

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Paradigma dapat diartikan sebagai beberapa cara tergantung pada perspektif yang digunakan. Berdasarkan pendapat dan definisi dari (Diamastuti, 2015) bahwa paradigma adalah cara pandang seseorang terhadap suatu hal yang menjadi dasar pemahaman ilmu pengetahuan dan inti keyakinan yang menjadi pedoman perilaku seseorang dalam kehidupan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivisme, mengungkapkan bahwa suatu kebenaran merupakan hal yang bersifat relatif artinya setiap orang memiliki perbedaan pandangan dan pemikiran karena didasari dengan pengalamannya masing masing sehingga dapat membentuk serta menciptakan pola pemikirannya sendiri.

Paradigma konstruktivisme ini berada dalam perspektif interpretivisme (penafsiran) yang terbagi dalam tiga jenis, yaitu interaksi simbolik, fenomenologis, dan hermeneutik. Paradigma konstruktivisme dalam ilmu sosial merupakan kritik terhadap paradigma positivis. Menurut Lincoln dan Guba, konstruktivisme mengadopsi ontologi relativis (relativisme), epistemologi transaksional, dan metodologi dialektika hermeneutik. Pengguna paradigma ini berorientasi pada produksi yang direkonstruksi pemahaman dunia sosial. Kriteria positivis tradisional validitas internal dan eksternal diganti dengan istilah kepercayaan dan keaslian.

Peneliti memilih paradigma konstruktivisme karena sangat berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, dimana penelitian ini diharapkan dapat merekonstruksikan suatu pemahaman bahwa manusia membentuk makna melalui interaksi sosial dan proses Komunikasi Interpersonal orang tua dan anak pecandu game online di kalangan warga Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan Kecamatan Matraman Jakarta Timur. Maka dari itu perlu kita ketahui bahwa adanya interaksi sosial itu sangat penting.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah kualitatif dengan pendekatan deskriptif, dimana data data yang memuat subjek dan objek disajikan berbentuk kata kata tertulis, maupun beberapa gambar yang sesuai. Teknik dari penelitian jika dilihat dari perolehan datanya yaitu termasuk penelitian lapangan (*field research*). Penelitian lapangan yang dilakukan dalam penelitian kualitatif menghasilkan data yang diartikan sebagai fakta atau informasi dari aktor (subjek penelitian, informasi, pelaku), aktivitas dan tempat yang menjadi subjek penelitiannya.

Penelitian lapangan yang dilakukan yaitu untuk memperoleh informasi proses interaksi sosial terhadap komunikasi interpersonal orang tua dan anak pecandu game online. Ciri-ciri penelitian jenis ini yaitu bersifat mendeskripsikan kejadian atau peristiwa yang bersifat faktual, mencari informasi faktual yang dilakukan secara mendetail. Mengidentifikasi masalah-masalah untuk mendapatkan justifikasi keadaan dan praktik-praktik yang sedang berlangsung. Mendeskripsikan subjek yang sedang dikelola oleh kelompok orang

Peneliti memilih penelitian kualitatif karena agar mendapatkan hasil secara mendetail mengenai proses Komunikasi Interpersonal orang tua dan anak pecandu game online di kalangan warga Kebon Kelapa Tunggal . Dengan melalui pendekatan kualitatif, peneliti akan melakukan pendekatan kepada informan agar hasil dari dari wawancara, observasi hingga dokumentasi akan maksimal.

3.3 Subjek dan Objek Penelitian

A. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sesuatu yang diteliti baik orang, benda, ataupun lembaga (organisasi). Subjek penelitian ini adalah informan yang memberi informasi mengenai topik penelitian. Maka subjek dari penelitian ini adalah orang tua dan

anak remaja yang dapat memberikan informasi tentang bentuk komunikasi interpersonal yang sedang berlangsung.

Kriteria dari orang tua yang dipilih oleh peneliti orang tua yang menyadari masalah kecanduan dan berusaha untuk mengatasi dampaknya dan mendidik anak lebih disiplin. Orang tua adalah pihak utama yang berinteraksi langsung dan rutin dengan anak, sehingga mereka memiliki pengetahuan mendalam tentang pola komunikasi sehari-hari, termasuk bagaimana mereka menangani kecanduan game online pada anak. Orang tua dapat menjadi sumber utama untuk menilai sejauh mana aspek keterbukaan, empati, dukungan, sikap positif, dan kesetaraan antara orang tua dan anak berjalan dalam keluarga, terutama ketika anak menghadapi masalah kecanduan game online. dan orang tua disini mengalami secara langsung dinamika perubahan perilaku anak akibat kecanduan game online, serta dampaknya terhadap komunikasi keluarga.

