

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1. Metode Penelitian**

Peneliti menggunakan metodologi penelitian kualitatif deskriptif. Peneliti melakukan wawancara mendalam dengan informan utama penelitian, memeriksa dokumentasi yang mereka miliki, dan mengkaji literatur untuk menguatkan temuan.

Menurut Jalaludin Rakhmat (2009:99), penelitian deskriptif kualitatif mempunyai empat tujuan utama: (1) mengumpulkan informasi spesifik tentang gejala yang sedang terjadi; (2) mengidentifikasi permasalahan dengan melihat keadaan dan praktik yang relevan; (3) melakukan perbandingan atau evaluasi; dan (4) mencari tahu apa yang telah dilakukan orang lain ketika menghadapi masalah yang sama untuk mendapatkan inspirasi bagi rencana dan keputusan di masa depan.

Penelitian kualitatif menurut Albi Anggito dan Johan Setiawan S.Pd (2018) adalah penelitian yang melibatkan pengumpulan data, mengolahnya, dan kemudian menafsirkannya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk lebih memahami fenomena atau topik yang berkaitan dengan pemikiran, tindakan, dan perilaku manusia lainnya. Komunikasi interpersonal dapat diungkapkan dan diuraikan secara mendalam dan rinci dengan menggunakan metodologi penelitian kualitatif Komunikasi Interpersonal Menurut Teori Firo Pada *Gamers Mobile Legends*.

### **3.2 lokasi penelitian**

Tempat penelitian merupakan tempat peneliti mengumpulkan data atau informasi yang diperlukan dan dikaitkan dengan topik penelitian. Di kampus Universitas Katolik Widya Mandira Kota Kupang, Nusa Tenggara Timur, penelitian ini dilakukan.

### **3.3. Informan dan Alasan Pemilihan Informan**

#### 3.3.1. Informan

Informan adalah partisipan penelitian yang mempunyai pengetahuan mengenai permasalahan yang diteliti. Dengan kata lain, individu menjadi narasumber (sumber informasi) bagi peneliti apabila sudah ditentukan kemampuannya (Mutu, 2021). Informan yang ikut serta dalam penelitian ini berjumlah lima orang, semuanya merupakan mahasiswa Ilmu Komunikasi Unwira semester 9.

#### 3.3.2. Alasan Pemilihan Informan

Alasan Pemilihan Informan tersebut antara lain:

1. karena mereka sudah memiliki pengalaman bermain *game Mobie Legends* selama 3 tahun dan sudah sering berinteraksi dngan pemain lain pada *game moblie legends*.
2. karna mereka berlima sudah terbiasa bermain dan melakukan interaksi dalam *game mobile legends* tersebut.

### **3.4. Definisi Konstruk dan Indikator Penelitian**

#### 3.4.1 Definisi Konstruk

Konstruk merupakan konsep yang dibangun serta digunakan secara sengaja dengan kesadaran penuh untuk tujuan ilmiah. Secara seerhana definisi konstruk ialah batasan

tentang pengertian yang dibuat peneliti terhadap konsep-konsep yang hendak diteliti (dalam Tokan, 2021:32-33). Definisi konstruk pada penelitian ini adalah mempelajari tentang Komunikasi Interpersonal Menurut Teori Firo Pada Gamers game mobile legends . Konstruk ini meliputi pengukuran peran, kebutuhan, dan hubungan interpersonal antara anggota tim serta dinamika kelompok dalam mencapai tujuan bersama dalam permainan tersebut. Melalui teori FIRO, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi hubungan antar individu dalam tim game Mobile Legend dan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan efektivitas komunikasi interpersonal dalam tim.

