

BAB II

METODOLOGI PENELITIAN DAN DESKRIPSI SUBYEK PENELITIAN

A. JENIS PENELITIAN DAN METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dalam buku yang berjudul *Research Design*, Creswell (2016) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan sebuah sarana untuk mengeksplorasi dan memahami makna individu ataupun kelompok yang berasal dari sebuah masalah sosial atau individu. Dalam proses pelaksanaannya penelitian kualitatif banyak menggunakan pertanyaan dan prosedur-prosedur yang berkaitan serta sesuai dengan metode. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan jenis pendekatan *narrative research*. *Narrative research* merupakan penelitian kualitatif, dimana peneliti melakukan studi terhadap satu individu atau lebih untuk mendapatkan data tentang sejarah perjalanan dalam kehidupannya.

Peneliti menggunakan pendekatan ini dikarenakan peneliti ingin terjun langsung ke lapangan dengan tujuan untuk bisa memperoleh data kualitatif secara deskriptif tentang kekompan dan tim kerja yang terdapat dalam komunitas PUBG Mobile Java Synergy. Selain itu, dengan penelitian kualitatif, peneliti dapat mendalami kekompan dan tim kerja secara mendalam melalui wawancara mendalam, setelah observasi dan wawancara tak terstruktur. Namun setelah melakukan observasi peneliti menemukan bahwa saat ini anggota klan Java Synergy Yogyakarta sudah tidak berada di Yogyakarta dan tidak dapat dijangkau oleh penulis. Sehingga dengan demikian proses wawancara dilakukan secara *online* melalui aplikasi WhatsApp.

Untuk mendapatkan data deskriptif yang diinginkan tersebut peneliti melakukan wawancara dengan menggunakan pertanyaan-pertanyaan yang telah disiapkan. Penelitian yang dilakukan ini telah menghasilkan data deskriptif yang cukup untuk menjawab rumusan masalah yang telah peneliti rumuskan dengan bekerja sama antara peneliti dan narasumber yang terlibat.

B. NARASUMBER PENELITIAN

Penelitian ini berfokus pada anggota Klan Java Synergy Yogyakarta yang masih aktif dalam bermain *game PUBG Mobile*. Hal ini membuat informan dalam penelitian harus memenuhi kriteria pemain aktif dalam klan.

Dalam penelitian ini, terdapat 2 jenis informan, yaitu informan kunci dan informan pendukung. Informan kunci adalah orang yang memiliki informasi menyeluruh terkait permasalahan yang sedang diteliti. Sedangkan informan pendukung merupakan orang yang dapat memberikan informasi tambahan sebagai pelengkap analisis.

Informan penelitian ini merujuk pada individu yang dijadikan sebagai sumber informasi. Maka, informan penelitian ini adalah para anggota klan Java Synergy Yogyakarta yang masih aktif bermain dalam *game PUBG Mobile*. Untuk menemukan para informan, peneliti menggunakan teknik *snowball*.

Alasan penulis menggunakan teknik *snowball* adalah terbatasnya informasi yang penulis miliki mengenai anggota klan Java Synergy Yogyakarta yang masih aktif bermain *game PUBG Mobile*. Keterbatasan tersebut dikarenakan juga terbatasnya pemahaman penulis tentang dinamika yang ada dalam klan Java Synergy Yogyakarta. Penulis mulai dari beberapa informan yang sudah penulis miliki informasinya dan sudah bersedia untuk diwawancarai, kemudian untuk mendapatkan informan selanjutnya diterapkan teknik *snowball*.

Para informan tersebut adalah Indra, Adit, Eros, dan Junior. Informan dalam penelitian ini ada 4 orang, 1 informan kunci dan 3 lainnya merupakan informan pendukung. Indra merupakan informan kunci dalam penelitian ini, sedangkan Adit, Eros dan Junior merupakan informan pendukung. Alasan terpilihnya informan tersebut dikarenakan keempat individu tersebutlah yang masih aktif dalam bermain *game PUBG Mobile* secara bersama-sama sebagai sebuah tim. Daftar informan dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Data Informan

Nama	Jenis Kelamin	Role (Peran)
Indra	Laki-laki	<i>In-Game Leader</i>
Adit	Laki-laki	<i>Second Rusher</i>
Eros	Laki-laki	<i>Support</i>
Junior	Laki-laki	<i>Rusher</i>

