

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian lapangan (*field research*) yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara intensif, terperinci, dan mendalam dengan cara kualitatif. Metode kualitatif yaitu berupa pengamatan, wawancara, atau penelaah dokumen. Metode ini diterapkan untuk melihat dan memahami subjek dan objek penelitian yang meliputi orang, lembaga berdasarkan fakta yang tampil secara apa adanya. Melalui pendekatan ini akan terungkap gambaran mengenai aktualisasi, realitas sosial, dan persepsi sasaran penelitian.¹

Penelitian kualitatif menurut Bogdan dan Taylor sebagaimana yang dikutip Lexy J. Moleong adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati yang diarahkan pada latar dan individu secara *holistik* (utuh).²

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan studi kasus (*cases studies*) yang meliputi perlindungan hukum bagi pelaku usaha rental Play Station dalam perspektif Kitab Undang-undang Hukum Perdata dan

¹Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2012), hal. 3

²*Ibid.*, hal. 4

hukum Islam dalam praktek sewa menyewa di rental Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.

Adapun pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *deskriptif analitik*. Data yang diperoleh seperti hasil pengamatan, hasil wawancara, hasil pemotretan, analisis dokumen, catatan lapangan, disusun peneliti di lokasi penelitian, tidak dituang dalam bentuk tabel, diagram dan angka-angka. Peneliti melakukan analisis data dengan memperkaya informasi, mencari hubungan, membandingkan, menemukan pola atas dasar data aslinya (tidak ditransformasikan dalam bentuk angka).³

Penerapan pendekatan kualitatif dengan pertimbangan kemungkinan data yang diperoleh di lapangan berupa data dalam bentuk fakta yang perlu adanya analisis secara mendalam. Maka pendekatan kualitatif akan lebih mendorong pada pencapaian data yang bersifat lebih mendalam terutama dengan keterlibatan peneliti sendiri di lapangan. Dalam penelitian kualitatif, peneliti menjadi instrumen utama dalam mengumpulkan data yang dapat berhubungan langsung dengan instrumen atau objek penelitian.⁴

Dalam hal ini yang menjadi fokus penelitian adalah bagaimana perlindungan hukum bagi pelaku usaha rental Play Station dalam perspektif Kitab Undang-undang Hukum Perdata dan hukum Islam di Home Game PS2 Desa Ngoran kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar. Data yang disajikan berupa uraian kata-kata, gambar dan bukan angka-angka.

³Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif: Teori dan Praktik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), cet.2, hal. 87

⁴Sugiyono, *Memahami Penelitian*, (Bandung: CV Alfabeta. 2005), hal .2

B. Kehadiran Peneliti

Sesuai dengan ciri pendekatan kualitatif maka kehadiran peneliti di lapangan adalah sangat diperlukan dan mutlak untuk hadir di lapangan, karena peneliti bertindak sebagai instrumen aktif dalam pengumpulan data. Peneliti juga harus terlibat dalam kehidupan orang-orang yang diteliti sampai pada tingkat keterbukaan antara kedua belah pihak. Oleh karena itu peneliti terjun langsung ke lapangan untuk mengamati dan mengumpulkan data yang dibutuhkan. Adapun mengenai data yang dibutuhkan adalah data tentang praktek sewa menyewa serta informasi mengenai penyimpangan yang sering dilakukan oleh para penyewa terhadap pelaku usaha baik dengan cara observasi dengan menyaksikan secara langsung praktek sewa menyewa dilokasi penelitian, kemudian peneliti melakukan wawancara dengan pihak-pihak yang terkait yaitu pemilik rental serta kepada 15 orang penyewa, dan peneliti juga meminta beberapa dokumen-dokumen yang biasa digunakan dalam praktek sewa-menyewa maupun foto dokumentasi di rental Play Station Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglepok Kabupaten Blitar.

C. Lokasi Penelitian

Desa Ngoran Kecamatan Nglepok Kabupaten Blitar merupakan lokasi yang dipilih untuk dilakukannya penelitian ini dengan alasan bahwa di Desa tersebut terdapat persewaan game Play Station atau yang biasanya disebut dengan rental Play Station bernama “Home Game PS2” yang merupakan salah satu jasa rental yang banyak diminati dari berbagai kalangan mulai dari anak-

anak sampai orang dewasa. Karena banyaknya peminat di Home Game PS2 yang berada di Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar ini sering terjadi penyimpangan yang timbul karena adanya itikad tidak baik dari pihak konsumen/penyewa oleh karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di lokasi ini dengan judul perlindungan hukum bagi pelaku usaha rental Play Station dalam perspektif Kitab Undang-undang Hukum Perdata dan hukum Islam studi kasus di Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.

