

BAB III

OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Objek dan Metode Penelitian

3.1.1. Objek Penelitian

Dalam penelitian ini, yang menjadi objek penelitian yaitu Komunitas *ARTJUSTONE* dalam konsep diri, sikap, karakter, kebutuhan dan tujuan hidup *sultan game online* di Komunitas *ARTJUSTONE*. Sedangkan subjek dari penelitian ini adalah *Sultan* yang tergabung kedalam di Komunitas *ARTJUSTONE*. Jenjang usia yang ada pada anggota komunitas itu sendiri berada pada jenjang usia yang dipilih berkisar pada usia 15 – 35 tahun dan jumlah anggota di Komunitas *ARTJUSTONE* yaitu 120 anggota.

3.1.2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif agar dapat menjelaskan tentang Konsep Diri Pada *Sultan* Di Komunitas *ARTJUSTONE*. Penelitian kualitatif merupakan perilaku artistik. Pendekatan filosofis dan aplikasi metode dalam kerangka penelitian kualitatif ditujukan untuk memproduksi ilmu-ilmu “lunak”, seperti sosiologi, antropologi (komunikasi dan *public relations*). Kepedulian utama penelitian kualitatif adalah keterbatasan objektivitas dan sosial sangat esensial. Esensinya adalah sebagai sebuah metode pemahaman atas keunikan, dinamika dan hakikat holistik dan kehadiran manusia dan interaksinya dengan lingkungan (Ardianto, 2014, hal. 59).

3.1.2.1 Metode Deskriptif Kualitatif

Guna mencapai tujuan penelitian, maka metode penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Metode deskriptif adalah suatu metode yang berusaha atau bertujuan menggambarkan secara tepat sifat suatu individu, keadaan, gejala atau kelompok tertentu, atau menentukan frekuensi atau penyebaran suatu gejala yang ada hubungannya antara suatu gejala dengan gejala lainnya dalam masyarakat. Metode penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan secara luas (Sugiyono, 2009, hal. 82).

3.1.2.2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Menurut Singletary (1994) bahwa kajian kualitatif biasanya lebih deskriptif, artinya secara umum penelitian kualitatif tidak tergantung pada pengujian hipotesis kuantitatif, melainkan lebih menekankan kepada pengamatan, intuisi, dan pandangan pribadi (Nurhadi & Din, 2012, hal. 29).

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh terhadap permasalahan. Peneliti menggali informasi dari informan tanpa berusaha mempengaruhi informan. Peneliti mendapatkan hasil berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari informan.

3.1.2.3 Penentuan Informan

Penentuan informan yang peneliti tetapkan untuk dapat menyelesaikan penelitian ini adalah *Sultan* yang tergabung kedalam sebuah komunitas *game online* yaitu Komunitas *ARTJUSTONE*. Adapun teknik yang digunakan dalam penentuan

informan ini adalah dengan teknik *purposive sampling*. *Purposive sampling* (cara keputusan) adalah teknik penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Jumlah informan pada penelitian ini yaitu 5 orang.

3.1.2.3.1 Kriteria Informan dan Narasumber

Penentuan informan dalam penelitian ini tentunya harus dipilih secara relevan dan matang, sehingga informan yang dipilih dapat memberikan keakuratan informasi atau data dalam fokus penelitian *sultan*. Maka dari itu peneliti membuat sebuah kriteria informan sebagai bahan batasan informan mana saja yang dapat diamati. Berikut kriteria informan dalam penelitian Konsep Diri Pada *Sultan* di Komunitas *ARTJUSTONE*:

1. *Sultan* Komunitas *ARTJUSTONE*.
 - a. Mempunyai *character game online* pribadi di dalam *game online Dragon Nest Mobile*.
 - b. Sudah lama bergabung di Komunitas *ARTJUSTONE*.
 - c. Sudah mengikuti kegiatan *online maupun offline* bersama Komunitas *ARTJUSTONE*.
 - d. Rentang usia yang dipilih berkisar pada usia 18 – 35 tahun
 - e. Berdomisili di Bandung & Garut.
2. Informan terdiri dari berbagai elemen lapisan diantara lain: Dosen, Wiraswasta, Pengusaha dan Mahasiswa.