Tabel 3. Daftar Informan

C. OPERASIONALISASI KONSEP

Konsep	Dimensi	Indikator	Pertanyaan
Tim Kerja	Format	Rekrutmen	Apa saja syarat-syarat dalam proses rekrutmen?
			Bagaimana proses lanjutan ketika syarat-syarat yang diberikan telah penuh?
		Struktur	Bagaimana pembagian tim dalam klan?
			Apa yang menjadi dasar dalam pembagian tim tersebut?
			Bagaimana rincian anggota yang ada di dalam setiap tim tersebut?
	Peran	Kedudukan (status)	Apa tugas atau <i>role</i> mu di dalam tim?
			Apa yang menjadi

			dasar dalam penentuan tugas atau <i>role</i> tersebut?
		Kewajiban	Apa kontribusi yang kamu berikan di dalam tim?
			Bagaimana tanggung jawab atas <i>role</i> yang diberikan?
	Kekompakan	Ketergantungan Tugas	Bagaimana keterkaitan antara satu tugas dengan tugas lainnya dalam klan?
		Ketergantungan hasil	Bagaimana setiap anggota menyikapi hasil yang diperoleh?
		Komitmen	Bagaimana komitmen yang diberikan setiap anggota dalam mencapai tujuan? Bagaimana menyatukan komitmen setiap anggota dalam klan?

Tabel 4. Operasionalisasi Konsep

D. METODE PENGUMPULAN DATA, JENIS DATA DAN ANALISIS DATA

1. METODE PENGUMPULAN DATA

a. Observasi

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap subyek di lingkungan yang masih berlangsung atau sedang dalam tahap pengkajian. Selama penelitian ini berlangsung, peneliti telah mengamati serta terlibat secara langsung dalam beberapa aktivitas yang dilakukan dalam komunitas tersebut bersama dengan ketua dan anggota dari komunitas Klan Java Synergy Yogyakarta. Hasil pengamatan telah dicatat sebagai catatan lapangan (*field note*).

b. Wawancara

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan wawancara secara mendalam. Wawancara adalah pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan kepada informan atau pihak-pihak yang diwawancarai. Teknik wawancara yang telah dilakukan dalam penelitian ini menggunakan wawancara terstruktur sesuai dengan panduan wawancara yang telah disiapkan, sehingga hasil dari wawancara ini dapat lebih terarah dan terfokus sesuai dengan tujuan penelitian. Wawancara ini telah dilakukan kepada Ketua komunitas Java Synergy dan anggota tim dalam komunitas tersebut. Dari aneka wawancara terstruktur itu, peneliti telah bertanya kepada para informan, siapakah yang paling memahami aktivitas mereka sehingga pantas dijadikan informan kunci. Berangkat dari proses inilah peneliti telah menemukan para informan kunci yang telah dilakukan wawancara mendalam.

Mengingat teman-teman dari klan Java Synergy saat ini sedang tidak berada di Yogyakarta, maka selama proses pelaksanaan penelitian dilakukan secara daring menggunakan aplikasi WhatsApp untuk wawancara dan untuk proses observasi dilakukan melalui *game PUBG Mobile*.

Selama proses penumpulan data, kesulitan yang penulis alami yaitu terkait dengan wawancara yang dilakukan secara *online*. Wawancara ini dilakukan secara *online* dikarenakan teman-teman dari Klan Java Synergy Yogyakarta sudah tidak tinggal di Yogyakarta. Kesulitan-kesulitan yang penulis alami seperti mengatur waktu untuk bisa menghubungi teman-teman dari Klan Java Synergy Yogyakarta. Selain itu permasalahan lain yang terjadi ialah terkait waktu yang dapat mereka luangkan untuk melakukan wawancara. Hal ini dikarenakan mayoritas dari mereka saat ini sudah memiliki kesibukan-kesibukan sendiri baik yang berkaitan dengan kehidupan pribadi ataupun terkait kesibukan dalam bermain dan berkompetisi dalam *game PUBG Mobile*. Kesulitan lainnya yang penulis alami yaitu terkait respon lambat yang mereka berikan ketika penulis menghubungi mereka. Hal tersebutlah yang menjadi kendala penulis selama proses pengumpulan data tersebut.

