

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian lapangan dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan kualitatif dipilih karena penelitian ini berupaya memahami fenomena sosial secara mendalam, bukan sekadar mengukur variabel-variabel numerik. Fokus penelitian adalah menggali makna, pemahaman, dan pengalaman yang dimiliki remaja, orang tua, serta tokoh masyarakat terkait pergeseran nilai moral dalam komunikasi. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk melihat fenomena ini secara kontekstual, sesuai dengan latar sosial, budaya, dan teknologi yang berkembang di Desa Sukadana.

Penelitian kualitatif berusaha memahami fenomena dalam setting alaminya dan menafsirkan makna yang diberikan orang terhadap fenomena tersebut. Dalam konteks ini, komunikasi remaja tidak dapat dilepaskan dari lingkungan sosial tempat mereka berinteraksi. Nilai moral yang melekat pada komunikasi pun dibentuk oleh proses sosial yang berlangsung sehari-hari. Dengan demikian, pendekatan ini sangat tepat untuk menjawab pertanyaan penelitian yang menitikberatkan pada "bagaimana" dan "mengapa" suatu pergeseran nilai terjadi.

Jenis penelitian kualitatif deskriptif digunakan untuk menggambarkan secara rinci bentuk-bentuk pergeseran nilai moral yang muncul dalam komunikasi remaja, kemudian menganalisisnya menggunakan kerangka teori yang telah ditentukan, yaitu filsafat moral Alasdair MacIntyre. Teori ini menekankan

pentingnya keutamaan (*virtue*) sebagai dasar moralitas yang terbentuk melalui praktik sosial (*social practices*) dan kehidupan bersama dalam komunitas. Menurut MacIntyre, tindakan moral yang baik tidak hanya diukur dari akibat atau aturan, melainkan dari karakter dan tujuan hidup (*telos*) yang terarah pada kebaikan manusia. Dalam konteks komunikasi remaja, pergeseran nilai moral sering kali terjadi ketika interaksi sosial kehilangan orientasi pada pembentukan karakter dan kebaikan, dan bergeser menuju perilaku yang berorientasi pada kepentingan pribadi, seperti pencitraan diri di media sosial, penggunaan bahasa yang tidak santun, atau menurunnya rasa hormat terhadap sesama.

Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya mendeskripsikan perubahan nilai moral secara empiris, tetapi juga menganalisisnya secara filosofis melalui pandangan MacIntyre tentang pentingnya komunitas, tradisi moral, dan kesatuan narasi hidup (*Narrative Unity of Life*) sebagai dasar pembentukan karakter remaja di tengah perubahan budaya komunikasi modern.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Desa Sukadana, Kecamatan Pamukan Selatan, Kabupaten Kotabaru, Provinsi Kalimantan Selatan. Desa ini berada di wilayah peralihan antara daerah pedesaan tradisional dan wilayah yang mulai berkembang secara ekonomi. Desa Sukadana memiliki infrastruktur komunikasi yang cukup baik, termasuk jaringan internet yang stabil di sebagian besar wilayahnya. Hal ini memudahkan remaja untuk berinteraksi tidak hanya secara langsung, tetapi juga melalui media sosial.

Penduduk Desa Sukadana berasal dari beragam kelompok usia, etnis, dan latar belakang sosial-ekonomi. Sebagian besar bekerja sebagai petani dan pedagang kecil, sementara lainnya bekerja di sektor jasa dan pemerintahan. Masyarakat masih memegang nilai-nilai tradisional seperti gotong royong, rasa hormat kepada orang tua, dan adat istiadat setempat. Namun, pengaruh nilai-nilai modern dari media massa dan media sosial mulai terlihat, terutama pada generasi muda.

C. Objek dan Subjek Penelitian

Dalam metodologi penelitian kualitatif, objek penelitian dipahami sebagai fenomena, konsep, atau proses sosial yang menjadi fokus utama kajian. Objek ini adalah hal yang ingin dipahami secara mendalam oleh peneliti, baik itu berupa perilaku, interaksi, atau pola komunikasi, dengan tujuan untuk menemukan makna yang terkandung di dalamnya. Objek penelitian menjadi landasan utama yang mengarahkan tujuan, pertanyaan, serta rancangan penelitian agar tetap konsisten dan terarah. Tanpa perumusan objek yang jelas, penelitian berpotensi kehilangan fokus dan menghasilkan data yang kurang relevan. Sejalan dengan itu, subjek penelitian merupakan pihak atau entitas yang menjadi sumber data dan informasi empiris mengenai objek penelitian. Subjek inilah yang memberikan pengalaman langsung, pandangan, atau kesaksian yang merepresentasikan fenomena yang diteliti.¹ Dengan kata lain, objek adalah “apa” yang diteliti, sedangkan subjek adalah “siapa” yang diteliti.

¹ Carl Ratner, “Subjectivity and Objectivity in Qualitative Methodology,” *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research* 3, no. 3 (2002).

Dalam konteks penelitian berjudul Pergeseran Nilai Moral dalam Komunikasi Remaja Desa Sukadana Analisis Alasdair MacIntyre, objek penelitian yang menjadi fokus adalah fenomena pergeseran nilai moral yang terjadi di kalangan remaja dalam proses komunikasi, baik komunikasi langsung tatap muka maupun komunikasi melalui media digital. Nilai moral yang dimaksud mencakup norma kesopanan, rasa hormat, empati, dan orientasi terhadap pemahaman bersama yang seharusnya menjadi fondasi interaksi sosial. Penelitian ini berupaya mengamati bagaimana nilai-nilai tersebut mengalami perubahan seiring dengan masuknya pengaruh teknologi, media sosial, dan budaya populer yang diakses secara masif oleh remaja. Pergeseran ini ditandai oleh fenomena seperti penggunaan bahasa yang lebih santai atau bahkan kasar, gaya berbicara yang cenderung tidak formal meski kepada pihak yang lebih tua, serta pola komunikasi strategis yang lebih diarahkan untuk mendapatkan perhatian atau validasi dari audiens media sosial daripada membangun pemahaman bersama.

Dalam pandangan Alasdair MacIntyre, fenomena ini dapat dipahami sebagai pergeseran dari komunikasi yang berlandaskan kebijakan menuju komunikasi yang berorientasi pada kepentingan pribadi. Bagi MacIntyre, setiap tindakan moral seharusnya lahir dari nilai kebijakan dan tujuan bersama dalam kehidupan komunitas. Namun, pada masa kini, terutama di media sosial, komunikasi sering kali dipengaruhi oleh keinginan untuk mencari pengakuan, popularitas, atau membentuk citra diri, bukan untuk membangun hubungan yang bermakna. Akibatnya, nilai-nilai moral seperti kejujuran, rasa hormat, dan tanggung

jawab mulai melemah, karena remaja lebih terarah pada kepentingan pribadi daripada pembentukan karakter yang baik.

Adapun subjek penelitian dalam studi ini adalah para remaja berusia 13 hingga 19 tahun yang berdomisili di Desa Sukadana. Kelompok usia ini dipilih karena berada pada fase perkembangan sosial dan moral yang rentan terhadap pengaruh lingkungan, baik lingkungan lokal yang masih memegang nilai-nilai tradisional, maupun lingkungan global yang diakses melalui teknologi digital. Remaja menjadi kelompok yang tidak hanya mengalami langsung, tetapi juga menjadi pelaku aktif dalam pergeseran nilai moral tersebut. Melalui mereka, peneliti dapat melihat secara nyata bentuk-bentuk perubahan bahasa, gaya komunikasi, serta pergeseran sikap terhadap norma kesopanan dalam interaksi sehari-hari. Untuk memperkaya sudut pandang, penelitian ini juga melibatkan subjek pendukung seperti orang tua, guru, dan tokoh masyarakat atau tokoh adat setempat. Orang tua dapat memberikan perspektif lintas generasi dengan membandingkan pola komunikasi masa kini dan masa lalu, guru dapat mengamati interaksi remaja dalam konteks pendidikan formal, sedangkan tokoh masyarakat dapat menjelaskan norma dan nilai tradisional yang berlaku di desa sebagai tolok ukur moral yang dipegang secara kolektif.²