Kriteria dari anak yang dipilih oleh peneliti adalah anak yang berusia (12-18 Tahun) yang lebih rentan kecanduan game online. Dan anak yang menyadari dampak kecanduan game online terhadap kehidupan sehari-hari, seperti gangguan pada belajar & beraktivitas, lalu anak yang mengalami konflik komunikasi interpersonal dengan orang tua akibat waktu bermain game online yang berlebihan. Berdasarkan hasil observasi awal peneliti dari tanggal 20 - 23 Januari 2025 melihat salah satu contoh kasus pecandu Game Online Mobile Legends Pada Kalangan Warga Kebon Kelapa Tunggal yang terjadi pada remaja bernama Dafa berumur 17 tahun dan sekolah kelas 2 SMA, game online yang sering ia mainkan adalah Mobile Legends. Hampir setiap hari Dafa bermain game online, Akibatnya anak tersebut selalu lebih fokus kepada game online dari pada melakukan kegiatan yang lain. Anak yang mulai kecanduan bermain game online jadi lupa akan aktivitasnya makan, belajar, beribadah, lupa waktu hingga sampai lupa kewajiban mereka. Peneliti juga melihat berdasarkan data observasi orang tua yang mulai kebingungan untuk menasehati terkait dampak dari anak yang kecanduan bermain game online. Padahal orang tua disini menjadi komunikator dan peran yang penting terhadap anak dalam mendidik anak.

Table 3.1 Subjek Penelitian

Nama Orang Tua (Umur)	Pekerjaan Orang Tua	Nama Anak (Umur)	Pendidikan Anak
Boy Tito Waluyo (45 Tahun) dan Lis (46 Tahun)	Pegawai Swasta dan Ibu Rumah Tangga	Andreansyah (16 Tahun)	SMA Negeri 22 Jakarta
Bambang Waluyo Jati (45 Tahun) dan Eria Shinta Meilani (42 Tahun)	Wirausaha dan Ibu Rumah Tangga	Lionel Artamevano (14 Tahun)	SMP Kartika
Budi Subiantoro (60 Tahun) dan Suwarni (43 Tahun)	Pensiun Pegawai Negeri dan Wirausaha	Dafa Azriel Mardika (17 Tahun)	SMA Negeri 22 Jakarta
Ahmad Ariyanto (41 Tahun) dan Dewi Sri Rahayu (37 Tahun)	Pegawai Swasta dan Ibu Rumah Tangga	Raviqueuma (16 Tahun)	SMA Bina Pangudi Luhur

B. Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini adalah proses komunikasi interpersonal. Dimana orang tua sebagai komunikator menyampaikan informasi kepada anak remaja mereka masing-masing untuk memberikan pesan berisi pengetahuan, bimbingan, nasehat maupun aturan terhadap bermain game online. Komunikasi ini perlu dilakukan agar dapat mengarahkan anak menjadi perilaku yang baik dan tidak kecanduan akan game online.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data merupakan faktor dan langkah yang sangat penting untuk keberhasilan penelitian. Teknik pengumpulan

data mengacu pada bagaimana data dikumpulkan, apa sumbernya dan alat apa yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Data Primer

Wawancara Mendalam (In-depth-interview)

Peneliti menggunakan teknik wawancara dalam pengumpulan data. Wawancara mendalam (in – depth – interview) untuk menghasilkan data primernya. Wawancara ialah teknik digunakan dalam mengumpulkan data – data dengan melibatkan beberapa informan sebagai narasumbernya melalui beberapa pertanyaan yang telah disiapkan sesuai dengan apa yang akan diteliti. Dalam melakukan wawancara, peneliti membuat pedoman wawancara dengan beberapa pertanyaan yang dipadu dengan pengembangan dari peneliti ketika berada di lapangan sehingga akan diperoleh data yang lengkap untuk menganalisis permasalahan yang diteliti.

2. Data Sekunder

Pengertian data sekunder menurut (Indriantoro & Supomo, 2016) dalam bukunya mengemukakan bahwa "Data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain).

1. Artinya peneliti bisa memperoleh data – data yang segala sumbernya sudah ada seperti kajian literatur dan penelitian terdahulu. Data sekunder pada metode ini peneliti melakukan studi kasus dan dokumentasi dengan penelusuran melalui berbagai media seperti buku – buku, beberapa jurnal yang relevan, serta melalui situs situs online maupun situs resmi terkait objek penelitian.
2. Observasi
Menurut (Sugiyono, 2016) melalui observasi peneliti dapat belajar tentang perilaku dan mana dari perilaku tersebut. Jenis observasi yang dilakukan pada penelitian adalah observasi partisipasi aktif (aktive participation) yang berarti bahwa peneliti terlibat dalam kegiatan dengan subyek melakukan kegiatan yang diamati. Observasi ini bertujuan untuk

mengetahui bagaimana komunikasi interpersonal orang tua dan anak pecandu game online di kalangan warga Kebon Kelapa Tunggal Kelurahan Utan Kayu Selatan Kecamatan Matraman dengan melakukan pengamatan atau terjun langsung ke tempat yang diteliti. Diharapkan bahwa observasi yang dilakukan oleh peneliti akan menghasilkan data yang relevan dengan fenomena yang sedang diteliti atau topik penelitian yang diangkat. Fokus dari observasi ini adalah untuk melihat bagaimana proses interaksi sosial dan komunikasi interpersonal dari orang tua terhadap anak pecandu game online.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan memperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan perkiraan. Dokumentasi merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen dapat berbentuk tulisan, gambar, atau karya monumental dari seseorang. Dokumentasi yang ditunjukkan dalam penelitian ini adalah rekaman suara dan foto mengenai bukti telah melakukan penelitian pada Warga Kebon Kelapa Tunggal.

3.5 Teknik Analisa Data

Teknik analisis data adalah suatu cara dimana peneliti mengumpulkan informasi, melalui survei, observasi, wawancara mendalam dan lain lain. Setelah data terkumpul dengan baik, maka langkah selanjutnya yang diperlukan untuk penelitian adalah memilah dan memilih data untuk dianalisis. Dalam teknik analisis data kualitatif, tekniknya cenderung menggunakan deskripsi untuk hasil analisisnya. Teknik ini tidak berpusat pada jumlah, melainkan pada penjelasan, penyebab, serta hal-hal yang mendasari topik. Sama seperti metode penelitian kualitatif, teknik analisis data ini bertujuan untuk mendalami serta mencari tahu suatu fenomena tertentu. Menurut Miles dan Huberman, data kualitatif merupakan sumber dari deskripsi yang luas dan berlandaskan kukuh, serta memuat penjelasan tentang proses-proses yang terjadi dalam lingkup setempat. Dengan data kualitatif

kita dapat mengikuti dan memahami alur peristiwa secara kronologis, menilai sebab-akibat dalam lingkup pikiran orang-orang setempat dan memperoleh penjelasan yang banyak dan bermanfaat. Dan lagi, data kualitatif lebih condong dapat membimbing kita untuk memperoleh penemuan yang tak diduga sebelumnya dan untuk membentuk kerangka teoritis baru data tersebut membantu para peneliti untuk melangkah lebih maju dari praduga dan kerangka kerja awal.

Langkah-langkah analisis data lapangan menurut Miles dan Huberman yaitu :

1. Pengumpulan Data

Dalam hal ini Peneliti melakukan pengumpulan data penelitian berupa hasil wawancara, observasi serta dokumentasi di lapangan secara obyektif.

2. Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan lapangan. Langkah-langkah yang dilakukan adalah menajamkan analisis, menggolongkan atau pengkategorisasian ke dalam tiap permasalahan melalui uraian singkat, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasikan data sehingga dapat ditarik dan diverifikasi. Data yang di reduksi antara lain seluruh data mengenai permasalahan penelitian. Reduksi data merupakan tahap teknik analisis data kualitatif. Reduksi data diperoleh dari data yang ditulis dalam bentuk laporan. Laporan yang disusun berdasarkan data yang diperoleh, dirangkum dan dipilih hal hal yang pokok dan difokuskan pada hal hal yang penting.

3. Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses penyajian informasi. Data yang diperoleh dalam bentuk visualisasi maupun narasi agar mudah dimengerti dan dianalisis oleh khalayak.

4. Penarikan Kesimpulan

Upaya penarikan kesimpulan dilakukan peneliti secara terus menerus selama berada di lapangan. Dari permulaan pengumpulan data, peneliti kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan pola-pola (dalam catatan

teori), penjelasan-penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi. Penarikan kesimpulan merupakan tata cara untuk mengambil hasil data yang telah dianalisis sehingga berguna dan penting berdasarkan informasi yang ditemukan.

3.6 Teknik Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif, instrumen utamanya adalah manusia, oleh karena itu yang diperiksa adalah keabsahan datanya. Untuk menguji kredibilitas data penelitian peneliti menggunakan teknik Triangulasi. Selain digunakan untuk membantah tuduhan bahwa penelitian kualitatif tidak ilmiah, pemeriksaan keabsahan data juga merupakan komponen penting dari kumpulan pengetahuan yang berkaitan dengan penelitian kualitatif. Keabsahan data dilakukan untuk menguji data dan memastikan bahwa penelitian itu benar-benar penelitian ilmiah. Triangulasi merupakan perkumpulan data yang berbeda untuk mendapatkan data dari sumber yang sama. Peneliti menggunakan wawancara mendalam, observasi, dan dokumentasi untuk sumber data yang sama. Maka dari ini teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu: Triangulasi sumber

Triangulasi sumber adalah triangulasi pertama yang dibahas dalam menguji data dari beberapa informan yang akan menerima informasinya dengan cara melakukan mengecek data yang diperoleh selama perisetan melalui berbagai sumber atau informan, dapat meningkatkan kredibilitas data (Alfansyur, Andarusni, & MM, 2020). Dengan teknik yang sama, peneliti dapat mengumpulkan data dari berbagai informan. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan triangulasi sumber, yaitu dengan membandingkan informasi yang didapat dari berbagai sumber.