

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metodologi Penelitian

3.1.1 Metode Penelitian Kualitatif

Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah yang ditempuh melalui proses panjang untuk keperluan pengumpulan data, menarik kesimpulan atas gejala-gejala tertentu dalam gejala empirik. Dalam konteks sosial, kegiatan penelitian diawali dengan adanya minat untuk mengkaji secara mendalam terhadap munculnya masalah sosial tertentu. Kemudian peneliti melakukan pengembangan serta konsultasi guna memilih metode terbaik untuk penelitian ini, mana yang spesifik, dan mana yang paling sesuai.

Metodologi adalah proses, prinsip dan prosedur yang digunakan untuk mendekati permasalahan dan mencari jawaban. Dengan kata lain metodologi adalah suatu pendekatan umum untuk mengkaji topik penelitian. Mulyana menyatakan bahwa :

“Metodologi dipengaruhi atau berdasarkan perspektif teoritis yang kita gunakan untuk melakukan penelitian, sementara perspektif teoritis itu sendiri adalah suatu kerangka penjelasan atau interpretasi yang memungkinkan peneliti memahami data dan menghubungkan data yang rumit dengan peristiwa dan situasi. (2004:145).”

Peneliti menggunakan triangulasi data sebagai teknik untuk mengecek keabsahan data. Triangulasi dapat dilakukan dengan menggunakan teknik yang berbeda (Nasution, 2003:115) yaitu wawancara, observasi dan dokumen. Triangulasi ini selain digunakan untuk mengecek kebenaran data juga dilakukan

untuk memperkaya data. Menurut Nasution, selain itu triangulasi juga dapat berguna untuk menyelidiki validitas tafsiran peneliti terhadap data, karena itu triangulasi bersifat reflektif. Denzin (dalam Moloeng, 2004), membedakan empat macam triangulasi diantaranya dengan memanfaatkan penggunaan sumber, metode, penyidik dan teori. Pada penelitian ini, dari keempat macam triangulasi tersebut, peneliti hanya menggunakan teknik pemeriksaan dengan memanfaatkan sumber. Triangulasi dengan sumber artinya membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif (Patton, 1987:331). Adapun untuk mencapai kepercayaan itu, maka ditempuh langkah sebagai berikut :

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara
2. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
3. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu.
4. Membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan masyarakat dari berbagai kelas.
5. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang lebih melihat kondisi alami dari suatu fenomena. Pendekatan ini bertujuan memperoleh pemahaman dan menggambarkan realitas yang kompleks. Bogdan dan Taylor (Moleong, 2004:3) mengatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan

prosedur penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan, yang didasari oleh orang atau perilaku yang diamati. Pendekatannya diarahkan pada latar dan individu secara holistik. Disebut kualitatif karena informasi kualitatif digunakan agar gambaran tentang fenomena sosial yang disajikan dalam penelitian semakin jelas dan hidup serta nuansa-nuansa fenomena sosial dapat ditampilkan. Penelitian kualitatif adalah sebuah bentuk pengamatan terhadap individu dalam lingkungan hidupnya.

Menurut Nasution (2003:5), penelitian kualitatif pada hakekatnya ialah mengamati orang dalam lingkungan hidupnya, berinteraksi dengan mereka, berusaha memahami bahasa dan tafsiran mereka tentang dunia sekitarnya. Penelitian kualitatif adalah penelitian non terapan dan menganggap setiap realitas memiliki kekhasannya masing-masing, oleh karena itu deskripsi hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan untuk fenomena yang serupa. Penelitian ini lebih mengarah kepada otentitas ketimbang objektivitas. Sementara itu, Strauss dan Corbin (2003) menyatakan bahwa penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur-prosedur statistik atau bentuk hitungan lainnya. Pendekatan kualitatif diarahkan pada individu atau kelompok amatan secara holistik tanpa mengisolasi kedalamvariabel tertentu.

Metode kualitatif memandang realitas sebagai sesuatu yang berdimensi banyak, suatu kesatuan yang utuh, serta berubah-ubah. Konsekuensinya, rancangan penelitian tersebut tidak disusun secara rinci dan pasti sebelum penelitiannya dimulai. Rancangan penelitian dalam pendekatan kualitatif bersifat

luwes, tidak terlalu rinci, tidak lazim mendefinisikan suatu konsep, serta memberi kemungkinan bagi perubahan-perubahan manakala ditemukan fakta yang lebih mendasar, menarik, dan unik bermakna di lapangan. 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.

Menurut Bogdan dan Taylor yang dikutip Moleong dalam buku *Metodologi Penelitian Kualitatif* mengatakan bahwa:

“Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan, yang didasari oleh orang atau perilaku yang diamati. Pendekatannya diarahkan pada latar atau individu secara holistik, jadi dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau organisasi ke dalam variabel atau hipotesis, tetapi perlu memandangnya sebagai bagian dari keutuhan.” (2004:4).

Pernyataan tersebut menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang nantinya akan menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan, ditujukan kepada latar dan individu secara keseluruhan, dalam hal ini tidak boleh mengisolasi individu atau kelompok ke dalam variabel atau hipotesis. Karena metode penelitian ini meyakini bahwa fenomena sosial yang terjadi di masyarakat tidak bisa ditentukan dan dilihat dengan angka-angka. Fenomena yang terjadi di masyarakat merupakan sebuah hakikat dari faktor-faktor yang mempengaruhinya. Metode penelitian kualitatif tidak bermaksud untuk mencari siapa yang lebih unggul, apakah metode penelitian kualitatif ataupun

kuantitatif, tidak pula bertujuan untuk menjatuhkan metode penelitian kuantitatif karena masing-masing saling melengkapi satu sama lain.

