

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Untuk memperoleh data yang lengkap dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan pendekatan kualitatif.¹ Penelitian kualitatif mencari makna, pemahaman, pengertian, tentang suatu fenomena, “kejadian maupun kehidupan manusia dengan terlibat langsung dan atau tidak langsung dalam setting yang diteliti, kontekstual dan menyeluruh.² Karena untuk mengkaji perilaku pemain *Game Mobile Legend* di IAIN Kediri dalam proses komunikasi interpersonal antar pemain pendekatan kualitatif dinilai lebih efektif untuk mengkaji masalah ini.

Dalam penelitian ini penulis memilih jenis penelitian Fenomenologi menurut Creswell, karena penelitian fenomenologi itu melihat bagaimana manusia mengalami kehidupannya di dunia. Fenomenologi memiliki keterkaitan dengan suatu gejala-gejala atau fenomena yang nampak pada diri seseorang. Oleh karena itu, fenomenologi berupaya mengungkapkan tentang makna dari pengalaman seseorang. Sebagai metode ilmiah, fenomenologi menunjukkan jalan perumusan ilmu pengetahuan melalui tahap-tahap tertentu, di mana suatu fenomena yang dialami manusia menjadi .³ Atau lebih jelasnya fenomenologi itu sendiri melihat dari sudut pandang bagaimana manusia mengalami kehidupannya di dunia. Dengan kata lain, objek penelitian dalam fenomenologi adalah pengalaman manusia yang berdasarkan objek dan peristiwa dari sudut pandang orang yang mengalami. Sehingga peneliti memilih jenis penelitian Fenomenologi.⁴

B. Lokasi Penelitian

¹ Lexy Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung : Remaja Karya, 2007). 7.

² Muri Yusuf, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Penelitian Gabungan* (Jakarta : Prenada Media Group, 2014), 328.

³ Daryanto, Muljo Rahardjo, *Teori komunikasi*, (Yogyakarta : Penerbit Gava Medis, 2016), 296.

⁴ Ibid.,

Penelitian ini di IAIN Kediri yang beralamatkan di Rejomulyo, Jalan Sunan Ampel No.7, Ngronggo, Kecamatan Kota Kediri, Rejomulyo, Kec. Kota Kediri, Kediri, Jawa Timur 64127.

C. Kehadiran Informan

Informan penelitian adalah subjek yang memahami informan objek penelitian sebagai pelaku maupun orang yang memahami objek penelitian. Informan penelitian yang diambil yaitu mahasiswa IAIN Kediri/ peneliti mengambil 10 informan secara acak dengan kriteria informan yaitu pemain aktif *game mobile legend*, anggota komunitas aktif *game Mobile Legend*.

Pemilihan informasi yang dipilih melalui teknik sampling yaitu *purposive sampling* yang berarti pemilihan sampel secara selektif dengan menggunakan beberapa pertimbangan pada teoritis yang digunakan, karekteristik subyek dan kemantapan peneli dalam memperoleh data yang diperoleh. Jadi Informan dalam penelitan ini adalah mahasiswa yang aktif bermain *game mobile legend* serta anggota aktif komunitas pemain *game mobile legend*.

Tabel 3.1
Daftar Informan

No	Nama Mahasiswa	Jurusan/Semester
1.	Muhammad Abdurrahman	PAI/8
2.	Fadil Muzakki	KPI/10
3.	Dedi Dwi Hermawan	PS/4
4.	Muhammad Adib Kamil	HES/8
5.	Ihsan Kholil	HKI/6
6.	Puja Syarif H	ES/10

7.	M. Mukhlis A	ES/10
8.	Mugi Slamet	PS/8
9.	Tasik Nugroho	PAI/12
10.	Ibnu Chasim R	ES/10

D. Sumber Data

Sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan yang didapat dari informan melalui wawancara, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Untuk mendapatkan data dan informasi maka informan dalam penelitian ini ditentukan secara *purposive* atau sengaja dimana informan telah ditetapkan sebelumnya. Sumber data ini terbagi menjadi dua yaitu data primer dan data sekunder:

1. Data Primer adalah data langsung yang dikumpulkan oleh orang yang berkepentingan atau yang memakai data tersebut. Data ini diperoleh melalui wawancara.⁵ Data primer yang dibutuhkan dalam penelitian ini diperoleh dari para pemain game *Mobile Legend* di IAIN Kediri Al-Amin.
2. Data Sekunder adalah data yang tidak secara langsung dikumpulkan oleh yang berkepentingan terhadap data tersebut. Data sekunder ini didapat dari literature, jurnal, bulletin, website, dan sebagainya yang mendukung subjek penelitian khususnya tentang proses komunikasi interpersonal pemain *Game Mobile Legends*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Penumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan.⁶ Metode pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

⁵ Ahmad Tanzeh, *Pengantar Metode Penelitian* (Yogyakarta: Teras, 2009), 54

⁶ Khusnul Chotimah, "Penumbuhan Jiwa Entrepreneurship Anak Yatim di Panti Asuhan KH Mas Mansyur" (Skripsi SE, STAIN, Kediri, 2016), 32.

