

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Metode Penelitian

Pada kesempatan kali ini penulis mencoba untuk menggunakan yakni menggunakan metode berjenis lapangan. Dalam penulisan ini penulis mencoba berusaha menggali dan mengklasifikasikan data lewat perantara para remaja yang bermain *mobile legends* ini dengan menggunakan beberapa opsi yakni dokumentasi juga wawancara serta observasi. Pendekatan yang digunakan yakni kualitatif. Disini penulis langsung mengamati para remaja yang bermain *mobile legends* secara langsung serta ikut berpartisipasi dalam permainan tersebut. Hal ini dilakukan guna mempermudah dalam menggali dan mengulik data yang penulis inginkan nantinya dari para remaja yang ada disana.

Tujuan penulis berusaha agar mendapat data yang nantinya hal ini berguna agar bisa memberikan informasi pengetahuan tentang para remaja yang bermain *game online mobile legends* di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan dengan memakai teori perspektif Jean Baudrillard. Lalu setelah semua itu penulis akan mencoba memberikan pengertian serta menjelaskan dari data yang telah ditemukan oleh penulis lewat para remaja yang bermain *game online*. Penulis berusaha untuk membuat strategi guna mendapatkan data yang sesuai.¹

¹ John W Creswell, *Research Design Pendekatan Kualitatif dan Kuantitatif dan Mixed*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2010), 147.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Pada pembahasan ini tempat yang dipilih oleh penulis pada kesempatan kali ini yakni terletak di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Kabupaten Barito Kuala RT 04/02. Penulis mulai melaksanakan penelitian ini ketika pihak kampus telah memberikan surat yang mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian disana sejak tanggal 15 Januari hingga 15 Februari 2024.

C. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dalam kesempatan kali ini yakni beberapa orang yang telah peneliti pilih guna mendapatkan data yang diinginkan. Orang yang penulis maksud yakni responden dan juga informan. Hal ini memiliki visi guna memperoleh informasi terkait data yang penulis ingin dapatkan.

Subjek penelitian ini yakni hanya kepada para remaja menuju dewasa yang bermain *game online mobile legends* di Desa Karya Makmur RT 04/02. Kemudian terkait masalah pengambilan sampel penulis memakai metode *purposive sampling* dalam hal ini penulis tidak melulu menjadikan semua individu sebagai target penulis dalam menggali informasi nantinya melainkan individu yang telah penulis tentukan dan memenuhi kriteria yang diinginkan dengan beberapa pertimbangan-pertimbangan. Untuk lebih spesifiknya ciri responden yang akan dipilih untuk wawancara nanti yakni remaja yang berumur 15-22 tahun. Semua itu bertujuan agar nantinya tidak sukar dalam rangka memahami apa yang responden serta informan sampaikan kelak. Penulis akan mengambil sampel responden setidaknya 10 dari 49 para remaja khususnya

yang bermain *game online mobile legends* guna meraih sebanyak-banyaknya data dari para remaja disana.

2. Objek Penelitian

Kemudian objek pada penulisan ini adalah *game online mobile legends*. Hal itu nantinya akan dilaksanakan dalam rangka membuka fakta terkait perilaku konsumtif para remaja dan *simulacra* serta *hiperealitas* para remaja yang bermain *game online mobile legends*. Sehingga nantinya ditemukanlah kesimpulan tentang *game online* yang dimainkan oleh para remaja tersebut.

D. Data dan Sumber Data

1. Data

a. Data Primer

Data primer memiliki pemahaman bahwa data dari hasil yang telah ditemukan baik itu dengan observasi, wawancara serta dokumentasi.² Tentu saja data ini tidak akan bisa ditemukan tanpa bantuan dari responden juga informan nantinya. Primer merupakan sumber data yang diperoleh dari responden dan informan.³ Data ini juga penulis temukan secara eksplisit melalui lokasi yang menjadi acuan data serta objek penelitian awal. Dalam pembahasan ini juga penulis nantinya bisa meraih data lewat dialog kepada para remaja yang bermain *mobile legends* yang dimainkan remaja di Desa Karya Makmur, Kecamatan Tabukan, Kabupaten Barito Kuala, Kalimantan Selatan.

² P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian dalam Teori dan Praktek*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1991), 87.

³ Peter Muhammad Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Prenada Media, 2005), 141.

b. Data Sekunder

Sedangkan untuk sekunder bisa dikatakan data yang bermanfaat dalam membantu menyempurnakan data primer.⁴ Data ini bisa digapai dengan cara studi kepustakaan yang mencakup arsip resmi, buku, hasil penelitian orang terdahulu. Semua itu bisa diraih dengan cara mengakses internet, perpustakaan, internet dan lain-lain.