Adapun beberapa kriteria Narasumber yang hendak diwawancarai yaitu :

1. Kaya data dan informasi yang mutakhir
2. Berpengalaman dalam bidang *game* setidaknya lebih dari 5 tahun

3. Berwawasan luas
4. Berpengalaman di dalam topik penelitian yang sesuai diteliti oleh peneliti
5. Konsisten

3.1.2.3.2 Tahap Penelitian

3.1.2.3.2.1 Tahap Pengumpulan Data

Kegiatan pengumpulan data yang utama pada penelitian ini, peneliti melakukan berbagai kegiatan dengan mengikuti *rules* dari informan. Adapun kegiatan-kegiatannya antara lain :

1. Wawancara mendalam secara langsung dengan informan yang sudah ditentukan
2. Peneliti mengikuti jadwal waktu luang informan untuk melakukan wawancara mendalam.
3. Wawancara mendalam dan observasi dilakukan dengan mengikuti kegiatan yang dilakukan Komunitas *ARTJUSTONE* baik itu kegiatan secara *offline* ataupun *online*.
4. Wawancara mendalam dilakukan dengan menghampiri ke acara Komunitas *ARTJUSTONE* atau datang ke rumah informan.
5. Wawancara mendalam dilakukan secara semi formal agar suasana wawancara terasa nyaman dan tidak menekan informan untuk memberikan data terhadap peneliti.

Hal itu ditujukan agar hubungan secara emosional antara peneliti dan informan akan terasa lebih dekat dan akrab. Setelah peneliti melakukan berbagai

kegiatan pengumpulan data di lapangan, kemudian data diorganisasikan dan dimasukan ke dalam penyimpanan data untuk memudahkan proses lebih lanjut. Pencatatan data dilapangan dilakukan dengan membuat catatan harian dalam sebuah *log book*, yang biasa dikombinasikan dengan data-data pendukung berupa data-data seperti foto.

3.1.2.3.2.2 Tahap Reduksi Dan Analisis Data

Peneliti melakukan proses pemilihan data dengan tujuan untuk menyederhanakan data yang masih bersifat abstrak atau kasar mengenai data konsep diri *sultan*, kemudian setelah itu peneliti memberikan kode pada setiap data yang dikumpulkan dengan maksud tujuan untuk mengklasifikasikan data yang sudah diperoleh agar sesuai dengan kategori yang ditentukan mengenai konsep diri *sultan*, kemudian setelah itu peneliti juga mempelajari data secara mendalam, agar dapat menemukan penyebab-penyebab terbentuknya konsep diri pada *sultan*.

Sebelum melakukan wawancara kepada informan peneliti juga sudah mengantongi jawaban dari apa yang akan ditanyakan kepada informan, seperti memandang informan dari segi keadaan, psikologis, pengalaman dan lain sebagainya. Hal itu ditujukan sebagai upaya analisis jawaban agar peneliti memiliki alur dalam melakukan wawancara dengan informan. Adapun data yang direduksi terkait dengan judul konsep diri *sultan* berdasarkan hasil pengamatan maupun wawancara mendalam, yaitu :

1. Data mengenai sikap *sultan game online* di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*.

2. Data mengenai karakter diri *sultan game online* di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*.
3. Data mengenai *sultan game online* di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*.
4. Data mengenai tujuan hidup *sultan game online* di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*.

3.1.2.3.2.3 Tahap Penyajian Data

Tahap penyajian data ini merupakan *next step* dari tahap reduksi data, pada tahap ini peneliti mulai menyusun data-data menurut fokus dan maksud penelitian. Adapun data yang dinilai merusak fokus dan maksud penelitian dipertimbangkan untuk tidak disajikan, dengan teknik penyajian data seperti ini, diharapkan gambaran mengenai temuan penelitian dapat diketahui secara bertahap. Berikut tahapan peneliti dalam penyajian data terkait dengan konsep diri *sultan*:

1. Peneliti mendeskripsikan tentang Komunitas *ARTJUSTONE* secara umum.
2. Peneliti memilih teori penunjang untuk memperkuat data yang diperoleh terkait konsep diri *sultan*.
3. Peneliti merumuskan fokus dan pertanyaan penelitian terkait konsep diri *sultan*.
4. Peneliti membuat konsep pemikiran mengenai konsep diri *sultan*.
5. Peneliti membuat rumusan atau konsep mengenai metode, paradigma serta pendekatan penelitian.
6. Peneliti mengumpulkan data terkait konsep diri *sultan*.

