BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan pendekatan deskriptif komparatif. Metode kualitatif sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*) Sugiyono (2009:8).

Pada penelitian kualitatif peneliti dituntut dapat menggali data berdasarkan apa yang diucapkan, dirasakan, dan dilakukan oleh sumber data. Pada penelitian kualitatif peneliti bukan sebagaimana seharusnya apa yang dipikirkan oleh peneliti tetapi berdasarkan sebagaimana adanya yang terjadi di lapangan, yang dialami, dirasakan, dan dipikirkan oleh sumber data.

Dengan melakukan penelitian melaui pendekatan deskiptif maka peneliti harus memaparkan, menjelaskan, menggambarkan data yang telah diperoleh oleh peneliti melalui wawancara mendalam yang dilakukan dengan para informan dan juga dikarenakan menggunakan komparatif maka peneliti harus menampilkan dan menjelaskan perbedaan pada masing-masing objek yang diteliti.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Aan Komariah dan Djam’an Satori (2011: 23) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula

suatu resep, pengertian-pengertian tentang suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambargambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, model fisik suatu artifak dan lain sebagainya.

Selain itu, Sugiyono (2016: 9) juga mengemukakan penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat post-positivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Menurut Nana Syaodih Sukmadinata (2012: 73), penelitian deskriptif kualitatif ditujukan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena-fenomena yang ada, baik bersifat alamiah maupun rekayasa manusia, yang lebih memperhatikan mengenai karakteristik, kualitas, keterkaitan antar kegiatan. Selain itu, Penelitian deskriptif tidak memberikan perlakuan, manipulasi atau pengubahan pada variabel-variabel yang diteliti, melainkan menggambarkan suatu kondisi yang apa adanya. Satu-satunya perlakuan yang diberikan hanyalah penelitian itu sendiri, yang dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Berdasarkan keterangan dari beberapa ahli di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian deskriptif kualitatif yaitu rangkaian kegiatan untuk memperoleh data yang bersifat apa adanya tanpa ada dalam kondisi tertentu yang hasilnya lebih menekankan makna.

Di sini, peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini mengeksplor fenomena tingkat persaingan bisnis *game mobile* Shanghai Moonton Technology dalam lingkungan *game mobile* kategori MOBA. Selain itu penelitian ini juga bersifat induktif dan hasilnya lebih menekankan makna.

3.1.1 Alasan Penggunaan Metode Kualitatif

Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian kualitatif pada Komunitas LINE SQUARE Gamer's Indonesia, penggunaan metode ini dikarenakan Komunitas ini mempunyai jumlah anggota yang banyak dan tipe gamers yang berbeda-beda. Jumlah data unduhan game dan data pengeluaran minimal dan maksimal per anggota per bulan untuk komunitas LINE SQUARE Gamer's Indonesia ini menjadi acuan peneliti untuk mengukur tingkat persaingan bisnis *game mobile* Shanghai Moonton Technology dalam bersaing dalam lingkungan *game mobile* kategori MOBA.

Peneliti harus bisa menjabarkan tentang apa yang dirasakan langsung oleh para pengguna/pemain game mobile MOBA dari segi kelemahan, kekuatan, peluang maupun ancaman yang sedang terjadi dan memprediksi yang akan terjadi. Dari alasan tersebut peneliti mengambil metode kualitatif untuk menganalisis faktor – faktor dalam persaingan bisnis game MOBA ini.

Menurut Sugiyono (2016: 347) penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang dipergunakan untuk meneliti suatu kondisi obyek yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti berperan sebagai instrumen

kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisisnya bersifat induktif dan hasil penelitian kualitataif lebih menekan makna dari generalisasi.

Fokus penelitian dalam penelitian kualitatif gejala bersifat holistik atau menyeluruh dan tidak dapat dipisah-pisahkan sehingga tidak atau menetapkan penelitiannya berdasarkan variabel penelitian, sehingga peneliti kualitatif tidak akan menetapkan penelitian hanya berdasarkan variabel penelitian, tetapi keseluruhan situasi sosial yang diteliti yang meliputi aspek tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis Sugiyono (2016: 251).

