BAB III

METODE DAN PARTISIPANPENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif interpretatif. Pendekatan interpretatif memandang penelitian ilmiah tidaklah cukup untuk dapat menjelaskan 'misteri' pengalaman manusia sehingga diperlukan unsur manusiawi yang kuat dalam penelitian (Hikmat, 2011 hlm. 47). Jenis penelitian ini berlandaskan pada pendekatan fenomenologis dari Edmund Husserl (1859 – 1928) yang memiliki sifat humanis yaitu memandang posisi manusia sebagai penentu utama perilaku individu serta gejala sosial

3.1.1 Fenomenologi

Fenomenologi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti yaitu ilmu tentang perkembangan kesadaran dan pengenalan diri manusia sebagai ilmu yang mendahului ilmu filsafat atau bagian dari filsafat. Secara epistimologi, Fenomenologi berasal dari bahasa yunani yang merujuk pada kata *phainomai* yang memiliki arti “menampak”. Sedangkan Fenomena dalam bahasa Indonesia memiliki arti yaitu hal-hal yang dapat disaksikan dengan pancaindra dan dapat diterangkan serta dinilai secara ilmiah, atau dengan kata lain adalah fakta atau kenyataan. Berkaitan dengan hal ini, maka Fenomenologi merefleksikan pengalaman langsung manusia, sejauh pengalaman itu secara intensif berhubungan dengan suatu objek (Kuswarno, 2009 hlm. 1). Seiring perkembangannya fenomenologi sekarang di pandang sebagai salah satu aliran filsafat, fenomenologi pun dianggap sebagai metode berpikir yang berfokus dalam mempelajari fenomena manusia tanpa melihat dan mempertanyakan penyebab, realitas objek dan penampakkan dari fenomena itu sendiri. Hali ini bukan beranjak dari kebenaran yang terlihat apa adanya, melainkan

fenomenologi meyakini bahwa fenomena yang tampak adalah objek yang memiliki makna yang sulit dipahami dan abstrak.

Tujuan utama Fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena itu bernilai atau diterima secara estetis (Kuswarno, 2009 hlm. 2). Fenomenologi memiliki tujuan untuk mencoba mencari pemahaman makna dan konsep-konsep penting dikonstruksi oleh manusia dalam rangkaian intersubjektivitas. Meskipun makna yang tercipta mampu di lihat dalam tindakan, karya dan aktivitas yang dilakuan oleh individu, namun peran orang lain dan lingkungan berperan di dalam prosesnya. Terdapat beberapa tokoh fenomenologi yang menjadi pelopor dalam perkembangan fenomenologi, di antaranya adalah Edmun Husserl. Edmun Hussel merupaka tokoh utama dalam aliran filsafat fenomenologi ini, menurutnya Fenomenologi merupakan Ilmu tentang hakikat dan bersifat *a priori*). Adapun pokok pikiran Husserl (Kuswarno, 2009 hlm. 12) mengenai fenomenologi, antar lain, fenomena adalah realitas sendiri yang tampak, tidak ada batas antara subjek dengan relaitas itu sendiri. Lalu kesadaran bersifat intensional dan terdapat interaksi antara tindakan kesdaran (neosis) dengan objek yang disadari (neoma).

Fenomenologi dewasa ini lebih terkenal sebagai salah satu disiplin ilmu yang lebih kompleks, karena fenomenologi mempunyai metode dan konsep dasar filsafat yang lebih luas, lengkap serta mandiri. Sebagai salah satu disiplin ilmu, Fenomenologi mempelelajar susunan pegalaman dan kesadaran. Secara Harfiah, fenomenologi adalah studi yang memepelajari fenomena, seperti penampakan, segala hal yang muncul dalam pengalaman kita, cara kita mengalam sesuatu dan mkana yang kita miliki dalam pengalaman kita (Kuswarno, 2009 hlm. 22). Dasar

