untuk mengukur mutu pembicaraan dilakukan hal yang sama dengan 3 kategori, yaitu :

1. Mutu pembicaraan positif
2. Mutu pembicaraan negatif
3. Mutu pembicaraan netral

Suatu pembicaraan termasuk kategori positif apabila ditemui hal-hal sebagai berikut :

1. Merupakan orientasi yang mengarahkan kelompok pada langkah-langkah pemecahan masalah kelompok agar tercapai penyelesaian masalah yang memuaskan.
2. Merupakan pembicaraan yang bersifat membuka saluran komunikasi terus menerus.
3. Merupakan pembicaraan yang hangat, akrab dan spontan.

4. Merupakan laporan kepada kelompok atau pihak luar, sebagai hasil pekerjaan mencatat yang cermat setiap saat apa yang terjadi dalam kelompok tersebut.
5. Merupakan pembicaraan yang bersifat mengamati kemajuan kelompok, seperti menanyakan hingga mana kemajuan telah dicapai.

Suatu pembicaraan termasuk negatif apabila ditemui hal-hal sebagai berikut :

1. Menampakan usaha untuk menyerang dan menguasai orang lain.
2. Menunjukkan usaha untuk menolak atau menentang perubahan karena khawatir kehilangan status.
3. Menunjukkan usaha untuk menyalahkan atau melemparkan kesalahan pada orang lain.
4. Menunjukkan kegiatan yang selalu mengalah, menyerah dan merendahkan diri sedemikian rupa.
5. Memisahkan diri dari anggota kelompok yang lain.

Suatu pembicaraan bersikap netral, dimaksudkan suatu pembicaraan tidak secara tegas menunjukkan positif atau negatif, misalnya yang bersifat ragu-ragu.

Hasil cacahan untuk frekuensi bicara pada setiap periode diskusi dijalurkan berdasarkan klasifikasi anggota dan disajikan dalam tabel frekuensi pembicaraan. Selanjutnya hasil cacahan mutu pembicaraan atas dasar kriterianya (positif, negatif dan netral) berdasarkan klasifikasi peserta diskusi dan disajikan pula dalam tabel mutu pembicaraan.

Untuk melihat arah pembicaraan pada diskusi, pada setiap anggota diskusi pada saat mengarahkan pembicaraannya pada diskusi, setiap anggota diskusi pada

saat mengarahkan pembicaraannya pada anggota lain (lawan bicara), juga dilakukan dengan memberikan cacahan pada setiap arah pembicaraannya pada periode pembicaraan tertentu, kemudian secara visualisasi disajikan dalam sosiogram. Untuk mempermudah mempelajari sosiogram pada tulisan ini penulis menggunakan beberapa simbol sebagai berikut :

- a. Untuk pemimpin dengan symbol huruf di dalam persegi empat (□) dan untuk peserta diskusi dengan symbol huruf di dalam lingkaran (○)
- b. Nama-nama peserta diskusi dan pemimpin diskusi yang menunjukkan arah pembicaraan seseorang pada lawan bicaranya (peserta diskusi lainnya) adalah sebagai berikut :
 1. Gunawan adalah A dengan tanda panah warna biru (→)
 2. Ferizal adalah B dengan tanda panah warna merah (→)
 3. Samuel adalah C dengan tanda panah warna hijau (→)
 4. Lisa adalah D dengan tanda panah warna orange (→)
 5. Irsyad adalah E dengan tanda panah warna kuning (→)
 6. Rendra adalah F dengan tanda panah warna coklat (→)
 7. Deva adalah G dengan tanda panah warna ungu (→)
 8. Arie adalah H dengan tanda panah warna hitam (→)
 9. Mursalim adalah I dengan tanda panah warna merah gelap (→)
 10. Dame adalah J dengan tanda panah warna biru muda (→)
 11. Agus adalah K dengan tanda panah warna abu-abu (→)
 12. Puri adalah L dengan tanda panah warna biru gelap (→)

Masing-masing dari peserta diskusi memiliki latar belakang yang berbeda. Hal ini dikarenakan untuk mengetahui pendapat dari masing-masing *game master*. Dengan begitu akan banyak hasil yang didapat dari perbedaan tersebut. Misalnya dengan cara pandang dari masing-masing peserta diskusi dan dari pengalaman yang didapat selama mereka bermain game atau juga dari pengetahuan yang mungkin tidak dimiliki oleh sesama peserta diskusi.

Demikian pula untuk mengamati mengukur emosi pembicaraan pada diskusi kelompok tersebut pencacahannya yang sama (seperti pada frekuensi dan mutu pembicaraan) kemudian diklasifikasikan dan disajikan pada tabel emosi pembicaraan dengan berpedoman pada “teori analisis interaksi” dengan kriteria sebagai berikut :

1. positif, apabila menunjukkan reaksi yang positif pula.
2. negatif, apabila menunjukkan reaksi yang negatif lagi.
3. netral, apabila menunjukkan upaya mencoba memberikan jawaban.

Untuk mengetahui apakah pada diskusi itu terjadi interaksi dinamis dan produktif atau sebaliknya, penulis berpedoman pada kriteria sebagai berikut :

1. Diskusi kelompok dikatakan dinamis apabila :
 - a. Memperlihatkan frekuensi pembicaraan rata-rata minimal 5 kali pada setiap periode diskusi
 - b. Pembicaraan tersebut terjadi secara spontanitas, maksudnya respon dari lawan bicara yang tidak diminta-minta
 - c. Terjadi perubahan penyesuaian (*adjustive change*) hingga diperoleh keputusan kelompok

- d. Terdapatnya penyesuaian anggota terhadap nilai dan norma diskusi kelompok
2. Kelompok itu dikatakan produktif apabila :
 - a. Diskusi kelompok itu berjalan sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan dan menghasilkan keputusan kelompok
 - b. Keputusan diskusi dihasilkan atas dasar konsensus dan kesepakatan kelompok
 - c. Anggota memahami pokok dan isi pembicaraan serta menerima pada keputusan kelompok
 - d. Adanya kesesuaian atau keserasian tujuan yang dicapai dengan norma kelompok
 - e. Memperlihatkan kesungguhan kerjasama dalam mencapai tujuan

Untuk kriteria kepemimpinan ketua kelompok (Gunawan), minimal bisa memunculkan 2 gaya kepemimpinan yaitu (1) mengarahkan dan (2) menggerakkan kelompok, untuk itu dijarang dengan pengembangan instrument wawancara terbuka dengan anggota.

E. Langkah-langkah Pengumpulan Data

Pada garis besarnya langkah-langkah penelitian ini terbagi tiga tahapan yaitu sebagai berikut :

1. Tahap Persiapan, dilakukan hal-hal sebagai berikut
 - a. Studi pendahuluan
 - b. Telaah kepustakaan
 - c. Menentukan masalah penelitian

- d. Menyusun rancangan penelitian dan
 - e. Menyusun atau mengembangkan instrument pengumpulan data
2. Tahap pelaksanaan, dilakukan hal-hal sebagai berikut :
- a. Observasi daerah penelitian
 - b. Observasi proses diskusi (sebanyak 3 kali pertemuan)
 - c. Mentabulasi data
 - d. Analisa dan interprestasi data
 - e. Pembahasan hasil penelitian
3. Tahap pelaporan, dilakukan hal-hal sebagai berikut :
- a. Penyusunan daftar laporan
 - b. Penulisan laporan
 - c. Penggandaan laporan