2. Sumber Data

Sumber data pada penulisan ini adalah wawancara dengan mengumpulkan data yang ditemukan dari responden dan informan.⁵

a. Remaja

Target dalam penulisan kali ini kepada para remaja menuju dewasa yang bermain *mobile legends* di desa tersebut sebanyak mungkin guna memudahkan bagi penulis mengambil intisari tentu saja dengan data yang telah didapatkan. Sebab lebih banyak data yang didapat tentu akan mempermudah jalan penulis dalam mengambil intisari.

b. Masyarakat

Para masyarakat yang berada diwilayah sekita desa Karya Makmur ini diharapkan dapat membantu penulis dalam memberikan informasi terkait para remaja khususnya yang bermain *game online mobile legends* di daerah tersebut.

⁴ Sonny Sumarsono, *Metode Riset Sumber Daya Manusia*, (Yogyakarta: GRAHA ILMU, 2004), 63.

⁵ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan.Ed Rev*, Cet.14, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2012), 114.

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Observasi

Mode ini memiliki manfaat dalam mengumpulkan data secara terstruktur dalam menilik permasalahan yang ingin diteliti. Observasi juga berperan sebagai teknik dalam mengumpulkan data dalam catatan koheren dengan apa yang ingin diteliti serta mampu menunjukkan kebenarannya.⁶

Mode ini juga penulis melakukan observasi eksplisit, manfaatnya yakni agar mendapatkan data secara komprehensif terkait yang ingin diraih penulis.⁷ Penulis berusaha mengklasifikasikan data lewat perantara remaja yang bermain *mobile legends* di Desa Karya Makmur Kecamatan Tabukan Kabupaten Barito Kuala Kalimantan Selatan.

2. Wawancara

Mode ini mampu memberikan gambaran yang jelas dalam rangka membuka realita kehidupan seseorang. Melalui wawancara kita bisa mengetahui pribadi dari responden.⁸ Mode ini juga membuat penulis bisa berkomunikasi langsung dengan respdonden secara intens. Faedahnya agar penulis bisa mengulik dan menggali informasi secara keseluruhan.⁹

Dengan wawancara maka data akan dapat diperoleh dengan dalam, serta langsung dan juga agar lebih menguatkan terhadap data yang ingin dicari oleh

⁶ Husaini Usman, *Metodologi Penelitian Sosial*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), 52.

⁷ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Renika Cipta, 2008), 94.

⁸ S.Nasution, *Metode Research*(Penellitian Ilmiah), (Jakarta: PT: Bumi Aksara, 2007), 114.

⁹ Juliansyah Noor, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), 138.

penulis.¹⁰ Adapun yang diajak untuk berdialog nantinya yakni para remaja yang memainkan *game online mobile legends* di Desa Karya Makmur RT 04.

3. Dokumentasi

Mode ini digapai melalui data yang melahirkan suatu informasi yang bersengatan dengan apa yang peneliti cari.¹¹ Baik itu ketika penulis sedang melakukan wawancara serta observasi maka tidak lupa pula untuk selalu menambahkan bukti berupa dokumentasi foto maupun rekaman suara. Hal tersebut dilakukan guna mempermudah peneliti nantinya dalam mengolah data yang telah diraih serta memberikan bukti bahwa peneliti *pure* terjun langsung ke lapangan sehingga menghilangkan anggapan ataupun persepsi bahwa data yang diraih tersebut merupakan hasil meniru karya milik orang.

F. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

a. Mode Pengolahan Data

Tujuan dari pngolahan data adalah agar sinkron dengan data yang diperlukan oleh penulis untuk itulah perlunya mode pengolahan data.¹² Lalu kemudian saat data yang telah penulis kumpulkan telah usai. Selanjutnya data tersebut akan diolah kembali dengan dengan memakai mode editing, editing yang dimaksud merupakan hasil dari data yang sudah diraih penulis. Baik secara data yang sesuai dengan apa yang diinginkan di samping itu juga secara kejelasan

¹⁰ E.Kristi Poerwandari, *Pendekatan Kualitatif*, (Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi, 1999), 134.

¹¹ Basrowi dan Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Renika Cipta, 2008), 169.

