

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian apa yang digunakan oleh peneliti yang menjelaskan **bagaimana penelitian dilakukan** untuk menjawab pertanyaan atau mencapai tujuan penelitian. Bagian ini penting karena menunjukkan bahwa hasil penelitian diperoleh dalam kasus melalui langkah-langkah yang sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan.

Peneliti menganalisis seluruh data-data dengan studi kasus **Pada Kegiatan Bem Eport2025** menggunakan metode penelitian kualitatif interperatif dari wawancara mengambil data penelitian sebanyak 13 pertanyaan dipilih menggunakan Teknik berkomunikasi dengan narasumber secara langsung. Data dikumpulkan melalui wawancara dan dianalisis menggunakan secara deskriptif serta uji validasi data dengan bantuan perangkat transcript statistik.

3.1.1. Paradigma Konstruktivis

Paradigma konstruktivis adalah pandangan Peneliti dalam penelitian yang menganggap bahwa realitas sosial tidak bersifat tunggal dan objektif, melainkan dibangun (dikonstruksi) oleh kelompok Ilkom melalui pengalaman, interaksi, dan interpretasi mereka terhadap dunia. Dengan kata lain, paradigma ini beranggapan bahwa setiap orang dapat memiliki pemahaman yang berbeda terhadap suatu peristiwa karena dipengaruhi oleh latar belakang, budaya, pengalaman, dan konteks sosialnya.

Penelitian ini menggunakan kualitatif dengan memanfaatkan pendekatan fenomenologi untuk menafsirkan fenomena dengan menggunakan metode-metode yang ada. (Subandi, 2009 dalam Irfan & Abidin, 2020) mengungkapkan bahwa fenomenologi merupakan penelitian sistematis tentang subjektivitas yang berfokus pada pengalaman manusia. Fenomenologi dilakukan dalam situasi yang dialami tanpa ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji, sehingga peneliti

bebas untuk menganalisis data yang diperoleh. Paradigma memandang konstruktivis komunikasi sebagai proses pemberian makna yang bersifat subjektif dan kontekstual. Dalam Mobile Legends, pemain tidak hanya menyampaikan pesan, tetapi juga menafsirkan simbol, istilah, dan tindakan rekan satu tim berdasarkan pengalaman dan pemahaman bersama.

Dalam penelitian ini, pendekatan fenomenologi menjadi landasan yang mengacu pada naskah hasil wawancara. Data-data yang diperoleh berasal dari berbagai sumber yang memiliki kredibilitas serta keterhubungan secara langsung dengan kelompok pemain game online Mobile Legends di kampus Sali Al-aitaam. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengakomodasi kebebasan peneliti dalam analisis data, tetapi juga menekankan pentingnya keterhubungan langsung dengan kelompok subjek yang menjadi fokus penelitian. Penggunaan istilah seperti “war”, “push”, “rotasi”, atau “open map” merupakan bentuk simbol komunikasi yang memiliki makna khusus bagi pemain. Makna tersebut tidak bersifat universal, melainkan dibangun melalui interaksi berulang dalam komunitas game. Dengan demikian, paradigma interpretif relevan untuk memahami bagaimana pemain Mobile Legends membentuk dan memaknai pola komunikasi.

3.1.2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini akan mewawancarai setiap anggota tim ilkom BEM esport 2025 secara mendalam menggunakan paradigma konstruktivis memanfaatkan pendekatan fenomenologi untuk menafsirkan fenomena dengan menggunakan metode-metode yang ada di dalam pertanyaan penelitian.

3.1.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data adalah sebuah **metode atau cara sistematis untuk memperoleh informasi, fakta, dan data yang relevan untuk keperluan penelitian**, seperti wawancara, kuesioner, observasi, tes, atau dokumentasi, bertujuan agar data yang didapat akurat, valid, dan dapat dipercaya untuk mendukung kesimpulan penelitian. Dalam penelitian

kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada kondisi yang alamiah, sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta dan wawancara mendalam Untuk memperoleh data pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data-data lain berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan antara dua pihak atau lebih (pewawancara dan narasumber) untuk menggali informasi, data, atau wawasan secara langsung guna mencapai tujuan tertentu, seperti penelitian ilmiah, melamar kerja, atau liputan jurnalistik, dengan cara mengajukan pertanyaan dan mendapatkan jawaban yang mendalam.

Menggunakan teknik kualitatif untuk pengumpulan data-data ilmiah dengan setiap anggota Ikom Bandung untuk mengetahui pola komunikasi di BEM 2025 Universitas Sali Al- Aitaam tentang cara bermain mereka saat pertandingan dan cara mereka membuat strategi bermain menggunakan pola komunikasi apa yang digunakan saat pertandingan secara studi kasus.

