

BAB II

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu jenis penelitian dengan metode deskriptif kualitatif. Menurut Sugiyono (2023) metode deskriptif kualitatif digunakan dengan tujuan untuk memahami gejala atau fenomena dalam suatu konteks, yang mana peneliti belum memiliki gambaran yang jelas terkait dengan konteks tersebut, maka penelitian kualitatif berusaha untuk membantu peneliti untuk mendeskripsikan dan memahami. Tujuan peneliti menggunakan jenis penelitian dengan metode penelitian deskriptif kualitatif yaitu peneliti ingin mendeskripsikan pertimbangan nilai konsumsi oleh anggota komunitas BLASS Mobile Legends Squad dalam membeli *virtual items* pada game Mobile Legends: Bang-Bang.

B. Pemilihan Informan

Dalam penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti, peneliti memilih komunitas BLASS Mobile Legends Squad yang terdiri dari enam orang yang menjadi anggota di dalam komunitas BLASS Mobile Legends Squad sebagai informan dalam kegiatan wawancara yang akan dilakukan oleh peneliti. Komunitas BLASS Mobile Legends Squad tersebut terbentuk dengan tujuan untuk mewadahi setiap individu yang memiliki hobi bermain mobile legend agar dapat terlibat aktif dalam *event* kompetisi atau turnamen, sehingga melalui kompetisi atau turnamen tersebut mereka dapat mengembangkan hobi mereka sebagai pemain Mobile Legends. Selanjutnya, alasan peneliti memilih keenam orang informan yang merupakan anggota komunitas BLASS Mobile Legends Squad karena keenam orang informan yang merupakan anggota komunitas BLASS Mobile Legends Squad tersebut sering membeli *virtual items* baik yang bersifat fungsional maupun yang bersifat dekoratif pada saat mereka sedang bermain mobile legend, sehingga keenam orang anggota komunitas BLASS Mobile Legends Squad tersebut sangat cocok untuk menjadi informan yang peneliti pilih. Berikut ini nama- nama keenam orang anggota komunitas BLASS Mobile Legend Squad yang akan menjadi informan dalam kegiatan wawancara

yang akan dilakukan oleh peneliti pada penelitian ini:

1. Andra (24 tahun) memiliki peran sebagai pendiri sekaligus sebagai ketua komunitas
2. Victor (23 tahun) memiliki peran sebagai anggota komunitas
3. Dion (23 tahun) memiliki peran sebagai anggota komunitas
4. Yoga (24 tahun) memiliki peran sebagai anggota komunitas
5. Alfian (24 tahun) memiliki peran sebagai anggota komunitas
6. Bagas (20 tahun) memiliki peran sebagai anggota komunitas

C. Definisi Operasional

RUMUSAN MASALAH	KONSEP	PERTANYAAN WAWANCARA
Apa saja pertimbangan yang dilakukan oleh pemain mobile legend, khususnya anggota komunitas BLASS Mobile Legends Squad berdasarkan nilai konsumsi dalam pengambilan keputusan pembelian <i>virtual items</i> pada <i>game</i> Mobile Legends	A. Virtual Items <i>Virtual items</i> dalam suatu <i>game online</i> merupakan barang atau benda yang dapat diperoleh oleh pemain dengan melakukan pembelian secara digital dan sistem atau cara pembelian tersebut dilakukan dengan menukarkan uang asli dengan mata uang yang	A. Virtual Items a. Apa <i>virtual items</i> yang biasa dibeli pada permainan Mobile Legends? b. Apa tujuan dari membeli <i>virtual items</i> pada saat bermain Mobile Legends? c. Apa kelebihan yang dimiliki oleh <i>virtual items</i> yang dibeli pada saat bermain Mobile Legends?

	terdapat pada <i>game</i> yang dimainkan. Pada permainan Mobile Legends terdapat beberapa <i>virtual items</i> yang paling populer di kalangan penggunaanya antara lain <i>hero</i> atau <i>game character</i>, <i>skin</i>, <i>emblem pack</i>, <i>skin</i>, <i>equipment</i>, dan lain-lain	
	B. Nilai Konsumsi 1. Nilai Fungsional: nilai fungsional dalam penelitian yang dilakukan oleh Ho dan Wu (dalam Nugroho Wijaya&Turipanam Alamanda,2016) dapat	B. Nilai Konsumsi 1. Nilai Fungsional a. Harga yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan <i>virtual items</i> yang ingin dibeli? b. Kegunaan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan pada saat

