BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Sejarah *Airsoft*

Airsoft adalah salah satu olahraga ekstrim dan hobi yang mensimulasikan kegiatan militer atau kepolisian, yang menggunakan replika senjata api yang disebut *Airsoftgun*. Berawal dari Negara Matahari Terbit Jepang pada tahun 1970-an, dimana ketika itu.

Kepemilikan senjata api sangat sulit atau tidak mungkin untuk mendapatkannya, karena ketatnya peraturan. Oleh karena itu pecinta senjata tersebut mencari alternatif yang legal untuk melakukan hobi mereka, dengan membuat replika senjata api skala 1:1 bertenagakan udara dengan peluru yang disebut *Ball Bullet* atau *"BB"*.

Olahraga ekstrim dan hobi *Airsoft* sangat popular di Jepang, Tiongkok, Hongkong, Taiwan, Macau, Korea Selatan, Filipina, dan Indonesia. *Airsoftgun* diciptakan untuk memenuhi hasrat pecinta senjata kepada hal-hal yang positif untuk mendapat pengalaman menembakan senjata yang relatif aman bagi pengguna individu dengan

mengaplikasikan strategi pertempuran dalam permainan perang-perangan..[1]

Panggilan untuk penggemar olahraga ekstrim dan hobi *Airsoft* ini biasa dipanggil dengan sebutan *Airsofter*. Yang berarti memiliki, menggunakan *Airsoftgun* sebagai sarana dalam bermain perang-perangan (*skirmish/war games*), dan sebagai barang koleksi, atau untuk olahraga tembak reaksi.

3.1.2 Komunitas *Airsofter* Bandung AIRBAN

Komunitas AIRBAN singkatan dari *Airsofter* Bandung. Komunitas ini sudah ada sejak tahun 1995 yang dulunya bernama BAC Bandung *Airsoftgun* Club dan berubah nama pada tahun 2000 menjadi AIRBAN. Komunitas ini beranggotakan sekitar 115 orang yang anggotanya tidak hanya dari Bandung saja, ada yang dari Subang, Sumedang, dan Garut. Tujuan dari didirikannya komunitas ini adalah merangkul dan menjalin tali persaudaraan sebagai sesama penggemar hobi *airsoftgun*.

Anggota dari komunitas ini memiliki latar belakang sosial dan usia yang berbeda. Mereka memiliki keunikan saat berinteraksi dengan anggota lainnya, seperti bahasa verbal dan non verbal yang mereka keluarkan hanya dimengerti oleh anggota komunitas itu sendiri saat kegiatan s*kirmish*. Dan anggota komunitas ini saat berinteraksi juga tidak membeda-bedakan satu sama lainya, mereka tetap saling menghormati

[1] http://the-saboteur-forces-indonesia.blogspot.com/2012/09/sejarah-airsof-gun.html (/14/11/2014, pukul 11:26:30)

dan menghargai satu sama lainnya seperti layaknya keluarga, untuk menjaganya kekompakan dengan anggota.

Kegiatan *skirmish* diadakan sekali dalam seminggu yang bertempat di Denkavkud Parongpong Cimahi, Jawa Barat. Namun mereka tidak hanya bermain di lokasi ini saja, terkadang mereka bermain di Jayagiri Lembang dan di Yonkav Purabaya daerah Padalarang. Dalam kegiatan *skirmish* mereka harus saling berkomunikasi dan berinteraksi agar dapat mengalahkan tim lawan, mengetahui posisi tim lawan dan melindungi tim sendiri dengan menggunakan komunikasi verbal, non verbal yang mereka keluarkan dan motif yang mendasari mereka.

3.1.3 Tentang *Skirmish*

Skirmish adalah kegiatan permainan perang-perangan atau *War Game* atau *War Simulation* dengan menggunakan skenario-skenario permainan strategi untuk lebih menantang bagi anggota komunitas *Airsofter* Bandung. *Skirmish* dilakukan rutin setiap minggu oleh komunitas *Airsofter* Bandung, kegiatan ini diadakan di daerah-daerah tertentu dimana mereka melakukan pemesanan atau menyewa tempat untuk *skirmish*. Seperti di Denkavkud Parongpong, Jayagiri Lembang, Yonkav Padalarang, Jawa Barat.