Pemilihan subjek dilakukan dengan menggunakan teknik purposive sampling, yaitu memilih informan secara sengaja berdasarkan relevansi dan kontribusi potensial mereka terhadap pemahaman fenomena yang diteliti. Teknik ini memungkinkan peneliti mendapatkan data yang kaya dan kontekstual karena

² Haradhan Kumar Mohajan, “Qualitative Research Methodology In Social Sciences And Related Subjects,” *Journal of Economic Development, Environment and People* 7, no. 1 (2018).

setiap informan dipilih dengan pertimbangan tertentu yang selaras dengan fokus penelitian. Proses pengumpulan data akan berlangsung hingga mencapai tahap data saturation, yaitu kondisi di mana wawancara atau observasi tambahan tidak lagi memberikan informasi baru yang signifikan. Prinsip ini penting untuk memastikan kedalaman data yang diperoleh, bukan sekadar banyaknya jumlah informan. Konsep purposive sampling dan data saturation telah dibahas secara mendalam dalam buku Metodologi Penelitian Kualitatif (Buku Ajar) karya Agus Ria Kumara yang tersedia secara terbuka di repositori Universitas Ahmad Dahlan.³

Dengan demikian, objek penelitian ini berfokus pada fenomena pergeseran nilai moral dalam komunikasi remaja yang dianalisis melalui perspektif filsafat moral Alasdair MacIntyre, khususnya konsep keutamaan (*virtue*), praktik sosial (*social practices*), dan pembentukan karakter moral. Subjek penelitian mencakup para remaja sebagai pelaku utama dalam interaksi komunikasi, serta pihak-pihak yang dapat memberikan pemahaman kontekstual mengenai perubahan nilai moral di lingkungan mereka.

D. Data dan Sumber Data

1. Data

Dalam konteks penelitian, data adalah segala bentuk informasi, fakta, atau keterangan yang dikumpulkan secara sistematis untuk dianalisis dan dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan penelitian. Data menjadi bahan utama yang menghubungkan teori dengan kenyataan di lapangan. Tanpa data yang memadai,

³ Agus Ria Kumara, *Buku Ajar Penelitian Kualitatif* (Universitas Ahmad Dahlan, 2018).

penelitian tidak akan dapat menggambarkan fenomena secara objektif dan valid.

Dalam penelitian kualitatif seperti ini, data lebih menekankan pada kedalaman informasi, makna, dan konteks sosial dibandingkan kuantitas angka.

a. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber pertama atau lapangan oleh peneliti melalui metode pengumpulan data yang telah dirancang sebelumnya, seperti wawancara mendalam, observasi partisipatif, atau diskusi kelompok terarah. Dalam penelitian ini, data primer mencakup hasil wawancara dengan pelaku game dan pandangan masyarakat terhadap pelaku. Data ini akan memuat pengalaman, pandangan, dan penilaian mereka terkait pergeseran nilai moral dalam pola komunikasi, baik secara langsung maupun melalui media sosial.

b. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber yang sudah ada atau dikumpulkan oleh pihak lain sebelumnya, seperti laporan penelitian, artikel jurnal, buku, maupun media massa. Dalam penelitian ini, data sekunder mencakup dokumen profil Desa Sukadana, berbagai kegiatan pemuda, serta literatur yang membahas filsafat moral Alasdair MacIntyre, khususnya mengenai konsep *virtue ethics, practice*, dan *Narrative Unity of Life*, serta kajian-kajian terkait nilai moral remaja. Data sekunder ini berfungsi sebagai pelengkap dan pembanding terhadap data primer, sehingga analisis yang dihasilkan menjadi lebih mendalam, komprehensif, dan relevan dengan konteks perubahan nilai moral dalam komunikasi remaja.

