BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian lapangan (*field research*), yakni penelitian yang berfokus pada kondisi nyata di lokasi penelitian sebagai objek kajian. Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menguanakan data kuantitatif yaitu data yang berupa angka atau bilangan, atau data yang dapat diolah menjadi angka (Sugiyono, 2017).

B. Lokasi Penelitian

Lokasi dari penelitian berada di Kota Banjarmasin, atau lebih tepatnya Banjarmasin Selatan. Lokasi penelitian ini dipilih berdasarkan pertimbangan penduduk Kota Banjarmasin yang mayoritas beragaman Islam. Selain itu, Kota Banjarmasin merupakan wilayah perkotaan yang mengalami perkembangan signifikan dalam penggunaan teknologi digital dan aktivitas *game online*, sehingga memungkinkan ditemukannya pemain *game online* yang memiliki interaksi intensif dengan sistem *gacha*.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

   Populasi adalah keseluruhan wilayah generalisasi yang mencakup objek maupun subjek dengan kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh

peneliti, untuk kemudian diteliti dan dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2017). Populasi dalam penelitian ini adalah remaja di Kecamatan Banjarmasin Selatan yang memenuhi kriteria remaja menurut BKKBN, yaitu berusia 10–24 tahun dan belum menikah, pernah menggunakan sistem *gacha* dalam *game online*, beragama Islam dan berdomisili di wilayah Banjarmasin Selatan.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari populasi beserta karakteristiknya yang dijadikan sumber data penelitian. Dalam penelitian ini digunakan teknik *nonprobability sampling* dengan metode *purposive sampling*, yaitu cara penentuan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu yang sesuai dengan kriteria yang ditetapkan, sehingga peneliti dapat memperoleh sampel yang relevan untuk diteliti (Sugiyono, 2017). Karena jumlah populasi dalam penelitian ini tidak dapat diketahui, maka penentuan jumlah sampel dilakukan dengan menggunakan rumus Lemeshow.

D. Teknik Pengambilan Sampel

Teknik Pengambilan Sampel yang digunakan peneliti adalah teknik *non probability sampling*. *non-probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana setiap anggota populasi tidak memiliki peluang yang sama untuk dijadikan sampel. Adapun metode pengambilan sampel yang digunakan *purposive sampling*. Metode *purposive sampling* adalah metode yang digunakan untuk mengambil sampel dengan kriteria tertentu. Teknik *purposive sampling* memungkinkan peneliti untuk memperoleh data dari kelompok sasaran yang tepat sehingga kualitas

dan relevansi informasi yang diperoleh menjadi lebih tinggi. Adapun kriteria responden yang ditetapkan dalam penelitian ini diantaranya :

1. Remaja yang berdomisili di Banjarmasin Selatan
2. Berusia 15 sampai 24 tahun
3. Pernah memainkan game online yang memiliki sistem gacha
4. Pernah melakukan penarikan gacha

Adapun jumlah populasi dalam penelitian ini ditentukan mengunakan rumus Lemeshow. Rumus Lemeshow digunakan dalam penelitian ini karena jumlah populasi tidak diketahui secara pasti. Tidak tersedianya data pasti mengenai jumlah remaja pemain *game online* yang pernah melakukan transaksi *gacha* di Banjarmasin Selatan menjadi kendala dalam menentukan sampel dengan rumus Slovin atau rumus lain yang memerlukan informasi populasi. Berikut ini merupakan rumus Lemeshow dan keterangannya :

$$n = \frac{z^2 x^p (1 \quad -P)}{d^2}$$

Keterangan:

n = jumlah sampel yang dicari

Z = skor z pada kepercayaan 90%=1,96

P = fokus kasus/ maksimal estimasi=0,5

d = Alpha (0,10) atau sampling error = 10%

$$n = \frac{z^2 x^p (1 \quad -P)}{d^2}$$

$$n = \frac{1,96^2 \times 0,5(1 - 0,5)}{0,10^2}$$

$$n = \frac{3{,}8416 \times 0{,}25}{0{,}01}$$

$$n = \frac{0{,}96}{0{,}01}$$

$$n = \frac{0{,}9604}{0{,}01} = 96{,}04$$

Dari hasil perumusan di atas tesebut dapat di simpulkan bahwa sampel yang didapatkan sebanyak 96,04 jika dibulatkan menjadi 98 orang responden sehingga penelitian ini setidaknya peneliti harus mengambil data dari sampel sekurang-kurangnya sejumlah 98 orang responden.

E. Data dan Sumber Data

1. Data Primer

Menurut (Sugiyono, 2017) data primer adalah sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dengan kata lain, data primer adalah informasi yang diperoleh langsung dari sumber pertama, bukan dari sumber yang mengutip informasi tersebut. Sumber data primer yang diperoleh dalam penelitian ini langsung dari sumber penelitian yaitu responden yang melakukan pengisian angket atau kuesioner melalui *google from*.

2. Data Sekunder

Menurut (Sugiyono, 2017) Data sekunder adalah sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data. sumber data sekunder adalah sumber data yang diperoleh dengan membaca, mempelajari, dan memahami melalui media lain yang bersumber dari literatur, buku dan dokumentasi.

3. Sumber Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan data premier, yang mana data ini diperoleh secara langsung oleh penulis dari sumber datanya. Data yang digunakan dalam penelitian ini sendiri merupakan data yang diperoleh dari kuesioner dengan subyek penelitian terkait.

Alat pengukuran pada penelitian disini adalah dengan memakai skala likert, yaitu alat pengukuran berdasarkan jawaban responden yang menanggapi pernyataan-pernyataan yang berkenaan dengan indikator yang sedang dianalisis oleh peneliti. Skala ini digunakan karena mampu menggambarkan tingkat persetujuan atau ketidaksetujuan responden secara terstruktur. Skala Likert yan digunakan ada 5 yaitu :

Tabel 3.1 Skala Likert

Pengukuran		
SS	Sangat Setuju	1
S	Setuju	2
N	Netral	3
TS	Tidak Setuju	4
STS	Sangat Tidak Setuju	5

F. Variabel dan Indikator

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dalam penelitian ini, terdapat empat variabel yang digunakan. Yakni satu variabel dependen (Y) Perilaku Konsumsi dan dua variabel independen (X1) frekuensi pembelian gacha dan (X2) biaya gacha.

a. Variabel Dependen (Y)

Variabel dependen yang dinotasikan dengan Y mewakili perilaku konsmumsi. Dalam penelitian ini, perilaku konsumsi diartikan sebagai cara responden mengambil keputusan dan mengatur pengeluaran ketika membeli atau menarik gacha. Jadi bukan hanya soal seberapa sering atau seberapa banyak mereka membeli, tapi lebih ke proses berpikir dan pertimbangan yang mereka lakukan.

Dengan kata lain, fokus variabel ini bukan pada jumlah uang atau frekuensi pembelian yang dikeluarkan, melainkan pada cara responden membuat keputusan dan mengelola pengeluaran terkait gacha apakah masih tergolong rasional atau tidak.

b. Variabel Independent (X)

Variabel independent atau bebas adalah variabel yang memberikan pengaruh atau membawa perubahan pada variabel terikat. Penelitian ini mencakup tiga variabel independen, yaitu:

1.) Frekuensi Pembelian Gacha (X1)

Frekuensi pembelian gacha dalam penelitian ini dipahami sebagai seberapa sering responden melakukan transaksi penarikan gacha dalam game online pada periode tertentu. Konsep ini digunakan untuk melihat

tingkat keterlibatan responden dengan sistem gacha sekaligus menilai apakah pola konsumsi digital yang terbentuk bersifat kebiasaan atau hanya sesekali.

2.) Biaya Penggunaan Gacha (X2)

Variabel biaya penggunaan gacha dalam penelitian ini dapat dipahami sebagai seluruh pengeluaran finansial yang dilakukan responden untuk transaksi gacha, baik menggunakan uang riil maupun mata uang virtual yang dibeli dengan uang riil. Biaya ini mencerminkan besarnya sumber daya ekonomi yang dialokasikan responden untuk konsumsi digital.

2. Indikator

Berikut ini adalah indikator–indikator yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini, antara lain sebagai berikut:

Tabel 3.2 Indikator Variabel

Variabel	Deskripsi	Indikator
(X1) Frekuensi Gacha	Frekuensi pembelian *gacha* adalah seberapa sering responden melakukan penarikan *gacha* dalam *game online*, yang mencakup intensitas per bulan, konsistensi, dan kebiasaan pembelian berulang.	1. Intensitas Penarikan per Bulan 2. Konsistensi Pembelian 3. Kebiasaan Pembelian Berulang

(X2) Biaya Gacha	Biaya penggunaan *gacha* adalah seluruh pengeluaran finansial yang dikeluarkan responden untuk transaksi *gacha*, baik nominal absolut, proporsi terhadap pendapatan, maupun deviasi dari rencana.	1. Nominal Pengeluaran 2. Proporsi Pendapatan 3. Deviasi Pengeluaran
(Y) Perilaku Konsumsi	Perilaku konsumsi di sini adalah proses pengambilan keputusan responden dalam melakukan pembelian *gacha*, yang mencakup perencanaan, prioritas kebutuhan, pertimbangan keuangan, dan pengendalian pengeluaran.	1. Perencanaan 2. Prioritas Kebutuhan 3. Pertimbangan Keuangan 4. Pengendalian Pengeluaran

G. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penyebaran kuesioner atau angket. Angket atau kuesioner sendiri merupakan sebuah teknik pengumpulan data dengan cara peneliti membuat dan mengajukan sekumpulan pertanyaan tertulis untuk memperoleh informasi dari responden tentang diri pribadi atau hal-hal yang diketahui (Ibrahim, 2021). Kuesioner sendiri dapat buat dan disebarkan dalam bentuk cetak ataupun dalam bentuk online, seperti melalui media Googel form.

Dalam pelaksanaan pengumpulan data di lapangan, peneliti akan menerapkan strategi penyebaran kuesioner secara hybrid, yaitu dengan mengombinasikan metode online dan pendekatan langsung ke lapangan. Strategi ini dipilih untuk mengoptimalkan jumlah responden yang dapat dijangkau sekaligus

memastikan bahwa seluruh responden memenuhi kriteria yang telah ditetapkan dalam penelitian.

Untuk penyebaran secara online, peneliti akan memanfaatkan berbagai platform digital yang umum digunakan oleh remaja pengguna game online, seperti grup diskusi game di platform WhatsApp, Discord, dan Facebook. Melalui situs-situs tersebut, peneliti akan membagikan tautan (*link*) Google Form yang berisi kuesioner penelitian lengkap dengan penjelasan mengenai tujuan penelitian, kriteria responden, dan petunjuk pengisian. Metode online ini dipilih karena memungkinkan menjangkau responden secara lebih luas dan efisien, serta memudahkan responden untuk mengisi kuesioner secara mandiri melalui perangkat masing-masing.

Selain penyebaran online, peneliti juga akan melakukan pendekatan langsung ke lapangan dengan mendatangi lokasi-lokasi yang berpotensi ditemukan remaja pemain game, seperti lingkungan kampus, sekolah, serta tempat nongkrong remaja yang biasa dijadikan pusat aktivitas mereka. Dalam pendekatan ini, peneliti akan melakukan pendekatan personal kepada calon responden, menjelaskan tujuan penelitian secara lebih rinci, serta meminta kesediaan mereka untuk berpartisipasi. Setelah calon responden menyatakan kesediaannya, peneliti akan memberikan tautan kuesioner online yang dapat langsung diakses melalui ponsel masing-masing, sehingga data yang terkumpul tetap terintegrasi secara digital dan memudahkan proses analisis selanjutnya.

Penerapan strategi hybrid ini didasarkan pada pertimbangan bahwa tidak semua calon responden memiliki akses yang sama terhadap platform online tertentu. Dengan melakukan pendekatan langsung, peneliti dapat menjangkau

responden yang mungkin tidak terjangkau melalui situs digital, sekaligus memverifikasi secara langsung bahwa mereka benar-benar memenuhi kriteria penelitian, seperti berdomisili di Banjarmasin Selatan, berusia antara 15 hingga 24 tahun, dan pernah melakukan transaksi gacha dalam game online. Selain itu, pendekatan personal di lapangan juga diharapkan dapat meningkatkan tingkat respons dan keseriusan responden dalam mengisi kuesioner karena adanya interaksi langsung dengan peneliti.

H. Teknik Analisis Data

1. Uji Asumsi Klasik

   a. Uji Normalitas

      Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data menyebar secara normal atau tidak, sebelum data digunakan untuk analisis parametrik. Jika data dianggap tidak berdistribus secara normal, maka data tidak dapat menggunakan analisis parametrik (Digdowiseiso, 2017).

      Dalam penelitian ini uji normalitas yang digunakan adalah Uji Normalitas Kolmogorov Smirnov atau uji K-S dengan alat statistik SPSS 22, adapun kriteria pengambilan keputusan untuk uji normalitas kolmogorov smirnov ini adalah sebagai berikut :

      1.) Jika nilai Sign. > 0,05 maka data penelitian berdistribusi normal.

      2.) Jika nilai Sign. < 0,05 maka data penelitian tidak berdistribusi

   b. Uji Multikolinieritas

      Multikolinieritas adalah suatu kondisi dimana timbulnya kolerasi atau hubungan yang kuat diantara variabel bebas yang diikutsertakan dalam

pembentukan regresi linear (Digdowiseiso, 2017). Model regresi yang baik seharusnya tidak terjadi korelasi antar variabel independennya.

Untuk mengetahui apakah ada gejala multikolinieritas dalam regresi, dapat dilihat dari nilai VIF (*Variance Inflation Factor*). Model regresi dianggap baik jika hasil menghasilkan nilai VIF sebagai berikut :

1.) Jika nilai VIF < dari 10,00 maka tidak terjadi multikolinieritas dalam model regresi.
2.) Jika nilai VIF > dari 10,00 maka terjadi multikolinieritas dalam model regresi.

Selain dari melihat nilai VIF, multikolinieritas juga dapat dideteksi dengan melihat nilai tolerance, sebagai berikut:

1.) Jika nilai tolerance > 0,10 maka tidak terjadi multikolinieritas dalam model regresi.
2.) Jika nilai tolerance < 0,10 maka terjadi multikolinieritas dalam model regresi.

c. Uji Heteroskedatisitas

Uji Heteroskedastisitas bertujuan untuk mengidentifikasi apakah terdapat ketidaksamaan varians dalam residual (error term) pada model regresi. Model regresi yang baik memiliki varians residual yang konsisten (homoskedastisitas), sedangkan heteroskedastisitas terjadi ketika varians residual berubah-ubah antar observasi (Ghozali, 2018).

Salah satu metode yang digunakan untuk mendeteksi adanya gejala tersebut adalah Uji Glejser. Pada metode ini, residual awal dari model regresi diambil dalam bentuk nilai absolut. Selanjutnya, nilai absolut residual

tersebut diregresikan terhadap variabel independen yang ada dalam model. Tujuannya adalah untuk melihat apakah terdapat hubungan yang signifikan antara variabel independen dengan besarnya error. Penilaian dilakukan melalui tabel koefisien pada output regresi Glejser. Jika nilai signifikansi dari variabel independen menunjukkan angka di atas 0,05, maka model dapat dinyatakan tidak mengalami heteroskedastisitas. Sebaliknya, apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka terdapat indikasi bahwa varians residual tidak konstan, sehingga model mengalami heteroskedastisitas. Dengan demikian, Uji Glejser membantu memastikan apakah model regresi memenuhi asumsi klasik mengenai kestabilan varians residual.

2. Analisis Linier Berganda

Analisis regresi berganda merupakan analisis statistic yang menghubungkan antara dua variabel independen atau lebih dengan variabel dependen. Adapun variabel independen yang akan dianalisis Frekuensi *gacha* (X1), biaya pengeluaran *gacha* (X2), dan perilaku konsumsi (Y). Secara umum model regresi linier berganda adalah sebagai berikut:

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + e$$

Keterangan :

Y = Perilaku konsumsi

α = Konstanta

β = Nilai koefisien regresi variabel independen

X_1 = Frekuensi *gacha*

X_2 = Biaya pengeluaran *gacha*

e = Variabel error (diluar penelitian)

Untuk mempermudah proses analisis data, sebelum data dianalisis menggunakan aplikasi statistik SPSS 22, penulis menggunakan Microsof Excel untuk mengolah dan mengelompokkan data para responden. Setelah data selesai diolah, barulah kemudian data tersebut dianalisis regresi linear berganda dengan menggunakan alat statistik SPSS 22.

3. Uji Koefisien Determinasi

Uji koefisien determinasi adalah ujian yang dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Nilai dari koefisien determinasi berada di kisaran 0 sampai 1, semakin tinggi nilai Koefesien determinasi (R^2), maka semakin kuat pula pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen.

4. Uji Hipotesis

Untuk mengetahui apakah variabel indipenden benar-benar memiliki pengaruh dengan variabel dependen, maka perlu dilakukan pengujian hipotesisi sebagai berikut.

a. Uji Simultan (Uji F)

Uji simultan atau yang lebih dikenal sebagai uji F adalah sebuah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui apakah variabel independen secara keseluruhan berpengaruh secara signifikan terhadap variabel dependen. Adapun nilai kepercayaan yang digunakan pada uji ini adalah 0.05 (5%), sedangkan kriteria agar semua variabel independen dapat dianggap secara bersama-sama memberikan pengaruh terhadap variabel dependen adalah sebagai berikut:

1.) Jika $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau sig < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen secara bersama – sama mempengaruhi variabel dependen.

2.) Jika $F_{hitung} < F_{tabel}$ atau sig > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen secara bersama – sama tidak berpengaruh pada variabel dependen.

b. Uji Parsial (Uji T)

Uji parsial atau yang lebih dikenal sebagai uji T, merupakan sebuah ujian yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh masing – masing variabel independen dalam menerangkan variabel dependen (Ghozali, 2018). Untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen pada uji t, dapat digunakan pedoman sebagai berikut:

1.) Jika $T_{hitung} < T_{tabel}$ atau nilai sig > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen berpengaruh secara parsial terhadap variabel dependen.

2.) Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau nilai sig < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variabel independen tidak berpengaruh secara parsial terhadap variabel dependen.

I. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian ini terdiri dari beberapa fase, yaitu tahap pra-lapangan, tahap pekerjaan lapangan, dan tahap analisis data.

1. Tahap Pra-lapangan

Pada tahap pra-lapangan, peneliti melakukan berbagai persiapan penting. Kegiatan ini meliputi penyusunan rancangan penelitian yang komprehensif, pemilihan lokasi penelitian yang tepat, pengurusan izin yang diperlukan, serta penjajakan dan penilaian lokasi penelitian. Selain itu, peneliti juga memilih informan yang relevan dan menyiapkan perlengkapan yang dibutuhkan untuk penelitian.

2. Tahap Pekerjaan Lapangan

Pada tahap ini, peneliti mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian dengan menggunakan metode yang telah ditentukan. Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi dalam kurun waktu yang ditentukan.

3. Tahap Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis data yang telah dikumpulkan dari informan maupun dokumen-dokumen pada tahap sebelumnya. Proses analisis ini penting untuk memastikan bahwa data tersebut diolah dengan baik sebelum peneliti menyusun laporan penelitian (Murdiyanto, 2020).

4. Tahap Analisis Data

Setelah pengolahan data, langkah selanjutnya adalah analisis data. penelitian ini menggunakan analisis data regresi linier berganda. Data diperoleh melalui skoring dan dengan menggunakan teknik skala likert melalui instrumen keusioner atas pernyataan-pernyataan yang dibuat sebelumnya, kemudian data dari hasil penyebaran kuesioner akan penulis masukkan kedalam Microsoft excel kemudian data diolah menggunakan aplikasi SPPS 22. Data yang diperoleh dari hasil uji kualitas data dengan cara melakukan uji validitas dan uji

reliabilitas, serta dilakukan uji asumsi klasik yang terdiri dari uji normalitas, uji multikolineritas, uji heteroskedastisitas, uji T, dan uji F.

5. Tahapan Penyusunan Akhir

Pada tahap ini peneliti menyusun secara sistematis terhadap data yang dikumpulkan berdasarkan sistematika penulisan. Untuk kesempurnaan, maka dikonsultasikan dengan dosen pembimbing.