

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Jenis penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif karena penelitian hanya menjelaskan *Game Online Werewolf Party Game* sebagai media pencari jodoh (Sugiyono, 2013: hlm 7). Metode penelitian kualitatif bersifat deskriptif karena data yang didapat berupa kata-kata dan gambar, maka tidak berfokus pada angka (Sugiyono, 2013: hlm 20) . Maka dari itu penulis menggunakan metode penelitian kualitatif untuk memperoleh pemahaman bahwa *Game* online tidak hanya sekedar dimainkan untuk hiburan akan tetapi bisa menjadi media pendukung mendapatkan jodoh. Apabila komunikasi yang dilakukan sering antara kedua belah pihak yaitu laki-laki dan perempuan menemukan sebuah kenyamanan. Menggunakan pendekatan deskriptif karena data yang ingin didapat adalah pemahaman yang dijelaskan dalam bentuk kata-kata.

3.2 Jenis Data

Penelitian ini menggunakan data primer dan sekunder. Menurut Sugiyono (2013: hlm 225) Data primer yaitu sumber data yang diperoleh secara langsung atau *fresh*, artinya sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber asli. Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data (Sugiyono, 2013: hlm

225).Data primer berasal dari hasil wawancara anggota *Clan EBDH* selaku pemain *Game online Werewolf Party*. Data sekunder berasal dari *customer service* yang mempunyai data pemain *Game Werewolf Party*. Jadi data yang akan diperoleh melalui teknik wawancara. Selain itu data tambahan diperoleh melalui teknik dokumentasi.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiyono (2013: hlm 224), teknik pengumpulan data merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian, karena berguna untuk mendapatkan data dan fakta di lapangan. Macam-macam teknik pengumpulan data.

1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan itu dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moleong, 2017, hlm: 186).

Wawancara adalah merupakan salah satu teknik pengumpulan data yang ditanyakan langsung untuk respondennya agar mengetahui lebih dalam mengenai informasi yang dibutuhkan (Sugiyono, 2013: hlm 137).

Wawancara mempunyai tiga cara yaitu terstruktur dan tidak terstruktur dan dapat dilakukan secara langsung dan tidak langsung (Sugiyono, 2013: hlm 233).

a. Wawancara Semi Terstruktur

Jenis wawancara ini biasanya lebih luas dan bebas dibandingkan wawancara terstruktur. Wawancara tidak terstruktur jenis ini adalah untuk menemukan informasi secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara. Dalam melakukan wawancara peneliti perlu mendengarkan dan mencatat apa yang dikemukakan oleh informan (Sugiyono, 2013: hlm 233).

Dalam penelitian ini, peneliti ingin menggunakan wawancara semi terstruktur untuk mengetahui informasi dari pemain *Game Werewolf Party*. Wawancara semi terstruktur ini lebih menggunakan daftar pertanyaan yang bebas untuk mengeksplorasi secara mendalam. Selain itu, juga untuk melihat pemanfaatan fitur interaktif *Game Werewolf Party*, bagaimana pemain memanfaatkan fitur interaktif di dalam *game* tersebut, Sejauh mana fitur interaktif ini mendukung untuk mendapatkan jodoh.

Panduan pertanyaan yang akan diajukan untuk wawancara :

- a. Menanyakan identitas narasumber.
- b. Mengetahui sebuah *Game Werewolf Party*.
- c. Menanyakan apa yang membuat tertarik untuk bermain *Werewolf Party Game*.
- d. Menanyakan apa yang alasan ingin mencari pacar dari *Game* tersebut.
- e. Menanyakan awal mula menjalin hubungan dalam *Werewolf Party Game*.

2. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2013: hlm 240), Dokumen adalah kumpulan informasi atau peristiwa yang sudah berlalu. Contoh bentuk dokumen berupa foto, gambar, dan tulisan. Teknik dokumentasi akan lebih memperkuat argumen yang didapat dari hasil wawancara (Sugiyono, 2013: hlm 240). Peneliti menggunakan teknik dokumentasi untuk bukti tambahan dalam analisis. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data yang nantinya akan sebagai bukti keterangan. Data dokumentasi yang digunakan adalah narasumber, rekaman audio, dan tulisan.