Dalam penelitian kualitatif, karena permasalahan yang dibawa oleh peneliti masih bersifat sementara, maka teori yang digunakan dalam penyusunan proposal penelitian kualitatif juga masih bersifat sementara, dan akan berkembang setelah peneliti memasuki lapangan atau konteks sosial. Dalam kaitannya dengan teori, jika dalam penelitian kuantitatif itu bersifat menguji hipotesis atau teori, sedangkan dalam penelitian kualitatif bersifat menemukan teori, atau dalam hal ini adalah menemukan strategi persaingan bisnis game MOBA untuk mengetahui bagaimana strategi game "Mobile Legend: Bang Bang" dalam mengatasi permasalahan dan kendala dalam persaingan bisnis game MOBA.

Menurut Sugiyono (2016:47), penelitian kualitatif harus bersifat "*perspetif emic*" artinya memperoleh data bukan "sebagai mana seharusnya", bukan berdasarkan apa yang difikirkan oleh peneliti, tetapi berdasarkan sebagaimana adanya yang terjadi dilapangan, yang dialami, dirasakan, dan difikirkan oleh partisipan atau sumber data

3.2 Informan Penelitian

3.2.1. Unit Analisis

3.2.1.1 Tempat Penelitian

Untuk memperoleh data dan informasi maka peneliti melakukan penelitian pada Komunitas LINE SQUARE Gamer's Indonesia. Dikarenakan Komunitas LINE SQUARE Gamer's Indonesia tidak ada lokasi fisik, maka penelitian ini dilaksanakan secara media online dan wawancara langsung kepada setiap informan.

3.2.1.2 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrument atau alat penelitian adalah peneliti itu sendiri. Selanjutnya Nasution dalam Sugiyogo (2016: 373) menyatakan:

"Dalam penelitian kualitatif, tidak ada pilihan lain dari pada menjadikan manusia sebagai instrumen penelitian utama. Alasannya ialah bahwa, segala sesuatunya belum mempunyai bentuk yang pasti. Masalah, fokus penelitian, hipotesis yang digunakan, bahkan hasil yang diharapkan, itu semuanya tidak dapat ditentukan secara pasti dan jelas sebelumnya. Segala sesuatu masih perlu dikembangkan sepanjang penelitian itu. Dalam keadaan yang serba tidak pasti dan tidak jelas itu, tidak ada pilihan lain dan hanya peneliti itu sendiri sebagai alat satu-satunya yang dapat mencapainya"

3.2.1.3 Sumber Data

Sampel dalam penelitian kualitatif bukan dinamakan responden, tetapi sebagai narasumber atau partisipan, informan, teman dan guru dalam penelitian. Sampel dalam

penelitian kualitatif bukan sampel statistik tetapi sampel teoritis, karena tujuan penelitian kualitatif dalam hal ini untuk mengetahui tingkat persaingan bisnis game mobile Shanghai Moonton Technology. Sampel dalam penelitian kualitatif juga disebut sebagai sampel konstruktif, karena dengan sumber data dari sampel itu dapat dikonstruksikan fenomena yang semula belum jelas. Pada Komunitas LINE SQUARE Gamer's Indonesia ini yang menjadi narasumber, informan dan partisipan yaitu:

Tabel 3.1

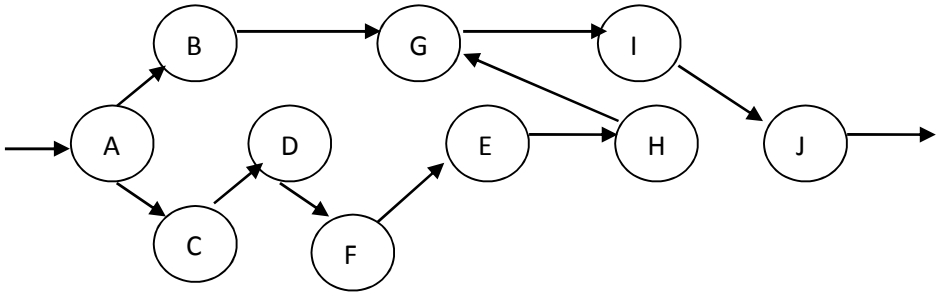
Keterangan dan Jumlah Informan

No.	Keterangan	Jumlah
1.	Administrator (Ketua)	1
2.	Vice-Administrator (Wakil Ketua)	2
3.	P2W Player – Pay to Win Player	3
4.	F2P Player – Free to Play Player	3