2. Sumber Data

Sumber data adalah pihak, objek, atau dokumen yang memberikan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Dalam penelitian ini, sumber data primer adalah individu atau kelompok yang secara langsung terlibat dalam fenomena yang diteliti, yaitu para remaja, orang tua, guru, dan tokoh masyarakat Desa Sukadana. Sementara sumber data sekunder berasal dari dokumen resmi desa, catatan sekolah, publikasi akademik, dan arsip terkait komunikasi remaja dan nilai moral. Pemilihan sumber data dilakukan secara *purposive sampling*, yaitu dengan mempertimbangkan kesesuaian informan atau dokumen dengan fokus penelitian, sehingga informasi yang diperoleh benar-benar relevan dan mendalam.⁴

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, teknik pengumpulan data merupakan langkah penting untuk mendapatkan informasi yang mendalam, kontekstual, dan sesuai dengan fokus penelitian. Data tidak hanya dikumpulkan sebagai angka atau statistik, melainkan juga sebagai makna yang lahir dari interaksi sosial dan pengalaman subjek penelitian. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan tiga teknik utama, yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang saling melengkapi untuk memperoleh gambaran yang utuh tentang fenomena pergeseran nilai moral dalam komunikasi remaja Desa Sukadana.

⁴ Agus Ria Kumara, *Buku Ajar Penelitian Kualitatif*.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengamati secara langsung perilaku, interaksi, maupun situasi yang terjadi di lapangan. Observasi memungkinkan peneliti untuk memahami fenomena sebagaimana adanya, tanpa perantara narasi dari informan. Observasi dalam penelitian kualitatif dapat bersifat partisipatif maupun non-partisipatif.

Dalam konteks penelitian ini, observasi dilakukan untuk melihat bagaimana remaja berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari, baik secara langsung (tatap muka) maupun melalui media sosial. Dengan observasi, peneliti dapat mencatat perubahan bahasa, gaya berbicara, serta interaksi remaja dengan orang tua, guru, dan sesama teman sebaya.⁵

2. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui percakapan antara peneliti dengan informan untuk menggali informasi yang mendalam sesuai dengan tujuan penelitian. Wawancara kualitatif bersifat terbuka, fleksibel, dan mendalam sehingga memungkinkan peneliti mendapatkan perspektif informan secara lebih luas. Teknik wawancara dipakai guna mendapatkan informasi yang lebih kuat dan memperjelas informasi yang didapat melalui observasi sebelumnya.

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan dengan remaja sebagai subjek utama, serta dengan orang tua, guru, dan tokoh masyarakat sebagai informan tambahan. Melalui wawancara, peneliti dapat menggali pandangan mereka mengenai perubahan nilai moral dalam komunikasi remaja, faktor yang

⁵ Lexy J. Moleong, *Metodologi penelitian kualitatif* (Remadja Karya, 1989).

memengaruhi, serta dampak yang ditimbulkan dalam kehidupan sosial desa.⁶

Wawancara ini difokuskan pada beberapa aspek penting, antara lain: bagaimana remaja berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari, sejauh mana game online memengaruhi pola komunikasi dan sikap moral mereka, serta bagaimana pandangan orang tua, guru, dan tokoh masyarakat dalam menilai fenomena tersebut.

Dengan cara ini, peneliti berusaha menangkap gambaran yang lebih utuh tentang perubahan nilai moral remaja, serta mengaitkannya dengan filsafat moral Alasdair MacIntyre yang menekankan pentingnya pembentukan karakter, praktik kebajikan (*virtue practices*), dan peran komunitas moral dalam membentuk perilaku manusia. Melalui pendekatan ini, perubahan nilai moral remaja dapat dipahami tidak hanya sebagai fenomena sosial, tetapi juga sebagai proses yang mencerminkan pergeseran orientasi terhadap kebajikan dan tujuan hidup yang baik (*the good life*).

Sebagai pedoman awal, peneliti menyusun sejumlah pertanyaan kunci yang berkaitan dengan pola komunikasi remaja, pengalaman mereka dalam bermain game online, serta pandangan para pihak terkait mengenai moralitas dalam komunikasi. Namun, teknik wawancara yang digunakan adalah wawancara semi-terstruktur, karena pertanyaan yang sudah disiapkan memiliki kemungkinan untuk berkembang lebih lanjut, atau justru tidak dapat dijawab secara langsung oleh informan. Untuk mengantisipasi hal tersebut, peneliti menyiapkan fleksibilitas dalam mengajukan pertanyaan tambahan sesuai dengan konteks percakapan.