Septia Rizki Mutiara, 2017
KONSTRUKSI MAKNA GAME ONLINE "DEFENSE OF THE ANCIENTS 2" BAGI KOMUNITAS GAMERS BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dari disiplin ilmu ini adalah memahami susunan tipe – tipe kesadaran, mulai dari persepsi, gagasan, memori, imajinasi, emosi, hasrat, kemauan hingga tindakan, baik berupa tindakan sosial maupun bahasa. Susunan bentuk dari kesadaran ini lah yang disebut oleh Husserl sebagai "kesengajaan", yang terhubung degan sesuatu. Stuktur kesadaran dalam pengalam ni yang pada akhirnya membuat makna dan menentukan isi dari pengalaman. Isi ini sama sekali berbeda dengan "penampakkannya", karena sudah ada penambahan makn. Dibawah ini antara lain bentuk – bentuk kesadaran yang dapat dilihat melalui pendekatan fenomenologi (kuswarno, 2009 hlm. 22) :

a. Kesadaran temporal.
b. Ruang kesadaran (persepsi).
c. Perhatian.
d. Kesadaran dari seseorang.
e. Pengalaman sadar seseorang.
f. "Diri" dalam peranan yang berbeda – beda.
g. Kesadaran akan gerakan dan kehadiran orang lain.
h. Tujuan dari kesengajaandari tindakan.
i. Kesadaran akan orang lain (empati, intersubjektif, dan kolektivitas).
j. Aktivitas berbahasa (memahami makna orang lain dan komunikasi).
k. Interaksi sosial dan aktivitas sehari – hari dalam lingkungan budaya tertentu.

Dalam pembahasan awal dalam fenomenologi kesadaran memang menjadi titik awalnya, kesadaran yang menjadi objek kajian dari fenomenologi adalah kesadaran dari pengalaman yang dapat di artikan sebagai situasi yang memberikan Merleu-ponty

Septia Rizki Mutiara, 2017
KONSTRUKSI MAKNA GAME ONLINE "DEFENSE OF THE ANCIENTS 2" BAGI KOMUNITAS GAMERS BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

deskripsi dan interpretasi dari fenomenologi yang baik adalah (kuswarno, 2009: 26) :

A. Bentuk dasar dari "kesengajaan" dalam sebuah pengalaman. Bentuk ini dapat dilihat pada bagaimana seseorang menyatakan apa yang dipikir dan diperbuatnya.
B. Analisis lebih lanjut mengenai norma (isi dari pengalaman).
C. Kemungkinan – kemungkinan lain dari kondisi yang melatar belakani pengalaman

sudut pandang dari subjek pertama. Jadi fenomenologi merupakan sebuah metode yang berusaha untuk memberikan pemahaman menganai proses seseorang mengalami dan memberi makna pada sebuah pengalaman. Namun terdapat kesulitan dalam fenomenologi, yaitu kesadaran manusia yang sangat terbatas dan bias. Oleh karena itu daeah dari pengamatan atau penelitian fenomenologi dapat saja menyebar, bermulai dari pengalam sadar, setengah sadar higga pengalaman tidak sadar serta latar belakang yang terlibat di dalamnya. Munurut Husserl dan

3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian

3.2.1 Subjek Penelitian

Metode penelitian kualitatif memiliki dasar alasan serta pertimbangan tertentu sesuai dengan tujuan dari penelitia tersebut. Oleh sebab itu, dalam penarikan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Teknik *purposive sampling* mengambil narasumber dengan pertimbangan narasumber paling tahu dan relevan dengan masalah atau topik yang ingin di dapatkan. Ciri dari teknik *purposive sampling* ini adalah sampel tidak dapat ditentukan atau ditarik terlebih dahulu, pengambilan sampel secara berurutan, oleh sebab itu teori *snowball*, dengan konsep dari satu menjadi makin lama makin

Septia Rizki Mutiara, 2017
KONSTRUKSI MAKNA GAME ONLINE "DEFENSE OF THE ANCIENTS 2" BAGI KOMUNITAS GAMERS BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

banyak, juga di gunakan dalam penelitian ini, penyesuaian berkelanjutan dari sampel serta pemelihan berakhir jika sudah terjadi pengulangan informasi (Moleong, 2012 hlm: 224).