7. Peneliti mereduksi data untuk memilih dan memilah data yang sesuai dengan kategori konsep diri *sultan*.
8. Peneliti menampilkan perolehan data sesuai kategorisasi pertanyaan penelitian.

3.1.2.3.2.4 Tahap Interpretasi Dan Penarikan Kesimpulan

Pada tahap ini, peneliti akan menginterpretasikan setiap temuan-temuan penelitian mengenai konsep diri *sultan*. Interpretasi data didasarkan pada hasil kajian yang ditemukan dilapangan setelah melakukan wawancara mendalam dan observasi pada informan, dan hasil interpretasi ini mengarahkan peneliti pada kesimpulan yang menjawab pertanyaan-pertanyaan penelitian yang disajikan pada awal penelitian. Kesimpulan yang ditarik diharapkan dapat menjadi pernyataan-pernyataan yang lebih umum tentang konsep diri *sultan* dan menjadi tesis terhadap penelitian yang dilakukan.

3.1.2.4 Teknik Pengumpulan data

Dilihat dari segi cara atau teknik pengumpulan data, maka pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), *interview* (wawancara), dokumentasi dan gabungan/triangulasi. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan pada *natural setting* (kondisi yang alamiah), sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak pada observasi berperan serta (*participant observation*), wawancara mendalam (*indepth interview*) dan dokumentasi (Sugiyono, 2009, hal. 224). Dalam hal ini peneliti melakukan

beberapa cara untuk memperoleh data terkait kebutuhan penelitian konsep diri *sultan*, antara lain:

1. Peneliti melakukan teknik wawancara mendalam terhadap informan
2. Peneliti melakukan observasi partisipan terhadap objek dan subjek penelitian
3. Peneliti menggunakan dokumentasi Komunitas *ARTJUSTONE* sebagai salah satu tambahan dalam menghasilkan data yang dibutuhkan terkait penelitian yang dilakukan.

3.1.2.4.1 Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam yang dilakukan peneliti yaitu wawancara secara mendalam dengan tatap muka langsung, apabila informan berhalangan hadir dalam wawancara maka peneliti akan melakukan wawancara menggunakan media, baik itu menggunakan media sosial ataupun media lainnya seperti telepon dan lain sebagainya. Adapun langkah-langkah penelitian dalam melakukan wawancara mendalam dengan informan yaitu:

1. Melakukan komunikasi terdahulu sebagai awal pengenalan dan penjelasan mengenai kesediaan atau ketidaksediannya menjadi informan peneliti untuk diwawancarai.
2. Membuat penjadwalan khusus dengan informan untuk melaksanakan wawancara dan menjelaskan topik/ pembahasan masalah yang akan ditanyakan tentang konsep *sultan* kepada informan secara detail.
3. Melakukan wawancara untuk menggali informasi yang lengkap dan mendalam mengenai konsep diri yang meliputi sikap, karakter, kebutuhan

dan tujuan hidup dan alur pertanyaan dalam mewawancarai informan, peneliti akan mengacu pada pertanyaan-pertanyaan penelitian yang sudah direncanakan, akan tetapi dalam pelaksanaannya akan dilakukan secara semi formal, agar proses wawancara tidak bersifat kaku.

3.1.2.4.2 Observasi Partisipan

Observasi yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini yaitu observasi partisipan. Observasi partisipan yaitu peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau orang yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut mengerjakan apa yang dilakukan oleh sumber data dan ikut merasakan suka dan dukanya. Adapun langkah-langkah peneliti dalam melakukan observasi partisipan, yaitu:

1. Melakukan komunikasi terlebih dahulu dengan informan.
2. Menentukan penjadwalan khusus untuk melakukan kegiatan pengamatan.
3. Observasi penelitian pertama dilakukan saat proses wawancara mengenai konsep diri informan.
4. Peneliti ikut serta kedalam kegiatan informan guna mengetahui kegiatan sehari-hari dan faktor yang membentuk konsep diri informan. Seperti:
 - a. Peneliti ikut bermain *game online Dragon Nest Mobile* bersama Komunitas *ARTJUSTONE*.
 - b. Peneliti ikut serta dalam kegiatan *gathering guild* bersama para *sultan* di Komunitas *ARTJUSTONE*.