1. Muhammad Abdurrahman Semester 8 PAI memiliki akun bernama Calvados. Pengumpulan data dengan mendatangi langsung ke IAIN Kediri yang kemudian mendokumentasikan hasil wawancara menjadi transkrip dan ke dalam penelitian ini.
2. Fadil Muzakki Semester 10 KPI memiliki akun bernama fa_dhil. Pengumpulan data dengan mendatangi langsung ke IAIN Kediri yang kemudian mendokumentasikan hasil wawancara menjadi transkrip dan ke dalam penelitian ini.
3. Dedi Dwi Hermawan Semester 4 PS. memiliki akun bernama deddy jancukers. Pengumpulan data dengan mendatangi langsung ke IAIN Kediri yang kemudian mendokumentasikan hasil wawancara menjadi transkrip dan ke dalam penelitian ini.
4. Muhammad Adib Kamil Semeter Akhir HES. memiliki akun bernama Adib Kamil. Pengumpulan data dengan mendatangi langsung ke IAIN Kediri yang kemudian mendokumentasikan hasil wawancara menjadi transkrip dan ke dalam penelitian ini.
5. Muhammad Ihsan Kholil Semester 6 HKI memiliki akun bernama Galek 99. Pengumpulan data dengan mendatangi langsung ke IAIN Kediri yang kemudian mendokumentasikan hasil wawancara menjadi transkrip dan ke dalam penelitian ini.
6. Puja Syarif H Semester 10 ES memiliki akun bernama Ktng. Pengumpulan data dengan mendatangi langsung ke IAIN Kediri yang kemudian mendokumentasikan hasil wawancara menjadi transkrip dan ke dalam penelitian ini.
7. M. Mukhlis A Semester 10 ES memiliki akun bernama c'Finn. Pengumpulan data dengan mendatangi langsung ke IAIN Kediri yang kemudian mendokumentasikan hasil wawancara menjadi transkrip dan ke dalam penelitian ini
8. Mugi Slamet Semester 8 Perbankan Syariah memiliki akun bernama Emeli .Pengumpulan data dengan mendatangi langsung ke IAIN Kediri yang kemudian mendokumentasikan hasil wawancara menjadi transkrip dan ke dalam penelitian ini

9. Tasik Nugroho Waluyo Semester 12 PAI memiliki akun bernama EVOS*ZUAN . Pengumpulan data dengan mendatangi langsung ke IAIN Kediri yang kemudian mendokumentasikan hasil wawancara menjadi transkrip dan ke dalam penelitian ini
10. Ibnu Chasim R Semester 10 ES memiliki akun bernama Ladusing@634. Pengumpulan data dengan mendatangi langsung ke IAIN Kediri yang kemudian mendokumentasikan hasil wawancara menjadi transkrip dan ke dalam penelitian ini

F. Analisis Data

Metode analisis data dalam penelitian ini berpedoman oleh alur analisis data pada penelitian fenomenologis yang dikemukakan oleh Creswell. Di mana alur analisisnya sebagai berikut:

1. Peneliti memulai dengan mendeskripsikan secara menyeluruh pengalamannya.
2. Peneliti kemudian menemukan pernyataan yang terjadi dalam wawancara tentang bagaimana orang-orang memahami topik tersebut, selanjutnya rinci pernyataan-pernyataan tersebut (horisonalisis data) dengan memperlakukan setiap pernyataan tersebut memiliki nilai yang setara, serta mengembangkan rincian tersebut dengan menghindari pengulangan atau tumpang tindih.
3. Kelompokkan pernyataan-pernyataan tersebut ke dalam unit-unit bermakna (*meaning unit*), lalu tuliskan menjadi sebuah penjelasan teks dengan merinci unit-unit tersebut (*textural description*) tentang pengalamannya, termasuk contoh-contoh secara seksama.
4. Peneliti kemudian merefleksikan pemikirannya dan menggunakan variasi imajinatif (*imaginative variation*) atau deskripsi struktural (*structural description*), dengan mencari keseluruhan makna yang memungkinkan dan melalui perspektif yang divergen (*divergent perspectives*), lalu mempertimbangkan kerangka tujuan atas gejala (*phenomenon*), dan mengkonstruksikan bagaimana gejala tersebut dialami.

5. Peneliti kemudian mengkonstruksikan seluruh penjelasan tentang makna dan esensi (*essence*) pengalamannya.
6. Diproses tersebut merupakan langkah awal bagi peneliti untuk mengungkapkan pengalamannya, yang kemudian diikuti pengalaman seluruh partisipan. Setelah semuanya dilakukan, kemudian peneliti harus menulis deskripsi gabungannya.⁷

G. Tahap Tahap Penelitian

Dalam menyelesaikan penelitian ini, ada beberapa tahapan yang dilakukan oleh penulis, diantaranya sebagai berikut:

1. Peneliti mengamati keadaan sekitar peneliti, saat itu banyak mahasiswa yang bermain game mobile legend baik saat kuliah, saat nongkrong diwarung kopi atau kantin kampus.
2. Sehingga peneliti bermaksud untuk mempelajari lebih dalam bagaimana proses komunikasi para pemain game mobile legend terutama para mahasiswa IAIN Kediri yang notabene berkata halus dan sibuk dalam sehari-harinya. Sedangkan permainan ini sudah bukan menjadi rahasia umum apabila saat bermain menggunakan kalimat kasar dan harus mempertahankan rank. Sehingga peneliti membuat beberapa kriteria untuk menjadi informan.
3. Penulis menyusun strategi sebelum terjun ke lapangan. Seperti membuat suatu pedoman wawancara yang nantinya penulis gunakan saat terjun ke lapangan.
4. Penulis kemudian menghubungi informan guna memperoleh data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini, dengan berpegang teguh pada pedoman wawancara agar penulis mendapatkan data yang penting saja dan tidak membuang-buang waktu.

Setelah dirasa cukup dalam mencari data, penulis melanjutkan ke tahap selanjutnya, yaitu dengan menulis laporan berdasarkan temuan-temuan di lapangan dalam bentuk skripsi ini.

⁷ Engkus Kuswanto, *Tradisi Fenomenologi pada penelitian kualitatif sebuah pedoman dan pengalaman penelitian*, (Soshiohumaniora, Vol. 9, 2010), 173.