

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (field research).<sup>34</sup> Penelitian ini difokuskan kepada studi kasus dan fakta yang terjadi dilapangan yaitu proses transaksi jual beli akun *game online*. Sumber data utama dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan dilapangan yaitu tentang proses jual beli akun *game online* yang dilakukan oleh para pelaku.

Penelitian ini juga akan disertai oleh data-data yang didapat dari hasil penelaahan serta pengkajian literatur-literatur yang dirasa sesuai dan mendukung penelitian ini.<sup>35</sup>

#### B. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti melakukan penelitian di Warung Kopi Gobleh di Desa Campurdarat. Di warung kopi ini disediakan wifi gratis dan makanan seperti nasi bantingan, gorengan dan masih banyak lagi. Bagi para pelanggan yang menggunakan fasilitas wifi tersebut untuk bermain *game online* Mobile Legends serta melakukan transaksi jual beli

---

<sup>34</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*, (Bandung : ALFABETA. 2010), hlm. 283

<sup>35</sup> Sugiyono, *metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2007) hlm. 63-82

akun, maka dari itu peneliti memilih tempat di warung kopi Gombleh di Desa Campurdarat Kabupaten Tulungagung.

### **C. Kehadiran Peneliti**

Kehadiran peneliti dilapangan untuk penelitian kualitatif mutlak diperlukan. Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pengumpulan data atau pengamat penuh. Disamping itu kehadiran peneliti diketahui sebagai peneliti oleh informan, mulai dari studi pendahuluan, mengirim surat perizinan untuk penelitian, kemudian peneliti mulai memasuki lokasi penelitian ke warung kopi tersebut. Syarat-syarat lain yang harus dimiliki oleh peneliti ialah syarat pribadi peneliti sendiri yaitu sikap terbuka, jujur, bersahabat, simpatik, dan empatik, objektif dalam menghadapi konflik, tidak pandang bulu, berlaku adil, tahu menyesuaikan diri dengan keadaan latar penelitian, dan sikap-sikap positif lainnya.

Untuk memperoleh data sebanyak mungkin, detail dan juga orisinal maka selama penelitian di lapangan, peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat atau instrumen sekaligus pengumpulan data utama. Dalam penelitian ini, peneliti bertindak sebagai instrumen sekaligus pengumpulan data, karena dalam penelitian kualitatif instrumen utamanya adalah manusia.<sup>36</sup> Dalam rangka mencapai tujuan penelitian maka peneliti disini sebagai instrumen kunci. Peneliti akan melakukan

---

<sup>36</sup> Rochiati Widiaatmaja, *Metode Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: PT. Rosdakarya, 2007), hal.96

observasi, wawancara dan pengambilan dokumen dalam kaitannya dengan transaksi jual beli akun pada *game* Mobile Legends.

Dalam penelitian ini peneliti juga berperan sebagai pengamat penuh agar peneliti dapat mengamati subyek secara langsung sehingga data yang dikumpulkan benar-benar lengkap karena diperoleh dari interaksi sosial yang memakan waktu cukup lama antara peneliti dengan subyek yaitu para penjual dan pembeli akun pada *game* Mobile Legends di Warkop Gumbleh di Desa Campurdarat Kabupaten Tulungagung.

#### **D. Sifat Penelitian**

Penelitian ini bersifat deskriptif analisis kualitatif yaitu suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Penyusun dengan penelitian ini berusaha untuk menganalisa dan membandingkan bagaimana proses transaksi jual beli akun *game online* Menurut Hukum Islam dan Undang-Undang ITE sehingga menghasilkan suatu pemahaman yang objektif mengenai bentuk sistem perikatan dan fakta yang riil yang terjadi dilapangan.

## E. Sumber Data

Suatu yang sangat penting dalam suatu penelitian yang dimaksud dengan sumber data dalam suatu penelitian adalah subjek darimana data itu diperoleh. Sumber data merupakan salah satu yang paling vital dalam suatu penelitian. Kesalahan dalam menggunakan dan memahami sumber data, maka data yang diperoleh juga akan meleset dari yang diharapkan.<sup>37</sup>

Adapun jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Sumber data primer yaitu yang di dapat dari wawancara langsung dari pelaku jual beli akun *game online* yaitu *gamer* selaku pemain *game* dan yang memahami dalam mekanisme jual beli akun *game online*.
2. Sumber data sekunder yaitu buku-buku atau bahan pustaka yang berhubungan dengan judul penelitian secara tidak langsung, yaitu yang terkait dengan skripsi untuk memperkuat teori yang digunakan.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Beberapa metode pengumpulan data yang digunakan antara lain :

1. Observasi

---

<sup>37</sup> M. Iqbal Hasan, *Pokok-pokok Materi Metodologi Penelitian dan Aplikasinya*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2002). Hlm.11

Yaitu teknik pengumpulan data dengan mengamati langsung objek penelitian.<sup>38</sup> Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan langsung terhadap praktek transaksi jual beli akun *game online* pada *game* Mobile Legends. Dikarenakan teknik pengamatan ini memungkinkan melihat dan mengamati sendiri kemudian mencatat kejadian sebagaimana yang terjadi pada keadaan yang sebenarnya.<sup>39</sup>

## 2. Interview

Interview yang lebih dikenal dengan istilah wawancara adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan menggunakan pertanyaan kepada responden.<sup>40</sup> Wawancara dilakukan dilakukan penulis dengan pihak-pihak yang berperan aktif bermain *game online* Mobile Legends. Pihak yang bersangkutan Trio fajar Cahyanto, Ahmad Zakiyudin, Moh.Farid Hamzah, Ayung Rifa'i.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditunjukkan pada subjek penelitian, tetapi melalui dokumen. Dokumen adalah sesuatu yang tertulis dan atau tercetak, yang dapat

---

<sup>38</sup> A. Muri Yusuf, *Metode Penelitiian Kuantitaif, Kualitatif, & Penelitian Gabungan*, (Jakarta: Prana Media Group, 2014), hlm 384

<sup>39</sup> Lexy J.Moeloers, *Metode Penelitian Kualitatif*, Cet.Ke-XXII, (Bandung:Raja Resdakaya,2004), hlm.174

<sup>40</sup> P. Joko Subagyo, *Metode Penelitian Dalam teori dan praktek*, (Jakarta: Rineka Cipta, Cet.Ke-1, 1991), hlm.39

dipakai sebagai bukti atau keterangan.<sup>41</sup> Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang berupa dokumentasi lain tentang proses transaksi jual beli akun *game online* Mobile Legends.

## G. Teknik Analisis Data

Analisi data adalah proses mengorganisasikan dalam mengurutkan data kedalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.<sup>42</sup> Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian adalah disesuaikan dengan kajian penelitian, yaitu Tinjauan Hukum Islam dan UU ITE Tentang Transaksi Jual Beli Akun *game online* Mobile Legends yang akan dikaji menggunakan metode kualitatif. Maksudnya adalah bahwa analisis ini bertujuan untuk mengetahui akad jual beli, dan sistem transaksi jual beli akun *game online* Mobile Legends.

Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut

:

### 1. Reduksi Data

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan

---

<sup>41</sup> Poerwadarminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (jakarta: Balai Pustaka, 1984), hlm.256

<sup>42</sup> Lexy J.Moleong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung PT. Remaja Rosdakarya, 2013), hlm.280

membuang yang tidak perlu. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.<sup>43</sup>

## 2. Penyajian Data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data atau menyajikan data. Penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *Flowchart* dan sejenisnya. Dalam hal ini Miles dan Huberman menyatakan bahwa yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.<sup>44</sup>

## 3. Verifikasi

Langkah ketiga dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya.<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2007), hlm 38

<sup>44</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kualitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung : ALFABETA. 2010), hlm. 341

<sup>45</sup> *Ibid*, hlm 345

Dengan demikian kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena seperti telah dikemukakan bahwa masalah dan rumusan masalah dalam penelitian masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

## H. Kriteria Keabsahan Data

Untuk menetapkan keabsahan data dibutuhkan verifikasi data. Tujuannya hasil verifikasi data untuk mempertanggung jawabkan kebenarannya. Ada 4 kriteria yang digunakan yaitu: kepercayaan (*creadibility*), keterlibatan (*transferability*), ketergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*).<sup>46</sup>

1. Kepercayaan (*creadibility*), kredibilitas data membuktikan, bahwa transaksi jual beli akun *game online* “Mobile Legends” di warung kopi gobleh di desa campurdarat yang diperoleh dari beberapa sumber di lapangan yang benar-benar mengandung nilai kebenaran.
2. Keterlibatan (*Transferability*), penelitian yang dilakukan dalam konteks tertentu dapat diaplikasikan atau ditransfer pada konteks lain. Dalam penelitian ini terungkap segala sesuatu yang dibutuhkan oleh pembaca agar dapat memahami temuan yang telah diperoleh peneliti. Bila pembaca laporan peneliti memperoleh gambaran yang

---

<sup>46</sup> Tanzeh dan suyitno, *Dasar-Dasar Penelitian...*, hal. 235

sedemikian jelasnya semacam apa suatu penelitian dapat diberlakukan (*transferability*), maka laporan memenuhi standar tranferability.

3. Ketergantungan (*Dependability*), merupakan pengujian yang dilakukan dengan melaksanakan audit terhadap keseluruhan proses penelitian salah satu upaya untuk menilai dependabilitas adalah melakukan audit itu sendiri. Ini dapat dilakukan oleh auditor dengan melakukan review terhadap seluruh penelitian.
4. Kepastian (*Confirmability*), standar konfirmabilitas lebih terfokus pada audit kualitas dan kepastian hasil penelitian-penelitian dikatakan obyektif bila hasil penelitian telah disepakati oleh banyak orang. Menguji konfirmabilitas berarti menguji hasil penelitian yang dihubungkan dengan proses penelitian yang dilakukan.<sup>47</sup>

## I. Tahap-Tahap Penelitian

Tahap pelaksanaan penelitian ada empat tahap, yaitu:

1. Tahap persiapan

Dalam tahap ini peneliti mulai mengumpulkan buku-buku mengenai jual beli, sistem jual beli game, dasar hukum jual beli *game online* menurut Undang-Undang ITE dan Hukum Islam. Selain

---

<sup>47</sup> Sugiono, *metode penelitian...*, Hal. 306

itu peneliti juga menyiapkan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan kepada narasumber.

## 2. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini dilakukan dengan cara mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan fokus penelitian dari lokasi penelitian. Dalam proses pengumpulan data ini peneliti menggunakan metode observasi, wawancara, dan dokumentasi yaitu peneliti datang langsung ke lokasi.

## 3. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini peneliti menyusun semua data yang telah terkumpul baik melalui observasi berupa pengamatan langsung maupun melalui wawancara secara sistematis dan terperinci sehingga data tersebut dapat mudah dipahami dan temuannya dapat dikonfirmasi kepada orang lain secara jelas.

## 4. Tahap Pelaporan

Tahap ini merupakan tahap terakhir dari tahap penelitian yang peneliti lakukan. Tahap ini dilakukan dengan cara membuat laporan tertulis dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, laporan ini akan ditulis dalam bentuk skripsi.