Dalam kegiatan *skirmish* ini anggota komunitas *Airsofter* Bandung menggunakan perlengkapan lengkap seperti tentara aslinya. Di dalam kegiatan *skirmish* mereka saling berinteraksi dengan bahasa verbal dan

non verbal untuk saling berkomunikasi dengan anggota komunitas untuk menyelesaikan skenario dari *skirmish* yang dimainkan.

Dalam permainan *skirmish* ada seorang yang menjadi pengatur berjalannya permainan biasa disebut dengan "*Marshal*". *Marshal* ini lah yang memberikan skenario pada saat permainan *skirmish*, berapa lama permainan itu harus dimainkan dan apa saja misi-misi yang harus dilakukan dan aturan bagaimana skenario itu akan dimainkan. Dalam permainan *skirmish* dari keseluruhan anggota yang datang pada saat itu, di bagi menjadi dua tim yang ditandakan dengan penggunaan "*Arm band*" disalah satu tim. Di dua tim ini mereka memiliki "*team leader*" lagi untuk memberikan arahan harus kemana dan strategi apa yang harus di pakai oleh timnya sendiri.

Dalam permainan skirmish memiliki aturan aturan dasar yang harus anggota pahami sebelum memulai permainan yaitu :

1. *FPS* dari *Rifle* yang dimiliki tidak melebihi *FPS* yang sebelumnya sudah disepakati oleh komunitas AIRBAN yaitu Max 420 *FPS*. Lebih dari itu dia dianggap *Sniper*, tidak boleh menyerbu dan jarak aman tembak 20m. sniper harus memiliki *Secondary* atau *Side arm* seperti pistol atau *submachine gun.*
2. Jarak aman tembak bagi penyerbu 10m kurang dari itu harus mengatakan *Freeze.*

3. Harus memakai pelindung mata seperti, kaca mata, *Google*, atau topeng.
4. Memakai *Vest*, atau *Body Armour*.
5. *Richoset* di anggap *Hit*
6. Daerah tembak diusahakan jangan langsung dari dada sampai keatas.
7. Saat berlindung sambil menembakkan airsoft badan juga tampak keluar. Bukan hanya airsoftnya saja yang diangkat dan ditembakkan.
8. Jika sudah *Hit*, teriakan "*Hit*" angkat tangan atau *Rifle* dan berjalan ke *Safe Zone*.

Gambar 3.1

Anggota Komunitas *Airsofter* Bandung (AIRBAN)



Sumber : Peneliti 2014

3.2 Metode Dan Desain Penelitian

3.2.1 Metode Penelitian

Dalam suatu penelitian akan terdapat beberapa masalah. Sehingga, agar masalah dalam sebuah penelitian dapat diselesaikan, maka perlu didukung oleh sebuah metode dan desain penelitian yang sesuai dengan masalah yang dikaji. Penelitian ini sendiri menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain fenomenologi.

Tujuan dari penelitian kualitatif yakni untuk melihat kondisi alami dari suatu fenomena dan juga untuk mendapat pemahaman dan menggambarkan realitas yang kompleks (Nasution, 1992 : 3)

Mulyana (2002) menyatakan, metode penelitian kualitatif tidak memakai inferensi statistik untuk melakukan penarikan kesimpulan. Dengan perspektif emik (dari dalam), metode penelitian kualitatif berupaya menjelaskan masalah berdasarkan data-data secara kualitatif, disesuaikan dengan tujuan dan perumusan masalah penelitian.

