

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah penulis rumuskan sebelumnya, maka jenis penelitian disebut dengan penelitian lapangan (*field research*), yaitu penelitian yang dilakukan dalam kehidupan yang sebenarnya dan fenomena yang ada. Penelitian ini menggunakan metode fenomenologis dengan pendekatan kualitatif, maka bila di gabungkan penelitian ini menggunakan kualitatif fenomenologis. Fenomenologis merupakan suatu pendekatan yang lebih memfokuskan diri pada konsep suatu fenomena tertentu dan bentuk dari studinya untuk melihat serta memahami arti dari suatu pengalaman yang berkaitan dengan suatu fenomena tertentu.<sup>1</sup>

Penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif fenomenologis akan menggambarkan peristiwa atau kejadian yang terjadi di lapangan dalam bentuk narasi serta mendeskripsikan gejala atau fenomena yang nampak sebagaimana adanya dari objek penelitian ini. Penelitian dengan tipe ini dimaksudkan untuk memahami bagaimana realitas itu sebagai suatu ciri, karakter, sifat, model, tanda, atau gambaran tentang kondisi, situasi ataupun fenomena terjadi menurut pengetahuan dan pemahaman subjek penelitian yang berkenaan dengan eksistensi remaja dalam menggunakan permainan

---

<sup>1</sup> Sowiyah, Jurnal, *Fenomenologi dan Hermeneutika: Sebuah Perbandingan*, diakses pada tanggal 12 Oktober 2018, 22:21 WIB.

*game online mobile legends* sebagai media interaksi di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo.<sup>2</sup>

Pengumpulan data pada penelitian ini tidak bersifat kaku, akan tetapi senantiasa disesuaikan dengan keadaan atau kebutuhan data di lapangan. Dengan demikian, hubungan antara peneliti dengan apa yang diteliti tidak dapat dipisahkan validasi data sangat ditentukan dalam penelitian ini, oleh karena itu, peneliti harus cermat, tanggap dan mampu memberi makna fenomena yang terjadi di lapangan.

Pemilihan jenis penelitian kualitatif didasarkan pada:

1. Melalui penelitian kualitatif realitas yang terjadi di lapangan dapat terungkap secara mendalam dan mendetail
2. Penelitian kualitatif dapat menemukan makna dari suatu fenomena yang terjadi di lapangan, karena sifatnya naturalis induktif dan deskriptif.<sup>3</sup>

## **B. Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Mei 2019 di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo Kecamatan Batang Kapas Kabupaten Pesisir Selatan Sumatera Barat dengan mengambil sampel pada remaja yang sedang menduduki kursi SMP maupun SMA. Alasannya karena populasi remaja yang menggunakan android meningkat didukung dengan berbagai fasilitas umum

---

<sup>2</sup> Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta: PT Gramedia, 1989), h.253.

<sup>3</sup> Mulyana, Deddy, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: PT. RemajaRosdakarya: 2006), h.57.

sehingga penulis dapat memperoleh data-data pendukung dengan cepat dan efektif.

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

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder, yang terdiri atas:

#### **1. Data Primer**

Untuk pengambilan data secara primer, penulis akan melakukan pendekatan dan wawancara terhadap remaja di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo dan melakukan pengamatan langsung. Jenis data primer yang diperlukan adalah menyangkut bagaimana eksistensi remaja dalam menggunakan permainan *game online mobile legends* sebagai media interaksi.

#### **2. Data Sekunder**

Untuk data sekunder dilakukan teknik pengumpulan data melalui studi pustaka. Data dikumpulkan dari berbagai literatur/referensi berupa buku-buku, dokumen, dan artikel dari internet sebagai tambahan data untuk penelitian ini. Dalam penelitian ini data yang dikumpulkan berasal dari hasil wawancara dengan sejumlah informan. Informan adalah remaja yang menjadi unit analisis dalam penelitian ini.

Proses ini berlangsung melalui pengumpulan data dengan tema pertanyaan tidak hanya diandalkan pada satu sumber informasi, tetapi

kebenaran informasinya didasarkan pada beberapa informan, sehingga data yang terkumpul mencapai tingkat kecukupan (kejenuhan).