3. Observasi

Menurut Sugiyono (2013: hlm 145), observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Teknik pengumpulan observasi dilakukan bila berkaitan dengan tingkah laku manusia, proses kerja, gejala alam dan responden tidak terlalu besar. Observasi terbagi menjadi dua yaitu observasi atau observasi non partisipan.

a. Observasi Non Partisipan

Jika observasi partisipan peneliti terlibat langsung dengan aktivitas orang-orang, maka dalam observasi non partisipan peneliti tidak terlibat dan hanya sebagai pengamat sendirian (Sugiyono, 2013: hlm 146).

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan observasi non partisipan yaitu dalam pengumpulan data, peneliti ingin mengamati pemain *Game* yang memanfaatkan fitur interaktif *Werewolf Party* tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut.

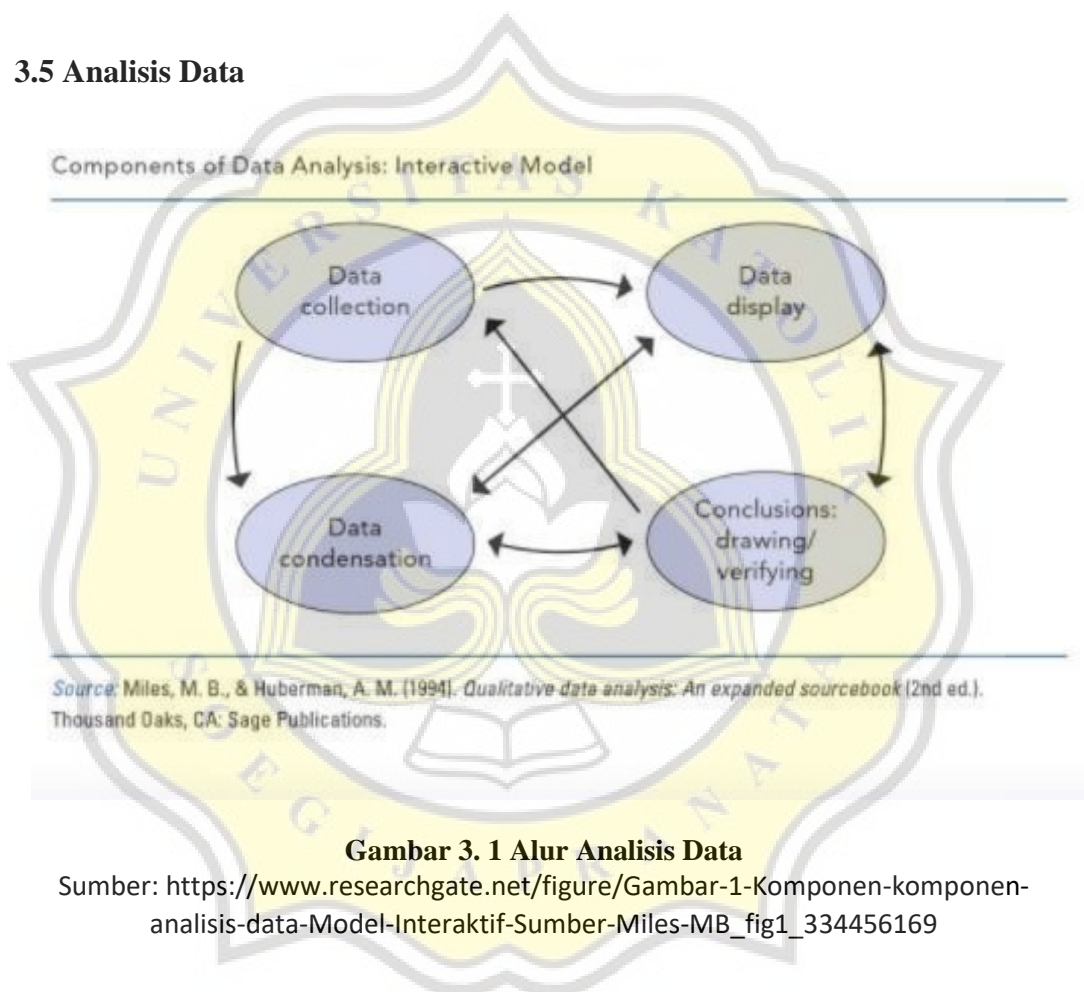
3.4 Pemilihan Informan

Penelitian ini menggunakan *teknik purposive sampling* yang merupakan teknik pemilihan sampel dengan berbagai pertimbangan agar sesuai dengan yang ditargetkan oleh peneliti sehingga sampel yang didapat adalah sampel yang tepat (Sugiyono, 2013: hlm 216). *Purposive sampling* yang digunakan yaitu dengan jenis sampel *Snowball Sampling*. Sampel *snowball sampling* yaitu identifikasi peristiwa menarik melalui informan yang mempunyai banyak informasi (Patton, 2002: hlm 6). Informan yang menjadi sampel adalah mahasiswa/mahasiswi selaku pemain *Game* online *Werewolf Party Game* yang telah memenuhi kriteria:

1. Pemain *Game* online yang bisa mendapatkan pasangan melalui fitur interaktif *Game Werewolf Party*.
2. Pemain *Game* online yang sudah menjalin hubungan melalui fitur interaktif *Game Werewolf Party*.
3. Pemain *Game* aktif menggunakan fitur interaktif.
4. Pemain mencari jodoh di dalam *Game Werewolf Party*.
5. Mahasiswa atau mahasiswi yang bermain *Game Werewolf Party*
6. Informan hanya yang bermain *Game Werewolf Party*.

Berdasarkan kriteria tersebut peneliti ingin menggunakan observasi non partisipan karena ingin mengamati pemain *Game Werewolf Party* yang memanfaatkan fitur interaktif. Selain itu, fitur interaktif ini adalah salah satu cara untuk berkenalan karena kebanyakan orang enggan untuk berkenalan langsung.

3.5 Analisis Data