Dalam metode kualitatif, realitas dilihat sebagai sesuatu yang punya banyak dimensi, suatu kesatuan utuh serta berubah-ubah. Sehingga, biasanya rencana penelitian tidak secara rinci disusun dan pasti sebelum penelitiannya dimulai. Untuk alasan itu pula pengertian kualitatif kerap diasosiasikan dengan teknik analisis data dan penulisan laporan penelitian.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan desain fenomenologi, dalam penelitian ini peneliti ingin mengetahui perilaku komunikasi anggota komuniatas *airsofter* Bandung (AIRBAN) dengan anggota dalam kegiatan *skirmish*. Menggunakan desain fenomenologi. Sebagaimana diungkapkan oleh Deddy Mulyana yang dikutip dari bukunya Metodologi Penelitian Kualitatif.

> "Metode penelitian kualitatif dalam arti penelitian kualitatif tidak mengandalkan bukti berdasarkan logika matematis, prinsip angka, atau metode statistik. Penelitian kualitatif bertujuan mempertahankan bentuk dan isi perilaku manusia dan menganalisis kualitas-kualitasnya, alih-alih mengubah menjadi entitas-entitas kuantitatif . (Mulyana, 2003:150)"

Penelitian kualitatif selalu mengandalkan adanya suatu kegiatan proses berpikir induktif untuk memahami suatu realitas, peneliti yang terlibat langsung dalam situasi dan latar belakang fenomena yang diteliti serta memusatkan perhatian pada suatu peristiwa kehidupan sesuai dengan konteks penelitian.

3.2.2 Desain Penelitian

Dalam hal ini subyek peneliti di lapangan menjadi salah satu pendekatan fenomenologi. Fenomenologi adalah studi yang mempelajari fenomena seperti penampakan, segala hal yang muncul dalam pengalaman seseorang, cara seseorang mengalami sesuatu, dan makna yang seseorang miliki dalam pengalaman seseorang. (Kuswarno, 2013:22).

Lebih lanjut Alfred Schutz mengatakan fenomenologi adalah menghubungkan antara pengetahuan ilmiah dengan pengalaman sehari-hari, dan dari kegiatan di mana pengalaman dan pengetahuan itu berasal. Dengan kata lain mendasarkan tindakan sosial pada pengalaman, makna, dan kesadaran (Kuswarno, 2013:17).

Manusia adalah makhluk sosial sehingga kesadaran akan dunia kehidupan sehari-hari adalah sebuah kesadaran sosial, manusia dituntut untuk saling memahami satu sama lain dan bertindak dalam kenyataan yang sama. Inti pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Proses penafsiran dapat digunaka dapat digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga dapat memberikan konsep kepekaan yang implisit.

Poin fenomenologi terletak pada kemampuannya membantu peneliti memasuki bidang persepsi orang lain guna memandang kehidupan sebagaimana dilihat oleh orang-orang tersebut. Fenomenologi membantu peneliti memasuki sudut pandang orang lain, dan berupaya memahami mengapa mereka menjalani hidupnya dengan cara seperti itu. Maka peneliti menggunakan anggota dari Komunitas *Airsofter* Bandung (AIRBAN) sebagai objek penelitian yang diteliti, karena anggota tersebut mempunyai cara tersendiri saat berkomunikasi dan berinteraksi dalam kegiatan *skirmish*.

Pemilihan topik penelitian kualitatif ini dimungkinkan mendapat informasi yang bersifat alamiah atau apa adanya, mengenai perilaku komunikasi anggota Komunitas *Airsofter* Bandung (AIRBAN) dengan anggota dalam kegiatan *skirmish* terjadinya interaksi dengan sesama anggota yang dilihat dari komunikasi verbal, komunikasi non verbal, dan motif yang mendasari perilaku komunikasi anggota komunitas *airsofter* Bandung (AIRBAN).

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa langkah untuk mengumpulkan data yang dibutuhkan, antara lain :

3.3.1 Studi Pustaka

Memahami apa yang diteliti, maka upaya untuk menjadikan penelitian tersebut baik. Perlu adanya materi-materi yang diperoleh dari pustaka-pustaka lainnya.