	diartikan sebagai nilai dalam teori nilai konsumsi yang didasari oleh dua faktor, yakni faktor <i>price utility</i> dan faktor <i>quality</i>	membeli <i>virtual items</i> ? c. Kualitas <i>virtual items</i> yang seperti apakah yang perlu dipertimbangkan pada saat ingin membeli <i>virtual items</i> ?
	B. Nilai Sosial: Nilai sosial dalam nilai teori konsumsi dapat diartikan sebagai salah satu nilai yang dapat dirasakan oleh seseorang dari adanya hubungan lingkungan sosial sekitar dan diliputi oleh adanya aspek <i>social relationship</i> dan <i>self-expression</i>.	2. Nilai Sosial a. Aspek relasi sosial yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan dalam membeli <i>virtual items</i>? (gengsi, membantu tim) b. Aspek apa saja dalam pembelian <i>virtual items</i> yang perlu dipertimbangkan terkait dengan ekspresi diri?

	C. Nilai Emosional: nilai emosional dapat diartikan sebagai nilai yang dapat dirasakan oleh pemain <i>game online</i> dari tindakan pembelian dan penggunaan <i>virtual items</i> yang dilakukan oleh pemain <i>game online</i> itu sendiri, sehingga muncul perasaan yang kuat dalam diri para pemain terhadap <i>virtual items</i> yang dibeli atau ingin dibeli. Pada nilai emosional ini diliputi oleh	3. Nilai Emosional a. Kesenangan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan <i>virtual items</i> yang dibeli? b. Tampilan yang seperti apa yang perlu dipertimbangkan terkait dengan <i>virtual items</i> yang ingin dibeli?
--	---	--

	dua aspek yakni aspek <i>aesthetics</i> dan <i>playfulness</i>	
	D. Nilai Kepuasan: Menurut Ho dan Wu (dalam Nugroho Wijaya & Turipanam Alamanda, 2016) nilai kepuasan seseorang sebagai konsumen yang memiliki keputusan untuk membeli <i>virtual items</i> pada <i>game</i>, dapat dilihat dari kepuasan seseorang terhadap <i>game</i> yang dimainkan	4. Nilai Kepuasan a. Apakah <i>virtual items</i> yang dibeli sudah memberikan kepuasan dalam setiap permainan? b. Jika <i>virtual items</i> yang dibeli sudah memberikan kepuasan, kepuasan yang seperti apa yang dirasakan ketika menggunakan <i>virtual items</i> yang dibeli?

	oleh seseorang itu sendiri	
--	-------------------------------	--

Tabel 1: Definisi Operasionalisasi Konsep

D. Metode Pengumpulan Data, Jenis Data, Cara Analisis Data

a. Metode Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2023), metode pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam sebuah penelitian, karena tujuan dari sebuah penelitian itu sendiri adalah untuk mendapatkan data penelitian. Maka, tanpa adanya teknik pengumpulan data selama proses penelitian, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang telah ditetapkan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 3 metode untuk mengumpulkan data yakni observasi, wawancara semi terstruktur, dan dokumentasi.

1. Observasi

Dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang pertama kali dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data penelitian yaitu observasi. Menurut Sutirno Hadi (dalam Sugiyono, 2023) Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, dan juga terdiri dari dua proses yang paling penting yaitu proses-proses pengamatan dan ingatan. Dalam metode pengumpulan data observasi ini, peneliti berencana melakukan pengamatan terhadap kegiatan pembelian *virtual items* yang dilakukan oleh anggota komunitas BLASS Mobile Legend Squad ketika sedang bermain mobile legend dengan cara mengamati kegiatan pembelian *virtual items* yang dilakukan oleh anggota komunitas BLASS Mobile Legend Squad. Kemudian, peneliti akan membuat catatan lapangan dari hasil observasi terkait dengan kegiatan pembelian *virtual items* yang dilakukan oleh anggota komunitas BLASS Mobile Legend Squad.

2. Wawancara Semi Terstruktur

Selanjutnya, metode pengumpulan data yang kedua, yang mana pada metode ini sangat perlu dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan atau mengumpulkan data penelitian yaitu wawancara semi terstruktur. Menurut Sugiyono (2023) wawancara semi terstruktur merupakan salah satu jenis wawancara yang dalam proses pelaksanaannya peneliti perlu menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis sebagai alat bantu selama proses pengumpulan data. Wawancara semi terstruktur biasanya digunakan oleh peneliti dengan tujuan untuk menemukan permasalahan terkait dengan fenomena sosial yang ada secara lebih terbuka, yang mana informan yang diajak wawancara diminta untuk mengeluarkan pendapat atau ide-ide yang dimiliki oleh informan yang diajak wawancara tersebut. Kemudian dalam proses pelaksanaan wawancara ini, peneliti juga perlu mendengarkan secara teliti dan mencatat atau merekam apa yang dikemukakan atau disampaikan oleh informan yang diajak wawancara. Pada metode pengumpulan data dengan wawancara ini, peneliti melakukan wawancara dengan anggota komunitas BLASS Mobile Legend Squad dengan cara menggunakan pedoman wawancara. Peneliti akan menanyakan pertanyaan-pertanyaan kepada mereka mengenai topik yang sesuai dengan topik penelitian ini. Jawaban informan akan direkam. Kemudian rekaman tersebut akan diolah menjadi transkrip.

3. Dokumentasi

Kemudian, metode pengumpulan data yang terakhir atau metode pengumpulan data yang ketiga yaitu dokumentasi. Menurut Sugiyono (2023) metode pengumpulan data dengan dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan menggunakan catatan peristiwa atau dapat berbentuk tulisan, gambar atau foto. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode pengumpulan data dokumentasi dengan cara melakukan *screenshot* terhadap *virtual items* yang dibeli oleh anggota komunitas BLASS Mobile Legends Squad.

b. Jenis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua jenis data penelitian yakni data primer dan data sekunder:

1. Data Primer

Data primer merupakan data berupa informasi yang didapatkan oleh peneliti dari sumber asli yang memiliki kaitan dengan topik penelitian yang diangkat oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2023) data primer merupakan data penelitian yang diperoleh berasal dari sumber asli, sehingga pencarian data primer ini harus dilakukan secara langsung melalui narasumber atau responden yang menjadi sarana untuk memperoleh data penelitian berdasarkan topik penelitian yang diangkat oleh peneliti. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data primer dengan melakukan observasi atau pengamatan terhadap kegiatan pembelian *virtual items* yang dilakukan oleh anggota komunitas BLASS Mobile Legend Squad serta melakukan wawancara terhadap enam anggota komunitas Blass Mobile Legend Squad terkait dengan pertimbangan nilai konsumsi dalam membeli *virtual items* pada mobile legend.

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data yang berupa informasi, yang mana informasi tersebut diperoleh peneliti melalui sumber yang telah tersedia sebelumnya dan data sekunder ini digunakan peneliti untuk mendukung data primer yang telah dikumpulkan oleh peneliti selama kegiatan penelitian berlangsung. Menurut Sugiyono (2023) data sekunder dapat didefinisikan sebagai data yang diperoleh melalui sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada peneliti sebagai pengumpul data, artinya data sekunder ini dapat diperoleh peneliti dalam bentuk dokumentasi atau catatan perusahaan, publikasi instansi atau lembaga pemerintah, analisis industri, situs website, internet, dan lain-lain. Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data sekunder dengan melakukan *screenshot* terhadap *virtual items* yang dibeli oleh anggota komunitas BLASS Mobile Legend Squad.

c. Cara Analisis Data

Menurut Bogdan (dalam Sugiyono, 2023) analisis data merupakan

proses mencari serta menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, serta hasil yang diperoleh dari bahan-bahan yang lain, sehingga dapat mempermudah peneliti untuk memahami hasil temuannya dan hasil temuan tersebut dapat diinformasikan kepada orang lain. Kemudian analisis data tersebut dilakukan dengan cara mengorganisasikan data ke dalam bentuk kategori, menjabarkan data ke dalam unit-unit, melakukan sintesa terhadap data yang didapatkan oleh peneliti, menyusun data dalam bentuk pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari oleh peneliti, dan membuat kesimpulan sehingga hasil penelitian dapat dipahami dengan mudah oleh peneliti dan orang lain. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data dengan model Miles dan Huberman. Dalam analisis data dengan menggunakan model Miles dan Huberman, terdapat 4 langkah atau proses dalam menganalisis data penelitian, yakni pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi. Berikut ini mengenai penjelasan terkait 4 proses analisis data dengan model Miles dan Huberman:

1. Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2023) pengumpulan data atau *data collection* merupakan tahapan atau proses utama dalam penelitian yang harus dilakukan oleh peneliti setiap akan melakukan kegiatan penelitian yang akan dibuat. Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dapat dilakukan dengan cara melakukan observasi, wawancara, dokumentasi, atau dapat dilakukan secara gabungan atau triangulasi. Pengumpulan data kualitatif dapat diperoleh dengan jumlah yang cukup banyak apabila dilakukan dalam waktu sehari-hari atau bahkan bisa berbulan-bulan. Kemudian, dalam melakukan pengumpulan data kualitatif juga terdapat tahapan awal yang harus dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan kegiatan pengumpulan data kualitatif, yakni peneliti perlu menjelajahi secara umum terhadap situasi/obyek yang diteliti.

