BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*Field research*) yaitu penelitian dengan terjun langsung kelapangan untuk melakukan penggalian data.

Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif, pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan suatu uraian mendalam tentang ucapan, tulisan, dan tingkah laku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, organisasi tertentu dalam suatu konteks *setting* tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif dan *holistic*.

B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di wilayah kampus UIN Antasari Banjarmasin, terhadap mahasiswa yang pernah melakukan *top up* pada *game online*. Peneliti memilih lokasi ini, karena banyaknya mahasiswa yang bermain *game online*.

C. Subyek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah sumber utama data penelitian yaitu memiliki data mengenai variabel-variabel yang diteliti. Subjek penelitian ini adalah para mahasiswa UIN Antasari yang bermain *game online* dan sudah pernah melakukan *top up* selama bermain *game online* tersebut.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah sasaran atau tujuan utama penelitian. Objek penelitian ini adalah *top up* pada *game online* yang dipraktikkan oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin.

D. Data dan Sumber Data

1. Data

Data didapat dengan cara melakukan pengamatan, percobaan atau *interview*/wawancara kepada informan dan juga melalui dokumen-dokumen resmi, hasil penelitian yang berwujud laporan, dan sebagainya. Cara untuk mendapatkan data ini biasanya melalui observasi atau pengamatan langsung.[1] Adapun data yang digali penulis:

1) Gambaran praktik *top up game online* oleh mahasiswa UIN Antasari Banjarmasin, meliputi data tentang terjadinya, metode *top up game online* yang dipakai, metode pembayaran yang dipilih, serta isi dari transaksi tersebut.
2) Alasan yang melatarbelakangi praktik *top up game online*
3) Identitas Informan yang meliputi: nama, alamat, usia, jenis kelamin, pekerjaan, fakultas dan jurusan para mahasiswa yang ingin diteliti.
4) Alat yang digunakan untuk transaksi.
5) Gambaran umum lokasi kampus..

[1]Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum,* cet. I (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 30.

2. Sumber Data

Dalam penelitian ini, sumber data yang diperoleh yakni dari para pelaku bisnis *top up game online*. Dalam hal ini yang dijadikan informan adalah 10 mahasiswa dari 5 fakultas yang mengikuti bisnis dalam *game* tersebut. Masing-masing fakultas diambil 2 orang untuk menjadi informan.

E. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mengumpulkan data guna mendapatkan keterangan yang jelas mengenai objek yang diteliti, maka penulis menggunakan hal-hal berikut:

a. Observasi, yaitu pengamatan secara langsung ke objek penelitian dengan mencatat hal-hal yang diperlukan untuk melengkapi data yang ada.
b. Wawancara (*Interview*), yaitu cara memperoleh data dengan menelusuri data menggunakan wawancara dengan tetap berpijak pada catatan mengenai pokok-pokok yang akan ditanyakan, sehingga masih memungkinkan adanya variasi-variasi pertanyaan yang disesuaikan dengan situasi ketika wawancara dilakukan. Wawancara ini dilakukan kepada para mahasiswa yang bermain *game* di UIN Antasari Banjarmasin.

F. Teknik Pengolahan Data dan Analisis Data

a. Teknik Pengolahan Data

Untuk mengolah data yang diperlukan, peneliti menggunakaan teknik-teknik sebagai berikut:

1) Editing, yaitu data yang didapat dari para *gamer* di cek kembali, sehingga diketahui data yang diperoleh dapat dimasukkan atau tidak dalam proses penyempurnaan;
2) Kategorisasi, yaitu melakukan pemilihan terhadaap data yang sudah diedit berdasarkan permasalahannya, sehingga tersusun secara sistematis.

b. Analisis Data

Data hasil penelitian yang telah dikumpulkan dianalisis secara kualitatif. Analisis data dilakukan setiap saat pengumpulan data di lapangan secara berkesinambungan. Diawali dengan proses klarifikasi data agar tercapai konsistensi, dilanjutkan dengan langkah abstraksi-abstraksi teoritis terhadap informasi lapangan, dengan mempertimbangkan pertanyaan-pertanyaan yang sangat memungkinkan dianggap mendasar dan universal. Gambaran atau informasi tentang peristiwa atas objek yang dikaji tetap mempertimbangkan derajad koherensi internal, masuk akal, dan berhubungan dengan peristiwa faktual dan realistik. Dengan cara melakukan komparasi hasil temuan observasi dan pendalaman makna, diperoleh suatu analisis data yang terus-menerus secara simultan sepanjang proses penelitian. Metode berfikir yang digunakan dalam menganalisis adalah berdasarkan pada dasar-dasar yang bersifat umum kemudian meneliti persoalan-persoalan yang bersifat khusus. Dari analisis tersebut kemudian ditarik kesimpulan yang pada hakikatnya merupakan jawaban atas permasalahan.

G. Tahapan Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti melakukan beberapa tahapan, antara lain sebagai berikut:

a. Tahap Sebelum Lapangan

Yaitu suatu kegiatan yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan penelitian, seperti peneliti menentukan topik penelitian, mencari informasi tentang praktik *top up game online*, ketentuan hukum Islam, penyusunan proposal, menetapkan fokus penelitian dan lain-lain.

b. Tahap Lapangan

Yaitu peneliti turun langsung kelapangan untuk mencari data-data yang diperlukan seperti wawancara kepada informan, melakukan observasi dan mencari data dari *website*.

c. Tahap Analisa Data

Yaitu ketika semua data telah terkumpul dan dirasa cukup oleh peneliti, maka tahap selanjutnya adalah menganalisa data-data tersebut dan meng-gambarkan hasil penelitian sehingga bisa memberi arti pada objek yang diteliti.

d. Tahap Penulisan Laporan

Yaitu setelah semua data telah terkumpul, dianalisis kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing, dan yang terahir dilakukan penulisan hasi penelitian tersebut sesuai dengan pedoman penulisan skripsi.