Menurut J.Supranto dalam buku Rosadi Ruslan, mengemukakan:

> "Studi pustaka adalah "Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan materi data atau informasi melalui jurnal ilmiah, buku-buku referensi dan bahan-bahan publikasi yang tersedia diperpustakaan" (Ruslan, 2003:31)

Dengan hal ini, upaya penelitian yang dilakukan pun dapat menjadi baik karena tidak hanya berdasarkan pemikiran sendiri selaku peneliti melainkan pemikiran-pemikiran dan pendapat dari para ahli atau penulis lainnya. Sehingga bisa dibandingkan serta referensi yang dapat memberikan arah kepada peneliti.

1. Referensi Buku

Referensi buku adalah buku yang dapat memberikan keterangan topik perkataan, tempat peristiwa, data statistika, pedoman, alamat, nama orang, riwayat orang-orang terkenal. Pelayanan referensi adalah pelayanan dalam menggunakan buku-buku referensi dan di sebut "koleksi referensi" sedangkan ruang tempat penyimpanan disebut ruang referensi. Karena sifatnya yang dapat memberikan petunjuk, harus selalu tersedia di perpustakaan sehingga dapat dipakai oleh setiap orang pada setiap saat.

2. Skripsi Peneliti terdahulu

Peneliti menggunakan studi pustaka dengan melihat hasil karya ilmiah para peneliti terdahulu, yang mana pada dasarnya peneliti mengutip beberapa pendapat yang dibutuhkan oleh peneliti sebagai pendukung penelitian. Tentunya dengan melihat hasil karya ilmiah yang memiliki pembahasan serta tinjauan yang sama.

3. Pencarian di Internet

Untuk menghasilkan data yang lebih maksimal, peneliti juga memanfaatkan dunia maya (internet) atau lebih tepatnya lagi menelusuri data secara *online* dalam mengumpulkan data - data yang diperlukan untuk penelitian ini.

Penelusuran data *online* menurut Burhan Bungin adalah :

> "Tata cara melakukan penelusuran data melalui media *online* seperti internet atau media jaringan lainnya yang menyediakan fasilitas *online,* sehingga memungkinkan peneliti dapat memanfaatkan data informasi *online* yang

> berupa data maupun informasi teori, secepat atau semudah mungkin dan dapat dipertanggung jawabkan secara akademis".(Bungin,2008:148)

Untuk memperoleh data secara *online* ini dilakukan dengan cara *browsing* atau mengunduh data yang diperlukan dari internet melalui *website* tertentu.

3.3.2 Studi Lapangan

Penelitian lapangan (*field research, field work*) merupakan penelitian kehidupan sosial masyarakat secara langsung. Dengan kata lain, *field research observe people in the setting in which they live and participate in their day to day activities* (Burgess, 1982 : 15). Fokus permasalahannya dapat ditentukan berdasarkan teori maupun keperluan praktis di lapangan. Berdasarkan fokus permasalahan yang telah ditetapkan, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data dengan cara sebagai berikut:

1. Observasi

Nasution (1988) menyatakan bahwa, observasi adalah dasar ilmu pengetahuan. Para ilmuwan hanya dapat bekerja berdasarkan data, yaitu fakta mengenai dunia kenyataan yang diperoleh melalui observasi. Data itu dikumpulkan dan sering dengan bantuan berbagai alat yang sangat canggih, sehingga benda-benda yang sangat kecil (*proton* dan *electron*) maupun yang sangat jauh (benda ruang angkasa) dapat diobservasi dengan jelas.

Melalui kegiatan observasi peneliti melakukan catatan lapangan atau memo analitik, dimana menurut Dr. Maryaeni, M.Pd dalam bukunya yang berjudul "Metode Penelitian Kebudayaan" diartikan sebagai:

> "Teknik pengambilan data yang dilakukan melalui observasi yang digabungkan dengan interaksi dalam bentuk dialog dalam *field* penelitian secara partisipatoris. Melalui cara ini, peneliti diharapkan bisa memperoleh sejumlah fakta dan informasi atas sebuah fokus permasalahan yang evidensinya diperoleh dari berbagai dimensi." (Maryaeni, 2005 : 72)

Sehingga saat akan melaksanakan observasi, peneliti melihat bagaimana objek serta subjek dari penelitian. Dan membuat aktivitas observasi yang dilakukan untuk mengetahui terlebih dulu bagaimana kondisi dari lingkungan maupun subjek yang akan diteliti.