⁶ Agus Ria Kumara, *Buku Ajar Penelitian Kualitatif*.

Tujuan dari penggunaan wawancara semi-terstruktur ini adalah agar proses wawancara berlangsung lebih santai, alami, dan tidak kaku. Dengan pendekatan ini, peneliti berharap dapat menciptakan suasana yang kondusif sehingga informan merasa leluasa berbagi pengalaman dan pandangan mereka. Hal ini menjadi penting mengingat latar belakang dan status para informan berbeda-beda, baik itu remaja, orang tua, guru, maupun tokoh masyarakat.

Dalam pengumpulan data primer, subjek utama yang diwawancarai adalah remaja Desa Sukadana sebagai pelaku utama komunikasi yang mengalami pergeseran nilai moral. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan orang tua, guru, serta tokoh masyarakat untuk memperoleh pandangan yang lebih komprehensif mengenai perubahan nilai moral remaja dalam konteks sosial yang lebih luas. Melalui data ini, peneliti berupaya memahami pergeseran nilai moral dalam komunikasi remaja secara mendalam, sesuai dengan perspektif filsafat moral Alasdair MacIntyre yang menekankan pentingnya keutamaan (*virtue*), praktik moral (*moral practices*), dan pembentukan karakter dalam kehidupan komunitas sebagai dasar bagi perilaku etis dan komunikasi yang bermakna.

Beberapa pertanyaan pokok yang telah disusun peneliti beserta latar belakang demografis para narasumber antara lain sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Daftar Pertanyaan Narasumber Orang Dewasa Tentang Remaja Desa Sukadana

No.	Daftar pertanyaan
1.	Bagaimana bapak melihat perubahan sikap dan perilaku remaja di Desa Sukadana dalam 5–10 tahun terakhir?
2.	Menurut bapak, apakah penggunaan game online memengaruhi cara remaja berkomunikasi dengan orang tua, teman sebaya, dan masyarakat? Bisa diceritakan contohnya?

3.	Nilai moral seperti apa yang dulu dijunjung tinggi remaja di desa ini, dan apakah bapak melihat adanya pergeseran sekarang?
4.	Bagaimana bapak menilai sopan santun, rasa hormat, dan kebersamaan remaja dulu dibandingkan dengan sekarang?
5.	Apakah bapak pernah mencoba menasihati remaja terkait penggunaan game online? Bagaimana tanggapan mereka?
6.	Menurut bapak, apa yang bisa dilakukan agar remaja tetap menjaga nilai moral sekalipun mereka aktif bermain game online?

Tabel 3. 2. Demografi Narasumber

No.	Nama	Tanggal	Media	Status	Keterangan
1.	Nasar		Tatap muka	Berkeluarga	Seorang tetua masyarakat
2.	Rudianoor	6 Juli 1984	Tatap Muka		Kesekretariat Desa Sukadana
3.	Muhammad Daud	5 Februari 1995	Tatap muka	Belum Berkeluarga	Seorang guru di SMA N 1 PAMUKAN SELATAN
4.	Maulana Aksan	16 April 1995	Tatap Muka	Berkeluarga	Guru Silat Di Desa Sukada

Untuk wawancara selanjutnya, peneliti berfokus pada tokoh utama dalam penelitian ini, yaitu para remaja di Desa Sukadana. Pertanyaan kunci yang disiapkan difokuskan pada bagaimana pengalaman mereka terkait dengan perubahan pola komunikasi, nilai moral, serta pengaruh game online dalam kehidupan sehari-hari. Berikut adalah daftar pertanyaan kunci yang peneliti siapkan beserta data demografis para narasumber remaja.

