

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di dunia telah memberikan dampak cukup besar dalam banyak aspek kehidupan manusia. Perkembangan teknologi itu diciptakan pada dasarnya untuk memudahkan kehidupan manusia itu sendiri, baik dalam aspek komunikasi, transportasi, pendidikan dan banyak aspek lainnya. Keberadaan internet dengan smartphonenya hari ini, telah memberikan perubahan yang cukup signifikan dalam pola komunikasi dan informasi masyarakat. Mereka cukup membuka media sosial untuk berkomunikasi, mengetahui informasi dengan cepat melalui media online, sampai kemudian bermain *game* secara online.

Permainan *game* yang dilakukan secara online dengan dimainkan dengan bantuan koneksi internet atau media telekomunikasi lainnya. *Game online* ini membuat kita bisa bersaing dan bekerjasama dengan orang dari tempat lain, Seiring dengan perkembangan *game online* ini malah menjadikan *game online* sebagai olahraga elektronik atau e-sport. Di dalam e-sport, kita bisa menjadi seorang *game* professional untuk bisa memenangkan trofi dan sejumlah uang hadiah.

Sangat banyak ragam dari *game online* ini. Ada yang berupa e-sport seperti *Mobile Legends*, *Free Fire*, *PUBG*, *catur online*, dan lainnya. Ada juga yang berupa permainan asah otak, seperti teka teki, puzzle dan lainnya, sampai yang berupa judi online seperti *Higgs Domino*, *poker*, *remi* dan lain sebagainya.

*Game online* ini digemari oleh banyak masyarakat. Dari laporan We Are Social, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video *game* terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video *game* per Januari 2022, Pertama adalah Filipina berada dengan persentase pengguna internet yang bermain video *game* sebesar 96,4%. Posisi kedua ditempati oleh Thailand dengan persentase 94,7%. Vietnam menempati posisi keempat lantaran ada 93,4% pengguna internet di negara tersebut yang bermain video *game*.

Keberadaan *game online* ini disatu sisi memang sangat menyenangkan dan cukup menghibur. Namun disisi lain, *game* ini juga menimbulkan dampak yang negatif. Permasalahan *game online* ini dirasakan di banyak negara. Dilansir dari berita the Conversation, di Amerika Serikat, ayah tiga anak berusia 35 tahun meninggal setelah main *game* 22 jam setiap harinya. Pria 20 tahun di Republik Rakyat Cina meninggal setelah bermain *game King of Glory* sembilan jam pada setiap harinya selama lima bulan. Kasus serupa dengan hal ini juga terjadi pada remaja di Indonesia. Mereka tewas karena kecanduan, sebuah perilaku buruk yang sebenarnya bisa dihentikan. Kecanduan terhadap *game* juga akan memicu tindakan kriminal. Pernah dilaporkan ada kasus tujuh remaja yang mencuri uang, rokok, dan tabung gas di toko untuk membayar sewa alat *game online* dan dua remaja merampok penjual nasi goreng untuk mendapatkan uang yang dipakai main *game online*.

Berdasarkan berbagai fenomena itu, dapat dipahami bahwa Badan Kesehatan Dunia/World Health Organisation (WHO) memasukkan kecanduan *game* ke dalam

daftar penyakit dalam laporan *International Classification of Diseases* edisi 11 (ICD-11). Dengan demikian, kecanduan *game* ini resmi masuk sebagai gangguan kesehatan jiwa. Pada 18 Juni 2018, WHO menerbitkan dokumen ICD-11, yang merupakan revisi dari dokumen sebelumnya, ICD-10 terbitan pada 1990. Dokumen ini digunakan oleh para tenaga kesehatan untuk mengelompokkan berbagai penyakit dan kondisi kesehatan, dari melahirkan seorang bayi (*JB20 Single spontaneous delivery*), penyakit flu (*IE32 Influenza, virus not identified*), hingga kecanduan *game online* (*6C51 Gaming disorder*).

Permainan yang dapat diakses oleh banyak orang dengan menggunakan koneksi internet yang atau yang sering di sebut *Game online* cukup menarik banyak orang dan sudah menjadi rutinitas keseharian. Setiap hari selalu sempatkan untuk bermain *game online*. Mereka yang menang, akan senang, sementara yang kalah, akan berusaha untuk bermain supaya kembali modal. Banyak orang yang kecanduan *game online* ini. Perkuliahan menjadi terganggu dan interaksi mereka baik dengan keluarga maupun dengan teman-temannya mulai terganggu.

