

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Pendekatan dan Jenis Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode analisis Miles dan Huberman untuk membahas lebih dekat terkait komunikasi interpersonal pecandu *game online*. Metode ini diarahkan pada aktivitas individu yang kecanduan *game online* dalam interaksi sosial mereka. Pengumpulan data dilakukan melalui penelitian langsung di lingkungan tempat mereka sering berkumpul untuk bermain *game online*. Peneliti mengkaji fenomena ini melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi mengenai hubungan interpersonal di antara para pecandu *game online* tersebut.

#### **B. Kehadiran Peneliti**

Pada penelitian ini, kehadiran peneliti akan berperan secara signifikan dalam mengumpulkan serta menganalisis data terkait kecanduan *game online* dan dampaknya terhadap komunikasi interpersonal di Kota Kediri. Peneliti meneliti secara langsung fenomena-fenomena yang terjadi dengan menggunakan metode analisis Miles dan Huberman selama berada di lokasi penelitian.

Proses penelitian ini melibatkan peneliti yang melakukan observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan analisis dokumen di lingkungan pecandu *game online*. Selain itu, kehadiran peneliti memungkinkan

pengamatan langsung terhadap aktivitas dan interaksi sosial para pecandu *game* selama penelitian berlangsung, dengan tujuan untuk memahami lebih jauh komunikasi interpersonal mereka baik di dunia nyata maupun di lingkungan virtual. Peneliti juga memperhatikan dinamika interaksi sosial pecandu *game*, termasuk bagaimana mereka berkomunikasi dan membangun hubungan interpersonal di tengah kecanduan yang mereka alami.

### C. Lokasi Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan setiap hari Senin dan Kamis di Tribe Kopi, Kota Kediri, kafe yang sering dikunjungi oleh pecandu *game online*, serta di rumah para informan. Peneliti melaksanakan penelitian ini dengan mengobservasi, wawancara, dan dokumentasi selama berinteraksi dengan pecandu *game online*, mengikuti prosedur-prosedur yang telah disepakati dengan pihak-pihak terkait.



**Gambar 3. 1** : Suasana di Tribe Kopi, Lokasi Penelitian

**Sumber** : Dokumentasi Peneliti, 2024

Pemilihan lokasi ini juga didasarkan pada pertimbangan lingkungan yang memberikan gambaran mendalam terkait aksesibilitas serta kondisi yang mendukung aktivitas bermain *game online*.

#### **D. Data dan Sumber Data**

Data penelitian ini diperoleh melalui pengumpulan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi seputar fenomena kecanduan *game online* dan dampaknya terhadap komunikasi interpersonal di Kota Kediri. Pengambilan data dilakukan secara sistematis berdasarkan jadwal yang telah ditentukan, dan disesuaikan dengan ketersediaan informan.

Informan dalam penelitian ini dipilih berdasarkan beberapa kriteria, yaitu mereka yang mengalami kecanduan *game online* selama minimal enam bulan berturut-turut. Informan berusia antara 15 hingga 30 tahun. Durasi bermain *game* dengan rata-rata durasi minimal 3 hingga 4 jam per hari. Penelitian ini tidak membatasi jenis kelamin informan, sehingga memungkinkan untuk mendapatkan perspektif yang lebih beragam terkait kecanduan *game online*. Informan juga berasal dari latar belakang sosial ekonomi yang beragam, sehingga memungkinkan untuk mengeksplorasi bagaimana kecanduan *game online* mempengaruhi berbagai aspek kehidupan mereka, terutama dalam hal komunikasi interpersonal.

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

Data ini diperoleh langsung melalui hasil wawancara mendalam dan dokumentasi berupa foto serta catatan lapangan dari peneliti. Wawancara dilakukan kepada informan yang memenuhi kriteria yang

telah ditetapkan sebelumnya. Wawancara direkam menggunakan *handphone/smartphone* dan dianalisis dengan menggunakan teknik analisis Miles dan Huberman.

Peneliti akan menganalisis hasil temuan berdasarkan teori dari DeVito dan Mulyadi untuk memahami lebih dekat bagaimana pecandu *game online* berinteraksi dan menyampaikan pesan-pesan mereka melalui ekspresi dan perilaku selama berinteraksi baik secara langsung maupun melalui media digital.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder diperoleh dari sumber-sumber tambahan, seperti artikel ilmiah, jurnal, dan literatur terkait kecanduan *game online*, komunikasi interpersonal, serta dampak interaksi sosial. Walaupun data sekunder turut memperkaya penelitian, data primer dari wawancara dan dokumentasi tetap menjadi sumber utama untuk memperkuat temuan dan analisis penelitian ini.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini melibatkan wawancara mendalam dan dokumentasi. Untuk wawancara, peneliti menggunakan media tulis berupa catatan di kertas serta rekaman audio melalui *smartphone*. Sedangkan untuk dokumentasi, peneliti menggunakan kamera *smartphone* untuk mengambil foto dan mencatat situasi atau kondisi yang relevan.

*Smartphone* dipilih sebagai alat utama karena praktis dan serbaguna, sehingga memudahkan peneliti dalam mengumpulkan data-data secara efektif. Dengan menggunakan *smartphone*, peneliti dapat lebih fokus dalam mengoptimalkan hasil wawancara dan dokumentasi, yang pada akhirnya meningkatkan kualitas data yang diperoleh untuk mendukung penelitian ini.