#### **D. Teknik Penentuan Sumber Data / Sampel Data**

Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden tetapi sebagai narasumber atau partisipan maupun informan dalam penelitian.<sup>4</sup> Penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu menentukan sampel dengan pertimbangan tertentu yang dipandang dapat memberikan data secara maksimal.<sup>5</sup> Penulis memilih sampel dalam penelitian adalah remaja yang benar-benar mengetahui atau memiliki kompetensi terhadap permainan *game online mobile legends*.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka karakteristik informan yang dijadikan sumber data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jenis kelamin ialah wanita dan pria/ umum
2. Berusia 12-18 tahun
3. Anak remaja SMP/SMA yang ada dilokasi penelitian
4. Pengguna *game online mobile legends* yang telah berada dilevel menengah
5. Memiliki handphone/android
6. Pengguna yang telah memainkan *game online mobile legends* kurun waktu minimal tiga bulan.

---

<sup>4</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2005), h.54.

<sup>5</sup> Arikunto, *Prusedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.33.

Berdasarkan hal tersebut, maka jumlah informan yang diperoleh dalam penelitian ini sebanyak 15 orang remaja yang menyukai permainan *game online mobile legends*.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara:

### **1. Observasi/Pengamatan**

Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati fenomena-fenomena yang terjadi di lokasi penelitian. Teknik ini bertumpu pada indra yang dimiliki, yakni penglihatan, penciuman, peraba serta pendengaran. Hasil pengamatan dan aktivitas akan dicatat secara ringkas dalam bentuk catatan harian dan kemudian ditulis lengkap dengan cara merangkum semua hasil pengamatan, peran serta, dan wawancara mendalam guna ditarik kesimpulan sementara.

### **2. Wawancara**

Pengumpulan data dilakukan melalui metode wawancara yakni dengan mengajukan beberapa pertanyaan terhadap remaja di Kampung Pandan Nagari Koto Nan Duo, untuk mendapatkan data terkait dengan masalah yang akan diteliti. Dalam wawancara diusahakan sang informan sedang dalam keadaan sehat dan tidak dalam tekanan pihak manapun agar data yang diperoleh dapat dipercayai kebenarannya. Wawancara kepada

informan dilakukan untuk memperoleh pemahaman yang menyangkut tentang permainan modern *game online mobile legends*.

## F. Analisis Data

Penggunaan metode kualitatif tentunya akan berkonsekuensi pada penggunaan metode analisis kualitatif. Analisis kualitatif mencirikan makna kualitas yang menunjuk pada segi alamiah dan tidak menggambarkan perhitungan.<sup>6</sup>

Penelitian dilakukan dengan tujuan memberikan makna, menafsirkan, dan mentransformasikan data kedalam uraian kata-kata yang kemudian akan menarik kesimpulan-kesimpulan yang mengarah pada maksud penelitian yang telah ditentukan sebelumnya.

Analisis dilakukan secara deduktif untuk melihat interpretasi tentang realitas atau masalah penelitian secara holistik dalam *setting* yang telah ditentukan. Artinya, temuan yang dihasilkan bersifat terbatas pada realitas yang diamati.

Dalam menganalisis data diperlukan beberapa tahap yakni:

1. Sebelum data mengenai remaja bermain *game online mobile legends* dianalisis, terlebih dahulu diolah secara ringkas dan sistematis agar memudahkan peneliti. Pengolahan data dilakukan mulai dari kegiatan penulisan hasil wawancara, kemudian mengelompokkan data yang

---

<sup>6</sup> Moleong, lexy J, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung : PT RemajaRosdakarya: 2002), h.45.

dianggap sejenis atau biasa disebut dengan proses klasifikasi data dan menyederhanakan atau mereduksi, kemudian menyajikan data tersebut. Data yang diperoleh dari hasil penelitian ini, baik primer (hasil wawancara dan observasi langsung) maupun sekunder (hasil kajian literatur) akan dianalisis secara kualitatif dengan memberikan gambaran informasi secara jelas dan mendalam tentang suatu kasus untuk menghasilkan data kualitatif yang baru. Hasil dari gambaran informasi akan diinterpretasikan sesuai dari hasil penelitian yang dilakukan.

2. Data yang dianalisis adalah data tentang remaja dalam menggunakan permainan *game online mobile legends* sebagai media interaksi. Seluruh data yang diperoleh ditelaah dan direduksi kemudian diabstraksi sehingga terbentuk satuan informasi.