¹² Hadari Nawawi, *Metode Penelitian Bidang Sosial*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2007), 141.

makna, tulisan hingga jawaban-jawaban yang sudah terkumpul lengkap.¹³

Pada ranah ini editing yang penulis maksud yakni terkait hasil data yang sesuai dengan apa yang diinginkan, baik itu melalui proses dokumentasi, wawancara serta observasi. Selanjutnya yakni *classifying* atau bisa disebut dengan klasifikasi, *classifying* merupakan tahap dalam rangka menggolongkan keseluruhan dari data yang telah diraih. Entah itu dari observasi, kemudian terjun secara eksplisit ke lapangan untuk memperluas dalam menemukan data ataupun dengan mode wawancara kepada para responden. Kemudian pada tahap ini penulis kemudian mencoba untuk kembali membaca juga berusaha memahami secara mendalam terkait data yang diraih tadi, lalu dilakukan klasifikasi data dengan berdasarkan sesuai porsi dan proporsinya.¹⁴ Semua itu memiliki makna dan faedah mengapa semua itu perlu untuk dilakukan agar nantinya mempermudah dalam membaca maupun memahami serta berfaedah dalam menyuguhkan informasi yang sebenarnya bagi penulis.

Tidak berhenti sampai disitu langkah selanjutnya yakni penulis akan memilih dan memilah data tersebut diklasifikasikan keadalam beberapa potongan-potongan lalu di kaitkan dengan data yang sebelumnya telah penulis raih dan tentu saja yang berkesinambungan dengan menggunakan beberapa mode seperti dokumentasi juga wawancara serta observasi. Lalu yang terakhir yakni *verifying* atau bisa juga disebut dengan verifikasi, *verifying* sendiri memiliki tujuan agar bisa meraih kesahehan data guna bermanfaat serta bisa dipakai dalam sebuah

¹³ Abu Achmadi dan Cholid narkubo, Metode Penelitian, (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2005), 85.

¹⁴ Lexy J. Moleong, Metode Penleitian Kualitatif, (Bandung, PT. Remaja Rosdakarya, 1993), 104-105.

penulisan.¹⁵ Memasuki tahap selanjutnya dimana pada tahap ini mencoba untuk memberikan kesimpulan atau bisa disebut dengan *concluding*. Pada tahap ini juga bisa dikatakan sebagai tahap akhir dari serangkaian proses pengolahan data yang sudah disusun secara sistematis melalui tiga tahapan yang sudah dibahas diatas.

b. Teknik Analisis Data

Metode yang penulis gunakan yakni kualitatif dimana penulis memberikan gambaran objek tanpa mencoba untuk memberikan kesimpulan secara umum.¹⁶ Analisis data ialah proses dalam rangka mencari data dengan melalui tahapan-tahapan sesuai prosedur dalam mendapatkn sumber data guna memberikan suatu pemahaman kepada penulis tentang sesuatu yang diteliti agar nantinya dapat dihidangkan pengetahuan untuk orang-orang.¹⁷ Analisis data kualitatif merupakan sesuatu yang sinkron antara data yang ditemukan di lapangan dengan pernyataan yang sesuai dengan data yang didapat.¹⁸ Penulis menggunakan metode kualitatif yang melalui tahapan-tahapan mulai dari data lalu sampai ke teori. Ini bisa disebut sebagai penelitian dengan memakai *grounded research*.¹⁹

Analisis data juga merupakan serangkaian tahapan dalam rangka agar dapat menguraikan dengan teratur. Tentu saja hal itu tidak lepas dari andil dari

¹⁵ Nana Saudjana dan Ahwal Kusuma, *Proposal Penelitian di Perguruan Tinggi*, (Bandung: Sinar Baru Argasindo, 2002), 84.

¹⁶ Sutrisno Hadi, *Metodelogi Resesrch I*, (Yogyakarta: Andi Offset, 2002), 245.

¹⁷ Noeng Muhajir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1996), 104.

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif dan R & D*, (Bandung, Alfabeta, 2011), 245.