Tabel 3. 3 Daftar Pertanyaan Narasumber Remaja Desa Sukadana

No.	Daftar Pertanyaan
1.	Seberapa sering kamu bermain game online, dan biasanya dengan siapa kamu bermain (teman sebaya, teman online, atau sendiri)?
2.	Apa yang kamu rasakan saat berkomunikasi dalam game dibandingkan saat berkomunikasi langsung di dunia nyata?

3.	Apakah menurutmu bermain game online membuat kamu lebih terbuka atau justru lebih tertutup dalam berkomunikasi dengan keluarga dan masyarakat?
4.	Pernahkah kamu mengalami konflik atau salah paham dengan orang tua atau teman karena kebiasaan bermain game online? Bisa diceritakan?
5.	Nilai moral apa yang menurutmu masih penting untuk dijaga meskipun sering bermain game online (misalnya sopan santun, menghargai orang lain, kebersamaan)?
6.	Menurutmu, bagaimana seharusnya remaja di bisa menyeimbangkan antara kesenangan bermain game dengan menjaga nilai moral dalam kehidupan sehari-hari?

Tabel 3. 4 Demografi Narasumber

No.	Nama	Tanggal Lahir	Media	Status	Keterangan
1.	M. Rizal Hidayat	5 Agustus 2004	Tatap Muka	Mahasiswa	Remaja Desa Sukadana
2.	Renaldi	16 Maret 2008	Tatap Muka	Murid SMAN 1 PAMUKAN SELATAN	Remaja Desa Sukadana
3.	Reza Nurmansyah	16 Oktober 2004	Tatap Muka	Mondok Di Pesantren Darussalam	Remaja Desa Sukadana

3. Dokumentasi

Secara umum, teknik dokumentasi merupakan salah satu metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif maupun kuantitatif yang dilakukan dengan cara mengumpulkan, menelaah, dan menganalisis berbagai dokumen yang relevan dengan fokus penelitian. Dokumen yang dimaksud bisa berupa catatan tertulis, arsip, foto, video, laporan, buku, artikel, maupun data resmi lainnya yang dapat memberikan informasi tambahan atau memperkuat hasil penelitian. Dokumentasi dipandang penting karena mampu memberikan bukti autentik yang relatif objektif, tidak bergantung sepenuhnya pada ingatan atau subjektivitas narasumber, sehingga hasil penelitian menjadi lebih akurat dan dapat

dipertanggungjawabkan.⁷ Dokumentasi ini membantu peneliti untuk melihat apakah ada keterkaitan nyata antara pola komunikasi remaja, perubahan nilai moral, dan pengaruh media digital.

Dalam konteks penelitian mengenai pergeseran nilai moral dalam komunikasi remaja di Desa Sukadana akibat pengaruh game online, teknik dokumentasi digunakan sebagai salah satu instrumen penting untuk memperkuat temuan lapangan. Peneliti tidak hanya mengandalkan data hasil wawancara dengan tokoh masyarakat dan remaja, tetapi juga melibatkan dokumen-dokumen yang relevan. Misalnya, foto kegiatan remaja dalam interaksi sosial, serta catatan terkait fenomena penggunaan game online. Teknik dokumentasi berperan sebagai penguat validitas data. Informasi dari wawancara yang sifatnya subjektif dapat diverifikasi melalui dokumen yang bersifat lebih objektif.

F. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara berkesinambungan sejak tahap awal pengumpulan data hingga penulisan akhir. Sebagaimana ditegaskan oleh Moleong, analisis data kualitatif merupakan upaya untuk mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesis, serta mencari pola yang dapat ditemukan untuk kemudian ditafsirkan, sehingga data yang terkumpul dapat dimaknai secara mendalam sesuai dengan konteks penelitian.

⁸Oleh karena itu, analisis data dalam penelitian ini dilakukan setelah seluruh proses

⁷ Julie Zahle, “Objective Data Sets in Qualitative Research,” *Synthese* 199, no. 1–2 (2021): 101–17.

⁸Lexi J. Moleong;, *Metodologi penelitian kualitatif/Lexy J.Moleong* (Pt Remaja Rosdakarya, 2017), Bandung.

pengumpulan data melalui wawancara, observasi, serta dokumentasi selesai dilaksanakan.