5. Peneliti ikut bergabung kedalam tubuh Komunitas *ARTJUSTONE* baik di dalam game maupun diluar game dengan tujuan untuk mengetahui tentang Komunitas *ARTJUSTONE* secara detail.

3.1.2.4.3 Dokumentasi

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berupa tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (*life histories*), cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk karya seni misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumentasi merupakan perlengkap dari pengamatan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif (Sugiyono, 2009, hal. 226).

Dokumentasi yang ditujukan dalam penelitian ini, antara lain untuk mendapatkan foto-foto yang akan digunakan sebagai bahan referensi, catatan sejarah mengenai objek penelitian yang akan dijadikan sebagai penambah data yang akan disajikan, serta berbagai dokumen penting lainnya yang sekiranya dibutuhkan dalam penelitian dan juga sebagai bahan bukti dan dokumentasi peneliti saat melakukan wawancara serta observasi lapangan bersama informan.

3.1.2.4.4 Studi Pustaka

Penelitian ini menggunakan pengumpulan data penunjang yang berhubungan dengan masalah konsep diri *sultan* melalui berbagai sumber (ilmiah, buku, internet, serta sumber-sumber lain yang relevan dengan permasalahan yang

dikaji guna mendapatkan informasi dan data yang lebih lengkap guna menunjang penelitian). Studi pustaka dilakukan melalui telaah terhadap beberapa *literature* terpilih yang berhubungan dengan topik permasalahan penulisan.

3.1.2.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah menggunakan model Miles dan Huberman, yang terdiri dari tiga langkah, diantaranya :

1. Peneliti memulainya dengan mendeskripsikan secara menyeluruh mengenai konsep diri *sultan*.
2. Peneliti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya (*Data Reductions*) mengenai konsep diri *sultan*. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan memepermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya apabila diperlukan.
3. Peneliti kemudian menyajikan data (*Data Display*) mengenai konsep diri *sultan*, pada tahap ini peneliti mulai menyusun data-data menurut fokus dan maksud penelitian. Adapun data yang dinilai merusak fokus dan maksud penelitian dipertimbangkan untuk tidak disajikan, dengan teknik penyajian data seperti ini, diharapkan gambaran mengenai temuan penelitian dapat diketahui secara bertahap.yang akan memudahkan apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

4. Peneliti kemudian menginterpretasi dan menarik kesimpulan (*Conclusion drawing/verifications*) mengenai konsep diri *sultan*. Mengungkapkan faktor-faktor yang membentuk konsep diri *sultan*, kemudian diikuti pengalaman seluruh partisipan dalam konsep diri *sultan* yang di gabungkan sebagai tulisan deskripsi gabungannya (*composite description*) (Sugiyono, 2009, hal. 252).

3.1.2.6 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

3.1.2.6.1 Kriteria Kepastian

Pemeriksaan terhadap kriteria kepastian terdiri atas beberapa langkah kecil. Pertama-tama perlu memastikan, apakah hasil temuan benar-benar dari hasil data, yang kemudian ditelusuri jejak audit pada data mentah (catatatan wawancara, ikhtisar dokumen, dan semacamnya) dan dari mana hal itu berasal. Sesudah itu peneliti berusaha membuat keputusan apakah secara logis keputusan itu ditarik dan berasal dari data, misalnya bagaimana peneliti menggunakan triangulasi, analisis kasus negatif, dan lain-lain secara memadai (Moleong, 2007, hal. 341).