2. Reduksi Data

Menurut Sugiyono (2023) reduksi data atau *data reduction*

merupakan proses merangkum, memilih, atau mencari hal-hal penting yang relevan dengan rumusan masalah dari data-data yang diperoleh peneliti setelah melakukan kegiatan lapangan. Karena, data-data yang diperoleh peneliti dari kegiatan lapangan cukup banyak, maka proses analisis data dengan cara mereduksi data harus segera dilakukan oleh peneliti. Tujuan dari mereduksi data ini agar dapat memberikan gambaran yang jelas dan mempermudah peneliti dalam melakukan proses pengumpulan data yang selanjutnya.

3. Penyajian Data

Menurut Sugiyono (2023) penyajian data atau *data display* merupakan teknik analisis data yang berupa sajian data, yang mana cara untuk menyajikan data tersebut dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart*, dan sejenisnya. Pada penelitian kualitatif, cara yang paling sering digunakan oleh peneliti untuk menyajikan data penelitian yaitu dengan membuat teks yang bersifat naratif.

4. Penarikan Kesimpulan/Verifikasi

Menurut Sugiyono (2023) penarikan kesimpulan/verifikasi atau *conclusion drawing/verification* merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan tersebut dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu obyek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap, sehingga setelah diteliti dengan jelas, maka temuan tersebut akan menjadi hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori.

E. Deskripsi Subyek Penelitian

Berdasarkan wawancara dengan ketua komunitas Blass Mobile Legend Squad, komunitas BLASS Mobile Legends Squad merupakan kelompok penggemar permainan Mobile Legends yang terdiri dari pemain- pemain yang memiliki minat dan kecintaan yang sama terhadap permainan Mobile Legends. Komunitas ini dibentuk oleh sekelompok pemain yang ingin berkembang, tidak hanya secara individu tetapi juga sebagai sebuah tim. Disini, setiap anggota saling mendukung dan berbagi pengetahuan tentang strategi, pemilihan hero, dan taktik untuk memenangkan pertandingan.

Semangat kebersamaan ini menjadi fondasi yang kuat bagi mereka, dan membuat komunitas ini terasa lebih dari sekedar tempat untuk bermain, melainkan sebagai keluarga kedua bagi para anggotanya. Komunitas ini didirikan pada tahun 2023 oleh Andra, seorang pemain Mobile Legends yang memiliki visi untuk menciptakan wadah bagi para gamer yang ingin bermain secara serius namun tetap dalam suasana santai dan bersahabat. Andra melihat bahwa banyak pemain yang ingin berkembang, namun sering kali kesulitan menemukan tim yang solid dan berkomitmen, sehingga ia memutuskan untuk membentuk komunitas Blass Mobile Legends Squad. Dengan semangat yang tinggi, ia mengajak teman-teman dekatnya untuk bergabung dan mulai merekrut anggota lainnya yang memiliki minat yang sama. Komunitas ini dengan cepat dikenal sebagai tim yang memiliki keterampilan tinggi dan solidaritas yang kuat dalam menyambut semua pemain tanpa memandang pengalaman. Dibawah kepemimpinan Andra, Komunitas Blass Mobile Legends Squad tidak hanya berfokus pada kemenangan, tetapi juga pada pengembangan individu dan hubungan komunikasi antar anggota komunitas. Kini, komunitas ini terus berkembang dan menjadi salah satu komunitas yang diperhitungkan dalam turnamen lokal Mobile Legends di Daerah Istimewa Yogyakarta. Setiap harinya komunitas Blass Mobile Legend Squad memiliki kegiatan atau rutinitas yakni kumpul bersama sekaligus main bareng yang diadakan di Warmino Andeska Mrican Yogyakarta sebagai tempat kumpul komunitas Blass Mobile Legend Squad. Dalam struktur organisasinya, Blass Mobile Legend Squad memiliki 6 orang anggota yang terdiri atas satu orang ketua tim dan lima orang anggota tim dan akan dirinci dalam bentuk tabel dibawah ini:

Nama	Usia	Peran/Posisi Dalam Tim
Andra	24 Tahun	Ketua Tim
Victor	23 Tahun	Anggota Tim
Dion	23 Tahun	Anggota Tim
Yoga	24 Tahun	Anggota Tim
Alfian	24 Tahun	Anggota Tim
Bagas	20 Tahun	Anggota Tim

Tabel 2: Daftar Anggota Blass Mobile Legend Squad

Dan berikut ini disertakan juga beberapa tampilan foto terkait dengan kegiatan komunitas BLASS Mobile Legend Squad



Gambar 1: Tampilan foto komunitas BLASS Mobile Legend Squad sedang bermain bersama