

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan dan Tipe Penelitian

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif yang melibatkan prosedur penelitian untuk menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan pemahaman yang rinci tentang fenomena yang terjadi di masyarakat dengan mengumpulkan data secara terperinci dan menyeluruh (Kriyantono, 2006). Pada penelitian kualitatif dilakukan analisis data yang diawali dengan langkah mengumpulkan data, mereduksi data, mengklasifikasikan data, menyajikan data dan menarik kesimpulan. Penelitian dengan pendekatan secara kualitatif mempunyai ciri-ciri yaitu menggunakan sumber data dari lingkungan alam, proses pengumpulan data dilakukan secara deskriptif analitik, penelitian dilakukan dengan fokus ke proses, bersifat induktif, dan mengutamakan makna.

Pada penelitian ini dilakukan pendekatan kualitatif untuk menjelaskan dan menganalisis fenomena individu atau kelompok, peristiwa, atau dinamika sosial, sikap, keyakinan, dan persepsi terhadap jaringan komunikasi antar mahasiswa pemain judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino di Kota Malang.

B. Tipe Penelitian

Penelitian ini menggunakan tipe penelitian deskriptif. Sukmadinata (2005) menyatakan bahwa tipe deskriptif dalam penelitian dapat mengungkapkan secara rinci berbagai fenomena sosial dan alam yang terdapat dalam kehidupan masyarakat. Tujuan dari penjelasan yang rinci ini adalah untuk menjelaskan hubungan, dampak, dan solusi dari permasalahan

yang menjadi fokus penelitian. Sehingga, peneliti dapat memilih satu permasalahan khusus dan menjelaskannya secara terperinci dalam laporan penelitian. Kali ini, peneliti berfokus pada permasalahan bagaimana bentuk jaringan komunikasi antar mahasiswa pemain judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino di Kota Malang. Peneliti juga ingin mengetahui beberapa faktor apa saja yang memengaruhi mahasiswa melakukan permainan judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino tersebut.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian yaitu tempat yang ditetapkan sebagai objek penelitian atau sebagai tempat pengambilan sampel penelitian. Penelitian ini tergolong pada jenis penelitian lapangan. Lokasi pada penelitian ini dilakukan di lingkungan Kota Malang. Penelitian dimulai di bulan Januari 2023 sampai bulan Februari 2023.

3.3 Subjek Penelitian

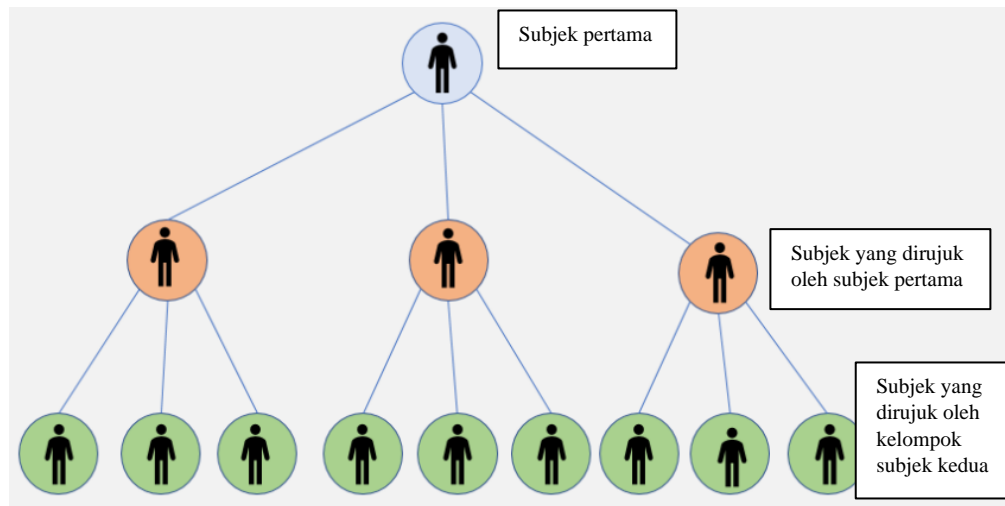
Subjek penelitian merupakan beberapa pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian. Pada penelitian ini, subjeknya yaitu beberapa mahasiswa pelaku judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino yang berdomisili di Kota Malang. Dalam penelitian ini, subjek penelitian dipilih melalui teknik *snowball sampling*. Teknik ini memungkinkan peneliti untuk menemukan informan kunci yang memiliki banyak informasi terkait dengan topik penelitian. Awalnya, beberapa responden potensial dihubungi dan ditanya apakah mereka mengenal orang lain dengan karakteristik tertentu yang sesuai dengan keperluan penelitian. Kontak awal ini akan membantu peneliti untuk mendapatkan responden lainnya melalui rekomendasi. Selain itu, teknik wawancara dan survei lapangan juga digunakan untuk mencapai tujuan penelitian.

Teknik *snowball sampling* digunakan karena jumlah sampel dalam penelitian tidak dipahami dalam kaitannya dengan ukuran sebenarnya. Pengambilan sampel pada teknik *snowball sampling*, awalnya dilakukan dalam jumlah kecil lalu semakin besar. Hal ini dapat diumpamakan seperti bola salju

yang menggelinding, awalnya ukurannya kecil lalu semakin lama menggelinding, ukurannya semakin besar. Keuntungan menggunakan teknik *snowball sampling* adalah dapat memperoleh informasi yang mendalam dan lengkap tentang subjek penelitian, karena subjek penelitian yang dihubungi sudah memiliki hubungan dengan subjek lain dalam populasi yang sama. Dengan begitu, subjek penelitian yang dihubungi dapat memberikan rekomendasi atau referensi tentang subjek lain yang juga memenuhi kriteria penelitian.

Teknik *snowball sampling*, sesuai dengan namanya yang berarti bola salju, dimulai dengan memilih aktor kecil sebagai titik awal, dan terus berkembang hingga jumlah sampel mencukupi. Pada awalnya, peneliti memulai dari seorang aktor (A) dan menanyakan tentang jaringan yang dimiliki aktor tersebut. Misalnya, aktor A menyebutkan nama B dan C. Selanjutnya, peneliti mewawancarai aktor B dan C dan menanyakan hal yang sama seperti yang ditanyakan kepada aktor A. Setelah itu, aktor yang disebutkan oleh B dan C akan ditelusuri lebih lanjut dan seterusnya, hingga jumlah sampel yang dibutuhkan terpenuhi. Akan tetapi, terdapat problem yaitu kapan peneliti bisa menentukan sampel terakhir. Dalam Eriyanto (2022) berdasarkan pendapat Knoke dan Kuklinski tahun 1982 menyatakan bahwa peneliti dapat menghentikan penarikan sampel saat ada informasi yang berulang dan mencapai titik jenuh.

Berikut ini dapat kita lihat gambar pada teori *snowball sampling*.



Sumber: Kale, 2020

Gambar 3.1 Gambaran Subjek Penelitian Menurut Teori *Snowball Sampling*.

Jumlah sampel yang diambil pada penelitian ini yaitu sebanyak 20 mahasiswa pemain judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino. Ukuran pengambilan sampel dengan jumlah > 30 sampel termasuk dalam kategori besar, sedangkan jumlah sampel antara 10-30 sampel termasuk dalam kategori medium. Waktu yang dibutuhkan untuk pengambilan sampel bisa 6 minggu – 6 bulan (termasuk kategori medium) atau < 6 minggu (termasuk kategori pendek) (Patton, 1990; Salganik, 2007; Suhardjo, 2008 dalam Nurdiani, 2014).

3.4 Fokus Penelitian

Fokus pada penelitian ini yaitu untuk menganalisis bagaimana pola jaringan komunikasi antar mahasiswa pemain judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino di Kota Malang. Selain itu, penelitian dilakukan juga untuk mengidentifikasi faktor-faktor apa saja yang mendorong mahasiswa melakukan praktik judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino di Kota Malang.

3.5 Sumber Data Penelitian

Pada penelitian ini, data yang digunakan dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu data primer dan data sekunder. Data untuk tahap pertama berasal dari hasil wawancara dan korespondensi dengan beberapa pelaku judi *online* yang berbasis aplikasi Higgs Domino di lingkungan Kota Malang. Sementara itu,

untuk tahap kedua data diperoleh dengan melakukan penelitian sekunder pada sumber lain, seperti membaca literatur dengan tema terkait judi *online* dari studi sebelumnya kemudian menganalisisnya.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data diperoleh melalui wawancara kepada subjek penelitian yang dilakukan menggunakan teori *snowball sampling*. *Snowball sampling* yaitu sebuah pendekatan untuk mendapatkan responden-responden kunci yang mempunyai banyak informasi. Melalui pendekatan ini, subjek-subjek penelitian yang potensial dihubungi lalu diberikan pertanyaan, apakah mereka mengetahui orang lain dengan karakteristik seperti yang dikehendaki untuk keperluan penelitian. Subjek penelitian awal akan membantu untuk diperolehnya subjek penelitian berikutnya melalui rekomendasi mereka (Nurdiani, 2014).

Tahap berikutnya sesudah sampel diperoleh, peneliti akan melakukan wawancara kepada mahasiswa pelaku judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino. Melalui kegiatan wawancara ini, akan diperoleh berbagai macam informasi lengkap dan detail mengenai judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino sesuai yang diperlukan untuk data penelitian.

Kegiatan wawancara dilakukan karena diprediksi paling berguna untuk mendapatkan informasi dari subjek penelitian atau responden. Ketika melakukan kegiatan wawancara, responden diberikan kesempatan untuk menjelaskan pendapatnya, menceritakan pengalamannya dan menggambarkan pengamatan yang telah mereka alami sendiri (Nurdiani, 2014). Pada saat melakukan wawancara kepada mahasiswa pelaku judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino, peneliti dapat mengajukan beberapa pertanyaan untuk memancing supaya para mahasiswa pelaku judi *online* dapat bercerita banyak hal terkait informasi yang dikehendaki oleh peneliti.

Penelitian ini menggunakan wawancara semi terstruktur. Sebelum wawancara dilakukan, sudah dibuat beberapa daftar pertanyaan yang digunakan sebagai panduan untuk melakukan wawancara. Beberapa pertanyaan yang

diajukan antara lain usia, tingkat pendidikan, kepemilikan terhadap media sosial, siapa saja orang-orang yang sering terlibat untuk memberi dan menerima informasi terkait judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino, dan masalah apa yang sering kali dibicarakan terkait judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino. Jika ditemukan pendapat atau kisah menarik yang diceritakan oleh responden maka dapat langsung dibuat pertanyaan tambahan sehingga dapat diperoleh data yang lengkap dan lebih terperinci (Nurdiani, 2014).

Untuk melengkapi dan mendukung hasil penelitian maka dapat ditambahkan berbagai informasi dan sumber data lainnya yang diperoleh melalui dokumentasi yaitu dengan mengumpulkan data-data pendukung lainnya misalnya arsip dan dokumen. Peneliti juga perlu untuk melakukan studi pustaka dari sumber pustaka yang relevan sehingga peneliti dapat melihat keterbaruan dan perbedaan penelitian yang dilakukannya dengan penelitian sebelumnya.

3.7 Prosedur Pengumpulan Data

Data dari penelitian ini akan dikumpulkan dengan menggunakan beberapa metodologi yang berbeda, antara lain seperti yang akan dijelaskan berikut ini.

1. Observasi

Metodologi observasi adalah suatu teknik penelitian yang melibatkan pengamatan dan pencatatan data tentang fenomena atau kejadian secara sistematis dan terstruktur. Observasi dilakukan dengan tujuan untuk mengumpulkan informasi atau data tentang perilaku, kebiasaan, pola, dan interaksi antara individu atau kelompok dalam lingkungan tertentu.

Dalam metodologi observasi, peneliti biasanya mengamati fenomena atau kejadian secara langsung, tanpa melakukan campur tangan atau pengaruh terhadap situasi yang diamati. Peneliti juga memperhatikan faktor-faktor yang mungkin mempengaruhi fenomena atau kejadian yang diamati, serta mencatat setiap hal yang menarik perhatiannya. Dalam hal ini,

penelitian membahas secara mendalam tentang aktivitas perjudian *online* dalam aplikasi Higgs Domino di Kota Malang yang dipimpin oleh oknum mahasiswa.

2. Wawancara

Wawancara adalah prosedur yang melibatkan mengajukan pertanyaan untuk mencapai tujuan penelitian. Berdasarkan pernyataan Moleong (2007), wawancara dilakukan dengan cara *interviewer* (pewawancara) mengajukan pertanyaan lalu pihak yang diwawancara memberikan jawaban atas pertanyaan yang diberikan.

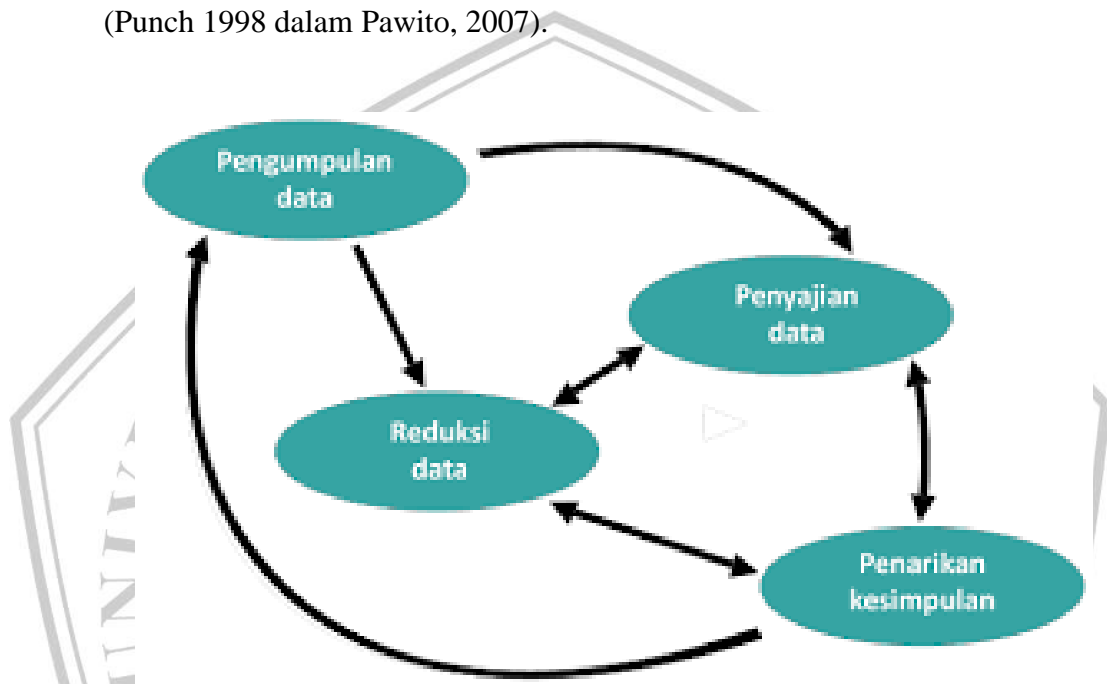
Wawancara dilakukan kepada beberapa mahasiswa di lingkungan Kota Malang yang mengikuti permainan judi *online* melalui aplikasi Game Higgs Domino. Sebelumnya, peneliti sudah menjelaskan kepada mahasiswa pelaku judi online tentang panduan pertanyaan yang telah disusun. Akan tetapi, pertanyaan dapat berkembang jika ada sesuatu yang ingin diketahui lebih detail oleh peneliti. Waktu yang diperlukan untuk melakukan wawancara pada penelitian ini yaitu sekitar 20 hari. Menurut Nurdiani (2014), waktu yang diperlukan untuk pengambilan sampel kurang dari 6 minggu termasuk dalam kategori waktu yang pendek.

3. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan berbagai data tertulis seperti surat-surat, notulen, catatan, laporan, rapat, dan agenda. Pada penelitian ini, dokumentasi yang diperlukan yaitu data-data berupa fakta, foto, tata cara penawaran antar mahasiswa pelaku judi online dalam aplikasi game Higgs Domino dan jenis judi *online* berupa aplikasi *game* Higgs Domino, serta beberapa dokumen lainnya yang digunakan dalam penelitian.

3.8 Teknik Analisis Data

Menurut Miles dan Hubberman, teknik analisis interaktif digunakan oleh peneliti dalam menganalisis data penelitian. Teknik ini terdiri dari empat komponen, yaitu pengumpulan data, penyajian data, reduksi data, dan penarikan kesimpulan serta verifikasi, seperti yang ditunjukkan pada diagram berikut ini (Punch 1998 dalam Pawito, 2007).



Sumber: Miles dan Hubberman 1994 dalam Pawito, 2007

Gambar 3.2 Diagram Analisis Data Model Interaktif Miles dan Hubberman.

Berikut ini merupakan penjelasan diagram analisis data model interaktif Miles dan Hubberman.

1. Pengumpulan data dilakukan melalui wawancara dengan subjek penelitian yaitu seorang mahasiswa pemain judi *online* berbasis aplikasi Higgs Domino di lingkungan Kota Malang.
2. Reduksi data dilakukan untuk memahami dengan jelas masalah yang terjadi pada pelaku judi *online* setelah selesainya studi.

3. Penyajian data menggunakan metode yang paling tepat untuk mengekstrak informasi dari data yang ada sehingga memungkinkan untuk ditentukan kesimpulan. Penyajian data meliputi penyajian data penelitian dari hasil wawancara dan dokumentasi sehingga dapat menggambarkan kondisi yang ada pada saat subjek diteliti.
4. Kesimpulan merupakan langkah terakhir untuk mensintesis hasil penelitian sehingga bisa digunakan untuk menentukan bentuk pola jaringan komunikasi antar mahasiswa pemain game *online* pada aplikasi Higgs Domino di kota Malang.

3.9 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Setelah data diperoleh dari penelitian, data tersebut dikumpulkan dan dianalisis sesuai dengan fokus utama penelitian. Pada penelitian ini, teknik analisis yang digunakan adalah analisis sosiometri. Gonzales, seperti yang dijelaskan dalam Jahi (1988), menyatakan bahwa teknik sosiometri dapat digunakan untuk menggambarkan hubungan di antara orang-orang dan klik-klik dalam suatu topik tertentu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sosiometri, yang bertujuan untuk mengidentifikasi hubungan antarindividu dalam sebuah jaringan komunikasi. Peneliti membuat matriks yang memuat data hubungan yang diajukan dalam pertanyaan dan mengolahnya dengan menggunakan UCINET versi 6.0. Hasil analisis tersebut kemudian ditampilkan dalam bentuk sosiogram, yang dapat memperlihatkan pola hubungan dan peran individu dalam jaringan tersebut. Selain itu, sosiogram juga dapat menggambarkan aliran informasi di antara mahasiswa pelaku judi *online* dalam aplikasi Higgs Domino di Kota Malang.

Untuk memeriksa keabsahan data, peneliti menggunakan program jaringan komunikasi UCINET versi 6.0 dengan beberapa pertimbangan sebagai berikut. Pertama, UCINET merupakan program pengolah data jaringan komunikasi (atau sosial pada umumnya) yang paling populer dan telah diakui oleh para ahli jaringan sosial. Hasil pengolahan UCINET telah diakui reliabilitasnya secara

akademik. Banyak buku dan jurnal yang temanya tentang jaringan sosial, pada umumnya menggunakan UCINET sebagai program pengolah datanya. Kedua, dibandingkan dengan program jaringan sosial lainnya, UCINET merupakan program yang paling lengkap. Konsep kunci dan pengukuran jaringan sosial hampir semuanya dapat dikerjakan dengan menggunakan UCINET. Ketiga, kompatibilitas program UCINET sangat kompatibel jika disandingkan dengan program jaringan sosial dan pengolah data lainnya. Data yang telah dimasukkan atau diolah dengan program jaringan sosial lain atau program pengolah data lain, akan bisa *diimport* dan dikonversi ke dalam UCINET (Eriyanto, 2022).

Analisis sosiogram memiliki fungsi penting dalam menggambarkan bentuk hubungan seperti aliran informasi yang terjadi antar individu atau pengaruh yang diberikan oleh satu individu kepada individu lain. Dalam teknik analisis sosiogram, peneliti dapat mengidentifikasi leader (pemimpin) dan individu yang terisolasi dalam sebuah kelompok, menyatakan bentuk hubungan asimetri dan hubungan timbal balik, serta memetakan rantai koneksi/hubungan. Hal ini membantu peneliti untuk memahami lebih lanjut pola hubungan dalam sebuah jaringan sosial (Scott, 2005).