3.1.2 Karakteristik Penelitian Kualitatif

Penelitian kualitatif memiliki beberapa karakteristik yang dapat membedakan dengan penelitian lainnya. Adapun “karakteristik pendekatan kualitatif menurut Guba dan Lincoln yang dikutip Alwasilah yaitu sebagai berikut:

1. Latar alamiah
Secara ontologis suatu objek mesti dilihat dalam konteksnya yang alamiah pada konteks suatu keutuhan. Hal ini dilakukan karena ontologi alamiah menghendaki adanya kenyataan-kenyataan sebagai keutuhan yang tidak dapat dipahami jika dipisahkan dari konteksnya. Karena itu suatu fenomena seyogianya dicermati secara keseluruhan, kontekstual, dan dengan kekuatan penuh.
2. Manusia sebagai instrumen
Cakupan teritorial penelitian yang luas itu mempertontonkan interaksi saling mempengaruhi dengan tingkatan yang berbeda. Instrumen konvensional yang apriori dan disiapkan terlebih dahulu oleh peneliti atau pesanan tidak akan sanggup beradaptasi secara fleksibel dengan realitas yang beragam. Hanya manusialah yang akan sanggup menyesuaikan diri dan berinteraksi secara tuntas dengan fenomena yang sedang dipelajari.
3. Pemanfaatan pengetahuan non-proporsional
Peneliti naturalistis melegitimasi penggunaan intuisi, perasaan, firasat, dan pengetahuan lain yang tak terbahasakan (*tacit knowledge*) selain pengetahuan proposisional (*propositional knowledge*) karena tacit knowledge banyak dipergunakan dalam proses interaksi antara peneliti dan responden, juga banyak diperoleh dari responden terutama sewaktu peneliti mengintip nilai-nilai, kepercayaan, dan sikap yang tersembunyi (*tak terbahasakan*) pada responden.
4. Metode-metode kualitatif
Peneliti kualitatif memilih metode-metode kualitatif karena metode-metode inilah yang lebih mudah diadaptasikan dengan realitas yang beragam dan saling berinteraksi, juga dinilai lebih sensitif terhadap segala aspek dan perubahan yang saling mempengaruhi yang bakal dihadapi peneliti.

5. **Sampel purposif**
Pemilihan sampel secara purposif atau teoretis bukannya sampel acak atau representatif, disebabkan peneliti ingin meningkatkan cakupan dan jarak data yang dicari demi mendapatkan realitas yang berbagai-bagai sehingga segala temuan akan terlandaskan secara lebih mantap karena prosesnya melibatkan kondisi dan nilai lokal yang semuanya saling mempengaruhi.
6. **Analisis data secara induktif**
Metode induktif dipilih ketimbang metode deduktif karena metode ini lebih memungkinkan peneliti mengidentifikasi realitas di lapangan, membuat interaksi antara peneliti dan responden lebih eksplisit, nampak, dan mudah dilakukan serta memungkinkan identifikasi aspek-aspek yang saling mempengaruhi.
7. **Teori dilandaskan pada data di lapangan**
Para peneliti naturalistis mencari teori yang muncul dari data. Mereka tidak berangkat dari teori a priori karena teori ini tidak akan mampu menjelaskan berbagai temuan (realitas dan nilai) yang bakal dihadapi di lapangan. Yang peneliti cari adalah pengertian dan sudut pandang baru.
8. **Desain penelitian muncut secara alamiah**
Para peneliti memilih desain penelitian muncul, muncut, mengalir secara bertahap, bukan dibangun di awal penelitian. Desain yang muncul merupakan akibat dari fungsi interaksi antara peneliti dan responden dan memang tidak bisa diprediksi di awal penelitian.
9. **Hasil penelitian berdasarkan negosiasi**
Para peneliti naturalistis ingin melakukan negosiasi dengan responden untuk memahami makna dan interpretasi mereka ihwal data yang memang didapat dari mereka. Para peneliti melakukan rekonstruksi terhadap konstruksi responden ihwal realitas dan tentunya bergantung pada kualitas dan intensitas interaksi antara yang mengetahui dengan apa yang diketahui.
10. **Cara pelaporan kasus**
Gaya pelaporan kasus lebih cocok ketimbang cara pelaporan saintifik yang lazim pada penelitian kuantitatif, sebab pelaporan kasus lebih mudah diadaptasikan terhadap deskripsi realitas di lapangan yang dihadapi para peneliti.
11. **Interpretasi Idiografik**
Data yang terkumpul termasuk kesimpulannya akan diberi tafsir secara idiografik, yaitu secara kasus, khusus dan kontekstual tidak secara nomotetis, yakni berdasarkan hukum-hukum generalisasi. Interpretasi demikian memang tepat karena interpretasi yang bermakna adalah interpretasi berdasarkan realitas dan nilai-nilai lokal dan kontekstual.
12. **Aplikasi tentatif**
Peneliti naturalistis kurang berminat (ragu-ragu) untuk membuat klaim-klaim aplikasi besar dari temuannya karena realitas yang dihadapinya bermacam-macam. Setiap temuan adalah hasil interaksi peneliti dengan responden dengan memperhatikan nilai-nilai dan kekhususan lokal, yang

mungkin sulit direplikasi dan diduplikasi; jadi memang sulit untuk ditarik generalisasi.

13. Batas penelitian ditentukan fokus

Ranah teritorial penelitian kualitatif sangat ditentukan oleh fokus penelitian yang memang mencuat ke permukaan. Fokus demikian memungkinkan interaksi lebih mantap antara peneliti dan responden pada konteks tertentu.