2. JENIS DATA

Berdasarkan jenis penelitian dan pendekatan yang digunakan penulis dalam meneliti, maka jenis data yang penulis kumpulkan adalah data primer dan sekunder. Data primer adalah jenis dan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber pertama, baik individu maupun kelompok. Data primer diperoleh melalui wawancara dengan informan. Kemudian data sekunder adalah data yang bersumber tidak langsung dari pemberi data (Sugiyono, 2008). Pada penelitian ini, data sekunder yang digunakan penulis didapatkan dari observasi jejak digital yang bisa ditemukan, selain catatan perlombaan yang mereka ikuti.

3. ANALISIS DATA

Noeng Muhadjir (1998) mengungkapkan bahwa definisi analisis data adalah sebuah cara untuk mencari serta menyusun secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara dan lainnya untuk membantu menaikkan pemahaman

peneliti perihal masalah yang tengah diteliti serta menyajikan hasil pemahamannya sebagai sebuah temuan bagi orang lain.³

Menurut Cresswell (2016), analisis data merupakan sebuah proses berkelanjutan yang memerlukan refleksi secara terus-menerus terhadap data, memberikan pertanyaan-pertanyaan analitis dan menuliskan catatan-catatan singkat selama proses penelitian serta menggunakan pengumpulan data yang terbuka berdasarkan pertanyaan-pertanyaan umum, serta analisis informasi dari informan. Dalam hal itu, peneliti membutuhkan pemahaman dalam mempertimbangkan dan menggambarkan teks sehingga dengan demikian pertanyaan penelitian dapat terjawab.

Berdasarkan hal yang sudah disampaikan di atas, maka analisis data yang dimaksud dalam penelitian ini adalah sebuah proses mencari dan menyusun secara sistematis sebuah data yang telah diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara mengelompokkan data kedalam sebuah kategori, menjabarkannya kedalam unit-unit, menyusun pola, membahasnya dan membuat kesimpulan. Temuan, pembahasan dan kesimpulan itulah yang menjadi inti dari narasi laporan penelitian yang ditulis sehingga penulis maupun orang lain dapat membaca dan memahami penelitian yang telah dilakukan secara tekstual.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dari Miles dan Huberman (1984), dalam Sugiyono (2013, 337), yakni:

1) **Reduksi Data**

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dan catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data penulis lakukan dengan memilah mana informasi dan mana data. Data adalah informasi yang kontributif bagi penyusunan jawaban rumusan masalah penelitian.

³ Rijali Ahmad. (2019). Analisis Data Kualitatif.

www.researchgate.net/publication/331094976_ANALISIS_DATA_KUALITATIF diakses pada tanggal 13 November 2021

Data yang terkumpul kemudian penulis bagi ke dalam klasifikasi sesuai dengan jawaban rumusan masalah. Tentu saja, untuk memastikan data ini bisa dipertanggungjawabkan maka penulis melakukan pengecekan data dengan prinsip triangulasi: lintas informan (kros-cek antarinforman), dan lintas cara pengumpulan data (kros-cek data wawancara dengan data observasi). Data yang bisa dipertanggungjawabkan inilah yang kemudian penulis dalam dan tafsirkan untuk mempersiapkan penulisan sajian data.

2) **Penyajian Data**

Setelah data direduksi selanjutnya penyajian data dilakukan. Pada metode penelitian kualitatif, penyajian data dilakukan dalam bentuk tabel, grafik, *pie chart*, *pictogram* dan sejenisnya. Melalui penyajian data, maka data dapat terorganisasikan, tertata pada pola hubungan tertentu, sehingga dapat dipahami dengan mudah (Sugiyono, 2013, 249).

Selama penelitian, penulis mencatat hasil wawancara, mentranskrip dan mengklasifikasikannya sesuai dengan rumusan masalah. Penulis mendalami dengan mencatat hal penting dari setiap data terkumpul, kemudian membandingkan jawaban para informan satu terhadap yang lain. Hasil pembandingan membawa penulis pada temuan, apakah inti jawaban setiap rumusan masalah dan itu didukung oleh hasil olah data. Hal ini penulis masukkan ke dalam file tersendiri sebagai persiapan penulisan sajian data. Sajian data ditulis dengan menggunakan narasi sesuai dengan prinsip SPOK dan EYD, selain prinsip logika induktif (karena penelitian kualitatif). Pada sajian data inilah temuan dan pembahasan disampaikan pada bab 3, dan metode serta subyek penelitian pada bab 2.

