

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian ini peneliti memakai pendekatan kualitatif. Pendekatan kualitatif adalah penelitian tentang riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis . Proses dan makna (perspektif subyek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Selain itu landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Terdapat perbedaan mendasar antara peran landasan teori dalam penelitian kuantitatif dengan penelitian kualitatif. Dalam penelitian kuantitatif, penelitian berangkat dari teori menuju data, dan berakhir pada penerimaan atau penolakan terhadap teori yang digunakan; sedangkan dalam penelitian kualitatif peneliti bertolak dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjelas, dan berakhir dengan suatu teori.

Data dalam makalah ini dikumpulkan dengan menggunakan metode Fenomenologi. Penelitian fenomenologi mencoba menjelaskan atau mengungkap makna konsep atau fenomena pengalaman yang didasari oleh kesadaran yang terjadi pada beberapa individu. Penelitian ini dilakukan dalam situasi yang alami, sehingga tidak ada batasan dalam memaknai atau memahami fenomena yang dikaji. Menurut

Creswell (1998:54), Pendekatan fenomenologi menunda semua penilaian tentang sikap yang alami sampai ditemukan dasar tertentu. Penundaan ini biasa disebut epoche (jangka waktu). Konsep epoche adalah membedakan wilayah data (subjek) dengan interpretasi peneliti. Konsep epoche menjadi pusat dimana peneliti menyusun dan mengelompokkan dugaan awal tentang fenomena untuk mengerti tentang apa yang dikatakan oleh responden.

Langkah-langkah analisis data pada studi fenomenologi, yaitu:

- a) Peneliti memulai mengorganisasikan semua data atau gambaran menyeluruh tentang fenomena pengalaman yang telah dikumpulkan.
- b) Membaca data secara keseluruhan dan membuat catatan pinggir mengenai data yang dianggap penting kemudian melakukan pengkodean data.
- c) Menemukan dan mengelompokkan makna pernyataan yang dirasakan oleh responden dengan melakukan horizationaliting yaitu setiap pernyataan pada awalnya diperlakukan memiliki nilai yang sama. Selanjutnya, pernyataan yang tidak relevan dengan topik dan pertanyaan maupun pernyataan yang bersifat repetitif atau tumpang tindih dihilangkan, sehingga yang tersisa hanya horizons (arti tekstural dan unsur pembentuk atau penyusun dari phenomenon yang tidak mengalami penyimpangan).
- d) Pernyataan tersebut kemudian di kumpulkan ke dalam unit makna lalu ditulis gambaran tentang bagaimana pengalaman tersebut terjadi.

- e) Selanjutnya peneliti mengembangkan uraian secara keseluruhan dari fenomena tersebut sehingga menemukan esensi dari fenomena tersebut. Kemudian mengembangkan *textural description* (mengenai fenomena yang terjadi pada responden) dan *structural description* (yang menjelaskan bagaimana fenomena itu terjadi).
- f) Peneliti kemudian memberikan penjelasan secara naratif mengenai esensi dari fenomena yang diteliti dan mendapatkan makna pengalaman responden mengenai fenomena tersebut.
- g) Membuat laporan pengalaman setiap partisipan. Setelah itu, gabungan dari gambaran setelah itu ditulis

B. Subjek dan Objek Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan narasumber untuk memperoleh data penulisan skripsi ini. Pemilihan narasumber didasarkan pada subjek yang banyak memiliki informasi yang berkualitas dengan permasalahan yang ada. Penunjukan informan dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Sebagaimana yang disampaikan (Sugiono: 2008: 96) bahwa *purposive sampling* merupakan teknik penentuan sampel untuk tujuan tertentu saja. Sedangkan menurut (Krisyanto:2006:154), Teknik *purposive* Merupakan teknik pemilihan sampel yang mencakup orang-orang yang diseleksi atas dasar Kriteria-kriteria tertentu yang dibuat peneliti berdasarkan tujuan peneliti.

Subyek : Subyek Penelitian tentang Komunikasi Kelompok TEAMFUN dalam bermain *Pointblank*, Adalah anggota TEAM FUN yang berjumlah 6 orang yaitu. Sandy Winarta (*Leader*) , Abel Nugraha (*Support*) , Ade Putra (*Rusher*) Firdaus (*Rusher*) , Syafrizul Helmi (*Pointman*) dan Muhammad Haikal (*Pointman*). Alasan peneliti memilih TEAMFUN menjadi subyek adalah karena mereka bagian dalam TEAMFUN , dan karena TEAMFUN adalah tim terbaik yang ada di Pekanbaru , sering memenangkan pertandingan serta *event* besar dikota pekanbaru maupun luar kota. Maka dalam penelitian ini menggunakan *purposive sampling* yaitu memilih narasumber yang dianggap layak dalam memberikan informasi.

Obyek : Obyek Penelitian adalah Komunikasi Kelompok TEAMFUN dalam bermain *Pointblank(PB)*.

Sebagai wadah untuk mengetahui Komunikasi Kelompok *gamers Pointblank* pada TEAMFUN

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di FUN NET , Jalan Hangtuah no. 59 , Kecamatan Rejosari, Kelurahan Tenayan Raya, RT 02 RW 022 Pekanbaru.