¹⁹ Jusuf Soewadji, *Pengantar Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2012), 65.

proses data yang sudah diraih penulis dengan observasi serta wawancara juga dengan dokumentasi. Semua itu berfaedah agar nantinya tidak kesulitan dalam memahami serta agar data tersebut mampu diberitahukan secara mudah dimengerti kepada orang lain. Pada kesempatan kali ini penulis menggunakan mode analisis deskriptif. Manfaatnya yakni bertujuan untuk bisa mendeskripsikan tentang bagaimana perilaku konsumtif dan hiperealitas serta simulakra para pemain *game online mobile legends* yang dimainkan oleh para remaja di Desa Karya Makmur, kecamatan tabukan, Kabupaten barito Kuala, Kalimantan Selatan.²⁰

Penyuguhan data yang akan diselidiki terkait esensi dan imbas yang bermuara pada data yang ditemukan terhadap para remaja disana. Kemudian setelah itu masuk kepada proses menggolongkan data yang telah digapai. Setelah itu mengurangi sebagian data yang tidak diperlukan, setelah semua itu telah selesai maka tahap berikutnya yakni mendeskripsikan serta mengambil ikhtisar. Semua itu tentu memiliki maksud dan manfaat dimana nantinya langkah-langkah tersebut berguna dalam mengklasifikasikan informasi yang telah diraih lalu menjadikan semua itu sebagai tulisan yang tertata secara sistematis agar mempermudah orang lain dalam memahami apa yang penulis tulis nantinya. Dengan demikian penulis bisa memaparkan segala hal yang berhubungan dengan rumusan masalah pada penulisan ini. Jadi semua proses itu harapannya akan mampu membantu dalam menjawab rumusan masalah untuk penulis.

²⁰ Abdul Mujib, “Pendekatan Fenomenologi dalam Studi Islam”, dalam jurnal *Altadzkiyyah*, Vol. 6, November 2015. 22.

Penyuguhan data merupakan filter yang dilakukan oleh penulis dimana menyederhanakan kata-kata agar mudah dipahami lalu dapat memberikan kesimpulan dari data tersebut lalu disajikan pada suatu laporan penulisan.²¹ Metode yang dilakukan oleh penulis dalam menjelaskan dengan detail serta rinci terkait seperti apa yang dirasakan atau dialami oleh subjek itu sendiri. Setelah itu mulai dilakukan epoche yang bermakna tidak langsung tergesa-gesa dalam menyimpulkan karena tidak bijak apabila seorang penulis buru-buru dalam mengambil kesimpulan hanya karena menemukan fakta yang ada di lapangan. Meskipun sekilas terbersit tentang dugaan mengenai konsep, akan lebih baik apabila menunda terlebih dahulu dalam mengambil suatu penilaian. Hal itu berfaedah karena itu akan membuat suatu fenomena atau temuan data di lapangan tersebut seperti kejadian yang semestinya seperti air yang mengalir tanpa harus intervensi dari segi pengambilan sebuah makna dari si penulis, sehingga tidak merusak kemurnian dalam penelitian tersebut terlepas dari buruk serta baiknya.

Setelah melalui beberapa tahapan maka hal selanjutnya yang penting atau perlu dilakukan oleh penulis yakni mereduksi data atau bisa dikatakan menyisihkan sebagian data yang tidak koheren dengan yang penulis inginkan. Tujuannya tentu saja agar penelitian ini mampu untuk lebih terorganisir dan juga terarah sehingga hanya berfokus kepada *game mobile legends*. Kendati demikian, sebenarnya bukan hanya *mobile legends* yang sedang ramai diperbincangkan dan diminati namun ada juga *game-game* yang lain. Disini penulis memilih *mobile legends* karena beberapa alasan dan pertimbangan tertentu salah satu alasannya

²¹ Miles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*,(Jakarta: UI Preess, 1992), 345.

sebab remaja disana mayoritas bermain *game* tersebut. Lalu setelah melewati tahapan yang sudah ada maka langkah selanjutnya yang harus dilakukan yakni si penulis akan mencoba mendeskripsikan terkait perilaku konsumtif, simulakra serta hiperealitas yang terjadi kepada para remaja yang bermain *mobile legends* di Desa Karya Makmur.

G. Teknik Keabsahan Data

Pada mode ini keabsahan data dimana dibutuhkan beberapa tahapan-tahapan dalam mengklasifikasikan data. Baik yang penulis dapatkan dalam observasi mapun wawancara serta dokumentasi secara langsung. Berbicara tentang acuan yang digunakan pada penelitian kali ini yakni bermanfaat untuk memberikan tes terkait kebenaran data tentu memiliki sebuah tahapan atau metode yakni disebut dengan triangulasi sumber lalu waktu kemudian juga metode, setelah itu antar peneliti dan yang terakhir yakni teori.²² Masing-masing dari rangkaian triangulasi tadi tentu mempunyai validitasnya masing-masing dan validitas ini merupakan pencapaian yang diraih oleh penulis melalui proses bantuan dari data yang didapatkan dari informan serta responden.

²² Sugiono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2015), 83.