3) **Penarikan Kesimpulan**

Langkah ketiga pada analisis data kualitatif menurut Miles and Huberman, dalam Sugiyono (2013, 345), adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang sampaikan masih bersifat sementara, serta akan berubah jika tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung dalam tahap pengumpulan data berikutnya. Namun jika kesimpulan yang

disampaikan pada tahap awal telah didukung oleh bukti-bukti yang akurat, intersubjektif serta konsisten ketika peneliti kembali ke lapangan untuk melakukan pengecekan data (verifikasi), maka kesimpulan yang disampaikan merupakan kesimpulan kredibel (Sugiyono, 2013, 252). Untuk itu, penulis menelusuri kembali temuan yang terumus, apakah sungguh sesuai dengan olah data dan data mentah terkumpul, dan sesuai dengan rumusan masalah yang hendak dijawab. Penulis menuliskan narasi pendek sebagai kesimpulan setelah menilai semua kata dan kalimat sesuai.

E. DESKRIPSI SUBYEK PENELITIAN



Gambar 1. Logo Tim Java Synergy Yogyakarta



Gambar 2. Halaman Klan Java Synergy Yogyakarta

Java Synergy merupakan sebuah klan yang ada di dalam *game* PUBG M. Klan ini terbentuk dari tahun 2020 dengan cakupan wilayah berada di Yogyakarta dan Salatiga, dimulai dengan hanya beranggotakan empat orang yang mana keempat orang tersebut merupakan pendiri dari klan tersebut. Ide dari terbentuknya klan ini didasari oleh keinginan keempat orang tersebut untuk bisa mengembangkan tim mereka untuk menjadi lebih besar dan memiliki anggota yang semakin banyak. Seiring dengan berjalannya waktu klan tersebut semakin berkembang hingga memiliki anggota mencapai 30 orang namun saat ini anggota yang tersisa di dalam klan hanyalah 11 orang. Klan Java Synergy mulai mengikuti turnamen pertama mereka pada tahun 2020. Pada turnamen pertama tersebut dilangsungkan secara *online* dan hasil yang diperoleh pada saat itu tim Java Synergy menempati peringkat ke enam pada klasemen akhir turnamen.

Klan Java Synergy memiliki struktur tim yang terdiri dari Indra sebagai ketua Klan dan dalam klan Java Synergy terdiri dari dua tim yaitu tim Java Synergy Voltrix dan tim Java Synergy Glory. Masing-masing tim berisikan lima orang pemain dengan tambahan satu orang berperan sebagai analis. Rincian untuk setiap tim terdiri dari empat orang pemain inti, satu pemain cadangan dan satu orang analis. Perjalanan klan Java Synergy dalam dunia PUBG M terbilang cukup banyak mengarungi berbagai macam turnamen dengan berbagai macam hasil yang diperoleh mulai dari menang turnamen lokal dan telah tergabung dalam komunitas PUBG menengah di Leader PUBG Indonesia (LPI).

Aktivitas yang berlangsung dalam klan Java Synergy terdiri dari kegiatan main klasik, scrim dan turnamen. Untuk kegiatan main klasik dilangsungkan setiap hari dimulai dari pukul 19.00 - 24.00 WIB. Sedangkan untuk jadwal *scrim* dilakukan 2 kali dalam seminggu dan untuk waktu mulai menyesuaikan dengan tim-tim lainnya. Sementara untuk jadwal turnamen, klan menargetkan dalam satu bulan minimal berpartisipasi pada dua turnamen baik yang bersifat *online* ataupun *offline*. Dalam menjalani semua proses tersebut, tantangan yang dilalui ialah terkait penyesuaian waktu dari masing-masing anggota klan dan

juga penyatuan *chemistry* antar setiap anggota tim. Hal ini dikarenakan anggota klan yang datang dari latar belakang yang berbeda-beda. Sehingga dalam proses menyatukan pemahaman supaya terbentuk satu pemahaman yang sama.

