

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Untuk mendapatkan data guna menjawab permasalahan seperti yang dikemukakan di atas, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus, hal ini dikarenakan permasalahan yang diangkat lebih fokus pada individu-individu dan juga aktivitasnya dan pendekatan kualitatif digunakan untuk memberi gambaran yang lebih jelas tentang situasi-situasi sosial. Selanjutnya Stake (dalam Creswell, 2012 hlm. 20) menyebutkan bahwa metode studi kasus merupakan strategi penelitian di mana di dalamnya peneliti menyelidiki secara cermat suatu program, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu. Kasus-kasus dibatasi oleh waktu dan aktivitas, dan peneliti mengumpulkan informasi secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah ditentukan.

Hal ini selaras dengan yang dikatakan Alwasilah (2003, hlm. 274) bahwa dalam penulisan studi kasus terdapat hubungan yang lebih fokus terhadap beberapa responden dan penulisan juga seperti menulis fiksi, tetapi tidak murni fiksi karena ini adalah suatu penelitian ilmiah, penulisan juga bergaya informal, tugas penulis menampilkan sudut pandang emik sebagaimana dipersepsi responden tentang fenomena yang dikonstruksi. Selanjutnya Alwasilah (2015, hlm. 65) juga menyebutkan bahwa studi kasus layak untuk meneliti fenomena yang terjadi tanpa peneliti tidak merubah keadaan yang diteliti, studi kasus cocok untuk penelitian skala kecil yang berkonsentrasi pada satu topik sehingga pemahamannya mendalam. Pendekatan penelitian kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang diamati.

Dengan demikian, maka pendekatan kualitatif dengan metode studi kasus adalah suatu pendekatan dan metode yang mampu menggambarkan situasi atau kejadian yang ada pada masa sekarang dan akan dapat memperoleh informasi secara lengkap berkenaan dengan masalah yang hendak diteliti dengan menggunakan langkah-langkah yang tepat.

3.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian

Penelitian ini berlangsung atau berlokasi di warnet yang berada di Kecamatan Sukasari Kota Bandung. Objek atau dalam penelitian ini adalah pemain *game online*. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian yaitu sebagai berikut:

- a. Banyak ditemui warnet (warung internet) yang menyediakan *game online*
- b. Hasil pengamatan dan wawancara penulis ditemukan bahwa beberapa pemain *game online* tersebut sudah pada tahap adiksi atau kecanduan

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Creswell (2012, hlm. 266) mengungkapkan bahwa dalam penelitian studi kasus, informasi dapat diperoleh dengan cara observasi, wawancara, masing-masing teknik pengumpulan data yang dipakai dalam penelitian ini:

- a. Wawancara

Wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. (Sugiyono, 2014, hlm. 72). Dalam teknik pengumpulan data dengan cara wawancara peneliti menentukan responden yaitu pemain *game online* yang telah termasuk tahap adiksi untuk dilakukan wawancara mendalam demi mendapatkan informasi yang sangat sesuai dengan tujuan penelitian. Tahapan yang peneliti lakukan yaitu pertama peneliti datang ke warnet-warnet yang menjadi lokasi penelitian pada skripsi ini, kemudian peneliti meminta izin dan kesediaan dari *gamers* yang ada untuk diwawancarai sesuai dengan pertanyaan yang telah peneliti siapkan pada pedoman wawancara, karena kondisinya berada di warnet dan para responden kebanyakan sedang bermain maka peneliti mewawancarai satu persatu responden yang sedang tidak bermain dan bersedia untuk diwawancarai secara bergantian, saat melakukan wawancara, peneliti menggunakan aplikasi perekam suara pada *handphone* dan juga menulis catatan kecil untuk mencatat poin-poin penting yang peneliti temukan, agar dapat memudahkan peneliti saat mereduksi data yang telah diperoleh.

b. Observasi Partisipatif

Dalam observasi ini, peneliti terlibat dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Sambil melakukan pengamatan, peneliti ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data, dan ikut merasakan suka dukanya. Dengan observasi partisipan ini, maka data yang diperoleh akan lebih lengkap, tajam, dan sampai mengetahui pada tingkat makna dari setiap perilaku kelompok. (Sugiyono, 2014, hlm. 64). Untuk teknik pengumpulan data dengan cara observasi partisipatif peneliti akan melakukannya dengan melakukan pengamatan nyata terhadap *pemain game online* disaat mereka beraktivitas. Tahapan yang peneliti lakukan yaitu awalnya peneliti datang ke warnet yang menjadi lokasi penelitian, kemudian sambil menunggu kesempatan untuk wawancara, peneliti mengamati bagaimana keadaan yang ada, apa saja hal-hal yang dilakukan oleh responden ketika diwarnet, tingkah laku mereka, hingga apa yang menjadi bahan pembicaraan mereka ketika mereka mengobrol, dengan pemahaman peneliti mengenai *game online*, peneliti dapat memahami dengan baik obrolan mereka yang selalu membicarakan hal tentang *game*, melihat video pertandingan *game*, hingga artikel-artikel pembahasan tentang *game*. Untuk memastikan intensitas mereka bermain peneliti juga berulang kali datang ke lokasi penelitian untuk melihat secara langsung responden yang ada di lokasi sehingga dapat menyesuaikannya dengan hasil wawancara yang diperoleh.

c. Studi Literatur

Studi literatur yaitu mempelajari buku-buku yang berhubungan dengan masalah yang menjadi pokok bahasan dengan objek penelitian. Hal ini merujuk pendapat Kartono (1996, hlm. 33) yang mengemukakan bahwa “Studi literatur adalah teknik penelitian yang dapat berupa informasi-informasi data-data yang berhubungan dengan masalah yang diteliti yang di dapat dari buku-buku, majalah, naskah-naskah, kisah sejarah, dokumentasi-dokumentasi, dan lain-lain.” Sehingga dengan studi

literatur ini digunakan untuk memperoleh data empiris yang relevan dan berkaitan dengan masalah yang sedang diteliti. Kemudian dalam penelitian ini, peneliti membaca dan mempelajari sumber-sumber informasi yang berkaitan dengan fenomena *game online*. Pada tahap ini, yang peneliti lakukan yaitu mencari dan membaca penelitian terdahulu dengan tema pembahasan yang serupa baik berupa skripsi, jurnal dan referensi dari internet agar peneliti dapat memperoleh data yang relevan dan dapat memahami dan mengolah data lebih baik.

3.4 Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui “Hiperrealitas Dunia Maya Dalam Gaya Hidup *Gamers Game Online* (Studi Kasus Gamers di Kecamatan Sukasari Kota Bandung)” penelitian ini harus didukung oleh instrumen penelitian. Instrumen penelitian sangat diperlukan dalam penelitian ini untuk mencapai tujuan yang diharapkan.

Nasution (dalam Sugiyono, 2005, hlm. 60-61), menyatakan bahwa dalam penelitian kualitatif, tidak ada pilihan lain daripada menjadikan manusia sebagai instrument penelitian utama. Alasannya ialah bahwa segala sesuatu belum mempunyai bentuk yang pasti. Masalah, fokus penelitian, prosedur penelitian, hipotesis yang digunakan, bahkan hasil yang diharapkan, itu semuanya tidak dapat ditentukan secara pasti dan jelas sebelumnya. Segala sesuatu masih perlu dikembangkan sepanjang penelitian itu.

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat dipahami bahwa dalam penelitian kualitatif pada awalnya yang menjadi instrument adalah peneliti sendiri. Selain itu untuk lebih lanjut peneliti juga akan menggunakan pedoman observasi dan wawancara sebagai instrumen pendukung.

3.5. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2008, hlm. 246), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas. Aktivitas dalam analisis data, yaitu data *reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Berikut keterangan lengkap teknik analisis data Model Miles dan Huberman :

1. *Data Reduction* (reduksi data)

Reduksi data adalah proses analisis yang dilakukan untuk menajamkan, menggolongkan, mengarahkan hasil penelitian dengan menfokuskan pada hal-hal yang dianggap penting oleh peneliti, dengan kata lain reduksi data bertujuan untuk memperoleh pemahaman-pemahaman terhadap data yang telah terkumpul dari hasil catatan lapangan dengan cara merangkum mengklasifikasikan sesuai masalah dan aspek-aspek permasalahan yang diteliti. Sehingga dari hasil wawancara, observasi, dan studi literatur mengenai hiperrealitas dalam gaya hidup *gamers game online* dapat direduksi atau diklasifikasi sesuai dengan aspek permasalahan yang diteliti.

2. *Data Display* (penyajian data)

Penyajian data (*data display*) adalah sekumpulan informasi tersusun yang akan memberikan gambaran penelitian secara menyeluruh dengan kata lain menyajikan data secara terperinci dan menyeluruh dengan mencari pola hubungannya. Penyajian data yang disusun secara singkat, jelas dan terperinci namun menyeluruh akan memudahkan dalam memahami gambaran-gambaran terhadap aspek-aspek yang diteliti baik secara keseluruhan maupun bagian demi bagian. Penyajian data selanjutnya disajikan dalam bentuk uraian atau laporan sesuai dengan data hasil penelitian yang diperoleh.

Pada tahap ini peneliti akan menyajikan data-data yang diperoleh dari hasil penelitian mengenai hiperrealitas dalam gaya hidup *gamers game online* dengan cara penyajian data dalam bentuk uraian singkat atau laporan sesuai dengan data hasil penelitian, sehingga peneliti dapat memahami dan menganalisis apa yang terjadi.

3. *Conclusion Drawing Verification* (verifikasi)

Conclusion drawing verification merupakan upaya untuk mencari arti, makna, penjelasan yang dilakukan terhadap data-data yang telah dianalisis dengan mencari hal-hal penting. Kesimpulan ini disusun dalam bentuk pernyataan singkat dan mudah dengan mengacu kepada tujuan penelitian setelah penyajian data selesai dilakukan.

Dari prosedur yang dilakukan dalam penelitian ini, sesuai dengan tahapan-tahapan yang dilakukan mengenai hiperrealitas dalam gaya hidup *gamers game online*, diharapkan dapat memperoleh data yang memenuhi kriteria suatu

penelitian yaitu data yang diperoleh dapat dipercaya dan dipertanggungjawabkan.

3.6. Pengujian Keabsahan Data

Uji kredibilitas data, uji transferability, uji dependability, dan uji confirmability dilakukan agar data yang didapat secara kualitatif valid dan reliabel (Sugiyono, 2012, hlm. 335). Cara yang digunakan untuk menguji keabsahan data pada penelitian kali ini antara lain :

1. Perpanjangan pengamatan dan meningkatkan ketekunan

Perpanjangan pengamatan berarti melakukan pengamatan atau wawancara kembali dengan lebih cermat dan kontinu terhadap sumber data yang pernah ditemui, Tujuan dari teknik ini adalah untuk memperoleh kedalaman, keluasan, dan kepastian data. Dalam pengamatan ini peneliti juga dapat mengumpulkan data-data tambahan yang dapat mendukung informasi yang telah didapatkan sebelumnya agar data yang diperoleh lebih mantap dan lebih dapat dipercaya.

Pada penelitian hiperrealitas dalam gaya hidup gamers game online, peneliti melakukan wawancara dan observasi yang berkelanjutan agar dapat memperoleh informasi yang sesuai dengan informasi-informasi yang diperoleh sebelumnya, sehingga dapat menghasilkan data yang lebih valid.

2. Triangulasi data

Wiersma (Sugiyono, 2012, hlm. 327) menjelaskan bahwa triangulasi adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Sugiyono (2012, hlm. 327) membagi jenis triangulasi data menjadi tiga kelompok, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu. Jenis triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini ada dua jenis, yaitu triangulasi sumber dan teknik, hal ini dilakukan dengan melakukan pengecekan terhadap orang-orang terdekat sumber data dan juga menggunakan teknik yang berbeda agar mendapatkan data yang valid.

3. Menggunakan bahan referensi

Bahan referensi yang dipergunakan dalam penelitian kali ini adalah hasil rekaman wawancara dan foto-foto kegiatan subjek dalam menjalani kegiatannya. Peneliti akan menguji keabsahan informasi yang didapat dengan mengecek bukti-bukti dokumentasi yang telah dikumpulkan sebelumnya.

4. *Member check*

Member check adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada responden yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana data yang diperoleh sesuai dengan apa yang telah diberikan oleh responden. *Member check* akan dilaksanakan setelah kesimpulan data diperoleh dan peneliti akan memverifikasi data yang telah diperoleh dengan subjek yang sebelumnya telah memberikan informasi.

3.7 Proses Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan akan mengikuti tahap-tahap sebagai berikut :

1. Tahap persiapan dalam penelitian ini meliputi :
 - a. Mencari informasi yang terkait dengan gamers addict dan gaya hidupnya.
 - b. Melakukan pra penelitian berupa obserasi dan wawancara sederhana kepada gamers addict.
 - c. Melakukan studi literatur mengenai gaya hidup.
 - d. Menyusun proposal penelitian, mencari subjek-subjek yang dianggap relevan dengna tema penelitian, dan melakukan wawancara.
2. Tahap pelaksanaan
 - a. Pada tahap pertama, peneliti akan berkenalan dengan subjek-subjek penelitian dan membuat raport yang baik dengan mereka.
 - b. Kemudian menjelaskan maksud dan tujuan dari penelitian kepada subjek.
 - c. Peneliti membuat kesepakatan tentang waktu dilakukannya obserasi dan wawancara serta kerahasiaan data yang diperoleh.

- d. Peneliti melaksanakan observasi dan wawancara sesuai dengan rancangan yang telah disusun sebelumnya secara lebih mendalam kepada subjek.

3. Tahap pengolahan data

- a. Peneliti menganalisis data yang didapat dari subjek-subjek penelitian. Kemudian mereduksi data yang akan diolah, dan menyajikan data dalam bentuk narasi deskriptif disertai data-data pendukung lainnya.
- b. Mengambil kesimpulan dari keseluruhan data yang telah diolah.