Analisis data merupakan proses mencari dan menyusun data secara terstruktur dan sistematis yang telah didapat melalui proses pengumpulan data agar mudah dipahami dan hasil dari penelitian dapat diinformasikan kepada orang lain (Bogdan dalam Sugiyono, 2013, hlm: 244). Menurut Miles dan Huberman (1984) dalam

Sugiyono (2013: hlm 246) analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus. Aktivitas dalam analisis data kualitatif yakni:

3.5.1 Reduksi Data

Merupakan aktivitas analisis data yang berarti merangkum, memilih hal-hal penting, dan memfokuskan ide pokok, sehingga data yang dimiliki sudah lebih jelas dan dapat mempermudah peneliti untuk melanjutkan penelitiannya (Sugiyono, 2013: hlm 247). Jika telah selesai mengumpulkan data dan ada yang kurang sesuai maka harus direduksi agar nanti data yang disajikan sesuai dengan kebutuhan peneliti agar mendapatkan informasi yang valid.

3.5.2 Penyajian Data

Setelah melakukan reduksi data, maka langkah selanjutnya yaitu penyajian data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data dapat berupa uraian singkat, bagan dan sejenisnya. Menurut Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono (2013: hlm 249) penyajian data yang sering digunakan dalam penelitian kualitatif yakni berupa uraian singkat yang bersifat naratif. Data akan disampaikan melalui kata-kata atau deskriptif agar dapat menjelaskan peristiwa dari awal sampai akhir dan dapat dipahami. Namun jika data nantinya berlebih dan masih kurang sesuai untuk disajikan dapat direduksi kembali sampai data tersebut benar-benar jenuh.

3.5.3 Kesimpulan

Merupakan langkah ketiga dari penelitian yaitu menarik kesimpulan. Menurut Miles dan Huberman (1984) dalam Sugiyono (2013: hlm 252) membuat kesimpulan masih bersifat sementara dan dapat berubah sesuai perkembangan dari penelitian. Ditemukan atau tidaknya bukti-bukti yang mendukung akan mempengaruhi kesimpulan penelitian. Jika didalam kesimpulan masih terdapat data yang kurang bisa kembali lagi untuk mengumpulkan data. Siklusnya akan kembali berulang seperti di awal mengumpulkan data lalu akan direduksi. Data yang kurang sesuai lalu disaring lagi ke penyajian data sampai jenuh lalu menarik kesimpulan sementara sampai penelitian dapat diakhiri atau data yang diteliti hasilnya sama secara terus menerus. Penelitian memiliki batasan-batasan yang nantinya dapat diakhiri jika sampai batas tersebut.