Ciri – ciri khusus dari *purposive sampling* di sebutkan oleh Lincoln dan Guba (1985) dalam (Satori dan Komariah, 2011 hlm. 53), antara lain adalah :

A. *Emergent sampling design*; bersifat sementara; sebagai pedoman awal terjun ke lapangan, setelah sampai di lapangan boleh saja berubah sesuai dengan keadaan
B. *Serial selection of sample units*; menggelinding seperti bola salju (snowball); sesuai degan petunjuk yang didapatkan dari informan – informan yang telah di wawancarai.
C. *Continuous adjustment or 'focusing' of the sample*; siapa yang akan di kejar sebagai informan baru disesuaikan dengan petunujuk informan sebelumnya dan sesuai dengan kebutuhan penelitian, nit sampel yang dipilih makin lama makin terarah sejalan dengan terarahnya fokus penelitian.
D. *Selection to the point of redunda ncy*; pengembangan informn dilakuka terus sampai informasi mengarah ke titik jenuh/sama.

Dalam penelitian ini, subjek penelitian adalah anggota dari salah satu komunitas *Gamers*DotA 2 yang ada di Bandung. Selain itu terdapat beberapa kriteria dalam menentukan narasumber, yaitu antara lain:

A. Narasumber telah cukup lama bergabung dalam member*Gamers* di Cyberi Digital Lounge dan memiliki kesadaran yang penuh dalam keterkaitanya dalam komunitas *Gamers* tersebut sehingga memiliki kemampuan dalam menjawab pertanyaan dan memberikan informasi.
B. Narasumber masih memiliki ketertarikan pada *Game* DotA 2
C. Narasumber merupakan *gamers* aktif

Septia Rizki Mutiara, 2017
KONSTRUKSI MAKNA GAME ONLINE "DEFENSE OF THE ANCIENTS 2" BAGI KOMUNITAS GAMERS BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

D. Narasumber telah bermain *Game online* lebih dari tiga tahun
E. Narasumber memiliki cukup banyak waktu untuk di wawancarai.

3.2.2 Objek Penelitian

Objek yang akan menjadi fokus penelitian adalah mengenai "Makna *Game* Dota 2" yang terbentuk pada para *Gamers* di Cyberia Digital Lounge Bandung. Menurut para *Gamers* di Cyberia Digital Lounge makna *game* Dota 2 itu diperoleh dan dipengaruhi oleh beberapa hal yang saling berkaitan, antara lain, motif yang memengaruhi mereka menjalani dan menggeluti *game* Dota 2 itu sendiri. Selain itu pemaknaannya juga di pengaruhi oleh pmahaman mengenai *game* tersebut dan pengalaman serta yang meraka dapatkan setelah memainkan *game* Dota 2.

Dota 2 merupakan salah satu permainan online yang saat ini sangat di minati oleh *Gamers* di seluruh dunia tak terkecuali *Gamers* kota-kota besar di Indonesia, khususnya Bandung.

3.2.3 Tempat Penelitian

Tempat Penelitian : Warung Internet Cyberia Digital Lounge di Bandung

3.3 Pengumpulan Data

Menurut Lofland (1984) dalam Moleong (2012 hlm 157) sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata – kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen lain – lain. Bila dilihat dari sumber data, makan pengumpulan data menggunkan sumber primer dan sumber sekunder. Sumber primer merupakan data yang secara langsung di dapat dari sumber pertama baik dari narasumber maupun dari pengamatan langsung oleh peneliti atas peristiwa yang terjadi. Sedangkan sumber sekunder merupakan