Data yang diperoleh kemudian diolah dengan cara menyederhanakan, memfokuskan, mengelompokkan, serta memverifikasi ulang agar sesuai dengan fokus penelitian. Langkah ini penting dilakukan agar data yang masih bersifat mentah dapat disusun menjadi informasi yang bermakna dan relevan dengan tujuan penelitian.

Fokus utama analisis diarahkan pada bagaimana remaja di Desa Sukadana mengalami pergeseran nilai moral dalam komunikasi sehari-hari akibat pengaruh game online. Proses analisis dimulai dengan menelaah setiap transkrip wawancara, catatan observasi, dan dokumen yang telah dikumpulkan. Selanjutnya, peneliti melakukan kategorisasi berdasarkan tema-tema utama, seperti pola komunikasi remaja, bentuk perubahan nilai moral, serta dinamika pengaruh game online terhadap interaksi sosial mereka.

Untuk memperkuat hasil temuan, peneliti tidak hanya memaparkan data secara deskriptif, tetapi juga mendialogkannya dengan teori. Dalam hal ini, filsafat moral Alasdair MacIntyre digunakan sebagai pisau analisis utama untuk menafsirkan makna di balik praktik komunikasi remaja. Melalui teori ini, peneliti berupaya memahami sejauh mana komunikasi remaja masih mencerminkan praktik kebajikan (*virtue practices*) dan nilai-nilai moral komunitas, serta bagaimana terjadi pergeseran orientasi moral menuju pola komunikasi yang lebih individualistik dan berorientasi pada kepentingan pribadi, misalnya melalui pencitraan diri atau perilaku tidak santun di media digital.

Selain itu, dalam proses analisis, peneliti menerapkan teknik triangulasi, yaitu dengan membandingkan data dari berbagai sumber untuk memastikan keabsahan informasi. Triangulasi dilakukan dengan membandingkan keterangan dari remaja, orang tua, guru, dan tokoh masyarakat, serta mengaitkan temuan lapangan dengan teori dan literatur yang relevan, khususnya konsep keutamaan, praktik sosial, dan narasi hidup menurut Alasdair MacIntyre. Dengan cara ini, data yang diperoleh tidak hanya berhenti pada deskripsi, tetapi juga dapat ditafsirkan secara mendalam sesuai dengan kerangka moral dan filosofis, sehingga hasil penelitian menjadi lebih objektif, valid, dan dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan hasil analisis, pembahasan penelitian disusun ke dalam beberapa bagian utama. *Pertama*, gambaran umum komunikasi remaja di Desa Sukadana memperlihatkan adanya perbedaan pola komunikasi antara interaksi tatap muka dan komunikasi melalui media digital. Bahasa yang digunakan cenderung lebih santai, bahkan dalam beberapa kasus muncul campuran istilah asing maupun bahasa khas game online.

Kedua, bentuk pergeseran nilai moral tampak jelas dari hasil wawancara dengan orang dewasa. Mereka menyatakan adanya kekhawatiran terhadap sopan santun remaja, yang dinilai mulai menurun akibat pengaruh game online. Dulu, remaja dikenal rajin bergotong royong dan menjaga tata krama, sedangkan kini lebih sering sibuk dengan ponsel, bahkan menunda ketika dipanggil orang tua. Bahasa kasar seperti “*anjir*” atau “*noob*” juga kerap terdengar, sehingga dianggap mencerminkan pergeseran sikap hormat dalam komunikasi. Selain itu, partisipasi remaja dalam kegiatan keagamaan dan adat juga menurun. Meski demikian, orang

dewasa masih melihat adanya peluang perbaikan melalui pengarahan yang tepat dan kegiatan positif.

Ketiga, dari sisi remaja sendiri, game online dipandang bukan hanya sebagai hiburan, tetapi juga sebagai sarana interaksi, kebersamaan, dan ruang ekspresi diri. Mereka merasa lebih percaya diri dalam berkomunikasi di dunia game dan menilai aktivitas ini dapat melatih kerja sama serta strategi. Akan tetapi, mereka juga menyadari adanya dampak negatif, seperti konflik dengan orang tua karena terlalu lama bermain, penggunaan uang untuk top up, serta terbawanya bahasa kasar ke dalam percakapan sehari-hari. Walaupun begitu, sebagian besar remaja tetap menegaskan pentingnya menjaga nilai moral seperti sopan santun, menghormati orang tua, dan melaksanakan kewajiban agama.