#### 3.4.2. Indikator Penelitian

Indikator merupakan konsep-konsep dalam bentuk konkrit yang mudah untuk dikaji oleh peneliti saat penelitian berlangsung (dalam Tokan, 2021:33). Adapun indikator-indikator yang ditetapkan peneliti dalam penelitian ini terdiri dari:

- a) Keterlibatan (*inclusion*), didefinisikan sebagai suatu keharusan untuk menjaga hubungan dengan pemain lain untuk komunikasi yang efektif.
- b) Kontrol (*control*), didefinisikan untuk melihat bagaimana para pemain Mobile Legends mengatur dirinya, diperlukan kontrol dan kekuatan untuk menciptakan hubungan yang saling menguntungkan..
- c) Kasih sayang (*affection*), didefinisikan untuk terus menjalin hubungan yang memuaskan guna memenangkan cinta dan pengabdian pemain Mobile Legends lainnya

### **3.5. Sumber Data**

#### 1. Data utama

Menurut Sugiyono data primer merupakan informasi yang bersifat asli yang dikumpulkan oleh penenliti sendiri untuk menjawab secara spesifik permasalahan penelitian (dalam Tokan, 2021:33).

#### 2. Data kedua

Data sekunder, dalam pengertian Sugiyono, adalah fakta yang mungkin ditemukan dari sumber lain. Karena data sekunder berfungsi sebagai informasi pendukung data utama, maka peranannya sangat penting dalam penelitian. (dalam Tokan, 2021:34).

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yakni :

1. Wawancara: Dalam metode ini, peneliti berbicara dengan peneliti secara tatap muka dan mengajukan pertanyaan.

2. Observasi—Pada langkah ini, peneliti memberikan makna realistik pada item penelitian berdasarkan temuan observasi yang dilakukan dengan bantuan alat indera dari apa yang dirasakan melalui penglihatan, suara, sentuhan, dan observasi. Tujuannya adalah untuk mengamati pola komunikasi interpersonal berbasis Teori Firo pada gamer Mobile Legend.

3. Dokumentasi adalah strategi yang digunakan untuk mengumpulkan data guna mengumpulkan rincian untuk memungkinkan analisis dan interpretasi data. Dokumen yang dipertimbangkan meliputi materi komunikasi langsung seperti buku, jurnal, surat

kabar, majalah, file, gambar, video, atau rekaman suara. Menemukan informasi untuk membantu analisis dan interpretasi data adalah tujuan terapan penelitian.

### **3.7 Validitas Data**

Menurut Muhammad Nisfiannoor (2009:212), keabsahan data adalah sejauh mana hasil penelitian secara akurat mewakili keadaan sebenarnya atau kesesuaian hasil penelitian dengan fenomena yang sebenarnya terjadi di lapangan. Penelitian ini menggunakan wawancara, observasi langsung, dan monitoring pola komunikasi interpersonal yang diteorikan Firo pada gamer Mobile Legend.

### **3.8 Teknik Analisis Data**

Pemrosesan dan analisis data dilakukan berikutnya setelah data dikumpulkan. Ungkapan “model interaktif” digunakan peneliti dalam penelitian ini untuk menggambarkan metode analisis data. Ada tiga bagian dalam pendekatan ini, yaitu:

#### **1. Pengurangan Data (Pengurangan Data)**

Semua informasi yang dikumpulkan oleh peneliti didokumentasikan dengan baik; jika peneliti memiliki lebih banyak waktu, lebih banyak informasi dapat dikumpulkan. Hasilnya, data diringkas dengan cara merangkum. Agar data dari topik kajian lebih mudah dipahami, pilihlah komponen-komponen kunci, konsentrasilah pada unsur-unsur penting, dan carilah tema dan pola yang paling besar.

#### **2. Tampilan Data (Penyajian Data)**

Langkah-langkah dalam organisasi data diperlukan untuk presentasi. Untuk memungkinkan analisis data secara keseluruhan, perlu menghubungkan satu kumpulan data dengan kumpulan data lainnya.

### 3. Pengujian kesimpulan (menarik dan mengkonfirmasi kesimpulan)

Dalam metode ini peneliti menggunakan prinsip induktif dengan memperhatikan pola-pola data yang sudah ada dalam tampilan data yang telah dirakit. untuk membuatnya