2. Observasi

Observasi kegiatan mendalam tentang pola komunikasi mengambil setiap sampel wawancara mendalam mengamati setiap percakapan anggota tim ilkom.

Menggunakan teknik konstruktivis yaitu pandangan peneliti dalam penelitian yang menganggap bahwa realitas sosial. Observasi setiap data tentang pola komunikasi yang dipakai di BEM esports mobile legend yang dimana terdapat keseimbangan antara peneliti sebagai orang dalam dan orang luar (Sugiyono, 2008:227-228). Melalui penelitian ini, peneliti akan melakukan observasi langsung dengan anggota tim ilkom.

3.1.4. Teknik Analisis Data

Tenik Analisis data Sesuai dengan jenis dan metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif, maka dalam penelitian ini analisis data yang digunakan adalah model Miles dan

Huberman. Miles dan Huberman (dalam sugiyono 2011)mengemukakan bahwa bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Berikut tahapan dalam analisis Miles dan Huberman yaitu pengumpulan data, reduksi data, penyajian data dan menarik kesimpulan. Berikut penjelasan analisis data.

Pertama, pengumpulan data. Tahap ini peneliti mengumpulkan data. Data kualitatif berupa hasil wawancara kepada anggota tim ilkomdi game mobile legend BEM 2025 esport. Selain itu semua dokumentasi yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi di lapangan (sugiyono 2011).

Kedua, Reduksi data. Tahap ini merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, pengabstraksian, dan pentransformasi data kasar dari BEM 2025. Ketika peneliti menyangsikan kebenaran data yang diperoleh akan dicek ulang dengan informan lain yang dirasa peneliti lebih mengetahui (Basrowi & Suwandi 2008).

Ketiga, Penyajian data. Pada tahapan ini peneliti menyajikan data pola komunikasi Kerjasama tim di mobile legend dari hasil skripsi yang masih mentah menjadikannya tersusun dan tertata secara baik. Bentuk penyajian data yang digunakan salah satunya berupa teks naratif (Basrowi & Suwandi 2008).

3.1.5. Uji Validasi Data

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis yang memandang realitas sebagai hasil konstruksi sosial yang dibentuk melalui pengalaman dan interaksi individu. Oleh karena itu, untuk menjamin keabsahan data digunakan teknik trustworthiness yang terdiri atas:

Credibility (Kredibilitas)

Kredibilitas bertujuan memastikan bahwa data yang diperoleh sesuai dengan realitas yang dipahami oleh informan. Upaya yang dilakukan meliputi:

- Triangulasi sumber dengan membandingkan hasil wawancara dari berbagai informan.
- Member check, yaitu mengonfirmasi kembali hasil wawancara kepada informan untuk memastikan kesesuaian makna.
- Pengamatan yang cukup terhadap fenomena yang diteliti sehingga peneliti memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai konteks penelitian.

Transferability (Keteralihan)

Transferability dilakukan dengan memberikan deskripsi yang rinci (thick description) mengenai latar penelitian, karakteristik informan, serta proses komunikasi yang terjadi. Dengan demikian, pembaca dapat menentukan kemungkinan penerapan hasil penelitian pada konteks lain yang memiliki karakteristik serupa.

Kebergantungan

Kebergantungan dilakukan melalui audit terhadap seluruh proses penelitian, mulai dari pengumpulan data, proses wawancara, analisis data, hingga penarikan kesimpulan. Dokumentasi proses penelitian disusun secara sistematis sehingga dapat ditelusuri dan dievaluasi oleh pihak lain.

Kepastian

Kepastian bertujuan memastikan bahwa hasil penelitian berasal dari data yang diperoleh di lapangan, bukan dari asumsi atau subjektivitas peneliti. Hal ini dilakukan dengan menyimpan catatan lapangan, transkrip wawancara, dokumentasi penelitian, serta melakukan pengecekan silang antara data dan interpretasi yang dihasilkan.

3.2. **Gambaran Umum Objek Penelitian**

Penelitian ini melakukan observasi dan wawancara dengan anggota ilkom BEM esport 2025 yang bertempat di Jln ciganitri universitas Sali-AI aitaam alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini adalah tempat tersebut merupakan tempat anggota Ilkom esport Bemcup 2025 dalam melakukan kegiatan yang berhubungan dengan mobile legend termasuk awal tempat pola komunikasi sesama tim yang di lakukan dalam suatu permasalahan didalam game. Kegiatan penelitian tersebut berhubungan dengan objek penelitian yaitu anggota Ilkom soal pola komunikasi sirkulasi antara anggota jika adakah feedback balik dengan pertanyaan yang ditanyakan oleh anggota ilkom dalam cara mereka Menyusun strategi dan menyelesaikan masalah dengan menggunakan pola komunikasi secara satu tim saat *gameplay*.