14. Keterpercayaan dengan kriteria khusus

Istilah-istilah seperti *internal validity*, *external validity*, *reliability* dan *objectivity* bertentangan dengan aksiomaaksioma naturalistik. Namun dalam bahasa naturalistik dikenal istilah *credibility*, *transferability*, *dependability* dan *confirmability*. (Alwasilah, 2002:104)”

3.1.3 Tahap-Tahap Penelitian Kualitatif

Usaha mempelajari penelitian kualitatif tidak terlepas dari usaha mengenal tahap tahap penelitian. Tahap-tahap penelitian kualitatif dengan salah satu ciri pokoknya sebagai alat penelitian menjadi berbeda-beda dengan tahap penelitian non-kualitatif. Khususnya analisis data ciri khasnya adalah dimulai sejak awal pengumpulan data. Moleong dalam buku Metode Penelitian Kualitatif, mengatakan bahwa “Hal itu sangat membedakannya dengan pendekatan yang menggunakan eksperimen” (2004:85). Pada tahap-tahap penelitian ini memberikan gambaran kepada peneliti mengenai keseluruhan perencanaan, pelaksanaan pengumpulan data, analisis serta penulisan laporan dalam meneliti masalah yang ingin diketahui peneliti

3.2 Penelitian Fenomenologi

3.2.1 Studi Fenomenologi

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan fenomenologi. Perspektif ini sebenarnya berada di bawah payung perspektif yang

lebih besar yaitu perspektif interpretatif, sehingga penulis akan dihadapkan pada pemaknaan yang mungkin tidak akan sesuai dengan makna yang ingin dicapai oleh orang atau pihak yang menyampaikan tersebut.

Mulyana menyebutkan “pendekatan fenomenologi termasuk pada pendekatan subjektif atau interpretatif”. (2004:59). Yang memandang manusia aktif, kontras dengan pendekatan objektif atau pendekatan behavioristik dan struktural yang berasumsi bahwa manusia itu pasif.

Menurut Maurice Natanson, istilah fenomenologi dapat digunakan sebagai istilah generik untuk merujuk kepada semua pandangan ilmu sosial yang menempatkan kesadaran manusia dan makna subjektifnya sebagai fokus untuk memahami tindakan sosial, seperti pandangan Max Weber, Charles Horton Cooley, George Herbert Mead, dan hingga derajat tertentu Abraham Maslow dan Erich Fromm (Mulyana, 2004:20).

Penelitian yang menggunakan perspektif fenomenologis berusaha untuk memahami makna peristiwa serta interaksi pada orang-orang dalam situasi tertentu, perspektif ini menghendaki adanya sejumlah asumsi yang berlainan dengan cara yang digunakan untuk mendekati perilaku orang dengan maksud menemukan “fakta” atau “penyebab”. Penelitian fenomenologis bermula dari “diam” merupakan upaya menangkap apa yang dipelajari dengan menekankan pada aspek-aspek subjektif dari perilaku manusia. Fenomenologi dicetuskan secara intens sebagai kajian filsafat pertama kali oleh Edmund Husserl (1859-1938), sehingga Husserl sering dipandang sebagai Bapak Fenomenologi. Filsafatnya sangat populer sekitar tahun 1950-an. Tujuan utama filsafat ini adalah

memberi landasan bagi filsafat agar dapat berfungsi sebagai ilmu yang murni dan otonom. Pada awal perkembangannya, fenomenologi merupakan seperangkat pendekatan dalam studi filosofis dan sosiologis, serta studi tentang seni (Edgar dan Sedgwick, 2002: 271).

Menurut Peter L. Berger cara kerja Fenomenologi memaknai sebuah objek yang berupa ide, nilai, budaya dan norma yang dilihat sebagai pusat organisasi yang mensosialisasikan maknanya pada masing-masing anggotanya. Cara kerjanya dibagi atas 3 bagian : Eksternalisasi, yaitu individu mempengaruhi masyarakat karena ia bagian dari masyarakat itu sendiri. Objektifitas, yaitu proses dimana orang-orang dapat menangkap dan memahami realitas, individu memaknakan kembali nilai dalam kelompoknya. Internalisasi, yaitu masyarakat mempengaruhi individu di dalamnya.

Dengan metode dan pendekatan tersebut penelitian ini diarahkan pula pada latar belakang dan individu secara holistik (utuh).”Maksudnya tidak mengisolasi individu dan organisasi ke dalam variabel-variabel atau hipotesis, melainkan sebagai suatu keutuhan” (Moleong, 2004:3). Tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estesis.

Peneliti berupaya menggambarkan kondisi nyata yang dialami oleh para *gamers* ketika bermain *game online*, bagaimana mereka memahami dunia *game* dengan perspektif mereka sendiri, dan bagaimana mereka beradaptasi dengan komunitas *gamer* yang terbentuk. Fenomenologi mencoba mencari pemahaman

bagaimana manusia mengkonstruksi makna dan konsep-konsep penting, dalam kerangka intersubjektivitas. Intersubjektif karena pemahaman kita mengenai dunia dibentuk oleh hubungan kita dengan orang lain. Walaupun makna yang kita ciptakan dapat ditelusuri dalam tindakan, karya dan aktivitas yang kita lakukan, tetap saja ada peran orang lain di dalamnya (Kuswarno, 2009:2).

Metode fenomenologi berusaha untuk menggambarkan makna dari pengalaman hidup beberapa individu. Fenomenologi mengeksplorasi struktur kesadaran dalam pengalaman manusia. Realitas dan fenomenologi selalu merupakan bagian dari kesadaran. Studi ini berusaha untuk memahami fenomena yang terjadi dilihat dari sudut pandang orang yang mengalaminya. Creswell menegaskan prosedur standar dalam melaksanakan studi fenomenologi, sebagai berikut:

1. Peneliti harus memahami perspektif filosofi dibalik pendekatan yang digunakannya. Terutama konsep-konsep yang mempelajari bagaimana individu memahami fenomena.
2. Peneliti harus merumuskan pertanyaan penelitian yang mampu mengeksplorasi bagaimana individu memahami pengalamannya dan bagaimana ia mengalaminya.
3. Pengumpulan data yang lazimnya dilakukan melalui wawancara mendalam (*depth interview*).
4. Data yang terkumpul kemudian dianalisis berdasarkan dua pertanyaan besar; apa yang dialami? Dan bagaimana individu tersebut mengalaminya.
5. Peneliti harus menutup penelitiannya dengan memberikan laporan yang mampu menggambarkan fenomena, sehingga dengan membaca diharapkan seseorang sudah bisa memahaminya tanpa harus menempuh fenomena itu sendiri. (Creswell, 1994:49).

Moleong menjelaskan bahwa :

Fenomenologi tidak berasumsi bahwa peneliti mengetahui arti sesuatu bagi orang-orang yang sedang diteliti oleh mereka. Inkuiri fenomenologi dimulai dengan diam. Diam merupakan tindakan untuk menangkap pengertian sesuatu yang sedang diteliti. Mereka berusaha untuk masuk ke

dalam dunia konseptual para subjek yang ditelitinya sedemikian rupa sehingga mereka mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian yang dikembangkan oleh mereka di sekitar peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. (2004:9).

3.2.2 Ciri-Ciri Pendekatan Fenomenologi

Adapun ciri-ciri pendekatan fenomenologi sebagai bagian dari model penelitian naturalistik adalah sebagai berikut (Nasution, 2003:9-12)

1. Sumber data adalah situasi yang wajar atau "natural setting" Peneliti, mengumpulkan data berdasarkan observasi situasi yang wajar, sebagaimana adanya, tanpa dipengaruhi dengan sengaja. Peneliti yang memahami lapangan berhubungan langsung dengan situasi dan orang yang diselidikinya.
2. Peneliti sebagai instrumen penelitian.
Peneliti adalah "key informant" atau alat peneliti utama. Dialah yang mengadakan sendiri pengamatan dan wawancara tak berstruktur, sering hanya menggunakan buku catatan. Tidak menggunakan alat-alat test atau angket seperti yang lazim digunakan dalam penelitian kuantitatif. Hanya manusia sebagai instrumen dapat memahami makna interaksi antara manusia, membaca gerak muka, menyelami perasaan dan nilai yang terkandung dalam ucapan atau perbuatan responden. Walaupun digunakan alat rekam atau kamera, peneliti tetap memegang peranan utama sebagai alat penelitian.
3. Sangat deskriptif
Dalam penelitian ini diusahakan mengumpulkan data deskriptif yang banyak dituangkan dalam bentuk laporan dan uraian peneliti tidak menolak data kuantitatif.
4. Mementingkan proses maupun produk
Jadi, juga memperhatikan bagaimana perkembangannya sesuatu.
5. Mencari makna di belakang kelakuan atau perbuatan
Metode ini berusaha memahami kelakuan manusia dalam konteks yang lebih luas, dipandang dari kerangka pemikiran dan perasaan responden.
6. Mengutamakan data langsung atau *first hand*
Untuk itu peneliti terjun ke lapangan untuk mengadakan observasi wawancara, jadi tidak ada jarak dengan sumber data.
7. Triangulasi
Data atau informasi dari satu pihak harus di cek kebenarannya dengan cara memperoleh data dari sumber lain. Misalnya dari pihak kedua, ketiga, dan seterusnya, dengan menggunakan metode yang berbeda. Tujuannya ialah membandingkan informasi tentang hal yang sama yang diperoleh dari berbagai pihak, agar ada jaminan tentang kepercayaan data.

8. Menonjolkan rincian konstektual.
Peneliti mengumpulkan dan mencatat data yang sangatterinci, mengenai hal-hal yang dianggap bertalian dengan masalah yang diteliti. Data tidak dipandang lepas-lepas, akan tetapi saling berkaitandan merupakan suatu keluruhan struktur.
9. Subjek yang diteliti dipandang berkedudukan sama dengan peneliti.
Peneliti tidak menganggap dirinya lebih tinggi atau lebih tamu, namun datang untuk belajar dan menambah pengetahuan serta pengalamannya.
10. Menggunalan perspektif *emic*.
Artinya mementingkan pandangan responden, yakni bagaimana peneliti memancing dan menafsirkan dunia dari segi pendiriannya. Peneliti tidak mendesakkan pandangan sendiri. Peneliti memasuki lapangan tanpa generalisasi seakan-akan tidak mengetahui sedikitpun, sehingga dapat menarik perhatian penuh pada konsep-konsep yang dianut partisipan.
11. Verifikasi
Antara lain melalui kasus yang bertentangan atau negatif. Untuk memperoleh hasil yang dapat lebih dipercaya, peneliti justru mencari kasus-kasus yang berbeda atau bertentangan dengan apa yang telah ditemukannya. Maksudnya ialah memperoleh hasil yang lebih tinggi tingkat kepercayaannya, yang mencakup situasi yang lebih luas, sehingga apa yang semula tampaknya berlawanan akhirnya dapa diliputi dan tidak lagi mengandung aspek-aspek yang tidak sesuai.
12. Sampling yang purposif
Sampelnya biasanya sedikit dan dipilih menurut tujuan (purpose) penelitian.
13. Menggunakan audit trail
Artinya mengikuti jejak atau melacak untuk mengetahui apakah laporan penelitian sesuai dengan data yang dikumpulkan. Peneliti selalu mencatat metode apa yang digunakan untuk mengumpulkan dan menganalisis data, sehingga orang lain dapat mengecek kembali langkah-langkahnya untuk mencapai kesimpulan.
14. Partisipasi tanpa mengganggu.
Untuk memperoleh situasi yang natural atau wajar, peneliti hendaknya jangan menonjolkan diri dalam observasi.
15. Analisis sejak awak penelitian
Penganalisisan dilakukan sejak awal penelitian dan selanjutnya sepanjang melakukan penelitian itu. Analisis dengan sendirinya timbul bila peneliti menafsirkan data yang diperoleh.
16. Desain penelitian tampil dalam proses peneltian
Penelitian kualitatif pada awalnya belum dapat direncanakan desain yang terinci, lengkap dan pasti, yang menjadi pegangan selanjutnya selama penelitian.

3.2.3 Prosedur Penelitian Fenomenologi

Terdapat prosedur penting dalam melakukan studi fenomenologis – sebagai hasil adaptasi pemikiran Stevick, Colaizzi, dan Keen (Creswell, 1994: 54, 147) , dan (Moustakas, 1994:235) sebagai berikut:

- 1) Menetapkan lingkup fenomena yang akan diteliti: Peneliti berusaha memahami perspektif filosofis di balik pendekatan yang digunakan, terutama konsep mengenai kajian bagaimana orang mengalami sebuah fenomena. Peneliti menetapkan fenomena yang hendak dikaji melalui para informan.
- 2) Menyusun daftar pertanyaan: Peneliti menuliskan pertanyaan penelitian yang mengungkap makna pengalaman bagi para individu, serta menanyakan kepada mereka untuk menguraikan pengalaman penting setiap harinya.
- 3) Pengumpulan data: Peneliti mengumpulkan data dari individu yang mengalami fenomena yang diteliti. Data diperoleh dari wawancara yang cukup lama dan mendalam dengan sekitar 5-25 orang. Jumlah ini bukan ukuran baku. Bisa saja subjek penelitiannya hanya 1 orang. Teknik pengumpulan data lain yang dapat digunakan: observasi (langsung dan partisipan), penelusuran dokumen.
- 4) Analisis data: peneliti melakukan analisis fenomenologis.
 - a. Tahap awal: peneliti mendeskripsikan sepenuhnya fenomena yang dialami subjek penelitian, seluruh rekaman hasil wawancara mendalam dengan subjek penelitian ditranskripsikan ke dalam bahasa tulisan.
 - b. Tahap *Horizontalization*: dari hasil transkripsi, peneliti menginventarisasi pernyataan-pernyataan penting yang relevan dengan topik. Pada tahap ini, peneliti harus bersabar untuk menunda penilaian (*bracketing/epoche*); artinya, unsur subjektivitasnya jangan mencampuri point-point penting, sebagai data penelitian, yang diperoleh hasil wawancara tadi.
 - c. Tahap *Cluster of Meaning*: Selanjutnya peneliti mengklasifikasikan pernyataan-pernyataan tadi ke dalam tematera atau unit-unit makna, serta menyisihkan pernyataan yang tumpang tindih atau berulang-ulang. Pada tahap ini dilakukan: (a) *Textural description* (deskripsi tekstural): peneliti menuliskan apa yang dialami, yakni deskripsi tentang apa yang dialami individu; (b) *Structural description* (deskripsi struktural). Penulis menuliskan bagaimana fenomena itu dialami oleh para individu. Peneliti juga mencari segala makna yang mungkin berdasarkan refleksi si peneliti sendiri, berupa opini, penilaian, perasaan, harapan subjek penelitian tentang fenomena yang dialaminya.
- 5) Tahap deskripsi esensi: peneliti mengonstruksi (membangun) deskripsi menyeluruh mengenai makna dan esensi pengalaman para subjek.

- 6) Peneliti melaporkan hasil penelitiannya. Laporan ini memberikan pemahaman yang lebih baik kepada pembaca tentang bagaimana seseorang mengalami struktur fenomena. Laporan penelitian menunjukkan adanya kesatuan makna tunggal dari pengalaman, di mana seluruh pengalaman itu memiliki "struktur penting" (Hasbiansyah, 2008:171-172).

Mengacu kepada prosedur penelitian fenomenologi yang dikemukakan oleh Creswell, maka prosedur penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini dituangkan oleh peneliti dalam bentuk desain riset, dengan kerangka sebagai berikut :

1. Peneliti harus dan belajar memahami asumsi filosofis di balik pendekatan tersebut, terutama konsep mengkaji bagaimana orang mengalami suatu fenomena. Peneliti berasumsi bahwa terdapat beberapa motif yang menyebabkan para orang-orang bermain *game online*.
2. Peneliti menulis pertanyaan-pertanyaan riset yang mengeksplorasi makna *game online* bagi para individu-individu yang terpilih, pertanyaan-pertanyaan yang menggali seputar motif pun diajukan.
3. Peneliti mengumpulkan data dari para individu yang telah mengalami fenomena yang diteliti. Data dikumpulkan melalui wawancara-wawancara jenis *depth interviews* dengan *key informants*, dengan jumlah dari 5 sampai 25 orang. (Polkinghorne, 1989). *Key informants* yang dipilih sebanyak 11 orang yang memenuhi kualifikasi yang ditetapkan oleh peneliti sebagai narasumber yaitu para *gamers* yang sudah lama bermain *game online* baik itu di warnet *game online* atau di rumah pribadi.

4. Langkah-langkah analisis data fenomenologis adalah menyusun deskripsi general melalui suatu metode. Ketika data-data sudah terkumpul, peneliti akan menganalisis data dengan langkah-langkah sebagai berikut:
 - a. Transkrip hasil wawancara dan observasi dibagi menjadi kategori unit-unit pernyataan (horisonalisasi data) tanpa menyertakan pernyataan yang sama atau pengulangan.
 - b. Dari pernyataan-pernyataan tersebut kemudian dicari formulasi arti dari pernyataan penting. Dalam memformulasikan arti, peneliti tidak menyusunnya dari deskripsi pernyataan yang asli tetapi berusaha untuk mencari makna tersembunyi dari pernyataan-pernyataan tersebut.
 - c. Kemudian peneliti memilah dan membagi pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan apa yang peneliti cari, untuk kemudian dibuat tabel dan dicari meaning unitnya. Kategorisasi didapatkan setelah pernyataan-pernyataan seputar motif sudah di generalisasi.
5. Laporan fenomenologis berakhir dengan pemahaman pembaca (periset) tentang struktur esensial, struktur invarian (atau esensi) pengalaman, mengakui keberadaan makna tunggal yang menyatu menyangkut pengalaman tersebut. Laporan fenomenologis tersebut disusun dengan membahas hasil analisis data dengan menggunakan teori komunikasi, sebagai dasar dari ilmu yang dipegang oleh peneliti. Sehingga peneliti bisa menguraikan apa saja moti-matif yang dimiliki para *gamers* dan apa kategorisasi para *gamers* tersebut.

3.2.4 Analisis Data Fenomenologi

Teknik analisis data yang dianjurkan oleh Stevick Colaizzi-Keen (Creswell, 1994) adalah sebagai berikut :

1. Semua deskripsian yang didapat dari informan dibaca untuk mendapatkan dan mengetahui perasaan mereka mengenai topik yang diangkat.
2. Pernyataan-pernyataan yang didapat dari informan dibedah untuk mendapatkan hal-hal yang bersinggungan dengan topik. Pernyataan-pernyataan atau kata-kata yang memiliki arti yang sama dengan pernyataan atau kata sebelumnya tidak diikutsertakan kembali.
3. Arti didapat dari memformulasikan pengejaan, keluar dari arti yang sebenarnya dari setiap arti yang tepat. Ini memang langkah yang sulit, arti dapat diambil dengan tidak memutuskan hubungan dengan arti atau gambaran yang sesungguhnya. Formula ini menemukan dan membawa keluar beberapa arti tersembunyi dalam berbagai konteks fenomenologi yang disajikan dalam versi yang asli.
4. Tema dikelompokkan menjadi beberapa bagian dari penjumlahan arti yang telah diformulasikan.
 - a. Kelompok tema ini diarahkan kembali ke pernyataan aslinya dengan tujuan untuk meyakinkan mereka. Ini juga merupakan cara untuk mengetahui jika ada sesuatu yang dalam versi originalnya tidak tercatat untuk kelompok tema, dan didalam kelompok dikemukakan sesuatu yang tidak asli. Jika ini terjadi, pengulangan kembali, pengecekan, bisa dilakukan.
 - b. Di dalam poin ini ketidaksesuaian bisa ditulis diantara; dan; atau antar berbagai kelompok; beberapa tema mungkin benar-benar merupakan penyangkalan satu sama lain atau mungkin terlihat sekali terkait satu sama lain. Peneliti lalu memproses dengan keyakinan pada diri sendiri bahwa itu merupakan logika yang tidak dapat dijelaskan adanya tentang benar dan sah.
5. Penggambaran yang lengkap dari fenomena diakibatkan dari hubungan hasil yang terkait.
6. Penggambaran yang lengkap dari fenomena adalah penegasan pernyataan dari hal-hal struktur yang pokok dari fenomena secara masuk akal; mungkin.
7. Penggambaran dari sesuatu yang tidak berhubungan dapat dianalisis menggunakan proses yang sama dengan hal yang berhubungan.

3.3 Subjek-Objek Penelitian dan Sumber Data

3.3.1 Subjek Penelitian

Subjek merujuk pada individu-individu yang memiliki pengetahuan pada fenomena yang diteliti karena keterlibatan dan pengetahuannya pada bidang yang diteliti. Subjek akan berperan sebagai narasumber yang memberikan informasi dan berbagai hal yang penting bagi kebutuhan informasi penelitian. Penentuan banyaknya subjek penelitian ditentukan dengan berdasarkan pada kebutuhan peneliti, sehingga peneliti dapat menentukan jumlah subjek sesuai dengan kebutuhannya. Dalam penelitian kualitatif, pemilihan subjek penelitian dapat menggunakan *criterion-based selection* (Muhajir, 1991), yang didasarkan pada asumsibahwa subjek tersebut sebagai aktor dalam tema penelitian yang diajukan. Selain itu dalam penentuan informan, dapat digunakan model *snow ball sampling*. Metode ini digunakan untuk memperluas subjek penelitian.

Hal lain yang harus diketahui bahwa dalam penelitian kualitatif, kuantitas subjek bukanlah hal utama sehingga pemilihan informan lebih didasari pada kualitas informasi yang terkait dengan tema penelitian yang diajukan. Kebebasan peneliti dalam menentukan jumlah subjek dijelaskan Nasution yang menyatakan bahwa “Subjek adalah sumber yang dapat memberikan info, yang dipilih secara purposif bertalian dengan *purpose* atau tujuan tertentu.” (Nasution, 2003: 11).

Subjek penelitian *Game Online* ini dipilih berdasarkan pada informan yang sudah bermain cukup lama dan mengetahui tentang seluk beluk seputar kegiatan bermain *game online*. Dimana mereka sering berinteraksi satu sama lain

di dalam *game* tersebut, kebiasaan mereka dalam bermain *game online*, peneliti mengobservasi motif bermain para *gamers* tersebut.

Berdasarkan kutipan diatas maka peneliti menentukan jumlah subjek penelitian sebanyak 12 orang yang terdiri dari :

1. Gustawa Primatur Rahman (Dede), seorang pelajar berusia 17 tahun kelahiran kota bandung. Dede yang memiliki kebiasaan bermain *game online* selama 3 jam dalam satu hari sepulang sekolah, dan selalu menginap di warnet untuk mengambil paket malam bergadang sejak pukul 7 pagi hingga 12 siang. Dede penikmat *game online* DOTA 2 dan Point Blank saat ini.
2. Aldi Fadlilah Putra Sandra, seorang wiraswasta yang masih berumur 22 tahun. Berstatus lajang, dulu pernah mengenyam pendidikan D3 fakultas Seni Musik di Universitas Pasundan. Perawakan cukup gemuk, berkulit putih, serta memiliki tato di tangan dan kakinya. Aldi berdomisili di bandung tepanya di daerah margahayu raya. Aldi bersama timnya pernah mengikuti turnamen *game online* Counter Strike Global Offensive dengan skala nasional di kota bandung sebagai juara 2, kota Jakarta juara 1, dan di Cirebon juara 2.
3. Egi Sapari, Narasumber ini berperawakan kurus kecil, berkulit putih dan berambut pendek dengan kebiasaan merokok yang cukup banyak. Berpendidikan terakhir Sekolah Menengah Pertama dengan Ijazah Persamaan. Berusia 28 tahun, dan berstatus lajang. Informan mengubah kamar pribadinya menjadi tempat untuk bermain *game online*. *Game*

Online yang sekarang Egi mainkan adalah *game Online Guild Wars 2*, Dalam satu hari Egi biasa bermain *game online* ini sekitar 12 jam. Egi memiliki pendapatan minimal 2.5 juta dari bermain *game online* Guild War 2.