Dalam menerapkan kriteria kepastian, data yang dianggap sah untuk penelitian adalah data yang dirujuk kebenarannya dengan menggunakan beberapa sumber rujukan. Disini peneliti melakukan pemeriksaan kepastian data yang diperoleh dari lapangan, baik dari hasil observasi, wawancara, data dokumentasi, maupun dari informan, dengan melakukan pengecekan silang (*cross check*) sehingga data yang diperoleh sudah ditelaah kembali mengenai kesesuaian dan kebutuhan peneliti terhadap data sehingga dapat dipastikan mengenai keabsahan

datanya. Adapun kriteria kepastian dalam penelitian konsep diri *sultan* peneliti memilih *sultan* dengan indikator sebagai berikut:

1. Peneliti memilih *sultan* yang sudah bergabung lama dengan Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*.
2. Peneliti memilih *sultan* yang mempunyai *character game online* pribadi di dalam *game online Dragon Nest Mobile*.
3. Peneliti memilih *Sultan* yang Sudah mengikuti kegiatan *online* maupun *offline* bersama Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*.
4. Peneliti memilih *Sultan* dengan rentang usia yang dipilih berkisar pada usia 18 – 35 tahun
5. Peneliti memilih *Sultan* yang berdomisili di Bandung & Garut.

3.1.2.6.2 Kriteria Kepercayaan

Kriteria kepercayaan dapat dilakukan teknik pemeriksaan dengan perpanjangan keikutsertaan, ketekunan pengamatan, triangulasi, pengecekan sejawat, kecukupan referensial, kajian kasus negatif, dan pengecekan anggota (Moleong, 2007, hal. 327-335). Pada penelitian ini peneliti menggunakan kriteria kepercayaan dengan memperpanjang keikut-sertaan dan tringulasi.

Perpanjangan keikut-sertaan sebagai anggota *ARTJUSTONE* berarti peneliti mengikuti objek penelitian yakni *sultan* Komunitas *ARTJUSTONE*, sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai, sedangkan ketekunan pengamatan bermaksud menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan persoalan atau isu yang sedang dicari dan memusatkan diri pada hal-hal

tersebut secara rinci. Dengan kata lain, jika keikut-sertaan menyediakan lingkup, maka ketekunan pengamatan menyediakan kedalaman. Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Adapun sumber yang telah peneliti tetapkan adalah *sultan* anggota Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile* yang merupakan bagian dari tubuh organisasi komunitas *game online*.

Hal ini dapat dicapai dengan jalan membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara. Adapun cara pencapaiannya adalah sebagai berikut:

1. Peneliti membandingkan pandangan umum terhadap konsep diri *sultan* dengan pandangan pribadi.
2. Peneliti membandingkan apa yang dikatakan orang-orang situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu.
3. Peneliti membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dengan pandangan masyarakat umum dan orang yang berpendidikan.
4. Peneliti membandingkan hasil wawancara dengan suatu isu suatu dokumen yang berkaitan.

3.1.2.6.3 Kriteria Ketergantungan

Kriteria ketergantungan dilakukan dengan pertama-tama berurusan dengan pencukupan keputusan inkuiri dan pemanfaatan metodeologinya. Kemelencengan peneliti juga sudah ditelaah untuk menetapkan sejauh manakah peneliti terlalu cepat mengakhiri suatu kegiatan pengumpulan data, juga perlu menelaah sejauh manakah

setiap bidang yang tercakup secara beralasan sudah ditelaah oleh peneliti, sejauh manakah tindak-tanduk peneliti dipengaruhi oleh persoalan praktis atau karena pengaruh subjek, serta sejauhmanakah peneliti telah menemukan kasus negatif dan data positif (Moleong, 2007, hal. 342).

Adapun dalam menguji keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi dimana memanfaatkan sesuatu sebagai perbandingan terhadap data yang diperoleh peneliti. Triangulasi yang digunakan adalah triangulasi sumber yaitu dengan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh dengan membandingkan dengan berbagai pendapat dan pandangan menurut narasumber yang ahli dalam mengetahui konsep diri *sultan*.

3.1.2.7 Tempat Dan Jadwal Penelitian

3.1.2.7.1 Tempat Penelitian

Lokasi penelitian dilakukan pada kegiatan *Gathering Guild* Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile* untuk mencari data lapangan dapat dilakukan berdasarkan situasi dan kondisi yang ditentukan baik oleh informan maupun oleh peneliti.

3.1.2.7.2 Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan mulai bulan April 2019 s.d bulan Januari 2020. Berikut ini matriks kegiatan dan jadwal penelitian yang akan peneliti laksanakan mengenai Konsep Diri *Sultan Game Online* (Studi Deskriptif Kualitatif Tentang Konsep Diri Pada *Sultan Game Online* Di Komunitas *ARTJUSTONE Dragon Nest Mobile*).