Sumber: Peneliti

Dalam penelitian kualitatif ini, teknik sampling yang digunakan adalah *snowball sampling*. *Snowball sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data, yang pada awalnya jumlahnya sedikit, lama-lama menjadi besar. Hal ini dilakukan karena dari data yang sedikit itu belum mampu memberikan data yang lengkap dan pasti, maka mencari orang lain lagi yang dapat digunakan sebagai sumber data. Dengan demikian jumlah sampel sumber data akan semakin besar seperti bola salju yang menggelinding dan lama-lama menjadi besar.

Menurut Lincoln dan Guba dalam Sugiyono (2016: 302) dalam penelitian naturalistik, spesifikasi sampel tidak dapat ditentukan sebelumnya. Jadi penentuan sampel dalam penelitian kualitatif dilakukan saaat peneliti mulai memasuki lapangan dan selama penelitian berlangsung (*emergent sampling design*).



Sumber : Sugiyono 2016

Gambar 3.1

Proses Pengambilan Sampel Sumber Data dalam Penelitian Kualitatif, *Purposive* Dan *Snowball*

Menurut Faisal dalam Sugiyono (2016: 204) pendapat Spradley mengemukakan bahwa, situasi sosial untuk sampel awal sangat disarankan suatu situasi soasial yang didalamnya menjadi semacam muara dari banyak domain lainnya. Selanjutnya dinyatakan bahwa, sampel sumber data sebagai informan sebaiknya yang memenuhi kriteria sebagai berikut:

1. Mereka yang menguasai atau memahami melalui suatu proses enkulturasi, sehingga sesuatu itu bukan sekedar diketahui, tetapi juga dihayatinya.

2. Mereka yang tergolong masih sedang berkecimpung atau terlibat pada kegiatan yang tengah diteliti.

3. Mereka yang mempunyai waktu yang memadai untuk dimintai informasi.

4. Mereka yang tidak cenderung menyampaikan informasi hasil “keemasannya” sendiri.

3.3 Fokus Penelitian

Fokus penelitian sangat diperlukan dalam suatu penelitian yang bersifat kualitatif, karena fokus penelitian ini memegang peranan yang sangat penting dalam memandu dan mengarahkan jalannya suatu penelitian. Fokus penelitian ini sangat membantu seseorang peneliti agar tidak terjebak oleh melipahnya volum data yang masuk, termasuk juga yang tidak berkaitan dengan masalah penelitian.



Gambar 3.2 Model Kekuatan Bersaing dalam Industri

Sumber: Model Analisis Pesaing oleh Porter, 1998

Model Analisis Bersaing dalam Industri dari Porter (1998) menyatakan, terdapat lima kekuatan yang mempengaruhi persaingan bisnis dan strategi, yang peneliti berharap ingin meneliti:

1. **Ancaman dari pendatang baru (*threat of new entrants*)**

Pendatang baru dapat membahayakan perusahaan-perusahaan yang telah ada, karena menghasilkan kapasitas produksi tambahan, dimana kapasitas tambahan ini akan menekan agar biaya bagi pembeli rendah, yang mengakibatkan turunnya penjualan dan laba bagi perusahaan yang ada dalam industri tersebut. Seringkali pendatang baru memiliki sumber daya dalam jumlah besar dan memiliki kemauan yang kuat untuk memperoleh pangsa pasar. (Lima Model Kekuatan yang Mempengaruhi Persaingan dalam Suatu Industri, 2010)

2. **Ancaman dari produk pengganti (*threat of substitute products*)**

Apabila harga yang ditawarkan produk pengganti tersebut akan lebih murah/rendah dan mutu serta kemampuan kinerja produk pengganti tersebut sama atau melebihi dari produk sebelumnya. (Lima Model Kekuatan yang Mempengaruhi Persaingan dalam Suatu Industri, 2010)

3. **Kekuatan tawar-menawar dari pembeli (*bargaining power of buyers*)**

Pembeli lebih suka membeli produk dengan harga serendah mungkin. Hal ini mengakibatkan industri dapat memperoleh pengembalian (laba) serendah mungkin. Pembeli akan menuntut kualitas yang lebih tinggi, pelayanan yang lebih baik serta harga yang murah, dimana hal ini mendorong persaingan antar perusahaan dalam suatu

industri. (Lima Model Kekuatan yang Mempengaruhi Persaingan dalam Suatu Industri, 2010)

4. **Persaingan kompetitif di antara anggota industri (*rivalry among competitive firms*)**

Perusahaan bersaing secara aktif satu dengan lainnya untuk mencapai daya saing strategis dan laba yang tinggi. Pencapaian hal-hal tersebut, menuntut keberhasilan yang relatif terhadap para pesaing, dengan demikian persaingan yang terjadi antara perusahaan-perusahaan tersebut distimulasi pada saat satu atau lebih perusahaan merasakan tekanan persaingan atau apabila mereka mengidentifikasi peluang untuk meningkatkan posisi pasar mereka. Karena perusahaan-perusahaan dalam industri bergantung satu sama lain, tindakan satu perusahaan seringkali mengundang reaksi dari pesaingnya.

Model Analisis Persaingan Bisnis yang dikembangkan oleh Porter, memperluas bidang untuk analisis bersaing. Secara historis, pada saat mengamati lingkungan persaingan, perusahaan berkonsentrasi pada perusahaan yang menjadi pesaing langsung mereka. Tetapi pada saat ini, persaingan dipandang sebagai kelompok cara alternatif bagi konsumen untuk mendapatkan hasil yang diinginkan daripada hanya sebagai pesaing langsung. Secara umum, semakin kuat dorongan bersaing, akan semakin rendah laba yang mungkin dapat dicapai perusahaan dalam industri tersebut. (Lima Model Kekuatan yang Mempengaruhi Persaingan dalam Suatu Industri, 2010)

3.4 Jenis Penelitian dan Sumber Data

Mohammad Nazir (1998:63) mendefinisikan "Metode penelitian sebagai urutan kerja yang harus dilakukan dalam melaksanakan penelitian, termasuk alat yang digunakan untuk mengukur maupun mengumpulkan data serta bagaimana melakukan penelitian di lapangan". Sedangkan jenis pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian ini tergolong pada penelitian deskriptif dengan menggunakan pendekatan kualitatif

Menurut Bogdan dan Taylor dalam Lexy J. Moleong (2006:3) penelitian kualitatif adalah sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tulisan/lisan dari orang lain/perilaku yang dapat diamati.

Tipe penelitian deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan secara terperinci mengenai fenomena-fenomena sosial tertentu yang berkenaan dengan masalah dan untuk yang diteliti. Menurut Muhammad Ali (2003:161) penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang digunakan untuk memecahkan masalah yang sedang dihadapi pada masa sekarang dilakukan dengan langkah-langkah pengumpulan data, membuat klasifikasi data, membuat kesimpulan dan laporan dengan tujuan utama untuk membuat pengambaran tentang suatu keadaan secara objektif dalam suatu deskriptif situasi.

Pendekatan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Bogdan dan Taylor dalam Lexy J. Moleong (2006:4) mendefinisikan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-

kata tulisan atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Metode ini dapat mengungkapkan peristiwa riil di lapangan bahkan mengungkapkan nilai-nilai tersembunyi dari penelitian ini.

Lexy J. Moleong (2006:5), menyatakan bahwa metode kualitatif digunakan karena beberapa pertimbangan pertama, menyesuaikan metode kualitatif dengan kenyataan ganda. Kedua, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden. Ketiga, metode ini lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.

Peneliti menggunakan desain penelitian deskriptif komparatif dikarenakan tipe tersebut sesuai dengan kebutuhan penelitian yang akan dilaksanakan oleh peneliti, dimana peneliti ingin mengetahui strategi persaingan bisnis game “Mobile Legends: Bang Bang” dalam lingkungan industry game mobile kategori MOBA. Metode ini diharapkan dapat mengungkapkan peristiwa yang sebenarnya di lapangan bahkan mengungkapkan nilai-nilai tersembunyi dari penelitian ini.

3.4.1 Observasi

Pada penelitian ini peneliti melakukan observasi terus terang atau tersamar, observasi terus terang atau tersamar adalah dalam hal ini peneliti dalam melakukan pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data, bahwa ia sedang melakukan penelitian. Jadi mereka yang diteliti mengetahui sejak awal sampai akhir aktivitas peneliti. Tapi dalam suatu saat peneliti juga tidak terus terang atau tersamar

dalam observasi hal ini untuk menghindarkan kalau suatu data yang dicari merupakan data yang masih dirahasiakan. Kemungkinan jika terus terang peneliti tidak akan diijinkan untuk melakukan observasi.

3.4.2 Wawancara

Pada penelitian ini peneliti melakukan jenis wawancara semi terstruktur karena jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in dept interview*, dimana dalam pelaksanaanya lebih bebas apabila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya.

1. Langkah-Langkah Wawancara

Menurut Lincoln dan Guba dalam Sugiyono (2016:415) mengemukakan tujuh langkah dalam wawancara dalam mengumpulkan data dalam penelitian kualitatif:

a. Menetapkan kepada siapa wawancara itu akan dilakukan
b. Menyiapkan pokok-pokok masalah yang akan dijadikan bahan pembicaraan
c. Mengawali atau membuka alur wawancara.
d. Melangsungkan alur wawancara
e. Mengkonfirmasikan ikhtisar hasil wawancara dan mengakhirinya.
f. Menuliskan hasil wawancara ke dalam catatan lapangan.
g. Mengidentifikasikan tindak lanjut hasil wawancara yang telah diperoleh

2. Alat-Alat Wawancara

Agar hasil wawancara dapat terekam dengan baik maka diperlukan alat bantuan seperti buku catatan, *tape recorder*, *camera*.

3. Mencatat Hasil Wawancara

Karena wawancara dilakukan secara terbuka dan tidak terstruktur maka harus segera dicatat agar tidak hilang atau lupa, peneliti perlu membuat rangkuman yang lebih sistematis terhadap hasil wawancara.

3.4.3 Triangulasi

Pada penelitian ini peneliti melakukan jenis wawancara semi terstruktur karena jenis wawancara ini sudah termasuk dalam kategori *in dept interview,* dimana dalam pelaksanaanya lebih bebas apabila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat dan ide-idenya.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang benar dan akurat sehingga mampu menjawab permasalahan penelitian. Maka teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Wawancara Mendalam (*in-depth interview*)

Secara sederhana wawancara diartikan sebagai alat pengumpulan data dengan menggunakan Tanya jawab antara pencari informasi dan sumber informasi. Seperti diungkap Hadari Nawawi (2001: 63) yaitu: “wawancara adalah usaha mengumpulkan

informasi dengan mengajukan sejumlah pertanyaan lisan, untuk menjawab secara lisan pula. Ciri utama dari wawancara adalah langsung dengan tatap muka (*face to face relationship*) antara si pencari informasi (*interviewer/information hunter*) denngan sumber informasi (*interview*)."

Dalam proses wawancara, peneliti memberikan sejumlah pertanyaan dalam bentuk diskusi kepada informan sambil menjelaskan secara terus menerus tujuan wawancara tersebut. Pada saat melakukan proses wawancara peneliti tidak begitu mengalami kesulitan. Informan dalam penelitian ini merupakan pencinta game dalam semua bentuk baik itu game online di *Personal Computer* (PC), maupun *game mobile*. Pada saat melakukan proses wawancara, informan menerima peneliti dengan baik dan ramah, walaupun pada awalnya informan kurang terbuka kepada peneliti, begitu juga dengan anggota yang lainnya, namun begitu peneliti tidak menemukan kesulitan pada waktu mewawancarai mereka akan tetapi peneliti mengalami kendala saat mewawancarai anggotanya yang bersifat bias terhadap satu game yang lainnya jadi peneliti mendapat kesulitan untuk menyampaikan tujuan awal dari wawancara tersebut.

2. Dokumentasi

Menurut Hadari Nawawi (2001: 63), dokumen yang berupa tulisan ataupun film bagi peneliti dapat digunakan untuk diproses (melalui pencatatan, pengetikan, atau alat tulis), tetapi kualitatif tetap menggunakan kata-kata, yang biasanya disusun ke dalam teks yang diperluas. Teknik dokumentasi pada penelitian ini dengan cara mengumpulkan data melalui peninggalan tertulis. Terutama berupa surat kabar, *website*, arsip, perundang-undangan yang berhubungan dengan masalah penelitian.

Dokumentasi yang didapat oleh peneliti yaitu foto berupa *screenshot* dari perbincangan antara peneliti dengan informan yang telah diberikan izin sebagiannya untuk di pulikasi yang merupakan respon dari informan terhadap pertanyaan dari peneliti pada saat sesi wawancara secara *online*, pada persaingan bisnis game, "Mobile Legend: Bang Bang" dalam lingkungan *game mobile* ber*genre* MOBA.

3. Observasi

Observasi digunakan untuk memperoleh data dengan cara melakukan pengamatan secara sistematis pada obyek penelitian. Pengamatan langsung di lapangan dilakukan untuk mengetahui kondisi dan lokasi penelitian.

3.6 Teknik Pengolahan Data

Setelah data diperoleh dari lapangan terkumpul maka tahap berikutnya ialah mengolah data tersebut. Adapun teknik yang akan digunakan dalam pengolahan data sebagaimana yang disebutkan Lexy J. Moleong (2006:151) dalam bukunya Metode Penelitian Kualitatif adalah:

1. Editing

Yaitu teknik mengolah data dengan cara meneliti kembali data yang telah diperoleh melalui wawancara mendalam, maupun dokumentasi untuk menghindari kekeliruan dan kesalahan. Tahap *editing* yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini menyajikan hasil wawancara dan dokumentasi mengenai Tingkat Persaingan Bisnis Shanghai Moonton Technology dalam Lingkungan Industri Game Mobile Kategori MOBA, yakni berupa kalimat-kalimat yang kurang baku disajikan dengan

menggunakan kalimat baku dan bahasa yang mudah dipahami, sehingga dapat dimengerti oleh pembaca.

2. Interpretasi

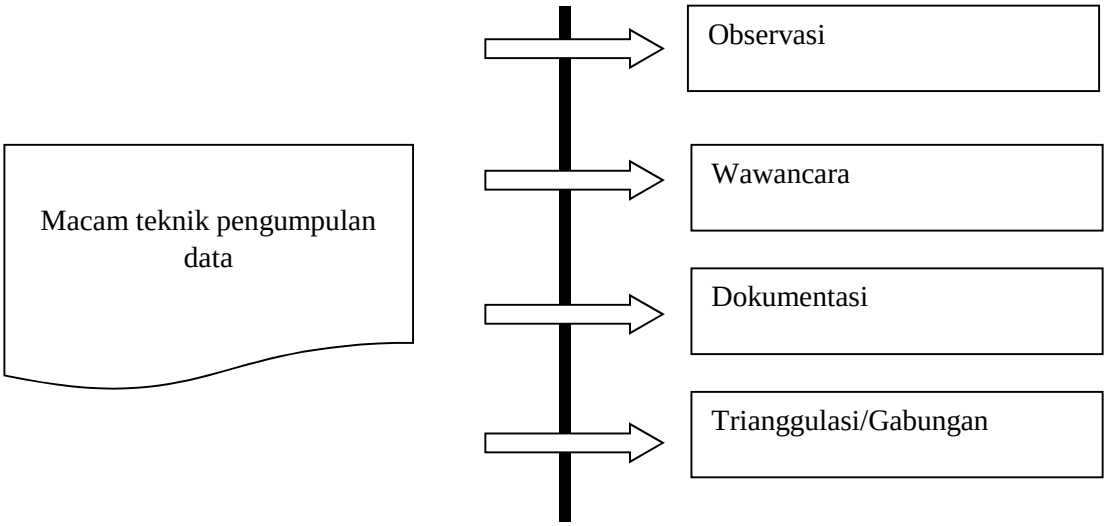
Interpretasi merupakan upaya untuk memperoleh arti dan makna yang lebih mendalam dan luas terhadap hasil penelitian yang sedang dilakukan. Pembahasan hasil penelitian dilakukan dengan cara meninjau hasil penelitian secara kritis dengan teori yang relevan dan informasi akurat yang diperoleh di lapangan.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Pengumpulan data dapat dilakukan dengan berbagai setting, narasumber, dan berbagai cara. Bila dilihat dari settingnya, data dapat dikumpulkan pada setting alamiah (*natural setting*), pada laboratorium dengan metode eksperimen, di tempat pembelanjaaan, di rumah dengan berbagai responden, pada suatu seminar, diskusi, dijalan, dan lain-lain. Bila dilihat dari sumber datanya maka pengumpulan datanya menggunakan sumber primer dan sekunder. Sugiyono (2016:137)

Menurut Sugiyono (2016:308) sumber primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data, dan sumber sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data misalnya cara

lain seperti lewat dokumen. Selanjutnya jika dilihat dari segi cara teknik pengumpulan data, maka teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan), interview (wawancara), kuesioner (angket), dokumentasi dan gabungan keempatnya.



Sumber : Sugiyono 2016

Gambar 3.3

Macam-Macam Teknik Pengumpulan Data

3.7 Teknik Analisis Data

Menurut Agus Purwanto dan Dyah Ratih Sulistyastuti (2007:93), analisis data merupakan proses manipulasi data hasil penelitian sehingga data tersebut dapat menjawab pertanyaan penelitian/proses menyederhanakan data ke dalam bentuk yang lebih mudah diinterprestasikan. Menurut Matew Milles dan Huberman dalam Sugiyono (2016: 246), terdapat tiga komponen analisis yaitu:

1. Reduksi Data

Yaitu sebagai proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan tranformasi data “kasar” yang muncul dari catatan-catatan yang tertulis di lapangan. Reduksi data yang dilakukan peneliti dalam penelitian ini adalah analisa yang menajam, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu dan mengorganisasi data mengenai tingkat persaingan bisnis *game* dalam lingkungan *game mobile* kategori MOBA.

2. Penyajian Data (Display Data)

Kedua pakar ini membatasi suatu penyajian data sebagai sekumpulan informasi yang tersusun untuk memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian-penyajian yang lebih baik merupakan suatu cara yang utama bagi analisis kualitatif yang valid. Penyajian yang paling sering digunakan pada data kualitatif adalah bentuk teks naratif, berbagai jenis matrik, grafik dan bagan. Semuanya dirancang guna menggabungkan informasi yang tersusun dalam bentuk padu dan mudah diraih. Dalam rencana penelitian ini penyajian data yang digunakan adalah bentuk teks naratif yang disertai bagan dan tabel yang isinya berkaitan dengan penelitian ini tentunya.

3. Penarikan Kesimpulan (Verifikasi)

Berdasarkan permulaan pengumpulan data, penganalisis kualitatif mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola kejelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, dan proposisi. Penelitian yang

berkompeten akan menangani kesimpulan-kesimpulan itu dengan longgar, tetap terbuka, dan skeptis, tetapi kesimpulan sudah disediakan, mula-mula belum jelas, kemudian lebih rinci dan mengakar dengan kokoh, dan kesimpulan akhir muncul sampai pengumpulan data berakhir, tergantung pada kesimpulan-kesimpulan catatan lapangan, pengodeannya, penyimpanan, metode pencairan ulang yang digunakan dan kecakapan peneliti.