4. Taufik Reski Ibrahim, Narasumber ini biasa dipanggil Opik, berstatus lajang dan masih bekerja sebagai Operator tetap, dan sudah bekerja selama 2 tahun di warnet *game online* O2 di wilayah dipatiukur. Pendidikan terakhir Sekolah Menengah Pertama Pasundan 2 bandung, masih berusia 23 tahun. Bermain DOTA 2 merupakan kesenangan dan meningkatkan skill bagi dirinya.
5. Muhammad Rizal, informan ini tumbuh besar di bogor dan pernah mengenyam pendidikan S1 Fakultas Seni Institut Kesenian Jakarta. Anak ketiga dari lima bersaudara ini biasa dipanggil Eca, berusia 36 tahun, berstatus lajang, berperawakan tinggi kurus, berkulit putih, sering sekali menggunakan topi, memiliki tato di tangan, dan memiliki CV yang bergerak di bidang jasa dan outbond di bandung. Eca tinggal bersama Ibu di rumahnya di wilayah cimahi. Kebiasaan bermain *game online* judi poker ini menjadi hal biasa guna meraih pundi-pundi rupiah selain dari usaha yang dimilikinya.
6. Adel Nugraha, Adel merupakan salah satu mahasiswa yang masih aktif dan berkuliah S1 di Fakultas Komunikasi Universitas Komputer Indonesia Bandung. Adel berusia 21 tahun. Pertama kali bersentuhan dengan *game online* pada tahun 2006, game yang pertama dimainkan adalah Counter

Strike Online hingga akhir tahun 2008. Sekarang adel lebih berminat dalam bermain *game online* DOTA 2. Pengeluaran per hari untuk bermain *game online* DOTA 2 ini ade memperkirakan sekitar Rp. 50.000,-, tetapi ketika akhir minggu bisa dua kali lipat hingga Rp. 100.000,-.

7. Sansan Saputra, adalah adik kandung dari informan bernama Egi Sapari. Narasumber ini telah berumah tangga, telah memiliki 1 orang istri dan 1 anak yang masih balita. Perawakannya kecil, kurus, rambut pendek berkulit sawo matang, dan masih berusia 18 tahun. Pendidikan terakhir yaitu Sekolah Menengah Pertama ijazah Persamaan Bandung. Dalam 1 bulan sansan dapat mendapatkan sekitar Rp. 4.000.000,-. Dengan pendapatan ini sansan mampu menghidupi keluarga dengan membantu membayarkan kebutuhan rumah tangga seperti listrik, air, makanan, dan cicilan motor.
8. Sigit Purwoko, Pendidikan terakhir narasumber berikut adalah D3 Management di YPKP Bandung. Berusia 36 tahun, berstatus lajang, dan berwirausaha jual beli online jersey sepakbola. Berperawakan tinggi, kulit putih keturunan indo. Sigit jarang sekali terlihat keluar rumah, kegiatannya banyak dilakukan di rumah, sigit anak pertama dari dua bersaudara. Pertama kali sigit bermain *game online* yaitu pada tahun 2009, *game* pertama yang dimainkan saat itu adalah 9Dragon server internasional. Dalam satu hari biasanya Sigit menghabiskan waktu sekitar 5 sampai dengan 6 jam untuk bermain *game online* ini. Memiliki char dewa di *game online* yang dimainkannya yaitu 9 Dragon.

9. Yudha Ali Yunus, Yudha bekerja sebagai House Keeping di Rumah Sakit Santo Borromeus Bandung. Berstatus lajang, masih berusia 22 tahun, dan pendidikan terakhir Sekolah menengah Kejuruan Merdeka Bandung. Dalam sehari Yudha biasa menghabiskan waktu di warnet untuk bermain *game online* sekitar 6 sampai 7 jam. Biaya yang dikeluarkan hanya untuk billing setiap harinya sekitar Rp. 50.000,-. Kegiatan bermain *game online* ini biasa dilakukan sesuai Yudha pulang bekerja sekitar pukul 2 siang hingga pukul 7 malam. Di kala libur intensitas bermain *game online* di warnet diakui Yudha semakin tinggi.
10. Haris Riswandi, merupakan seorang mahasiswa jurusan komunikasi di Universitas Komunikasi Islam Bandung. Memulai pertama kali bermain *game online* Point Blank ketika masih kelas 3 SMA. Mengalami pasang surut di bidang akademik, Haris mengakui bahwa dulu ketika SMA cukup berantakan, absensi yang banyak bolos serta nilai yang kurang memuaskan. Haris banyak menghabiskan waktunya di warnet beserta teman-teman SMA ketika itu. Menurut Haris di dalam *game* ini menemukan sesuatu yang tidak ada di dunia nyata. Karena di dunia nyata kehidupan hanya itu-itulah saja tidak lebih dan tidak kurang, tetapi berkomunikasi di dalam *game online* ini mampu membuka cakrawala dirinya tanpa harus bertemu tatap muka bahkan tidak saling kenalpun.
11. Nopio Nelson, Nopio Nelson biasa dipanggil Econ adalah seorang mahasiswa aktif angkatan 2004 di Universitas Islam Bandung jurusan komunikasi di bidang Public Relations. Berperawakan kurus, berbadan

cukup tinggi, dan berkomunikasi aktif dengan peneliti saat wawancara. Saat ini dia bekerja di bidang IT menjual jasa pembuatan domain. Pertama kali Econ bersentuhan dengan *game online* yaitu pada tahun 2004 karena ajakan dari temannya, *game online* pertama yang dimainkan adalah World Of Warcraft. Nopio memiliki 10 orang pegawai dan berpenghasilan 1.4 juta dari bermain *game online* WOW.

12. Fani Putri Diantina M.Psi, Beliau merupakan Dosen tetap di Fakultas Psikologi, dulu ketika menempuh studi S1 dan S2 meneliti tentang seputar *gamers* terlebih masalah control disorder serta adiksi dalam *game*. Peneliti melakukan cross check data, dan menggali data melalui pendekatan psikologi.

3.3.2 Objek Penelitian

Dewasa ini perkembangan teknologi, informasi dan komunikasi tumbuh semakin canggih, bahkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dapat sedemikian cepatnya mengalahkan perkembangan peradaban masyarakat. Tidak dapat dipungkiri bahwa *game online* semakin mewabah di sekitar kita. Pengaruhnya terhadap pola hidup masyarakat juga semakin kuat, pola hidup yang dahulunya tradisional sekarang berkembang menjadi semakin kompleks dan modern. Kebutuhan akan informasi menjadi kritis bagi masyarakat.

Game Online (permainan dalam jaringan) merupakan salah satu pasar yang paling banyak diminati dalam dunia maya, sebagian besar dampak dari *game online* terhadap kehidupan sosial pemainnya ialah bahwa *game online* ternyata

dapat mendorong terjadinya interaksi sosial di dunia virtual. *Game online* sudah tidak asing lagi bagi kehidupan anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa. *Game* ini dapat dengan mudah dijumpai di rumah, warung internet, atau melalui handphone yang fasilitasnya sudah ada. Di Indonesia terjadi peningkatan yang sangat pesat hanya dalam beberapa tahun. Seiring meningkatnya pengguna internet di Indonesia, maka tumbuhlah industri yang bergerak di dunia *game*. Industri *game* merupakan salah satu industri yang mengalami pertumbuhan pesat di dunia.

Game elektronik biasa hanya bisa menghubungkan antara pemain dan kecerdasan buatan yang ditanamkan dalam perangkat keras komputer, sementara *game online* menghubungkan antara satu individu dengan individu yang sebelumnya tidak saling mengenal dan datang dari berbagai macam latar belakang, suku, ras, bahkan agama yang berbeda dari seluruh dunia. *Game online* yang dapat dilakukan oleh banyak orang secara bersama-sama dan dalam ruang yang berbeda merupakan bentuk evolusi dari permainan *game* elektronik biasa. Perbedaan yang paling pokok antara dua bentuk permainan ini terletak pada kegiatan komunikasi online yang bisa dilakukan oleh para *gamer* di dalam *game online* dan tidak bisa dilakukan oleh *game* elektronik biasa. *Game online* menjadi sarana komunikasi tersendiri bagi para *gamers*, fenomena ini mampu menghadirkan satu kesenangan permainan, *game online* juga menghasilkan satu kegiatan pertukaran informasi yang membangun relasi sosial maya. Ini menjadi salah satu kelebihan *game online* dibandingkan *game* elektronik biasa.

Game online mampu membangun komunitas dan relasi dalam dunia maya, hal ini pula yang disampaikan oleh Pavlik (1996;153) bahwa dalam *game online* yang paling banyak terjadi adalah interaktifitas antara satu pemain dengan pemain lainnya. Interaktifitas inilah yang kemudian membangun komunikasi interaktif antar pemainnya, komunikasi interaktif disini maksudnya adalah bagaimana ada komunikasi dua arah antara satu orang dengan orang lainnya. Dalam komunikasi interaktif, siapapun bisa menjadi sumber dan juga penerima (*source and receiver*), sama halnya ketika seseorang menggunakan telepon. Dalam interaktifitas, para pelaku akan menemukan banyak kesempatan untuk bisa menjadi lebih partisipasi aktif di dalam dunianya (Pavlik, 1996: 135).

3.4 Sumber Data

Secara umum sumber data dapat diklasifikasikan menjadi data primer dan data sekunder, sebagaimana diungkapkan Lofland yang kemudian dikutip oleh Moleong, bahwa “Sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain.” (Moleong, 2004: 157).

Jadi dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dua sumber data primer dan sekunder yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Data Primer berupa wawancara dengan beberapa pihak yang menjalankan paham *straight edge* di kehidupannya selaku informan penelitian.

2. Data sekunder di dapat dari buku, musik, film, data internet dan sumber lainnya yang sekiranya mendukung pemenuhan kebutuhan informasi penelitian.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan data yang dikumpulkan penulis dalam penelitian didapat dengan menggunakan teknik-teknik :

1. Observasi

Yaitu teknik dimana orang melakukan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap gejala atau fenomena yang diselidiki.

2. Teknik Wawancara Terbuka dan Mendalam

Untuk melengkapi data dalam upaya memperoleh data yang akurat tentang penelitian ini, peneliti melakukan wawancara dengan informan.

Wawancara, menurut Lexy J Moleong (2004:135) dijelaskan bahwa wawancara adalah percakapan dengan maksud-maksud tertentu. Pada metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (face to face) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian.

3. Penelusuran dokumen

Yaitu mencari informasi serta data-data yang dibutuhkan melalui berbagai rujukan buku, koran, tabloid, majalah, serta internet. Termasuk berbagai referensi dari penelitian sebelumnya berkenaan dengan fenomenologi.

4. Manusia sebagai informan

Adalah alat bantu atau instrumen dalam penelitian ini. Instrumen penelitian di sini dimaksudkan sebagai alat mengumpulkan data seperti tes pada penelitian kualitatif.

3.6 Uji Keabsahan Data

Keabsahan dalam penelitian kualitatif juga dapat dicapai dengan proses pengumpulan data yang tepat. Salah satu caranya adalah dengan proses triangulasi. Moleong menjelaskan mengenai pengertian triangulasi, yaitu “Teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu.” (Moleong, 2004: 330).

Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi sumber. Teknik triangulasi ini digunakan dengan melakukan perbandingan data wawancara dengan informan, Key informan, serta pencarian dokumen serta teori-teori yang mendukung. Selanjutnya Moleong dalam buku “Metodologi Penelitian Kualitatif: Edisi Revisi” menjelaskan mengenai pemahaman triangulasi sumber, bahwa:

“Triangulasi sumber, hal ini bisa dilakukan dengan: (1) membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara; (2) membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi; (3) membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu; (4) membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang; (5) membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.” (Moleong, 2004: 330).