Dalam aktivitas demikian, tidak tertutup kemungkinan peneliti kehilangan jejak sehingga tidak dapat sepenuhnya memaknai sekumpulan data dan informasi yang terbaur secara akumulatif.

2. Wawancara

Menurut Dr. Deddy Mulyana, M. A dalam bukunya yang berjudul "Metodelogi Penelitian Kualitatif, Paradigma Baru Ilmu Komunikasi dan Ilmu Sosial Lainnya" mengatakan bahwa:

> "Wawancara adalah bentuk komunikasi antara dua orang, melibatkan seseorang yang ingin memperoleh informasi diri seseorang lainnya dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan, berdasarkan tujuan tertentu."(Mulyana, 2006:180).

Wawancara dilakukan, disaat peneliti ikut serta dalam kegiatan *skirmish* tanpa disadari oleh narasumber bahwa penliti sedang melakukan penelitian. Peneliti berusaha mendapatkan informasi mengenai perilaku komunikasi anggota komunitas *airsofter* Bandung (AIRBAN) dengan anggota dalam kegiatan *skirmish*.

3. Dokumentasi

Menurut Dr. Riduwan, M.B.A dalam bukunya "*Dasar-dasar Statistika*", yaitu :

Dokumentasi adalah "Ditujukan untuk memeperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, *film documenter*, data yang relevan penelitian" (Riduwan, 2003 : 58)

Dokumentasi penelitian yang akan dilakukan menggunakan beberapa media, penggunaan *voice recorder* yang merupakan salah satu aplikasi pada *smartphone* yang digunakan peneliti, kamera *handphone*, sebagai pelengkap dalam melakukan penelitian.

3.4 Teknik Penentuan Informan

Informan (narasumber) penelitian adalah orang yang memiliki informasi mengenai subjek yang diteliti, dan karenanya dimintai keterangan soal itu. Pemilihan informan pada penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling. Teknik ini, menurut Rachmat Kriyantono adalah:

> ”Persoalan utama dalam teknik *purposive sampling* dalam menentukan kriteria, dimana kriteria harus mendukung tujuan penelitian. Beberapa riset kualitatif sering menggunakan teknik ini dalam penelitian observasi eksploratoris atau wawancara mendalam. Biasanya teknik ini dipilih untuk penelitian yang lebih mengutamakan kedalaman data daripada untuk tujuan representatif yang dapat digeneralisasikan” (Kriyantono, 2006: 154 -155).

Dalam *purposive sampling* informan diambil berdasarkan “penilaian” (*judgment*) peneliti mengenai siapa-siapa saja yang pantas (memenuhi persyaratan) untuk dijadikan informan. Oleh karenanya agar tidak sangat subjektif, sebagai penulis, penulis memahami ciri dan karakteristik informan yang sesuai dengan persyaratan dan tujuan penelitian sehingga memperoleh data yang dibutuhkan oleh peneliti.

Informan (narasumber) penelitian adalah seseorang yang, karena memiliki informasi (data) banyak mengenai masalah yang sedang diteliti, dimintai informasi mengenai objek penelitian tersebut. Lazimnya informan atau narasumber penelitian ini ada dalam penelitian yang subjek penelitiannya berupa “kasus” (satu kesatuan unit), antara lain yang berupa lembaga atau organisasi atau institusi (pranata) sosial.[2]

Teknik Pengambilan Sampel atau biasa yang disebut dengan Teknik Penentuan Informan merupakan:

> “Teknik pengambilan sampel untuk menentukan sampel yang akan digunakan dalam penelitian, terdapat berbagai teknik sampling yang pada dasarnya dikelompokan menjadi dua yaitu, *Probability* Sampling dan *Nonprobability* Sampling.” (Sugiyono, 2012 : 52)