Septia Rizki Mutiara, 2017
KONSTRUKSI MAKNA GAME ONLINE "DEFENSE OF THE ANCIENTS 2" BAGI KOMUNITAS GAMERS BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

data yang dikumpulkan secara tidak langsung dalam bentuk lisan maupun nonlisan. Berdasarkan sumber data diatas, maka peneliti melakukan kegiatan pengumpulan data dengan cara:

3.3.1 Wawancara Mendalam

Wawancara mendalam memiliki tujuan untuk mendapatkan keterangan dalam mencapai tujuan penelitain dengan proses tanya jawab secara tatap muka antara peneliti dan narasumber. Dalam proses wawancara ini pedoman pertanyaan diperlukan serta hubungan peneliti dan narasumber harus berinteraksi langusng dngan kehidupan sosial narasumber. Proses wawancara dilakukan secara berulang – ulang dan memerlukan waktu yang lama bersama narasumber di lokasi penelitian.

3.3.2 Observasi

Marshall (1995) dalam Sugiono (2008 hlm 64) menyatakan bahwa "*through observation, the researcher learn about behavior and the meaning attached to the behavior*" maksudnya adalah melalui observasi peneliti akan belajar mengenai perilaku dan makan dari perilaku tersebut. Observasi secara signifikan perlu dilakukan dengan menjadikan peneliti sebagai pengamat terlibata atau instrumen dalam penelitian itu sendiri. Hal ini harus dilakukan agar data hasil penelitian memiliki nilai kepercayaan yang besar serta dapat dipertanggung jawabkan keilmiahannya. Obsevasi mengoptimalkan kemampuan peneliti dari segi motif, kepercayaan, perhatian, perilaku tidak sadar, kebiasaan. Observasi memungkinkan peneliti untuk melihat dunia sebagaimana dilihat oleh narasumber, memungkinkan peneliti merasakan apa yang dirasakan dan dihayatioleh narasumber serta pengamatan memungkinkan pembentukan pengetahuan yang diketahui bersama

Septia Rizki Mutiara, 2017
KONSTRUKSI MAKNA GAME ONLINE "DEFENSE OF THE ANCIENTS 2" BAGI KOMUNITAS GAMERS BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

baik dari pihak peneliti maupun pihak narasumber (Moleong, 2007 hlm. 175)

3.3.3 Kajian pustaka serta data Online

Kajian pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan dan mengeksplorasi data yang telah ada, baik dalam bentuk dokumen pribadi ataupun dokumen resmi. Selain dalam bentuk dokumen kajian pustakan juga dapat berbasis online dengan sumber data berupa jurnal penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan.

3.4 Teknik Analisis Data

Dalam sebuah penelitian, proses analisis data merupakan bagian terpenting. Setelah semua data terkumpul, peneliti akan menlanjutkan penelitian ketahap analisis data. Proses ini bertujuan mengolah dan menganalisa data untuk menjawab rumusan masalah yang sebelumnya telah dibuat sebelumnya. Teknik analisis data yang digunakan adalah dengan menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain penelitian fenomenologi. Pada dasarnya penelitian kualitatif menganalisa data menggunakan tiga alur kegiatan (kuswarno, 2009 hlm. 137), yaitu:

A. **Reduksi Data**, reduksi data adalah suatu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan tertulis di lapangan. Data kualitatif disederhankan da ditransformasikan dengan aneka macam cara, antara lain selesks yang ketat, ringkasan atau uraian singkat, penggolongan dalam suatu pola yang lebih luas.

B. **Penyajian Data**, penyajian data adalah susunan sekumpulan informasi yang memungkinkan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Peneliti berupaya menggunaka cara yang menggunakan matriks teks, grafik, jaringan dan bagan, di samping teks naratif.

