

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian Deskriptif Observasional yaitu suatu metode penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk menggambarkan tentang suatu keadaan secara objektif. Penelitian ini dilakukan dengan menempuh langkah-langkah identifikasi masalah, penelusuran kepustakaan, maksud dan tujuan penelitian, pengumpulan data, analisa dan penafsiran data, pelaporan (Raco 2010: 19).

Metode penelitian deskriptif Studi Kasus dilaksanakan dengan menganalisisnya secara mendalam dengan mengungkap semua variabel yang menyebabkan terjadinya kasus tersebut dari berbagai aspek yang mempengaruhi kasus. Studi Kasus adalah bagian dari metode kualitatif yang hendak mendalami suatu kasus tertentu secara lebih mendalam dengan melibatkan pengumpulan beraneka sumber informasi (Raco 2010: 49)

Penelitian deskriptif ini menggunakan pendekatan penelitian deskriptif Studi Kasus. Pada penelitian menggunakan wawancara mendalam (*In-Dept Interview*) untuk mendapat arti maksud yang diberikan oleh partisipan dan pengalamannya dan mendeskripsikan ataupun menguraikan keadaan yang ada dari objek yang menjadi partisipan dengan kriteria tertentu untuk menggambarkan kecanduan *game online* pada remaja.

3.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ada 2 orang yaitu remaja dengan kecanduan *game online*. Adapun kriteria inklusi subjek penelitian yang diambil adalah :

- a. Remaja dengan usia 12-20 tahun
- b. Remaja yang bermain *game online*
- c. Remaja bermain *game online* selama 4-5 kali dalam seminggu atau lebih dari 4 jam per harinya,
- d. Remaja yang tinggal di Kecamatan Kedungkandang Kota Malang
- e. Bersedia menjadi partisipan penelitian.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan di Daerah Malang tepatnya pada remaja di Wilayah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang yang berlokasi di *Game Centre Delta.Net2* yang terletak di Jalan Djonge Blok 31 D, h7 kav, Madyopuro. Pengambilan lokasi ini didasarkan letak *game-net* yang dekat dengan SMKN 6 Malang, SMA/SMK Wisnuwardhana Malang, SMK Adi Husada Malang, UNIDA, dan STIBA dan banyak tempat kos siswa-siswi dan mahasiswa di sekitarnya.

Dipilihnya wilayah tersebut sebagai daerah penelitian dikarenakan adanya pertimbangan:

1. Lokasi tempat pengambilan data sangat strategis dan peneliti juga cukup mengenal daerah tersebut sehingga dapat membantu proses penelitian
2. Lokasi tempat pengambilan data selain strategis juga merupakan *game centre* yang menyediakan layanan *game* termasuk *game online* selama 24

jam dan cukup banyak pengguna dengan penilaian dan peringkat cukup tinggi yaitu lima bintang dari para konsumernya

3. Wilayah Kecamatan Kedungkandang Kota Malang diambil untuk penelitian karena belum ada penelitian tentang kecanduan *game online* pada remaja pada daerah ini.

Untuk penelitian dan pengambilan data akan dilaksanakan pada bulan Februari 2020.

3.4 Fokus Studi

Fokus Studi merupakan fokus utama dari permasalahan yang akan dijadikan acuan studi kasus. Fokus studi adalah karakteristik yang diamati yang mempunyai variasi nilai dan merupakan operasionalisasi dari suatu konsep agar dapat diteliti secara empiris atau ditentukan tingkatannya (Setiadi, 2013). Dalam studi kasus ini yang menjadi fokus studi adalah kecanduan *game online* pada remaja.

3.5 Definisi Operasional

Definisi Operasional merupakan penjelasan semua variabel dan istilah yang digunakan dalam penelitian secara operasional sehingga akhirnya mempermudah pembaca dalam mengartikan makna penelitian (Setiadi 2013:122).

Untuk definisi operasional disajikan dalam bentuk tabel.

Tabel 3.1 Definisi operasional mengenai kecanduan *game online* pada remaja.

No	Variabel	Definisi Operasional	Parameter	Alat Ukur	Indikator Penilaian
1.	Kecanduan <i>game online</i> pada remaja	<p>Kecanduan <i>game online</i> adalah kegiatan memainkan <i>game online</i> yang menjadi kebiasaan bermain <i>game online</i> selama 4-5 kali dalam seminggu dan lebih dari 4 jam per harinya oleh remaja dengan rentang usia 12-20 tahun.</p> <p>Kecanduan akan dilihat sesuai dengan Teori Lemmens yang dimodifikasi dari 7 komponen menjadi 6 komponen pada kegiatan observasi, dikatakan kecanduan apabila ≥ 4 komponen dan tidak kecanduan bila < 4 komponen.</p>	<p>Kriteria kecanduan sesuai dengan 7 komponen Teori Lemmens (2009), antara lain :</p> <p>a. <i>Salience</i> (arti penting)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain <i>game online</i> terus-menerus. 2. Merasa gelisah jika tidak bermain <i>game online</i> 3. Memiliki perasaan segera ingin memainkan <i>game online</i>. 4. Frekuensi bermain dalam seminggu tinggi <p>b. <i>Tolerance</i> (Toleransi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Menunjukkan peningkatan waktu bermain 2. Adanya kepuasan ketika peningkatan level bermain saat penambahan waktu bermain. 3. Jumlah waktu bermain tinggi <p>c. <i>Mood modification</i> (modifikasi suasana hati)</p>	Observasi dan wawancara mendalam (In-Dept Interview)	<p>Kecanduan <i>game online</i> bila ≥ 4 komponen Teori Lemmens</p> <p>Tidak kecanduan bila < 4 komponen Teori Lemmens</p>

			<ol style="list-style-type: none"> 1. Merasa nyaman ataupun kegembiraan berlebih ketika bermain <i>game online</i> 2. Merasa tenang saat bermain <i>game online</i> sebagai pelarian <p>d. <i>Withdrawal</i> (penarikan)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah marah atau <i>moodiness</i>. 2. Biasanya pemain merasa tidak bisa menjauhkan diri dari <i>game online</i>. <p>e. <i>Relapse</i> (Kambuh)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Merasa ada dorongan ingin bermain <i>game online</i> kembali ketika sudah lama tidak memainkan permainan (jika pernah tidak memainkan <i>game online</i> dalam jangka waktu yang lama) 2. Adanya dorongan hingga bermain lagi secara berulang-ulang. <p>f. <i>Conflict</i> (Konflik)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Adanya masalah pada hubungan interpersonal (bertengkar dengan 	
--	--	--	---	--

			<p>keluarga, teman, dll) karena pada partisipan bermain <i>game online</i></p> <ol style="list-style-type: none">2. Sering mengabaikan orang lain karena bermain <i>game online</i>3. Pernah berbohong tentang waktu yang dihabiskan untuk bermain <i>game online</i> <p>g. <i>Problem</i> (Masalah)</p> <ol style="list-style-type: none">1. Mengabaikan aktivitas lain dan memetingkan bermain <i>game online</i>2. Adanya gangguan fisik dan kehilangan kontrol karena terlalu lama bermain <i>game online</i>		
--	--	--	---	--	--

3.6 Metode Pengumpulan Data

Menurut Raco (2010: 111) pengumpulan data penelitian kualitatif diperoleh dengan berbagai macam cara: wawancara, observasi, dokumen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi terstruktur, dan wawancara terhadap subjek.

3.6.1 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat-alat yang digunakan untuk pengumpulan data. Raco (2010: 111) menyebutkan pengumpulan data dapat dilakukan dengan membuat daftar wawancara, observasi, dan dokumen untuk dapat benar-benar sempurna karena tidak ada metode pengumpulan data tunggal yang sangat cocok. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa pedoman wawancara, pedoman observasi, dan alat perekam suara (Hp).

Pengambilan data menggunakan instrumen wawancara yaitu peneliti berkomunikasi langsung dengan partisipan sebagai objek penelitian. Peneliti menggunakan wawancara terstruktur dengan adanya panduan berupa daftar pertanyaan yang telah dibuat sesuai dengan kebutuhan penelitian. Peneliti melakukan wawancara kepada responden untuk mengetahui data umum tentang gambaran kecanduan *game online* pada remaja. Peneliti menggunakan alat perekam suara untuk merekam pembicaraan dengan partisipan.

Peneliti melakukan penelitian dengan subjek anak remaja berumur 12-20 tahun yang sering bermain *game online* selama 4-5 kali dalam seminggu atau lebih dari 4 jam per harinya. Penelitian dilakukan dengan cara wawancara yang mendalam dan observasi. Cara observasi yaitu melakukan pengamatan dan observasi perilaku, tindakan, sikap, interaksi sosial partisipan. Sedangkan cara subjektifnya peneliti akan melakukan wawancara mendalam kepada subjek remaja

dengan indikasi kecanduan *game online*. Data objektif akan menjadi data yang utama dalam penelitian ini sedangkan data subjektif akan menjadi data yang penunjang dalam penelitian ini.

Sejumlah pertanyaan dalam pedoman wawancara dan pengamatan pada pedoman observasi dibuat sendiri oleh peneliti berdasarkan teori Lemmens (2009) dan Jap, Tiatri, Jaya, & Suteja (2013). Berikut adalah kisi-kisi instrumen wawancara dan observasi kecanduan *game online* :

Tabel 3.2 Kisi-kisi instrumen wawancara dan observasi kecanduan *game online*

No.	Kisi-kisi kecanduan	
1.	<i>Salience</i> (arti penting)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain secara berkelanjutan 2. Gelisah saat tidak bermain 3. Perasaan selalu ingin bermain 4. Frekuensi bermain tinggi
2.	<i>Tolerance</i> (Toleransi)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Frekuensi bermain meningkat 2. Jumlah jam bermain tinggi 3. Tampak puas dan senang dengan peningkatan jam bermain
3.	<i>Mood modification</i> (Modifikasi suasana hati)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kesenangan berlebih saat bermain 2. <i>Game</i> sebagai pelarian 3. Ada rasa tenang, puas dan nyaman
4.	<i>Withdrawal</i> (penarikan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mudah marah 2. Tidak bisa jauh dari <i>game online</i>
5.	<i>Relapse</i> (Kambuh)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kebiasaan keinginan bermain muncul lagi 2. Sulit berhenti bermain
6.	<i>Conflict</i> (Konflik)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Acuh terhadap sekitar 2. Sering bertengkar terkait bermain <i>game</i> 3. Berbohong terkait bermain <i>game</i>
7.	<i>Problem</i> (Masalah)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bermain <i>game</i> lebih penting 2. Gangguan fisik terkait bermain <i>game</i> 3. Kehilangan kontrol terkait bermain <i>game</i>

3.7 Pengolahan dan Analisa Data

Pada pengolahan dan analisa data metode kualitatif bersifat induktif yaitu mulai dari fakta, realita, gejala, masalah yang diperoleh melalui suatu observasi khusus (Raco 2010: 121). Analisis data pada studi kasus ini menggunakan teknik non-statistik, yaitu dengan cara mendeskripsikan data yang diperoleh. Peneliti mengambil pengolahan data secara naratif deskriptif yang bersumber dari fokus studi. Analisis kualitatif memiliki salah satu ciri yaitu dengan cara induktif. Dikatakan juga bahwa cara induktif berawal dari suatu fakta dan realita bukannya asumsi atau hipotesis (Raco, 2010, p. 59).

Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu dan dilanjutkan dengan wawancara. Untuk memperoleh data yang berasal dari partisipan langsung yaitu dengan menggunakan pedoman wawancara seperti pada lampiran 3. Sedangkan untuk memperoleh data penunjang yaitu dengan menggunakan pedoman observasi seperti pada lampiran 4.

Data yang telah terkumpul dari hasil wawancara, hasil pengamatan atau observasi yang dilakukan oleh peneliti, dan dokumentasi lalu dilakukan pengecekan secara berulang yang selanjutnya dapat difokuskan sesuai dengan komponen – komponen yang telah ditentukan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan tentang kecanduan game online pada remaja. Kesimpulan dapat dilihat dengan cara subyek dikategorikan kecanduan jika memiliki ≥ 4 komponen Teori Lemmens dan tidak kecanduan jika memiliki < 4 komponen Teori Lemmens sesuai dengan keterangan pada hasil ukur yang telah dicantumkan pada tabel definisi operasional.

Penyajian data dalam metode studi kasus ini dalam bentuk narasi yang sudah melalui proses pengolahan data. Hasil yang diperoleh, diuraikan tentang

gambaran kecanduan game online pada remaja apakah mencerminkan kecanduan atau tidak kecanduan *game online* yang dilakukan pada bulan Januari 2020.

3.8 Etika Penelitian

Pentingnya etik dalam penelitian ini berdasarkan penelitian atau pengambilan data berhubungan langsung dengan manusia sehingga sangat perlu diperhatikan. Ada beberapa etik yang harus diperhatikan seperti hak untuk mendapat jaminan dari pelakuan yang diberikan, hak untuk ikut/ tidak menjadi responden, serta hak untuk mendapat informasi secara lengkap tentang tujuan penelitian yang akan dilaksanakan, dan hak untuk bebas berpartisipasi atau menolak menjadi responden (*informed consent*). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan etika penelitian yang meliputi: (Hidayat, 2009)

1. Informed Consent (Lembar Persetujuan)

Sebelum melakukan *Informed consent* peneliti harus memberikan penjelasan terlebih dahulu mengenai penelitiannya *Informed consent* diberikan sebelum melakukan penelitian. *Informed consent* ini berupa lembar persetujuan dengan tujuan untuk subjek mengerti maksud dan tujuan penelitian dan mengetahui dampak yang akan terjadi.

2. Anonimity (tanpa nama)

Anonimity berarti tidak mencantumkan nama partisipan pada lembar pengumpulan data atau hanya menuliskan kode pada lembar pengumpulan data tersebut dengan menjamin tanpa adanya kebocoran data.

3. Confidentiality (Kerahasiaan)

Kerahasiaan ini menjelaskan masalah maupun informasi yang diperoleh dari partisipan harus dirahasiakan dalam penelitian. Kerahasiaan informasi dijamin kerahasiaannya oleh peneliti, hanya disajikan pada kelompok data tertentu yang diperlukan dalam pelaporan hasil penelitian.