D. Sumber Data

Sumber data adalah sumber dari mana data akan digali. Sumber data dalam penelitian ini buku-buku atau dokumentasi yang berkaitan dengan penelitian ini dan apabila dilihat dari segi pentingnya data, maka sumber data dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu: sumber data primer dan sumber data sekunder.

1. Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diambil dari sumber pertama yang ada di lapangan. Berikut yang termasuk sumber data primer adalah:⁵

- a. *Person*, yaitu sumber data yang bisa memberikan data berupa jawaban lisan melalui wawancara atau dalam konteks penelitian ini disebut dengan informan. Dalam sumber data ini yang termasuk informan adalah bapak Naam Firmansyah selaku pemilik rental Play Station di

⁵Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Sosial: Format 2 Kuantitatif dan Kualitatif*, (Surabaya: Airlangga University Press, 2005), hal. 128

Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar, serta 15 orang pengguna jasa rental Play Station di Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.

- b. *Place*, yaitu sumber data yang diperoleh dari gambaran tentang situasi kondisi yang berlangsung, berkaitan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian dan dilakukan di Rental Play Station Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.
- c. *Paper*, yaitu sumber data yang menyajikan tanda-tanda berupa huruf, angka, gambar, atau simbol-simbol lain. Data ini diperoleh melalui dokumen yang berupa buku catatan sewa yang diperoleh dari bapak Naam Firmansyah selaku pemilik rental Play Station di Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.

2. Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua setelah data primer.⁶ Data sekunder ini diperoleh dengan jalan melakukan studi kepustakaan yaitu mempelajari, memahami buku-buku, artikel, jurnal ilmiah, literatur yang ada hubungannya dengan judul penelitian, serta tulisan para pakar atau cendikiawan yang ada hubungannya dengan obyek penelitian. Penelitian menggunakan data sekunder ini untuk memperkuat penemuan dan melengkapi informasi yang telah dikumpulkan melalui observasi dan wawancara langsung dengan bapak Naam Firmansyah

⁶*Ibid.*, hal. 128

selaku pemilik rental Play Station di Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah prosedur yang sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah *field research*, yaitu penelitian yang secara langsung terhadap obyek yang diteliti untuk memperoleh data yang diperlukan.⁷ Adapun dalam penelitian ini dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu:

a. Observasi

Observasi merupakan suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan penelitian secara teliti, serta pencatatan secara sistematis. Menurut Kartono yang dikutip oleh Imam Gunawan pengertian observasi ialah studi yang disengaja dan sistematis tentang fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pengamatan dan pencatatan. Selanjutnya, dikemukakan tujuan observasi adalah mengerti ciri-ciri dan luasnya signifikansi dari interelasinya elemen-elemen tingkah laku manusia pada fenomena sosial serba kompleks dalam pola-pola kultur tertentu.⁸

⁷Nazir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1998), hal. 210

⁸Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*, (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hal. 143

Observasi lapangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan menyaksikan secara langsung praktek sewa menyewa Play Station yang dilakukan oleh penyewa/pengguna jasa dengan pemilik rental Play Station di rental Home Game PS2 Desa ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.

b. Wawancara (interview)

Wawancara adalah suatu percakapan yang diarahkan pada suatu masalah tertentu dan merupakan proses tanya jawab lisan dimana dua orang atau lebih berhadapan secara fisik. Wawancara dilakukan untuk memperoleh data atau informasi sebanyak mungkin dan sejelas mungkin kepada subyek penelitian. Hal ini dilakukan untuk memperoleh data yang sesuai dengan penelitian. Wawancara yang peneliti lakukan adalah dengan tatap muka secara langsung (*personal interview*) dan juga dengan telewicara (melalui telepon), karena dengan cara ini peneliti dapat memperoleh informasi yang lengkap dan tepat sesuai dengan apa yang ada di lapangan.⁹

Wawancara ini ditujukan untuk menggali informasi mengenai praktek sewa menyewa rental Play Station di rental Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar. Wawancara dilakukan terhadap pihak yang terkait, yaitu wawancara dengan bapak Naam Firmansyah selaku pemilik rental Home Game PS2 yang berada di Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar serta 15 orang penyewa

⁹*Ibid.*, hal. 160

yang memilih menggunakan jasa rental Play Station di Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah catatan peristiwa yang sudah berlalu yang berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental.¹⁰ Metode ini digunakan untuk menguatkan data-data yang telah didapatkan.