2. Waktu Penelitian

NO	JENIS KEGIATAN	BULAN DAN MINGGU KE																								KET				
		2016												2017																
		JAN				FEB				MAR				APRIL				MEI				JUN								
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4					
1	Persiapan dan Penyusunan UP	X	X	X	X	X	X	X																						
2	Seminar UP								X																					
3	Riset									X	X	X	X																	
4	Pengolahan Data													X	X	X	X													
5	Konsultasi Bimbingan Skripsi																	X	X	X	X									
6	Ujian Skripsi																					X								
7	Revisi Dan Pengasahan Skripsi Pengandaam Serta Penyerahan Skripsi																									X	X	X		

D. Jenis dan Sumber Data

1. Data primer

Data primer merupakan sumber data yang diperoleh langsung dari sumber asli (tidak melalui media perantara). Data primer dapat berupa opini subjek (orang) secara individual atau kelompok, hasil observasi terhadap suatu benda (fisik), kejadian atau kegiatan, dan hasil pengujian. Pada penelitian ini, data yang

dikumpulkan berdasarkan tujuan dan judul dari Komunikasi Kelompok TEAMFUN Dalam Bermain Pointblank (PB)

2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder umumnya berupa bukti, catatan atau laporan historis yang telah tersusun dalam arsip (data dokumenter) yang dipublikasikan dan yang tidak dipublikasikan. Dan data ini yang merupakan data untuk mendukung penelitian tentang komunikasi gamers pointblank pada teamfun.

E. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan terhadap obyek penelitian ini (pengarang, tahun; halaman), pada penelitian ini observasi dilakukan secara langsung untuk mengamati proses komunikasi kelompok antara anggota TEAM FUN secara langsung dilapangan.

2. Wawancara

Wawancara merupakan proses komunikasi yang sangat menentukan dalam

proses penelitian. Dengan wawancara data yang diperoleh akan lebih mendalam, karena mampu menggali pemikiran atau pendapat secara detail. Oleh karena itu dalam pelaksanaan wawancara diperlukan keterampilan dari seorang peneliti dalam berkomunikasi dengan narasumber. Seorang peneliti harus memiliki ketrampilan dalam mewawancarai, motivasi yang tinggi, dan rasa aman, artinya tidak ragu dan takut dalam menyampaikan wawancara. Seorang peneliti juga harus bersikap netral, sehingga responden tidak merasa ada tekanan psikis dalam memberikan jawaban kepada peneliti.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu mencatat hal-hal penting selama penelitian berlangsung. Dokumen sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber ,karena dokumen sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan .Dokumen adalah setiap bahan tertulis ataupun foto yang tidak dipersiapkan karena adanya permintaan seorang penyidik.Dokumen digunakan karena merupakan sumber yang stabil, serta berguna sebagai bukti untuk suatu pengujian (Moleong, 1994: 216-217)

F. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahaan Data

Penelitian kualitatif diragukan kebenarannya karena beberapa hal, yaitu subjektivitas peneliti merupakan hal yang dominan dalam penelitian kualitatif,alat penelitian yang diandalkan adalah wawancara dan observasi mengandung banyak kelemahan ketika dilakukan secara terbuka dan apalagi tanpa control,dan sumber data

kualitatif yang kurang credible akan mempengaruhi hasil akurasi penelitian.ole karena itu,dibutuhkan beberapa cara menentukan keabsahaan data,yaitu :

Triangulasi

Pada penelitian ini digunakan analisis triangulasi sebagai teknik pemeriksaan keabsahan data dengan cara memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu sendiri, untuk keperluan pengecekan data atau sebagai pembandingan terhadap data itu (Gunawan, 2016: 219-221). Analisis Triangulasi yaitu menganalisis jawaban subjek dengan meneliti kebenarannya dengan data empiris (sumber data lainnya) yang tersedia (Kriyantono, 2010:72). Tiga macam analisis triangulasi yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Triangulasi Sumber

Menggali kebenaran informasi tertentu melalui berbagai sumber memperoleh data. Dalam triangulasi dengan sumber yang terpenting adalah mengetahui adanya alasan-alasan terjadinya perbedaan-perbedaan tersebut. Penelitian ini melalui wawancara dan observasi. penulis bisa menggunakan pengamatan berperan serta, dokumen tertulis, arsip, dokumen sejarah, catatan resmi, catatan atau tulisan pribadi, dan gambar atau foto.

2. Triangulasi Teori

Berdasarkan anggapan bahwa fakta tertentu tidak dapat diperiksa derajat kepercayaan dengan satu atau lebih teori. Triangulasi teoritik adalah memanfaatkan dua teori atau lebih untuk diadu dan dipadu agar hasilnya lebih komperhensif.

3. Triangulasi Metode

Usaha mengecek keabsahan data, atau mengecek keabsahan temuan peneliti. Triangulasi metode dapat dilakukan dengan menggunakan lebih dari satu teknik pengumpulan data dan untuk mendapatkan data yang sama.

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ‘Komunikasi kelompok pada teamfun dalam bermain pointblank (PB) ini menggunakan metode kualitatif dalam mencari data. Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan sejak awal penelitian dan selama proses penelitian dilaksanakan. Data diperoleh kemudian dikumpulkan untuk diolah dimulai dari wawancara, dokumentasi, mengklarifikasi, mereduksi, selanjutnya aktifitas penyajian data serta menyimpulkan data.

Analisis data menurut bogdan dan Biklen Dalam Moleong (2007 : 248) adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah - milah menjadi satuan yang dapat dikelola, mensitesiskannya, mencari dan menemukan pola. Selanjutnya menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain.