

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan kemajuan era informasi dan jaringan seluler, objek baru telah muncul yang dapat berfungsi hanya dalam infrastruktur ini. Industri video game telah memanfaatkan ketersediaan luas internet untuk merilis berbagai permainan yang dapat dimainkan melalui web ataupun perangkat seluler. Pada era ini, masyarakat hampir dari segala usia sangat mengenal istilah *game online*. Istilah *game online* sendiri terdiri dari dua kata yang diambil dari bahasa Inggris *game online* sendiri *game* yang berarti permainan dan *online* yang berarti dalam jaringan. Maka secara sederhana, istilah *game online* mengacu pada permainan apa pun yang dimainkan melalui jaringan komputer atau perangkat lainnya yang dapat terkoneksi dengan jaringan internet (Surbakti, 2017).

Faktanya, pertumbuhan popularitas *game online* saat ini menunjukkan bahwa permainan ini telah menjadi aktivitas hobi yang signifikan bagi individu dari segala usia. Menurut Poete sebagaimana yang dikutip oleh Jaenab, *game online* merupakan permainan dengan menggunakan media internet sehingga para pemainnya saat ini, merasa bahwa mereka dapat terhubung satu sama lain dan berbagi pengalaman melalui *game online* tanpa harus berpergian dan cukup mengandalkan *gadget* yang mereka miliki Namun dari fenomena

tersebut juga dapat dilihat bahwa dalam hal ini terdapat hal yang memiliki nilai negatif apabila berbicara tentang komunikasi secara langsung antar manusia.

Kesuksesan *game online* memang meningkat drastis seiring dengan kemajuannya *game online* di setiap kota besar di Indonesia. *Game online* sebagai fenomena budaya faktanya mempengaruhi nilai-nilai norma dan moralitas anak muda saat ini. Banyak dari mereka yang menderita kecanduan akan hal tersebut. Misalnya, kebanyakan generasi muda saat ini tidak pernah meninggalkan rumah tanpa ponsel cerdas mereka, dan banyak yang mengutamakan kebutuhan mereka sendiri di atas kepentingan sekitarnya.

Pada kondisi saat ini fenomena kecanduan *game online* cenderung mempengaruhi pikiran ataupun perilaku dari pemainnya yang sudah terkena adiksi dalam bermain. Orang yang kecanduan *game online* cenderung berperilaku impulsif, dimana terkait dengan hal tersebut apabila seseorang khususnya remaja terus menerus terlibat dalam perilaku adiksi seperti itu pasti memiliki efek yang tidak menguntungkan bagi para pemain. Seperti membuat mereka tidak tertarik atau termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas lain. Sementara itu, dari segi kesehatan mengakibatkan gangguan tidur sehingga mempengaruhi sistem metabolisme tubuh, sering merasa lelah, kaku leher dan otot (Rokom, 2018).

Adapun apa yang peneliti asumsikan bahwa saat ini banyak remaja telah kecanduan *game online* dalam hal ini dapat diperkuat dengan apa yang dijelaskan oleh (Latubessy & Jazuli, 2017) bahwa seseorang dapat

dikategorikan kecanduan *game online* jika memenuhi sekurangnya tiga poin dari enam kriteria, yakni:

- 1) *Salience*, menampilkan bias mental dan perilaku untuk bermain game, dengan *sailence* kognitif menunjukkan bias terhadap game dalam Tindakan;
- 2) *Euphoria*. Merasa sangat senang dan tergugah saat bermain game;
- 3) *Conflict*, konflik internal dan eksternal pecandu sebagai akibat dari kecanduan yang diderita;
- 4) *Tolerance*, aktivitas bermain *game online* terus meningkat selama rentang waktu tertentu untuk mencapai dampak kepuasan;
- 5) *Withdrawal*, merasa gelisah apabila tidak memiliki kesempatan untuk bermain;
- 6) *Relapse and Reinstatement*, kecenderungan perilaku di luar kendali yang cenderung memburuk dari waktu ke waktu.

Jika dilihat dari konteks komunikasi, sejatinya apa yang dapat dilihat dari fenomena *game online* sendiri dapat dipandang dari perspektif negatif dan positif. Hal ini berhubungan dengan fakta bahwa saat bermain *game online*, seseorang akan membuat dan memerankan karakter fiksi yang berbeda dengan diri mereka di dunia nyata. Dimana karakter fiksi ini umumnya merupakan buah pikiran atau imajinasi pemain tentang bagaimana dirinya ingin dilihat. Dengan karakter tersebut kemudian seorang pemain akan berinteraksi atau berkomunikasi dengan pemain lainnya yang membawa identitas yang berbeda pula (Jahn-Sudmann & Stockmann, 2008).

Para pemain *game online* umumnya akan berkomunikasi dan membentuk komunitas virtual tempat mereka dapat berbagi pengalaman dan informasi. Lebih lanjut, karena volume interaksi yang tinggi di dunia virtual saat bermain game, pecandu *game online* biasanya lebih baik dalam berinteraksi dengan orang lain di dalam game daripada di kehidupan nyata. Secara sederhana dapat disimpulkan bahwa komunikasi interpersonal yang dilakukan oleh para pecandu *game online* akan memiliki perbedaan pada saat dilakukan di dalam *game online* dengan komunikasi interpersonal di dunia nyata (Pratiwi, 2017).

Penelitian terdahulu yang menjadi rujukan adalah penelitian milik Krista Surbakti berjudul Pengaruh Game Online Terhadap Remaja hasil dari penelitian tersebut menunjukkan *game online* mempunyai dampak positif dan negatif bagi remaja. Bagi yang dapat menggunakan dengan bijak dan benar maka akan berdampak positif, namun bagi yang tidak bisa menggunakannya dengan benar akan banyak mendapat dampak negatif. Seperti dari segi uang, waktu, semangat belajar, psikolog, kesehatan dan sosial (Surbakti, 2017).

Hal ini dapat memacu pertumbuhan remaja yang buruk kemudian hari. Selain penelitian yang dilakukan oleh Krista, ada penelitian milik Eka Rusnani Fauziah yang berjudul Pengaruh Game Online Terhadap Perubahan Perilaku Anak SMP Negeri 1 Samboja. Hasil dari penelitian tersebut dampak negatif perubahan perilaku siswa SMP Negeri 1 Samboja adalah sulitnya konsentrasi dan susah bersosialisasi. Bedanya dengan penelitian yang akan peneliti lakukan adalah, peneliti akan membahas lebih spesifik tentang apakah

kecanduan *game online* “*Mobile Legend*” berpengaruh terhadap intensitas komunikasi interpersonal siswa di SMA N 1 Kalasan (Fauziah, 2013).

Disadari oleh fakta dan penjabaran yang peneliti lakukan di atas, selanjutnya peneliti bermaksud melakukan penelitian mendalam terkait perilaku kecanduan *game online*, dalam konteks ini *Mobile Legend*, yang kemudian berpengaruh terhadap intensitas komunikasi interpersonal remaja. Penelitian akan difokuskan pada beberapa siswa di SMA N 1 Kalasan yang terindikasi mengalami kecanduan *game online Mobile Legends*. Adapun alasan peneliti memilih para pecandu *game online Mobile Legends* sebagai subjek penelitian dikarenakan jumlah pemain yang sangat tinggi di Indonesia bahkan telah menjadi *tren* tersendiri di kalangan remaja (Pratama, 2022).

## **2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah peneliti jabarkan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini yakni; bagaimana peranan kecanduan *game online* “*Mobile Legend*” dalam intensitas komunikasi interpersonal siswa di SMA N 1 Kalasan.

## **3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan serta latar belakang masalah yang telah dijabarkan di atas, tujuan dari penelitian yakni: Untuk mengetahui bagaimana peranan kecanduan *game online* “*Mobile Legend*” dalam intensitas komunikasi interpersonal siswa di SMA N 1 Kalasan.

#### **4. Manfaat Penelitian**

Berdasarkan apa yang sudah dirangkum serta dirancang oleh peneliti terkait rumusan masalah serta tujuan dari diadakannya penelitian ini, peneliti mengharapkan kedepannya penelitian dapat memberikan manfaat terhadap kemajuan ilmu pengetahuan terkhususnya terkait masalah kecanduan *game online* terhadap intensitas komunikasi interpersonal remaja, terkhususnya siswa di SMA N 1 Kalasan. Adapun manfaat tersebut dapat dibagi menjadi 2 (dua), yakni:

##### **A. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini dapat memberi kontribusi positif terkait dengan permasalahan kecanduan *game online* terhadap intensitas komunikasi interpersonal remaja pada bidang keilmuan Komunikasi. Peneliti juga berharap penelitian ini kedepannya dapat menjadi sumber atau rujukan pada penelitian di masa mendatang bagi para peneliti di bidang terkait.

##### **B. Manfaat Praktis**

Penelitian ini menjadi sumber informasi bagi pembaca, dalam terkait permasalahan kecanduan *game online* terhadap intensitas komunikasi interpersonal remaja terkhususnya siswa di SMA N 1 Kalasan dan masyarakat Kota Yogyakarta. Kedepannya, siswa-siswa selaku audiens dari hasil penelitian ini dapat melakukan adaptasi dalam menyikapi remaja yang kecanduan *game online* agar dapat memiliki intensitas komunikasi interpersonal yang baik sesuai dengan hasil dari penelitian ini nantinya.

## 5. Kerangka Teori

### A. Kecanduan Game Online

Kecanduan atau *addiction* dalam kamus psikologi diartikan sebagai keadaan ketergantungan secara fisik pada suatu obat bius. Pada umumnya, kecanduan tersebut menambah toleransi terhadap suatu obat bius, ketergantungan fisik dan psikologis, dan menambah gejala pengasingan diri dari masyarakat apabila obat bius dihentikan. Konsep kecanduan data diterapkan pada perilaku secara luas termasuk kecanduan teknologi komunikasi informasi (Chaplin, 2009).

Kecanduan *game online* adalah menggunakan komputer atau *smartphone* secara berlebihan dan terus menerus yang akan menimbulkan munculnya permasalahan pada aspek sosial, emosional dan pemain tidak bisa mengendalikan permainan game secara berlebihan (Lemmens, Valkenburg, & Peter, 2009). Sedangkan menurut (Weinstein & Lejoyeux, 2010) kecanduan *game online* adalah menggunakan *game online* secara berlebihan atau kompulsif yang berpengaruh pada kehidupan sehari-hari. Seseorang yang telah kecanduan akan menggunakan *game online* secara terus menerus, mengisolasi diri dari kontak sosial, dan lebih fokus untuk pencapaian dalam bermain *game online* dan mengabaikan hal-hal lainnya.

*Game online* merupakan salah satu jenis bentuk kecanduan yang disebabkan oleh teknologi internet atau yang lebih dikenal dengan *internet addictive disorder*. Seperti yang disebutkan bahwa internet dapat

menyebabkan kecanduan, salah satunya adalah berlebihan dalam bermain game. Dari sini terlihat bahwa *game online* merupakan bagian dari internet yang sering dikunjungi dan sangat digemari bahkan bisa mengakibatkan kecanduan yang memiliki intensitas yang sangat tinggi (APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia), 2007).

Ghuman & Griffiths menjelaskan ada masalah yang timbul dari aktivitas bermain *game online* yang berlebihan, di antaranya kurang peduli terhadap kegiatan sosial, kehilangan kontrol atas waktu, menurunnya prestasi akademik, relasi sosial, finansial, kesehatan, dan fungsi kehidupan lain yang penting (Ghuman & Griffiths, 2012). Bahaya utama yang ditimbulkan akibat kecanduan *game online* adalah investasi waktu ekstrim dalam bermain. Penggunaan waktu yang berlebihan untuk bermain game membuat terganggunya kehidupan sehari-hari. Gangguan ini secara nyata mengubah prioritas remaja, yang menghasilkan minat sangat rendah terhadap suatu yang tidak terkait *game online*. Remaja yang kecanduan *game online* semakin tidak mampu mengatur waktu bermain.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa kecanduan merupakan tingkah laku yang bergantung atau keadaan yang terikat yang sangat kuat secara fisik maupun psikologis dalam melakukan suatu hal, dan ada rasa yang tidak menyenangkan apabila hal tersebut tidak bisa terpenuhi. Maka pengertian kecanduan game online adalah suatu keadaan seseorang yang terikat pada kebiasaan yang sangat kuat dan tidak bisa lepas untuk bermain game online, dari waktu ke waktu akan terjadi peningkatan frekuensi,



durasi atau jumlah dalam melakukan hal tersebut, tanpa memperdulikan konsekuensi negatif yang ada pada dirinya.

## **B. Aspek Kecanduan Game Online**

Aspek seseorang kecanduan akan *game online* sebenarnya hampir sama dengan jenis kecanduan yang lain, akan tetapi kecanduan *game online* dimasukkan kedalam golongan kecanduan psikologis dan bukan kecanduan secara fisik. Sedikitnya ada empat aspek kecanduan *game online*. Keempat aspek tersebut menurut Chang & Chen (Chang & Chen, 2008) adalah:

- 1) *Compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus menerus) merupakan suatu dorongan atau tekanan kuat yang berasal dari dalam diri sendiri untuk melakukan suatu hal secara terus menerus, dimana dalam hal ini merupakan dorongan dari dalam diri untuk terus-menerus bermain *game online*.
- 2) *Withdrawal* (penarikan diri) merupakan suatu upaya untuk menarik diri atau menjauhkan diri dari satu hal. Yang dimaksud penarikan diri adalah seseorang yg tidak bisa menarik dirinya untuk melakukan hal lain kecuali *game online*.
- 3) *Tolerance* (toleransi) dalam hal ini diartikan sebagai sikap menerima keadaan diri kita ketika melakukan suatu hal. Biasanya toleransi ini berkenaan dengan jumlah waktu yang digunakan atau dihabiskan untuk melakukan sesuatu yang dalam hal ini adalah bermain *game*

*online*. Dan kebanyakan pemain *game online* tidak akan berhenti bermain hingga merasa puas.

- 4) *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan) merupakan persoalan-persoalan yang berkaitan dengan interaksi kita dengan orang lain dan juga masalah kesehatan. Pecandu *game online* cenderung untuk tidak menghiraukan bagaimana hubungan interpersonal yang mereka miliki karena mereka hanya terfokus pada *game online* saja. Begitu pula dengan masalah kesehatan, para pecandu *game online* kurang memperhatikan masalah kesehatan mereka seperti waktu tidur yang kurang, tidak menjaga kebersihan badan dan pola makan yang teratur.

Berdasarkan penjelasan diatas, aspek seseorang kecanduan *game online* adalah seseorang tersebut akan mengalami *compulsion* (kompulsif/dorongan untuk melakukan secara terus-menerus), *withdrawal* (penarikan diri), *tolerance* (toleransi), *Interpersonal and health-related problems* (masalah hubungan interpersonal dan kesehatan)

### **C. Faktor Kecanduan Game Online**

Terdapat faktor internal dan faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada anak. Faktor internal menurut Detria (Detria, 2013) yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online*, sebagai berikut:

- 1) Keinginan yang kuat dari diri remaja untuk memperoleh nilai yang tinggi dalam *game online*, karena *game online* dirancang sedemikian

rupa agar *gamer* semakin penasaran dan semakin ingin memperoleh nilai yang lebih tinggi.

- 2) Ketidakmampuan mengatur prioritas untuk mengerjakan aktivitas penting lainnya juga menjadi penyebab timbulnya kecanduan terhadap *game online*.
- 3) Rasa bosan yang dirasakan remaja ketika berada di rumah atau di sekolah.
- 4) Kurangnya *self control* dalam diri remaja, sehingga remaja kurang mampu mengantisipasi dampak negatif yang timbul dari bermain *game online* secara berlebihan.

Faktor-faktor eksternal yang menyebabkan terjadinya kecanduan *game online* pada remaja, sebagai berikut:

- 1) Lingkungan yang kurang terkontrol, karena melihat teman-temannya yang lain banyak yang bermain *game online*.
- 2) Kurang memiliki hubungan sosial yang baik, sehingga siswa memilih alternatif bermain *game* sebagai aktivitas yang menyenangkan.
- 3) Harapan orang tua yang melambung terhadap anaknya untuk mengikuti berbagai kegiatan seperti kursus atau les, sehingga kebutuhan primer anak, seperti kebersamaan, bermain dengan keluarga menjadi terlupakan.

#### **D. Komunikasi Interpersonal**

Komunikasi interpersonal merujuk pada komunikasi yang terjadi secara langsung antara dua orang. Konteks interpersonal sendiri terdiri atas

beberapa subkonteks yang terkait (West & Turner, 2008). Melalui komunikasi interpersonal, seseorang dapat mengubah sikap dan perilaku dirinya sendiri dan orang lain. Dengan komunikasi interpersonal seseorang dapat bersosialisasi dengan orang lain dan menjadikan diri sebagai suatu agen yang dapat mengubah diri dan lingkungan sesuai dengan yang diinginkan (Pieter, 2017).

Komunikasi interpersonal (Hardjana, 2003) secara generik melibatkan dua orang, tetapi banyak hubungan melibatkan semua orang di dalamnya secara akrab. Komunikasi interpersonal bisa diartikan sebagai proses komunikasi dua arah yang terjadi di antara dua orang atau lebih secara tatap muka dan melalui hubungan pribadi. Menurut Devito komunikasi interpersonal adalah proses pengiriman dan penerimaan pesan antara dua orang atau melibatkan sekelompok kecil orang secara implusif dan bebas (Devito, 1997). Ketika komunikasi interpersonal dilakukan, ada pemahaman dalam proses komunikasi, kemudian terjalin interaksi antar manusia yang berkaitan dengan proses psikologis. Komunikasi interpersonal adalah keterampilan dasar yang wajib dimiliki, dengan keterampilan komunikasi interpersonal maka seseorang akan mampu mengungkapkan pesan pada orang lain dan bisa menjalin interaksi.

Dalam permainan *Mobile Legends*, komunikasi interpersonal satu tim sering dilakukan oleh para pemainnya. Dalam komunikasi interpersonal terdapat keintiman relasi, pengendalian hubungan, ketertarikan interpersonal, dan strategi pemeliharaan hubungan.

Ketergantungan terhadap *game online* memiliki pengaruh interaksi menggunakan komunikasi interpersonal sangat lemah dan tidak ada korelasinya. Remaja yang kecanduannya *game online* dapat menyebabkan komunikasi interpersonal mereka rendah. Hal ini sinkron dengan pendapat Griffiths yang mengatakan, para pemain *game online* mengabaikan kegiatan lain supaya tetap bermain *game online*. Mereka mengorbankan hobi lainnya, mengabaikan waktu tidur, kurang produktif, malas belajar, dan jarang bersosialisasi dengan teman atau keluarga. Selain itu kecanduan *game* juga dapat membuat mereka menjauh dari lingkungan sekitarnya (Ghuman & Griffiths, 2012).

Devito menyebutkan jika komunikasi interpersonal mempunyai sejumlah aspek yang harus diperhatikan pelaku komunikasi interpersonal (Devito, 1997), yakni: keterbukaan, empati, dukungan, rasa positif, kesetaraan/kesamaan.

- 1) Keterbukaan, yaitu evaluasi pada mutu keterbukaan di komunikasi bisa dimengerti paling tidak adanya dua hal yakni: terdapatnya kemauan guna membuka diri bersama semua individu yang memiliki tujuan melakukan interaksi dan ada keinginan dalam membuka diri dengan individu lain, bisa dimengerti merupakan keinginan guna menyatakan informasi yang dipunyai pada pihak lain.
- 2) Empati, yaitu komunikasi *interpersonal* membutuhkan empati yang dipunyai pelaku, hal yang muncul saat komunikasi *interpersonal* berlangsung membuat para pelakunya memiliki pemahaman yang

sama mengenai perasaan dikarenakan setiap pihak berupaya dalam merasakan suatu hal yang dialami individu lainnya menggunakan cara tidak berbeda.

- 3) Dukungan, yaitu adanya berbagai cara guna mengungkap dukungan pada pihak lain. Dukungan yang tidak dinyatakan dengan kata-kata bukan merupakan dukungan yang nilainya buruk, namun lebih jauh dari pada hal tersebut bisa mengandung nilai-nilai baik pada komunikasi.
- 4) Kepositifan, yaitu bisa dilaksanakan menggunakan 2 jalan, yakni berdasar sikap positif maupun menghargai individu lainnya.
- 5) Kesetaraan, yaitu komunikasi interpersonal bisa terjadi secara efektif jika kondisinya setara. Diperlihatkan dengan bagaimanakah seseorang bisa mempergunakan konsep kesamaan kesukaan, perilaku, pengalaman, sikap antar dirinya beserta anggota yang lain.

## **6. Metodologi Penelitian**

Pendekatan penelitian dalam penelitian ini adalah kualitatif yang bersifat deskriptif kualitatif. Pendekatan kualitatif ialah pendekatan yang didalam usulan penelitian, proses, hipotesis, turun lapangan, analisis data, dan kesimpulan data sampai dengan penulisan menggunakan aspek-aspek kecenderungan, nonperhitungan numerik, situasional deskriptif, *interview* mendalam, analisis isi, dan *story*. Pendekatan kualitatif dipergunakan untuk menemukan atau mengembangkan teori yang sudah ada. Pendekatan kualitatif (Anggito & Setiawan, 2018) berusaha menjelaskan realitas dengan

menggunakan penjelasan deskriptif dalam bentuk kalimat. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik observasi dan wawancara. Subyek dalam penelitian ini difokuskan kepada 3 siswa yang terindikasi kecanduan bermain *game online*.

Penelitian kualitatif ini bertujuan untuk memahami suatu fenomena atau gejala sosial dengan lebih benar dan objektif, dengan cara mendapatkan gambaran yang lengkap tentang fenomena yang sedang dikaji. Untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan permasalahan yang telah dirumuskan dan mempermudah pelaksanaan penelitian serta mencapai tujuan yang ditentukan, maka penelitian ini menggunakan penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang mengambil data-data primer dari lapangan. Lapangan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah lokasi penelitian. Lokasi penelitian yang dimaksud adalah SMAN 1 Kalasan, Kabupaten Sleman Yogyakarta. Dalam proses analisis data, mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif deskriptif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh (Sugiyono, 2019).

#### **A. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data membahas bagaimana peneliti memperoleh data. Peneliti menggunakan pendekatan berikut untuk pengumpulan data:

##### **1) Wawancara**

Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih, yang pertanyaannya diajukan peneliti kepada subjek atau sekelompok subyek

penelitian untuk dijawab (Danim, 2002:130). Dalam penelitian ini digunakan alat pengumpulan data yang berupa pedoman wawancara atau instrument yang berbentuk pertanyaan-pertanyaan yang ditunjukkan. Teknik yang digunakan adalah wawancara mendalam (*in depth interview*). Pada penelitian ini metode wawancara mendalam merupakan salah satu teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data dan informasi. Dengan menggunakan teknik wawancara ini peneliti berharap wawancara berlangsung luwes, arahnya lebih terbuka, percakapan tidak membuat jenuh kedua belah pihak, sehingga diperoleh informasi yang lebih kaya. Kerlinger (dalam Hasan, 2000:43), menyebutkan tiga hal menjadi kekuatan metode wawancara adalah:

- a) Kenali tingkat pemahaman subjek terhadap pertanyaan yang diajukan. Jika mereka tidak mengerti, pewawancara dapat mengantisipasinya dengan menjelaskan.
- b) Dapat beradaptasi; pelaksanaannya dapat disesuaikan dengan masing-masing individu.
- c) Menjadi satu-satunya pilihan saat taktik lain tidak efektif.

## 2) Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari istilah dokumen yang mengandung arti produk tertulis, dan proses dokumentasi mengacu pada metode pengumpulan data dengan menangkap data yang ada. Teknik dokumentasi atau studi adalah metode pengumpulan data melalui arsip-arsip peninggalan yang juga memuat buku-buku opini, teori, dan topik-topik penelitian lainnya. Dalam



hal ini, peneliti mengumpulkan data dengan memindai buku dan artikel yang terkait dengan topik yang telah ditentukan, terutama cara menemukan kegunaan untuk membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Peneliti menggunakan sumber data untuk mengumpulkan data yang valid. Dalam penelitian kualitatif, sumber data disebut juga informan. Informan yang merupakan kunci sekaligus pelengkap. Sumber data adalah individu atau kelompok yang secara langsung relevan dengan masalah penelitian dan telah diidentifikasi oleh peneliti sebagai sumber informasi.

#### **B. Teknik Analisis Data**

Penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif, yaitu kegiatan yang berlangsung, berulang, dan berkesinambungan. Menurut Milles dan Huberman (2016), tata cara melakukan analisis data di lapangan adalah sebagai berikut:

- a. Reduksi data adalah proses pemilihan, pemoesan, pengabstraksian, dan perubahan data mentah yang berasal dari catatan tertulis lapangan. Atau singkatnya, data yang nantinya didapatkan dari lapangan begitu banyak, maka perlu adanya proses analisis dan pengurangan data yang tidak ada hubungannya dengan maksud penelitian, hal ini dilakukan agar lebih terfokuskan dengan apa yang ingin diteliti.
- b. Penyajian data adalah proses yang dilakukan setelah mengumpulkan data yang berfokus pada penelitian, peneliti melakukan analisis dengan menyajikan data untuk memudahkan memahami apa yang terjadi dan merencanakan pekerjaan masa depan berdasarkan apa yang telah dipelajari.

- c. Penarikan kesimpulan, teknik analisis data pada penelitian ini dilakukan saat penelitian dan sesudah penelitian. Analisis data saat penelitian dilakukan dengan cara proses pemilihan, pemusatan perhatian serta pengelompokan data yang lebih terfokuskan. Sedangkan analisis data setelah penelitian dilakukan dengan mengumpulkan seluruh data primer maupun data sekunder kemudian data tersebut dideskripsikan dan direlevansikan dengan teori yang ada.

### **C. Uji Keabsahan Data**

Tahapan dalam penelitian yang dapat dilakukan untuk menilai kebenaran data antara lain dengan menggunakan pendekatan triangulasi. Tahap pertama dalam teknik triangulasi adalah triangulasi pengumpul data, yaitu membandingkan hasil observasi dengan hasil wawancara. Kemudian, dengan menggunakan triangulasi dari beberapa sumber, bandingkan kesimpulan data dari satu informan dengan informan lainnya di lokasi dan waktu yang berbeda.

Tahapan selanjutnya adalah melakukan member check, yaitu tindakan membandingkan data yang diterima peneliti dengan penyedia data. Member check bertujuan untuk mengetahui sejauh mana data yang telah disediakan oleh penyedia data. Jika data yang ditemukan disepakati oleh kedua belah pihak, maka data tersebut valid dan kredibel; jika tidak maka harus didiskusikan kembali dengan memberikan data, dan jika perbedaannya signifikan maka carilah data yang sesuai dengan data yang diberikan oleh pemberi data, karena tujuannya agar informasi yang diperoleh dapat digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan data sumber yang diperoleh penyedia data.

## 1) Triangulasi Data

Triangulasi menurut (Moleong, 2018) adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan triangulasi waktu.

### a) Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.

### b) Triangulasi Teknik

Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.