Keempat, melalui perspektif Alasdair MacIntyre, pergeseran ini menunjukkan adanya peralihan dari komunikasi yang berlandaskan kebijakan dan nilai-nilai komunitas menuju pola komunikasi yang lebih individualistik dan dipengaruhi oleh budaya digital. Dalam pandangan MacIntyre, komunikasi seharusnya menjadi bagian dari praktik moral (*moral practice*) yang menumbuhkan karakter baik dan memperkuat ikatan sosial dalam komunitas. Namun, perkembangan budaya populer global, termasuk game online, sering kali mendorong remaja untuk berorientasi pada pencapaian pribadi, citra diri, dan kesenangan sesaat, sehingga mengaburkan makna kebijakan dan tujuan hidup yang baik (*the good life*). Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengungkap perubahan perilaku komunikasi remaja, tetapi juga menunjukkan bagaimana nilai moral tradisional mulai bergeser ketika berhadapan dengan budaya digital modern.

G. Teknik Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data dalam penelitian ini dilakukan untuk menjamin bahwa informasi yang diperoleh benar-benar dapat dipercaya, objektif, dan sesuai dengan kenyataan di lapangan. Untuk itu, peneliti menggunakan metode triangulasi sebagaimana dijelaskan oleh Moleong (2017), yaitu teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara membandingkan sumber data, metode, maupun teori yang relevan. Dengan metode ini, peneliti berupaya memastikan bahwa data yang dihasilkan tidak bersifat parsial atau bias, melainkan sudah melalui proses konfirmasi yang berlapis.⁹

Pertama, peneliti menerapkan triangulasi sumber dengan cara membandingkan keterangan dari berbagai pihak yang terlibat langsung maupun tidak langsung dengan fenomena penelitian. Misalnya, data yang diperoleh dari wawancara remaja dibandingkan dengan pendapat orang tua, guru, serta tokoh masyarakat. Jika ditemukan perbedaan atau bahkan pertentangan, maka peneliti mengklasifikasikan data tersebut berdasarkan kedekatan dengan realitas, konsistensi jawaban, serta kewenangan informan. Dengan cara ini, informasi yang paling mendekati kebenaran dapat ditetapkan sebagai temuan yang valid.

Kedua, peneliti melakukan triangulasi metode atau teknik, yaitu membandingkan hasil observasi langsung, wawancara, dan dokumentasi. Misalnya, sikap remaja dalam berkomunikasi yang diamati secara langsung di lingkungan sosial dibandingkan dengan jawaban mereka saat wawancara, lalu dikonfirmasi

⁹ Moleong;, *Metodologi penelitian kualitatif*/Lexy J.Moleong.

dengan dokumen berupa catatan kegiatan sekolah atau desa. Dengan demikian, data yang diperoleh lebih kuat karena berasal dari pendekatan yang berbeda namun saling melengkapi.

Ketiga, peneliti menggunakan triangulasi teori dengan membandingkan data lapangan dan berbagai teori yang relevan. Dalam penelitian ini, teori kebajikan (*virtue ethics*) Alasdair MacIntyre menjadi pisau analisis utama, karena mampu menjelaskan hubungan antara komunikasi remaja, pembentukan karakter moral, dan peran komunitas dalam menanamkan nilai-nilai kebajikan. Selain itu, peneliti juga memanfaatkan literatur pendukung mengenai komunikasi remaja, moralitas, serta pengaruh budaya digital dan game online terhadap kehidupan sosial. Melalui pendekatan ini, temuan empiris tidak hanya berhenti pada deskripsi, tetapi ditafsirkan secara lebih mendalam dalam kerangka konseptual kebajikan dan kehidupan bermoral menurut MacIntyre.