

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan fungsi *Affordering* yang terdapat pada bentuk-bentuk kalimat yang berbeda dalam *Video Game Harvest Moon: Back to Nature*.

#### **B. Lingkup Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian yang berada dalam ruang lingkup Linguistik yaitu pada salah satu tataran Mikrolinguistik yaitu Sintaksis.

#### **C. Data dan Sumber Data**

Data dalam penelitian ini berupa dialog antara figur pemain dengan para penduduk desa lainnya seperti walikota, tukang kayu, pandai besi, dokter, perawat, pemilik penginapan, penjaga pantai, penjual hewan ternak, polisi dan pendeta dalam potongan-potongan gambar yang berisi kalimat yang memiliki fungsi *Affordering* dalam bentuk-bentuk kalimat yang berbeda yang berjumlah 107 kalimat. Sumber data dalam penelitian ini berupa *Video Game* yang berjudul *Harvest Moon: Back to Nature* yang hanya diambil pada tahun ke-1 permainan tersebut, karena inti dari permainan tersebut terdapat pada tahun ke-1 dan dialog-dialog yang dimunculkan pada tahun-tahun berikutnya sama dengan dialog pada tahun ke-1.

#### **D. Prosedur Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan teknik studi pustaka. Instrumen penelitian adalah peneliti sendiri. Teori yang digunakan dalam penelitian ini adalah teori dari Helbig dan Buscha dalam bukunya yang berjudul *Deutsche Grammatik* terbitan tahun 2001. Adapun langkah-langkah awal dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: Peneliti

1. Menentukan fungsi *Aufforderung* dalam bentuk-bentuk kalimat yang berbeda sebagai topik penelitian,
2. menentukan acuan teori yang digunakan dalam menganalisis data, yaitu teori Helbig dan Buscha tentang fungsi *Aufforderung* dalam bentuk-bentuk kalimat yang berbeda dalam bukunya yang berjudul *Deutsche Grammatik* terbitan tahun 2001,
3. menentukan sumber data yaitu *Video Game Harvest Moon: Back to Nature* dan data yang dianalisis berupa kalimat yang memiliki fungsi *Aufforderung* pada dialog yang terdapat di dalamnya,
4. menganalisis data-data penelitian berdasarkan teori Helbig dan Buscha dan
5. melaporkan hasil penelitian.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data yang berupa kalimat dalam *Video Game* tersebut dikumpulkan dengan cara mengambil tiap potong gambar dalam *Video Game* tersebut.
2. Dari kalimat yang telah dikumpulkan hanya diambil yang memiliki fungsi *Aufforderung* sebagai data.

## **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Data yang sudah terkumpul berupa dialog yang berisi kalimat yang memiliki fungsi *Aufforderung* kemudian dianalisis berdasarkan teori Helbig dan Buscha.
2. Kalimat yang telah terkumpul diklasifikasikan berdasarkan 2 klasifikasi *Aufforderung* menurut teori dari Helbig dan Buscha.
3. Hasil penelitian yang telah didapat diinterpretasikan dan disimpulkan.

## **G. Kriteria Analisis**

Kriteria analisis mengacu pada teori Helbig Buscha tentang *Aufforderung* yang dibagi dalam 2 klasifikasi, yaitu:

1. *Aufforderungssätze mit Imperativ*
2. *Konkurrenzformen in der Funktion einer Aufforderung, nämlich, Fragesätze (vor allem Entscheidungsfrage), Aussagesätze (im Präsens oder Futur), Sätze mit Konjunktiv Präsens und Pronomen man, Isolierte Nebensätze, Einwortsätze.*