#### **F. Instrumen Keabsahan Data**

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini, peneliti menggunakan media *smartphone* dan alat tulis kertas sebagai sarana untuk mengumpulkan data secara valid. *Smartphone* digunakan untuk memotret foto-foto terkait aktivitas pecandu *game online* di Kota Kediri dan merekam hasil wawancara. Alat tulis digunakan sebagai media pencatatan hasil wawancara dan observasi dari pihak terkait. Selanjutnya, dijelaskan sebagai berikut :

##### **1. *Smartphone***

Peneliti menggunakan kamera dan aplikasi rekaman pada *smartphone* untuk memotret foto-foto lapangan saat melakukan penelitian secara langsung serta merekam wawancara melalui rekaman suara.

##### **2. Alat Tulis Kertas**

Selain menggunakan rekaman suara melalui *smartphone*, peneliti juga menggunakan alat tulis kertas untuk mencatat hal-hal penting yang ditemukan selama wawancara dan observasi guna memaksimalkan hasil penelitian.

Instrumen ini digunakan untuk mendukung tujuan penelitian, yaitu memahami secara mendalam dampak kecanduan *game online* terhadap komunikasi interpersonal di Kota Kediri. Dengan demikian, peneliti dapat melakukan observasi secara langsung dan mengumpulkan data-data yang relevan dengan fenomena yang diteliti.

### **G. Pengecekan Keabsahan Data**

Dalam memastikan bahwa penelitian yang dilakukan memenuhi standar ilmiah, dilakukan langkah pengecekan keabsahan data. Validitas dalam konteks penelitian kualitatif sangat penting agar temuan yang dihasilkan benar-benar mencerminkan realitas yang terjadi di lapangan. Sehingga, peneliti menerapkan teknik triangulasi sebagai metode utama dalam proses validasi data.

Triangulasi digunakan untuk meningkatkan akurasi dan integritas data melalui pemanfaatan berbagai sumber, teknik, dan waktu. Rincian implementasinya dalam penelitian adalah sebagai berikut<sup>29</sup>:

#### **1. Triangulasi Sumber**

Informasi dari beberapa narasumber yang berbeda dibandingkan untuk melihat kesesuaian dan konsistensi data. Hal ini bertujuan agar informasi yang diperoleh tidak hanya berasal dari satu perspektif, melainkan hasil dari berbagai sudut pandang yang saling melengkapi.

---

<sup>29</sup> Yudin Citriadin, *Metode Penelitian Kualitatif (Suatu Pendekatan Dasar)*, ed. Hj. Lubna, Sanabil Creative, Cetakan 1. (Sanabil, 2020). Hal 101-103.

## 2. Triangulasi Teknik

Pengumpulan data dilakukan dengan menggabungkan metode observasi langsung dan wawancara. Hasil observasi kemudian divalidasi ulang melalui wawancara dengan narasumber yang sama, guna memperkuat kredibilitas informasi yang diperoleh.

## 3. Triangulasi Waktu

Proses wawancara dilakukan pada waktu yang fleksibel, tergantung pada kesiapan dan ketersediaan narasumber. Pendekatan ini dimaksudkan agar peneliti mendapatkan data dalam kondisi yang natural dan kontekstual, sesuai dengan situasi nyata di lokasi penelitian, yaitu di Tribe Kopi.

## H. Teknik Analisis Data

Penelitian yang dilakukan menggunakan teknik analisis data model Miles dan Huberman, yang sangat dikenal dalam pendekatan kualitatif.<sup>30</sup> Model yang diterapkan mengorganisasikan data ke dalam tiga proses utama, yaitu: Reduksi Data, Penyajian Data, dan Penarikan Kesimpulan serta Verifikasi. Ketiga tahap ini dilakukan secara berkesinambungan sejak awal hingga akhir proses penelitian.

### 1. Reduksi Data

Proses ini melibatkan pemilihan, penyederhanaan, dan pemfokusan data mentah yang diperoleh dari lapangan. Reduksi

---

<sup>30</sup> Citriadin, Metode Penelitian Kualitatif (Suatu Pendekatan Dasar). Hal : 104.

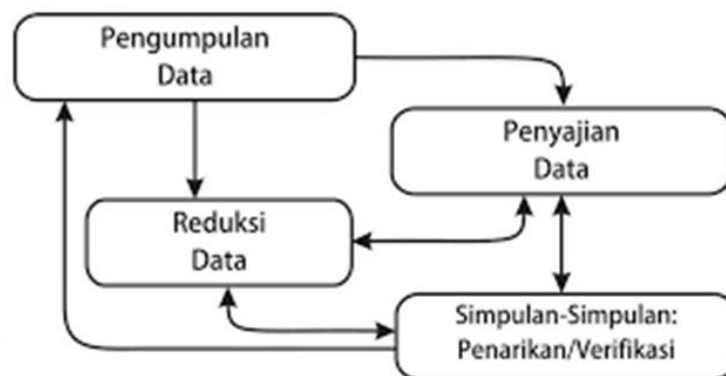
dilakukan secara terus-menerus untuk memastikan hanya data relevan yang digunakan dalam analisis.

## 2. Penyajian Data

Setelah direduksi, data disusun dalam bentuk yang sistematis seperti narasi, tabel, atau diagram, untuk memudahkan pemahaman dan membantu peneliti dalam melihat pola atau hubungan antar data.

## 3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Penarikan kesimpulan dan verifikasi dilakukan dengan menafsirkan data yang telah ditampilkan, lalu memastikan bahwa hasil yang diperoleh valid dan bebas dari kesalahan atau hambatan yang bisa memengaruhi akurasi temuan.



Bagan 3. 1 Metode Penelitian Miles Huberman

Proses analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman memungkinkan peneliti untuk mengelola serta menganalisis data secara sistematis dan terstruktur, sehingga dapat meningkatkan validitas serta keandalan temuan penelitian.