Septia Rizki Mutiara, 2017
KONSTRUKSI MAKNA GAME ONLINE "DEFENSE OF THE ANCIENTS 2" BAGI KOMUNITAS GAMERS BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

C. **Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi,** peneliti akan menarik kesimpulan – kesimpulan secara longga, tetap terbka dan skeptis namun kemudian meningkat menjadi lebih rinci dan mengakar dengan kokoh. Kesimpulan tersebut diverifikasi selama prose peneltian. Verifikasi tersebut berupa tinjauan atau pemikiran kembali pada catata lapangan yang mungkin berlangsung sekilas atau malah dilakukan secara seksama dan memakan waktu lama, secar bertukar pikiran dengan narasumber untuk mengembangkan intersubjektif.

Berikut proses analisis data dalam penelitian ini yang menggunakan metode analisis data penelitian fenomenologi menurut Creswell (Kuswarno, 2009 hlm.137) :

a. Peneliti memulai dengan mendeskripsikan secara menyeluruh pengalamannya
b. Penelitikemudian menemukan pernyataan (dalam wawancara) tentang bagaimana orang – orang memahami topik, rinci pertanyaan – pertanyaan tersebut (horisonalisasi data) dan perlakukan setiap pernyataan memiliki nilai yang setara, serta kembangkan rincian tersebut dengan tidak melakukan pengulangan atau tumpang tindih
c. Pernyataan – pernyataan tersebut kemudia dikelompokan ke dalam unit – unit bermakna (*meaning unit*), peneliti merinci unit – unit tersebut dan menuliskan sebuah penjelasan teks (*textual description*) tentang pengalamannya, termasuk contoh – contohnya secara seksama.
d. Peneliti kemudian merefleksikan pemikirannya dan mengguakan variasi imajinatif *(imaginative variation*) atau deskripsi sturktural (*structural description*), mencari kesulurahan makna yang memungkinkan dan melalui perspektif yang divergen (*divergent perspective*), mempertimbangkan kerangka rujukan atas gejala (*phenomenon*), dan mengskonstruksikan abgaimana gejala tersebut dialami.

Septia Rizki Mutiara, 2017
KONSTRUKSI MAKNA GAME ONLINE "DEFENSE OF THE ANCIENTS 2" BAGI KOMUNITAS GAMERS BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

e. Peneliti kemudian mengkonstruksikan seuruh penjelasannya tentang makna dan esensi (*essence*) pengalamannya.
f. Proses tersebut merupakan langkah awal peneliti mengungkapkan pengalamannya dan kemudian diikuti pengalaman seluruh partisipan. Setelah semua itu dilakukan, kemudian tulislah deskripsi gabungannya (*composite description*).

3.5 Teknik Keabsahan Data

Terdapat empat kriteria yang melandasi penelitian kualitatif, yaitu derajat kepercayaan (credibility), ketertalihan (transferability), ketergantungan (dependability) dan kepastian (confirmability) (moloeng, 2007 hlm. 324). Dalam penelitian ini pemerikasaan keabsahan data menggunakan metode triangulasi, metode triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahaan data dengan menggunkaan faktor lain diluar data tersebut sebagai pembanding dari data itu sendiri. Berikut tahapan metode triangulasi (Sugiyono, 2009 hlm. 127)

a. Triangulasi dari sumber, dilakukan dengan cara menanyakan hal yang sama melalui sumber yang berbeda, dalam penelitia ini sumber datanya adalah . data yang telah dianalisis oleh eneliti akan menghasilkan suatu kesimpulan yang selanjutnya kan dimintai kesepakatan (member check) dengan sumber – sumber data tersebut.
b. Triangulasi teknik, dilakukan dengan cara menanyakan hal yang sama dnegan teknik yang berbeda, yaitu dengan wawacara, observasi dan dokumentasi untuk memastikn data mana yang benar. Atau mungkin semuanya benar, karena sudut pandangnya berbeda- beda.
c. Triangulasi waktu, dilakukan pada berbagai kesempatan, pagi, siang, sore maupun malam hari.

Septia Rizki Mutiara, 2017
KONSTRUKSI MAKNA GAME ONLINE "DEFENSE OF THE ANCIENTS 2" BAGI KOMUNITAS GAMERS BANDUNG
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu