

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Fenomena permainan daring terus meluas seiring dengan berkembangnya jumlah pecandu permainan daring yang ada. Secara umum masyarakat memandang para pecandu permainan daring merupakan individu yang apatis dan anti sosial karna mereka seolah terisolir dari kehidupan nyata.

Permainan daring sendiri adalah suatu fenomena dalam ilmu komunikasi. Permainan daring termasuk dalam bidang *New Media* dalam ilmu komunikasi. Pierre Levy ialah seseorang yang berhasil mengembangkan sebuah teori media baru dan menyatakan perihal perkembangan media.

Menurutnya, terdapat dua pandangan dalam teori media baru yakni pandangan interaksi sosial, dan interaksi tatap muka. Keduanya jelas menunjukkan perbedaan, yaitu bahwa perihal kedekatan antara satu interaksi dengan interaksi lainnya. Hal senada juga di kutip oleh Soukup dalam Liittlejhon dalam bukunya tahun 2009 yang berjudul *Cybercultur*. Dirinya mengungkapkan bahwa melihat new media berbeda dengan media pendahulunya. Apabila memandangkan new media berarti menikmati layanan World Wide Web (www) sebagai sebuah lingkungan informasi yang terbuka dan fleksibel dan dinamis.

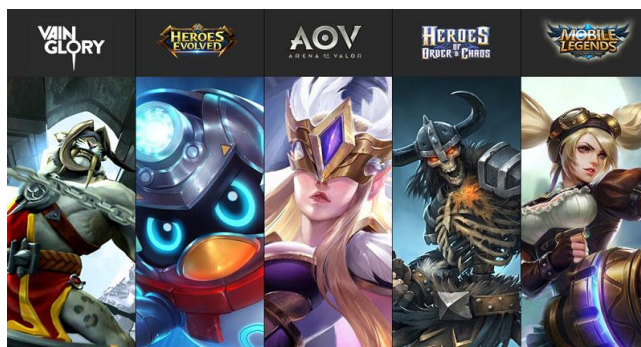
Sebuah jurnal yang menjadi referensi penulis menyatakan bahwa menurut Martin dan Creeber mendefinisikan bahwa *new media* merupakan produk dari komunikasi yang telah termediasi teknologi. Kehadirannya turut seiring dengan maraknya komputer digital yang kerap digunakan oleh masyarakat. Gabungan dari *new media* sendiri ada dari beberapa elemen, di mana kesemuanya itu terdapat konvergensi media di dalamnya sehingga dapat dijadikan satu. Media yang menggunakan internet atau media daring yang berbasis teknologi, berpotensi interaktif dan berkarakter fleksibel serta berfungsi secara publik maupun privat disebut dengan *new media*.

Perbedaan antara *new media* dengan komunikasi massa salah adalah pada proses interaksi yang terjadi. Dalam *New media* interaksi dapat terjadi secara langsung dan tidak ada batasan dalam proses interaksi tersebut. Sedangkan interaksi yang terjadi didalam komunikasi massa masih memiliki batasan dan tidak terjadi secara langsung.

Sebagai contoh dalam permainan daring kita dapat melaporkan *Player*(pemain) yang melakukan kegiatan curang dalam permainan langsung dilaporkan oleh *player* lain, dan langsung dapat direspon oleh GM (*Game Master*) dari permainan tersebut tersebut. Didalam permainan daring interaksi yang terjadi bisa antar sesama pengguna, atau pun antar pengguna dan *Game Manager* dari permainan tersebut. Artinya bila dalam komunikasi massa

proses interaksi yang terjadi antar komunikator dan komunikan, maka dalam New media interaksi juga dapat terjadi antara sesama komunikan.¹

Permainan daring terus mengalami perkembangan, bila sebelumnya permainan daring dimainkan melalui PC (*personal computer*), maka sekarang para pengguna beralih pada permainan yang dapat dimainkan melalui gawai. Perkembangan permainan dari PC ke gawai memudahkan para pemain memainkan permainan yang mereka sukai kapan saja dan dimana saja. Saat ini hampir rata-rata pengguna gawai di Indonesia memainkan permainan daring bergenre *action strategy* yang biasanya disebut MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*).



Sumber Gambar <https://gcube.id/news/5-game-moba-populer-dan-terbaik-di-smartphone>

Permainan MOBA ini bisa dikatakan sangat sulit untuk menaklukkannya bagi pecinta permainan daring, karena dalam permainan ini dibutuhkan kemampuan individu dan juga kerjasama dalam tim untuk

¹ Taufiq Tri Putra, Skripsi, *Dampak Psikologis Game Online Dota 2 Terhadap Pecandu Game*, (Medan: Universitas Medan Area, 2016) Hal 51-52

memenangkannya. permainan *action* MOBA ini membutuhkan 5 pemain yang akan dibagi menjadi dua tim untuk saling mengalahkan. Di Indonesia game yang bergenre *action* MOBA yang terkenal ada 5 yaitu: *League of Legends* (2009), *Dota 2* (2013), *Vainglory* (2014), *Arena of Valor* (2015), *Mobile Legends* (2016). Namun saat ini yang fenomena dan paling banyak diunduh dan pemainnya yaitu *Mobile Legends* yang saat ini jumlah pengunduhnya 100 juta lebih pada pengguna gawai untuk sistem *Android* (playstore).

Mobile Legends adalah merupakan permainan daring 2017 pertama saat ini terpopuler. Permainan daring *Mobile Legends* sebenarnya dirilis pada akhir tahun 2016, namun awal populer pada awal tahun 2017 hingga sampai saat ini. Permainan *Mobile legends* ini merupakan permainan beraliran *action strategy*. Melalui game ini pemain dapat melawan musuh tanpa harus berhadapan alias daring, serta menggunakan berbagai macam karakter hero dengan tipe masing-masing diantaranya *Support*, *Marksman*, *Tank*, *Mage*, dan *Fighter*.

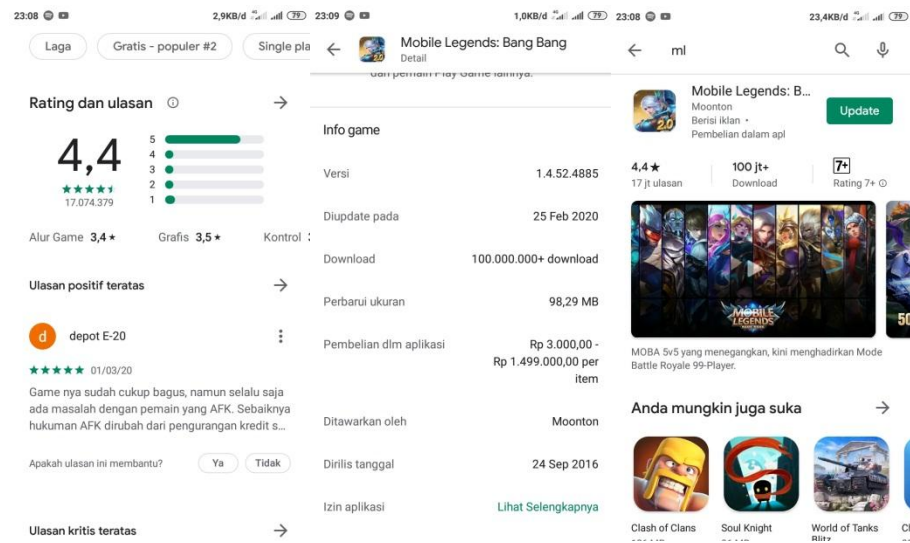


Sumber Gambar:Aplikasi *Mobile Legend*

Permainan bernama Mobile Legend ini memiliki beragam mode pertandingan diantaranya seperti *Ranked Mode*, *Classic Mode*, *AI Mode* dan *Custom Mode*. Pemain bisa menghabiskan waktu minimal 20 menit sampai 30 menit dalam satu kali pertandingan tergantung dari segi permainannya. Kesulitan permainan justru meningkatkan pengguna karena *developer game* selalu memperbaharui tampilan, fitur dan menambahkan *hero-hero* yang baru, yang mana membuat pengguna tidak akan merasa bosan malah sebaliknya pengguna akan semakin sering memainkan permainan ini untuk mendapatkan *hero - hero* yang mereka inginkan.

Spesifikasi MLBB yang cenderung lebih ringan dengan grafik yang bagus serta dapat dimainkan pada gawai dengan spesifikasi standar (*low end*).

Karakteristik permainan daring *Mobile Legends* yang kompetitif, mempertemukan pemain secara *real time* atau dalam waktu yang sama dalam sebuah arena permainan virtual, menjadikan permainan daring *Mobile Legends* paling banyak dimainkan di Indonesia saat ini. Ukuran file yang terbilang cukup ringan yaitu sekitar 245 MB dan hanya memerlukan memori akses yang cukup rendah, sebesar 1GB RAM, menjadi alasan mengapa begitu diminati permainan daring *Mobile Legends*.



Sumber gambar: Aplikasi *Playstore*

Maraknya permainan daring banyak berbagai pihak yang memanfaatkan untuk mengambil keuntungan mulai dari perusahaan penyedia layanan, *game center*, dan para pemain. Awalnya pengguna yang bermain permainan daring hanya untuk mendapatkan kesenangan dan sebagai hiburan di waktu senggang. Popularitas permainan daring membuat banyak pengguna memanfaatkan permainan daring untuk mencari keuntungan di dalam permainan milik mereka seperti menjual *diamond* (sejenis mata uang untuk membeli dalam permainan *mobile legend*) *skin* (tampilan *hero* yang berbeda dan lebih menarik) jasa joki (bermain akun pembeli untuk menaikkan *tier* dan *level*) dan masih banyak lagi.

Teknik pemasaran penjual dalam permainan daring berbeda-beda, seperti melakukan promosi melalui daring mulai dari media sosial, *chat room* dan komunitas permainan daring, transaksi dilakukan secara daring atau

transfer rekening dan lain-lain. Penjual dan pembeli juga bisa melakukan transaksi secara langsung (*face to face*) atau biasa disebut COD (*cash on delivery*).

Pembahasan jual beli dalam permainan daring ini sangat menarik untuk dikaji karena penemuan awal pada penelitian membuktikan bahwa banyak pengguna memanfaatkan jasa ini, sehingga penjualan jasa dapat menambahkan keuntungan signifikan bagi penjual jasa. Dari sisi persoalan hukum, pertama dari sisi pengguna karena penjual jasa tidak dilindungi hukum sehingga pembeli jasa tidak dapat menuntut apabila mengalami penipuan. Kedua, dari sisi penjual jasa penjual jasa bisa diblokir apabila pihak pengembang game mengetahui aktifitasnya.

Dari observasi awal yang peneliti lakukan, peneliti memperoleh informasi bahwa ada Mahasiswa yang bertransaksi jual beli *diamond* dan jasa joki permainan daring *Mobile Legends*. Dalam awal bertransaksi calon pembeli menghubungi Mahasiswa selaku penjual menanyakan tentang *diamond* dan jasa joki permainan daring *Mobile Legends* yang dijual beserta harga. Setelah calon pembeli tersebut mengetahui *diamond* dan jasa joki permainan daring yang akan dibeli apakah sesuai dengan yang di iklankan atau tidak. Transaksi dilakukan secara daring dan bertemu langsung dengan pembeli jika lokasi tidak jauh dari penjual. Ketertarikan penelitian ini adalah melihat fenomena permainan daring sebagai komoditas bagi seseorang dengan mengkaji dari sudut pandang ilmu Komunikasi dan Penyiaran.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana teknik marketing dalam permainan daring *Mobile Legends* dikalangan Mahasiswa IAIN Tulungagung jurusan Komunikasi Penyiaran dan Islam?
2. Bagaimana statistik marketing jual beli dalam permainan daring *Mobile Legends* dikalangan Mahasiswa IAIN Tulungagung jurusan Komunikasi Penyiaran dan Islam?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui teknik marketing dalam permainan daring *Mobile Legends* dikalangan Mahasiswa IAIN Tulungagung jurusan Komunikasi Penyiaran dan Islam.
2. Untuk mengetahui statistik jual beli akun permainan daring *Mobile Legends* dikalangan Mahasiswa IAIN Tulungagung jurusan Komunikasi Penyiaran dan Islam.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pengembangan ilmu Komunikasi pada umumnya dan khususnya ilmu pengetahuan

Komunikasi dan Penyiaran Islam serta sebagai bahan pertimbangan bagi instansi yang terkait.

1.1.1 Manfaat Akademik

Penelitian skripsi ini nantinya diharapkan dapat menjadi sumbangsih keilmuan kepada bidang Komunikasi dan Penyiaran Islam mengenai permainan via daring.

1.1.2 Manfaat Praktis.

Adanya penelitian nanti diharapkan mampu menjadi acuan dalam memberikan sumber kajian perihal pengelolaan fenomena permainan daring serta komoditas di dalamnya.

1.1.3 Manfaat Bagi Kelembagaan

Bagi Program Studi Komunikasi dan Penyiaran Islam , penelitian ini dapat menambah referensi pengetahuan, melengkapi dan menambah informasi mengenai permainan daring.

1.1.4 Manfaat Bagi Peneliti

Penelitian menjadi tambahan kajian mengenai permainan daring dalam lingkup keilmuan Komunikasi dan Penyiaran.

1.5 Batasan Masalah

Penelitian ini ingin mengetahui proses jual beli dalam permainan daring *mobile legend* mahasiswa di kampus. Pemilihan subjek adalah

mahasiswa KPI IAIN Tulungagung, merupakan pemain yang bermain permainan daring *mobile legend* di gawai.

1.6 Penelitian Terdahulu

No	Referensi/judul	Peneliti	Tahun terbit	Isi Penelitian	Perbedaan dengan Penelitian Terdahulu
1	Analisis Peluang Kepuasan Dalam Membeli Cash Game Online	Muhammad Bayu Aji Prabowo	2018	Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh besarnya pengeluaran secara parsial terhadap analisis peluang kepuasan dalam membeli cash permainan daring.	Perbedaan penelitian ini terdapat pada objek yang dimana dahulu membahas tentang peluang sedangkan penelitian yang ini mengenai transaksi

2	Fenomena Game Online Mobile Legends di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus Pada Mahasiswa Universitas Sumatera Utara)	Albima Rama Sudharto	2018	Penelitian berisi tentang pola komunikasi dan ketergantungan mahasiswa yang menggunakan <i>game</i> Mobile Legend.	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada yang dikaji yang dimana penelitian tersebut mengenai dampak bermain <i>game</i> sedang penelitian ini mengenai proses transaksi jual beli akun
3	Analisis Jual Beli Akun Game Online <i>Clash of Clans</i>	Mela Melani	2017	Penelitian ini untuk mengetahui akad jual beli akun dan pandangan hukum islam pada <i>game Clash Of Clans</i> .	Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu terletak pada implikasi yang dimana penelitian tersebut menggunakan hukum syariat Islam.

Dalam perspekti Hukum Islam dan Hukum Positif (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan 2013 Fakultas Syariah IAIN Raden Intan Lampung)				
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	--	--	--

1.7 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran adalah suatu model konseptual tentang bagaimana hubungan teori dengan berbagai factor yang telah di identifikasikan sebagai masalah riset. Untuk memperjelas jalannya penelitian yang akan dilaksanakan, maka penulis menyusun kerangka pemikiran sebagai skema sederhana yang menggambarkan secara singkat proses pemecahan masalah yang dikemukakan dalam penelitian.

Pada penelitian ini, mengkaji fenomena jasa di permainan daring, meliputi komoditi berangkat dari fenomena permainan *Mobile Legends* di Indonesia dan meningkatnya pemain yang memainkan permainan bergenre *action strategi* salah satunya yang lagi fenomena yaitu permainan daring *Mobile Legends*, penulis mengerucutkan fokus kajian penelitian ini satu identifikasi masalah yaitu Transaksi jual beli *Mobile Legends*.

1.8 Metodologi penelitian

Suatu kegiatan ilmiah yang terencana, terstruktur secara sistematis dan memiliki tujuan tertentu baik secara teoritis maupun praktis disebut dengan metode penelitian. Hal tersebut dikatakan sebagai ‘kegiatan ilmiah’ karena berdasarkan aspek pengetahuan dan teori. Penyebutan ‘terencana’ disebabkan karena sebuah penelitian harus direncanakan dengan memperhatikan alokasi waktu, dana dan aksesibilitas terhadap tempat dan data.

Sakaran (2003) mendefinisikan penelitian sebagai suatu kegiatan yang terorganisir, sistematis, berdasarkan data, dilakukan secara kritis, objektif,

ilmiah untuk mendapatkan jawaban atau pemahaman yang lebih mendalam atas suatu masalah. Intinya, menurut beliau, yaitu memberikan masukan yang dibutuhkan oleh pengambil kebijakan untuk membuat suatu keputusan. Masukan tersebut merupakan hasil penelaahan dan analisis data yang dibuat secara seksama. Ditambahkannya pula bahwa data dapat berupa angka atau teks, baik kuantitatif maupun kualitatif.²

Alasan peneliti menggunakan metode kualitatif karena: *pertama*, penelitian ini berusaha menyajikan langsung hakikat hubungan antara peneliti dan responden dengan tujuan supaya lebih peka dalam menyesuaikan diri terhadap pola-pola nilai yang dihadapi ketika di lapangan. *Kedua*, data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara mendalam dan analisis dokumen fakta-fakta dikumpulkan secara lengkap, selanjutnya ditarik kesimpulan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif, karena datanya berupa ungkapan kata-kata dan tidak dimaksudkan untuk menguji hipotesis, tetapi hanya menggambarkan suatu gejala atau keadaan yang diteliti secara apa adanya serta diarahkan untuk memaparkan fakta-fakta, kejadian-kejadian secara sistematis dan akurat. Penelitian deskriptif yang dimaksudkan untuk mengumpulkan informasi mengenai status suatu gejala yang ada, yaitu keadaan gejala menurut apa adanya pada saat penelitian dilakukan.

² J. R. Raco, *Metode Penelitian Kualitatif Jenis, Karakteristik, Dan Keunggulannya*, (Jakarta: Penerbit PT Gramedia Widiasarana Indonesia, 2010), hal 5-6

Dalam penelitian ini peneliti berusaha meneliti tentang Komodifikasi Jual Beli Akun Permainan Daring *Mobile Legend* dikalangan mahasiswa untuk mengetahui bagaimana proses terjadinya transaksi dan bagaimana komodifikasi dari hasil transaksi tersebut dengan menggunakan metodologi tersebut.

1.9 Paradigma penelitian

Paradigma adalah suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas dunia nyata. Paradigma menunjukkan apa yang penting, absah, dan masuk akal. Paradigma juga bersifat normatif, menunjukkan kepada praktisnya apa yang harus dilakukan tanpa perlu melakukan pertimbangan eksistensial atau epistemologis yang panjang. Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivisme, yaitu paradigma yang hampir merupakan antitesis dari paham yang meletakkan pengamatan dan objektivitas dalam menemukan suatu realitas dan ilmu pengetahuan. Paradigma ini memandang ilmu sosial sebagai analisis sistematis terhadap *socially meaningful action* melalui pengamatan langsung dan terperinci terhadap pelaku sosial yang bersangkutan dalam menciptakan dan memelihara/mengelola dunia sosial mereka.³

Paradigma konstruktivisme memandang bahwa kenyataan itu hasil konstruksi atau bentukan dari manusia itu sendiri. Kenyataan itu bersifat ganda, dapat dibentuk, dan merupakan satu keutuhan. Kenyataan ada sebagai

³ Mhd Hadis Saleh, Skripsi, “Konstruksi Pemahaman Wartawan Terhadap UU KIP”, (Sumatra: USU, 2015), Hal XXIV.

hasil bentukan dari kemampuan berpikir seseorang. Pengetahuan hasil bentukan manusia itu tidak bersifat tetap tetapi berkembang terus. Pengenalan manusia terhadap realitas sosial berpusat pada subjek dan bukan pada objek, hal ini berarti bahwa ilmu pengetahuan bukan hasil pengalaman semata, tetapi merupakan juga hasil konstruksi oleh pemikiran.

Penulis menggunakan paradigma konstruktivisme untuk mengetahui Komodifikasi Jual Beli dalam Permainan Daring *Mobile Legends* yang dimana pelaku utama dari Mahasiswa KPI IAIN Tulungagung.

1.10 Metode penelitian

Suatu permasalahan yang dikaji oleh peneliti nantinya merupakan suatu masalah yang bersifat sosial dan dinamis. Berdasarkan hal tersebut nantinya peneliti akan memilih menggunakan sebuah metode penelitian yang menjabarkan secara detail, yakni metode penelitian kualitatif. Penggunaan metode penelitian ini nantinya dapat mencari, menentukan, mengumpulkan, mengolah hingga menganalisis data dari hasil penelitian tersebut. Metode penelitian kualitatif ini biasa digunakan untuk memahami interaksi sosial seperti misalnya bantuan wawancara mendalam sehingga akan ditemukan sebuah pola pikir yang jelas.

Apabila ditinjau secara teoritis, ada perbedaan dengan penelitian yang dilakukan menggunakan metode kuantitatif. Sederhananya perbedaan tersebut terletak pada tingkat kesulitan dalam membuat desain pada penelitian kualitatif. Pasalnya secara umum penelitian kualitatif tidak memiliki pola

khusus, sehingga formatnya berbentuk dari 3 model, yakni format deskriptif, verifikasi *serta grounded research*. Berdasarkan ulasan di atas nantinya penelitian ini nantinya dapat memberi gambaran secara cermat mengenai individu maupun kelompok tertentu mengenai segala bentuk gejala yang terjadi.⁴

Selanjutnya penelitian kualitatif menurut Moleong⁵ adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll., secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Menurut Bogdan dan Taylor (1975) yang dikutip oleh Moleong⁶ mengemukakan bahwa metodologi kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Selanjutnya dijelaskan oleh David Williams (1995) seperti yang dikutip Moleong⁷ mengemukakan bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dengan menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah.

Penelitian kualitatif bertujuan memperoleh gambaran seutuhnya mengenai suatu hal menurut pandangan manusia yang diteliti. Penelitian

⁴ Koentjaraningrat, *Metode-metode Penelitian Masyarakat*, (PT. Gramedia Pustaka Utama. Jakarta). 1993. h89

⁵ Lexy J. Moeloeng, *Metode penelitian kualitatif*, (PT Remaja Rosdakarya, Bandung), 2014 h6

⁶ *Ibid* h4

⁷ *Ibid* h5

kualitatif berhubungan dengan ide, persepsi, pendapat atau kepercayaan orang yang diteliti dan kesemuanya tidak dapat diukur dengan angka.

Selanjutnya peneliti akan memberikan gambaran dengan secara cermat tentang Komodifikasi Jual Beli Dalam Permainan Daring *Mobile Legends* Di Kalangan Mahasiswa.

1.11 Fokus penelitian

Sebuah referensi yang didapatkan peneliti menyatakan bahwa fokus penelitian merupakan sebuah teknik untuk mengkaji penelitian agar bisa terfokus dalam satu bahasan. Oleh karenanya dalam skripsi ini peneliti telah membuat fokus penelitian yakni mengkaji tentang teknik jual beli akun permainan daring Mobile Legend. Selain itu juga, peneliti turut menganalisis perihal mekanisme penjualan dan pembayaran yang dilakukan oleh pihak penjual dengan pihak pembeli.

1.12 Objek penelitian

Pada penelitian ini, objek penelitian yang penulis pilih adalah Komodifikasi Jual Beli Akun Permainan Daring Mobile Legend yang dimana pelaku utama dari Mahasiswa KPI IAIN Tulungagung.

1.13 Populasi dan sampel

Sampel bagi metode kualitatif sifatnya purposive artinya sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Sampel metode kualitatif tidak menekankan pada jumlah atau keterwakilan, tetapi lebih kepada kualitas informasi, kredibilitas dan kekayaan informasi yang dimiliki oleh informan atau

partisipan. Sampel yang jumlah banyak tidak akan punya arti jika tidak berkualitas atau informasinya tidak kredibel. Sampel juga harus sesuai dengan konteks. Jadi random sampling tidak cocok untuk penelitian yang menekankan kedalaman informasi. Aspek kedalaman yang ditekankan dalam metode kualitatif dan jumlah sampel yang banyak sangat mustahil untuk mencapai kedalaman. Jadi syarat utama adalah *credible* dan *information rich*. Sampel yang banyak hanya akan menyebabkan informasi tumpang tindih.⁸

Nantinya dalam penelitian skripsi ini peneliti akan menggunakan teknik sampling non random yakni sampling purposive. Pasalnya teknik tersebut menggunakan pemilihan kelompok subjek yang didasarkan atas ciri-ciri dan sifat populasi yang selama ini telah diketahui. Adapun nantinya sampel yang menjadi kriteria diantaranya:

1. Mahasiswa yang terfokus pada Jurusan Komunikasi Penyiaran dan Islam yang aktif bermain permainan daring *Mobile legends*.
2. Mahasiswa aktif yang berlingkup di Jurusan Komunikasi Penyiaran dan Islam dan pernah menjual serta membeli permainan daring *Mobile Legends*.
3. Mahasiswa Jurusan Komunikasi Penyiaran dan Islam yang terfokus dan mengerti tentang mekanisme jual beli dalam permainan daring *Mobile Legends*.

⁸ J. R. Raco, *ibid*, hal 115

Setelah mengetahui kriteria di atas maka peneliti mendapati bahwa jumlah sampel yang memenuhi kriteria tersebut ada tiga orang, di mana kesemuanya itu berasal di jurusan Komunikasi Penyiaran Islam dengan dua orang penjal dan 1 orang sebagai pembelinya.

1.14 Teknik pengumpulan data

Penelitian skripsi ini nantinya akan menggunakan beberapa teknik untuk mengumpulkan data, diantaranya yaitu⁹:

1. Observasi

Pengamatan observasi adalah metode pengumpulan data di mana peneliti atau kolaboratornya mencatat informasi sebagaimana yang mereka saksikan selama penelitian. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengarkan, merasakan, yang kemudian dicatat seobyektif mungkin.

2. Wawancara (*interview*)

Wawancara adalah bentuk komunikasi langsung antara peneliti dan responden. Komunikasi berlangsung dalam bentuk tanya jawab dalam hubungan tatap muka, sehingga gerak dan mimik responden merupakan bola media yang melengkapi katakata secara verbal. Karena itu, wawancara tidak hanya menangkap pemahaman atau ide, tetapi juga dapat menangkap perasaan, pengalaman, emosi, motif yang dimiliki oleh responden yang bersangkutan. Di sinilah terletak keunggulan dari metode wawancara.

⁹ Gulo, W. *Metodologi Penelitian*, (Jakarta:Gramedia Widiasarana Indonesia, 2002) hal 74-76

3. Pustaka atau Dokumentasi

Salah satu upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk menunjang berbagai data dari hasil wawancara dan pengamatan adalah penggunaan pustaka dan dokumentasi. Nantinya informasi yang didapatkan dapat berupa kumpulan data tertulis, foto ataupun segala literatur yang diambil dari buku, majalah ilmiah arsip-arsip dokumentasi umum dokumen pribadi dan dari berbagai media informasi lainnya.

1.15 Teknik analisa data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan analisis data seperti yang diberikan Miles and Huberman dan Spradley. Miles and Huberman (1984) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus pada setiap tahapan penelitian sehingga samapai tuntas, dan datanya sampai jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*:¹⁰

1. Data reduction (reduksi data).

Data yang diperoleh dari lapangan jumlahnya cukup banyak, untuk itu maka perlu dicatat secara teliti dan rinci. Seperti telah dikemukakan semakin lama peneliti ke lapangan , maka jumlah data akan semakin banyak, kompleks dan rumit. Untuk itu perlu segera dilakukan analisis data melalui reduksi data. Mereduksi data berarti

¹⁰ Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. (Afabeta, Bandung), 2015.h337-345

merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.

2. Data display (penyajian data).

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Penyajian data dilakukan dengan bentuk uraian singkat, grafik, bagan, hubungan antar kategori, dan *flowchart*. Dalam hal ini Miles and Huberman (1984) menyatakan “*the most frequent form of display data for qualitative research data in the past has been narrative text*”. Yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif. Dengan mendisplaykan data, maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

3. *Conclusion drawing/verification*.

Langkah ketiga dalam analisis data menurut Miles and Huberman 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. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal, didukung oleh bukti-bukti yang valid

dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.

1.16 Uji keabsahan data

Metode kualitatif lebih tepat menggunakan istilah "autentisitas" dari pada validitas. Karena autentisitas lebih berarti memberikan deskripsi, keterangan, informasi (account) yang adil (fair) dan jujur. Harus dijamin bahwa hasil yang diperoleh dan interpretasinya adalah tepat. Interpretasi harus berdasarkan informasi yang disampaikan oleh partisipan dan bukan karangan peneliti sendiri. Memvalidasi hasil penelitian berarti peneliti menentukan akurasi dan kredibilitas hasil melalui strategi yang tepat, seperti lewat member checking atau triangulasi. Metode kualitatif sebenarnya tidak menggunakan kata bias dalam penelitian.

Ada beberapa teknik yang digunakan oleh metode kualitatif untuk menjamin akurasi dan kredibilitas hasil penelitian yaitu: triangulasi, member checking dan auditing. Peneliti menggunakan Triangulasi data yang berarti menggunakan bermacam-macam data, menggunakan lebih dari satu teori, beberapa teknik analisa, dan melibatkan lebih banyak peneliti.¹¹

1.17 Teknik Penyajian Data

Peneliti pada bab ini nantinya menguraikan data dan hasil penelitian tentang permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya di atas, yakni mengenai komodifikasi jual beli akun permainan daring Mobile Legend serta

¹¹ J. R. Raco, *Ibid*, hal 133-134

tentang masalah proses transaksi jual beli akun permainan daring tersebut. Data-data hasil penelitian ini diperoleh dari teknik observasi, dokumentasi dan wawancara, yang dilakukan oleh peneliti dengan Mahasiswa KPI yang dimana sebagai penjual dan pembeli dalam transaksi jual beli akun permainan daring mobile legend.

Peneliti ini juga menggunakan metode kualitatif untuk melihat kondisi alami dari suatu fenomena. Pendekatan ini bertujuan memperoleh pemahaman dan menggambarkan realitas yang kompleks. Penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data-data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan didasari oleh orang atau perilaku yang diamati. Pendekatannya diarahkan pada latar dan individu secara holistik (utuh). Jadi, tidak dilakukan proses isolasi pada objek penelitian kedalam variabel atau hipotesis. Tetapi memandangnya sebagai bagian dari suatu keutuhan.

Untuk tahap analisis, yang dilakukan oleh peneliti adalah membuat daftar pertanyaan untuk wawancara, pengumpulan data, dan analisis data yang dilakukan sendiri oleh peneliti. Untuk dapat mengetahui sejauhmana informasi yang diberikan oleh informan penelitian, peneliti menggunakan beberapa tahap:

1. Pertama menyusun draf pertanyaan wawancara berdasarkan dari unsurunsur kredibilitas yang akan ditanyakan pada narasumber atau informan.