[2] http://tatangmanguny.com/2009/04/21/subjek-responden-dan-informan-penelitian/ (14/11/2014, 14:34:25)

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan informan yang digunakan oleh peneliti dalam penelitian adalah *purposive sampling* dikenal juga dengan sampling pertimbangan. Menurut Dr. Riduwan, M.B.A dalam bukunya Dasar-Dasar Statistika mengatakan bahwa :

> "*Purposive sampling* adalah teknik sampling yang digunakan peneliti jika peneliti mempunyai pertimbangan-pertimbangan tertentu di dalam pengambilan sampelnya atau penentuan sampel untuk tujuan tertentu. Hanya mereka yang ahli yang patut memberikan pertimbangan untuk pengambilan sampel yang diperlukan. Oleh karena itu, sampling ini cocok untuk studi kasus yang mana aspek dari kasus tunggal yang *representative* diamati dan dianalisis." (Riduwan, 2010 : 20)

Informan penelitian ini merupakan beberapa anggota yang ada di Komunitas *Airsofter* Bandung (AIRBAN), dimana anggota tersebut dipilih dari berbagai kriteria yang dapat memenuhi kebutuhan informasi bagi peneliti. Karena penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling.*

Sehingga peneliti akan memilih informan yang diwakili dari beberapa anggota Komunitas *Airsofter* Bandung (AIRBAN). Selain itu adapun kriteria utama yang ditetapkan dalam pemilihan informan pada penelitian ini adalah :

1. Lama anggota dalam menggemari olahraga atau hobi *airsoft*.
2. Lama bergabung dengan Komunitas *Airsofter* Bandung (AIRBAN)
3. Pekerjaan

Dengan adanya kriteria tersebut, maka akan menambah keragaman informasi yang diperoleh dari informan yang berbeda latar belakangnya sesuai kriteria di atas.

Untuk lebih jelasnya, berikut ini adalah data Informan yang dapat dilihat dari tabel 3.1 sebagai berikut :

Tabel 3.1

Informan Penelitian

No	Nama	Lama menggemari olahraga atau hobi airsoftgun	Lama Bergabung dengan Komunitas *Airsofter* Bandung	Keterangan	Pekerjaan
1	Bernhardin	25 tahun	15 Tahun	Anggota	Dosen
2	Arief Rachman	20 tahun	10 Tahun	Anggota	E.O
3	H. Iwan	15 tahun	8 Tahun	Anggota	Pegawai Swasta
4	Bobby Hartono	15 tahun	5 Tahun	Anggota	Pengusaha

Sumber : Peneliti, 2014

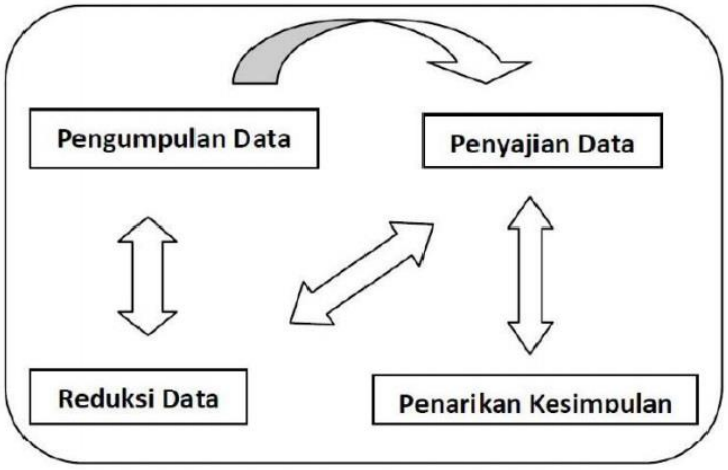
3.5 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilaksanakan selama penelitian berlangsung, bahkan sejak pertama kali penelitian lapangan. Hal ini dilakukan lewat penjabaran dan analisis suatu kasus. Penelaahan tema-tema yang ada, serta penonjolan-penonjolan pada tema tertentu (Creswell, 1998 : 65).