Dalam hal ini, dokumen yang digunakan oleh peneliti yaitu berupa buku catatan sewa menyewa harian serta foto-foto dokumentasi yang menunjukkan segala kegiatan di rental Play Station Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian berlangsung bersamaan dengan proses pengumpulan data. Diantaranya adalah melalui tiga tahap model, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan dan verifikasi.¹¹

1. Reduksi data (*Data Reduction*)

Mereduksi data merupakan kegiatan merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dan mencari tema dan polanya. Data yang telah direduksi akan memberikan gambaran lebih jelas dan memudahkan untuk melakukan pengumpulan data. Dalam mereduksi data, setiap penelitian akan dipandu oleh tujuan yang akan dicapai. Tujuan utama dari penelitian kualitatif adalah pada temuan. Temuan yang

¹⁰*Ibid.*, hal. 176

¹¹Dedi mulyana, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Rosda, 2006), hal. 144

dipandang asing, tidak dikenal, dan belum memiliki pola, maka hal itulah yang dijadikan perhatian karena penelitian kualitatif bertujuan mencari pola dan makna yang tersembunyi di balik pola dan data yang tampak.

Dalam hal ini peneliti memperoleh data dari hasil wawancara dengan pemilik rental Play Station serta beberapa pengguna jasa rental Play Station/penyewa di rental Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar. Data yang terkumpul berupa data-data mengenai sejarah rental Play Station, praktek sewa menyewa Play Station, serta penyimpangan apa saja yang sering timbul yang dilakukan oleh penyewa terhadap pelaku usaha rental Play Station di Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.

Kemudian data yang peneliti peroleh dari lapangan tersebut, peneliti rangkum data-data yang terkait fokus penelitian saja serta dikelompokkan sesuai dengan tempatnya untuk memudahkan dalam analisis data.

2. Penyajian Data (*Data Display*)

Pemaparan data sebagai sekumpulan informasi tersusun, dan memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Penyajian data digunakan untuk lebih meningkatkan pemahaman kasus dan sebagai acuan mengambil tindakan berdasarkan pemahaman dan analisis sajian data. Data penelitian ini disajikan dalam bentuk uraian yang didukung dengan matriks jaringan kerja. Dalam hal ini peneliti memaparkan data yang diperoleh peneliti dari obyek penelitian yaitu

Rental Play Station di Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar yang terdiri dari latar belakang singkat tentang rental Play Station, pelaksanaan sewa menyewa yang terjadi di Home Game PS2, serta deskripsi tentang bentuk penyimpangan apa saja yang sering terjadi di Rental Play Station Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.

3. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

Untuk langkah ketiga ini, menurut Miles dan Huberman sebagaimana dikutip oleh Andi Prastowo, peneliti mulai mencari arti benda-benda, mencatat keteraturan, pola-pola, penjelasan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab-akibat, dan proposisi.¹² Bagi peneliti yang berkompeten, peneliti akan mampu menangani kesimpulan-kesimpulan tersebut dengan longgar, tetap terbuka, dan skeptis.

Penarikan kesimpulan merupakan hasil penelitian yang menjawab fokus penelitian berdasarkan hasil analisis data. Simpulan disajikan dalam bentuk deskriptif objek penelitian dengan berpedoman pada kajian penelitian.

Dalam hal ini, peneliti melakukan penarikan kesimpulan sesuai dengan judul, fokus dan tujuan penelitian. Dari data-data yang diperoleh dari lapangan peneliti memfokuskan menarik kesimpulan data-data tentang praktek sewa menyewa Play Station serta perlindungan hukum bagi pelaku usaha rental Play Station di Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan

¹²Andi Prastowo, *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2012), cet. II, hal. 180

Nglegok Kabupaten Blitar dalam perspektif Kitab Undang-undang Hukum Perdata dan hukum Islam.

G. Pengecekan Keabsahan Data

Dalam penelitian kualitatif instrumennya adalah manusia yakni peneliti itu sendiri. Karena itu yang diuji keabsahannya bukanlah peneliti melainkan data yang peneliti peroleh. Ada banyak cara untuk pemeriksaan keabsahan data (validitas dan reliabilitas) data yaitu:

1. Perpanjangan keikutsertaan

Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data. Keikutsertaan tersebut tidak hanya dilakukan dalam waktu singkat, akan tetapi memerlukan perpanjangan keikutsertaan pada penelitian di lapangan.

Perpanjangan keikutsertaan berarti peneliti tinggal di lapangan penelitian sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai. Jika hal tersebut dilakukan maka akan membatasi:¹³

- a. Membatasi gangguan dari dampak peneliti pada konteks.
- b. Membatasi kekeliruan (*biases*) penelitian.
- c. Mengkompensasikan pengaruh dari kejadian-kejadian yang tidak biasa atau pengaruh sesaat.

Dalam hal ini peneliti tidak hanya sekali atau dua kali dalam melakukan penelitian melainkan beberapa kali atau sesering mungkin

¹³ Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif...*, hal. 327

datang ke lokasi penelitian untuk mendapatkan data terkait praktek sewa menyewa Play Station di rental Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar. Selain itu, juga untuk mendapatkan informasi mengenai penyimpangan-penyimpangan yang sering dilakukan penyewa terhadap pelaku usaha rental Play Station di Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar, serta penyelesaian terhadap penyimpangan tersebut yang biasa dilakukan oleh pemilik rental Play Station di Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.

2. Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Teknik triangulasi yang banyak digunakan adalah pemeriksaan melalui sumber lainnya. Hal itu dapat dicapai dengan jalan:¹⁴

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara;
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi;
- c. Membandingkan apa yang dikatakan orang-orang tentang situasi penelitian dengan apa yang dikatakannya sepanjang waktu;
- d. Membandingkan keadaan dan prespektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan orang seperti rakyat biasa, orang yang

¹⁴ *Ibid*, hal. 331

berpendidikan menengah atau tinggi, orang berada, orang pemerintahan;

- e. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Dalam hal ini peneliti melakukan pengecekan data hasil observasi dengan data hasil wawancara dengan pemilik rental Play Station Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar terkait praktek sewa menyewa Play Station dengan membandingkan dengan teori-teori yang ada dalam Kitab Undang-undang Hukum Perdata maupun hukum Islam serta buku-buku literatur yang membahas mengenai praktek sewa menyewa dan perlindungan hukum bagi pelaku usaha rental Play Station. Selain itu, peneliti juga membandingkan hasil dari wawancara peneliti dengan pemilik rental Play Station maupun dengan beberapa pengguna jasa rental Play Station di Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar dengan data hasil observasi di lapangan yang peneliti peroleh dari pengamatan di rental Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar. Kegiatan tersebut dilakukan supaya data-data yang peneliti peroleh dari lapangan bisa relevan.

H. Tahapan-tahapan Penelitian

Dalam tahapan penelitian yang digunakan oleh peneliti terdiri atas tahap pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data.

1. Tahap Pra-lapangan

Di dalam tahap pra-lapangan ada enam tahap kegiatan dan satu pertimbangan yang harus dilakukan oleh peneliti. Kegiatan dan pertimbangan tersebut yaitu:

- a. Menyusun rancangan penelitian
- b. Memilih lapangan penelitian
- c. Mengurus perizinan tempat penelitian
- d. Menjajaki dan menilai lapangan
- e. Memilih dan memanfaatkan informan
- f. Menyiapkan perlengkapan penelitian
- g. Persoalan etika penelitian

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Dalam tahap pekerjaan lapangan di dalamnya dibagi atas tiga bagian, yaitu:

- a. Memahami latar penelitian dan persiapan diri
 - 1) Pembatasan latar dan penelitian
 - 2) Penampilan
 - 3) Pengenalan hubungan peneliti di lapangan
 - 4) Jumlah waktu studi
- b. Memasuki lapangan
 - 1) Keakraban hubungan
 - 2) Mempelajari bahasa
 - 3) Peranan peneliti

c. Pengumpulan Data

- 1) Pengarahan batas studi
- 2) Memcatat data
- 3) Petunjuk tentang cara mengingat data
- 4) Meneliti suatu latar yang didalamnya terdapat pertentangan
- 5) Analisis di lapangan

3. Tahap Analisis Data

Analisis selama pengumpulan meliputi:

- a. Membuat ringkasan atau rangkuman dari hasil wawancara.
- b. Mengembangkan pertanyaan dan analitik selama wawancara dengan narasumber. Narasumber dalam hal ini yang dimaksud yaitu pemilik rental Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar serta beberapa pengguna jasa rental Play Station di Home Game PS2 Desa Ngoran Kecamatan Nglegok Kabupaten Blitar.
- c. Mempertegas fokus penelitian, dalam penelitian ini fokus penelitiannya adalah mengenai perlindungan hukum bagi pelaku usaha rental Play Station dalam perspektif Kitab Undang-undang Hukum Perdata dan hukum Islam.

4. Penulisan laporan

- a. Penyusunan hasil penelitian ini disesuaikan dengan pedoman pembuatan skripsi yang digunakan oleh Fakultas Syariah dan Ilmu Hukum IAIN Tulungagung.
- b. Konsultasi hasil penelitian kepada pembimbing.

c. Perbaiki hasil konsultasi.

Dalam penelitian ini, semua tahap-tahap yang telah dipaparkan di atas dijadikan acuan dalam pelaksanaan penelitian dan penyusunan hasil laporan sehingga mempermudah dalam penyelesaian skripsi.