

BAB III

METODE PENELITIAN

A. JENIS PENELITIAN

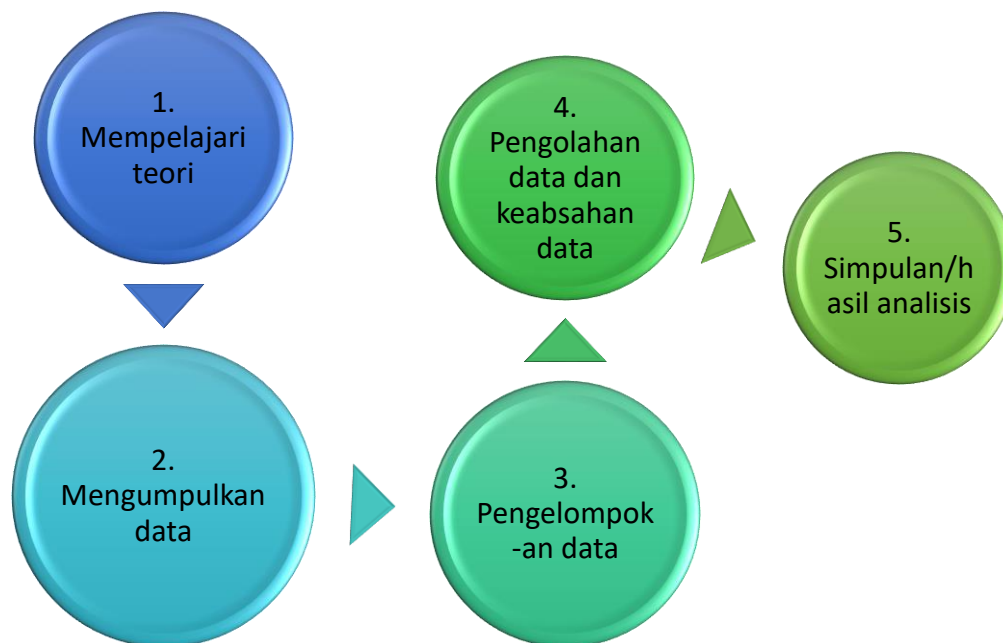
Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan metode deskriptif, Metode deskriptif dipilih karena penelitian yang dilakukan adalah berkaitan dengan peristiwa-peristiwa variasi bahasa yang sedang berkembang dalam sekelompok sosial dan berkenaan dengan kondisi masa sekarang. Metode penelitian deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang menghasilkan data apa adanya sesuai dengan yang diperoleh di lapangan dan dilanjutkan dengan analisis terhadap data tersebut. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan tentang fenomena variasi bahasa yang sedang berkembang dikalangan para pengguna *game online* terutama dalam PUBG. Penelitian kualitatif tidak menggunakan istilah populasi, tetapi menggunakan situasi sosial yang terdiri atas tiga elemen yaitu: tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis (Sugiyono, 2016).

B. DESAIN PENELITIAN

Desain penelitian ini menggunakan desain studi kasus. (Hanurawan dalam Anindita, (2013: 05)). Studi kasus ialah sebuah rancangan penelitian terhadap satu unit kelompok atau perorangan secara mendalam dengan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data dan beragam sumber data. Penelitian studi kasus biasanya mengangkat kejadian yang sedang berlangsung, bukan kejadian yang telah lewat atau lampau. Kejadian yang berlangsung tersebut bisa sebuah kejadian yang sederhana, maupun sebuah kejadian yang kompleks. Subjek yang diteliti di dalam desain studi kasus biasanya sedikit, namun aspek yang diteliti banyak.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan penggunaan bentuk-bentuk register bahasa beserta artinya, faktor-faktor yang mempengaruhinya dan fungsi register yang digunakan oleh para pengguna *game online* di PUBG.

Dalam memudahkan penelitian maka dibuat alur penelitian yang akan dilakukan sebagai berikut :



Gambar 3. Bagan desain penelitian

1. Mempelajari teori

Persiapan pertama yaitu mempelajari teori-teori yang menunjang dalam penelitian, terkait bentuk-bentuk register, fungsi-fungsi register dan faktor yang menyebabkan terjadinya register para pengguna *game online* dalam PUBGGM.

2. Pengumpulan data

Setelah peneliti mempunyai teori yang cukup, peneliti terjun ke lapangan untuk melakukan pengumpulan data dengan teknik yang berbeda dari sumber yang sama maupun dari berbagai sumber. Dalam penelitian ini untuk mendapatkan data berupa kosakata register pengguna *game online* PUBGGM secara menyeluruh. Data dikumpulkan dengan cara bermain *game online* PUBGGM secara acak dan juga berasal dari hasil permainan pengguna PUBGGM yang lain. Selain itu pengumpulan data berupa makna register, dilakukan dengan teknik wawancara atau bertanya kepada

beberapa pemain PUBG.M. Wawancara tersebut yang berisi pertanyaan-pertanyaan terkait makna kosakata register yang telah didapatkan..

3. Pengelompokan data

Guna mempermudah analisis data, maka data kosakata register yang diperoleh akan dikelompokkan berdasarkan satuan linguistik yaitu berpakata, frasa, serta berdasarkan singkatan, akronim dan asal bahasanya.

4. Pengolahan data dan keabsahan data

Setelah data lengkap dan telah dilakukan pengelompokan, peneliti melakukan analisis data berkaitan bentuk istilah register yang digunakan dalam percakapan para pengguna *game online* di PUBG.M. Analisis data studi kasus dalam kualitatif ini hanya bisa dilakukan oleh peneliti sendiri, bukan dari orang lain. Penelitian ini menggunakan teori Trianggulasi yang mana keabsahan data didapatkan sekaligus ketika pengambilan data.

5. Kesimpulan/hasil analisis.

Setelah dilakukan analisis data, maka dapat dibuat kesimpulan berupa deskriptif, terkait ragam bentuk-bentuk register yang digunakan oleh para pengguna *game online* PUBG.M, lalu berfungsi seperti apakah register dalam percakapan tersebut, dan faktor-faktor yang mempengaruhi timbulnya register bahasa di kalangan para pengguna *game online* di PUBG.M.

C. SUMBER DATA/OBJEK PENELITIAN

Objek penelitian adalah hal yang menjadi titik perhatian dari suatu penelitian, maka objek atau fokus penelitian kualitatif ini merupakan register bahasa yang digunakan oleh para pengguna *game online* PUBG.M. Penelitian ini menggunakan sumber yang berbeda-beda untuk mendapatkan data yang luas.

Lofland dan Lofland, 1984:47 (dalam Anindita, 2013: 05) mengatakan bahwa sumber data dalam penelitian kualitatif berupa kata-kata dan tindakan. Sumber data penelitian ini dari percakapan suara dan percakapan tertulis para pengguna *game online* PUBG.M yang berbeda-beda. Dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan aplikasi *screen recorder* untuk merekam video percakapan selama permainan. Selain itu sumber data bisa didapatkan dari hasil bertanya secara langsung kepada para pengguna *game online* PUBG.M yang berbeda.

D. TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini menggunakan Triangulasi teknik, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data yang berbeda-beda untuk mendapatkan data pada sumber yang sama (Sugiyono 2016:427).

1. Penelitian ini mengumpulkan data dengan cara dokumentasi dengan penggunaan aplikasi *screen recorder*, yang menghasilkan data rekaman yang berisi obrolan teks, obrolan suara dan video permainan para pengguna *game online* PUBGM selama permainan berlangsung.
2. Penelitian ini mengumpulkan data dengan cara wawancara secara tidak langsung dengan para pengguna *game online* PUBGM. Terkait makna istilah register yang telah ditemukan dalam pengumpulan data, dan juga berisi identitas diri berupa asal pemain, umur dan juga nama pengguna *game online* PUBGM.
3. Penelitian ini mengumpulkan data dengan observasi, yang mana peneliti sebagai observer partisipan. Latar belakang peneliti yang merupakan pengguna *game online* PUBGM, membuat peneliti lebih mudah masuk dalam kelompok permainan *game online* PUBGM tersebut dan mengamati situasi yang terjadi dalam game tersebut hingga munculnya ujaran khusus. Selain itu peneliti juga mengambil data yang berasal dari video permainan pengguna PUBGM yang lain.

E. KEABSAHAN DATA

Penelitian ini dalam menemukan keabsahan data dengan metode triangulasi. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu (Sugiyono, 2016:207). Penggunaan metode wawancara, dokumentasi dan observasi atau pengamatan dilakukan untuk memperoleh kebenaran informasi dan gambaran yang utuh serta valid mengenai informasi tertentu. Selain itu keabsahan data triangulasi ini juga menggunakan informan yang berbeda-beda dengan teknik yang sama, untuk mengecek kebenaran data-data tersebut.

F. TEKNIK ANALISIS DATA

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan dan setelah selesai di lapangan. Analisis data dilakukan menggunakan versi Miles dan Huberman, (dalam Sugiyono 2013: 337) bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus-menerus sampai tuntas sehingga datanya jenuh.

Berikut teknik yang akan dipakai dalam penelitian ini:

1. Reduksi data (*data reduction*) Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas dan akan mempermudah dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya.
2. Penyajian data (*data display*) Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, kolom, bagan hubungan antar kategori dan sejenisnya. Sehingga penyajian data mudah dipahami.
3. Penarikan kesimpulan (*verification*) Langkah selanjutnya adalah penarikan kesimpulan, dalam penarikan kesimpulan diperlukan bukti-bukti yang valid dan konsisten. Sehingga bukti-bukti yang ada kuat, dan menghasilkan kesimpulan yang kredibel. Dengan demikian kesimpulan dapat menjawab fokus masalah.