Patton (dalam Moleong, 1980 : 268) menyebutkan analsis data adalah mengatur urutan data, dan mengorganisasikannya ke dalam satu pola, kategori, dan satuan urutan dasar. Ada pun teknik analisis data yang akan ditempuh

peneliti adalah tiga tahap yaitu reduksi data, penyajian (*display*) data, serta penarikan kesimpulan dan verifikasi. Model komponen analisisnya adalah sebagai berikut :

Gambar 3.2
Komponen-komponen Analisis Data : Model Interaktif



Sumber : Miles dan Huberman :(2991 : 20)

Setelah data-data yang diperlukan dalam penelitian ini diperoleh, peneliti akan melakukan langkah-langkah berikut :

a. Pertama adalah reduksi data, yaitu tahap melakukan kategorisasi dan reduksi data. Juga melakukan pengumpulan terhadap informasi penting yang terkait dengan masalah penelitian. Lalu data yang sudah didapat akan dikelompokkan berdasarkan topik masalah.
b. Kedua adalah pengumpulan data, yaitu menyusun data yang sudah dikelompokan menjadi narasi-narasi, agar berbentuk rangkaian-rangkaian informasi yang bermakna sesuai dengan masalah penelitian.

c. Ketiga adalah penyajian data, yaitu melakukan interpretasi atas rangkaian-rangkaian informasi pada tahapan kedua.

d. Keempat adalah penarikan kesimpulan, yaitu pengambilan kesimpulan atas susunan narasi dan interpretasi yang sudah disusun supaya memberikan jawaban atas masalah penelitian.

Empat tahapan dalam analisis data di atas adalah bagian yang saling tidak terpisahkan, sehingga berhubungan antara tahapan yang satu dan lainnya. Analisis dilakukan secara bertahap (kontinu), satu demi satu, dari awal sampai akhir penelitian.

3.6 Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif meliputi beberapa pengujian. Peneliti menggunakan uji *credibility* (validitas interbal) atau uji kepercayaan terhadap hasil penelitian. Uji keabsahan data ini diperlukan untuk menentukan *valid* atau tidaknya suatu temuan atau data yang dilaporkan peneliti dengan apa yang terjadi sesungguhnya di lapangan.

Cara pengujian kredibilitas data atau kepercayaan terhadap hasil penelitian menurut Sugiyono dilakukan dengan, *triangulasi* dan peningkatan ketekunan dalam penelitian.

1. ***Triangulasi***, Teknik *triangulasi* dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik berbeda. data diperoleh dengan wawancara, lalu dicek dengan observasi, dokumentasi, atau kuesioner. (Sugiyono, 2005:270 -274).

2. **Peningkatan ketekunan**, berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dengan cara tersebut maka kepastian data dan urutan peristiwa akan dapat direkam secara pasti dan sistematis. (Sugiyono, 2010:208)

3.7 Lokasi Dan Waktu Penelitian

3.7.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di kota Bandung. Penelitian yang dilakukan tidak terfokus pada satu tempat, tetapi dilakukan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan informan.

3.7.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini akan berlangsung dan dilaksanakan oleh peneliti dalam kurun waktu penelitian terhitung mulai dari bulan Oktober 2014 sampai Februari 2015.

Tabel 3.2

Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	Bulan																							
		Oktober				September				November				Desember				Januari				Februari			
		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	Pengajuan Judul																								
2	Penulisan Bab 1																								
	Bimbingan																								
3	Penulisan Bab II																								
	Bimbingan																								
4	Pengumpulan Data Lapangan																								
5	Penulisan Bab III																								
	Bimbingan																								
6	Seminar UP																								
7	Revisi UP																								
8	Wawancara Penelitian lapangan																								
9	Penulisan BAB IV																								
	Bimbingan																								
10	Penulisan BAB V																								
	Bimbingan																								
11	Penyusunan Keseluruhan Draft																								
12	Sidang Skripsi																								

Sumber : Peneliti, 2015