Salah satu *game online* yang sangat marak peneliti lihat hari ini salah satunya adalah *game Higgs Domino*. *Higgs Domino* merupakan *game* yang dilakukan secara online. *Game* ini bisa di download di *play store*. Di dalam *Higgs Domino*, terdapat beberapa *game* seperti Domino, Ludo, permainan kartu atau Poker, dan permainan Slot.

Dalam permainan ini, ketika mendaftar, pemain akan mendapatkan chip atau koin awal. Pemain yang ingin bermain *Game Online Higgs Domino* melakukan Top-

Up untuk mendapatkan chip yang dapat pemain pakai untuk semua jenis permainan di aplikasi Game Online *Higgs Domino*. Chip ini dapat diperjualbelikan oleh pemain kepada pemain lainnya, pemain biasanya melakukan ini di warung, kos, bahkan di kampus.

Dalam permainan *game Higgs Domino*, beberapa mahasiswa bahkan telah menjadikan permainan *Higgs Domino* sebagai ajang pertaruhan. Mereka berusaha untuk bisa mengumpulkan uang dengan berjudi menggunakan coin digital yang disediakan platform *Higgs Domino*, dengan harapan coin itu bisa mereka rupiahkan. Hal ini yang menyebabkan kita bisa melihat mahasiswa hampir setiap hari yang berkumpul untuk bermain *Higgs Domino*.

Fenomena permainan Game Online *Higgs Domino* mempengaruhi mahasiswa karena melihat nominal uang yang didapatkan. Mahasiswa yang memiliki chip (koin) 1.000.000.000 (1B) bisa ditukarkan dengan uang sungguhan sekitar Rp 60.000 – Rp 65.000. Proses transaksi jual beli chip permainan *Higgs Domino* dilakukan menggunakan 2 model yaitu model pertama transfer antar economic grup yang adalah jenis transaksi yang sering dipakai oleh pedagang online dan model yang kedua merupakan cash on delivery (COD) atau penjual dan pembeli bertemu pribadi. Mahasiswa bermain *Higgs Domino* di kost, di warung yang menjual berbagai makanan atau minuman maupun di tempat tongkrongannya. Mahasiswa yang bermain *Higgs Domino* biasanya bermain malam hari. Kebanyakan mahasiswa mau memainkan *Higgs Domino* karena adanya imbalan yang harus didapatkan dengan permainan tersebut.

Universitas Andalas merupakan perguruan tinggi negeri Indonesia yang terletak di Kota Padang, Sumatra Barat, Indonesia. Universitas Andalas dibuka secara resmi pada tanggal 23 Desember 1955. Universitas Andalas menerima mahasiswa baru sebanyak 7.035 orang pada tahun 2022 ini, melalui tiga jalur penerimaan yaitu SNMPTN, SBMPTN, dan SIMA Unand. "Untuk jalur SNMPTN kuota mahasiswa baru yaitu sebanyak 1.407 orang atau sekitar 20 persen. Jalur SBMPTN sebanyak 2.814 orang atau 40 persen dan Sima Unand sebanyak 2.814 orang atau 40 persen."

Fakultas Ilmu Sosial dan Politik secara resmi berdiri pada tanggal 13 Mei 1993, terdapat enam program studi sarjana, lima program studi magister, satu program studi doktor. Jumlah mahasiswa di FISIP yang terdaftar 4.096 mahasiswa, menurut data dari statistik di ICT FISIP UNAND, 2019.

Berdasarkan hasil observasi terhadap salah satu mahasiswa di FISIP menjelaskan bahwa harga chip yang dijual oleh pemain akan lebih murah dibandingkan harga resmi yang ditetapkan oleh aplikasi. Rata-rata Harga 1 Billion chip yang dijual pemain sekitar 50 sampai 70 ribu. Sementara harga resmi yang ditetapkan aplikasi adalah 70.000 rupiah. Pemain bisa melakukan transaksi melalui percakapan pribadi yang kemudian bisa dilanjutkan melalui transfer bank atau bertemu secara langsung atau COD (*cash on delivery*). Bahkan chip ini juga yang diperjual belikan di e-market seperti Tokopedia, shoppe dan Lazada.

Fenomena ini menjadi menarik bagi peneliti untuk meneliti lebih lanjut terkait dengan mahasiswa yang bermain *game online Higgs Domino*.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka hadirilah suatu permasalahan yang akan menjadi fokus penelitian ini adalah:

1. Bagaimana fenomena *game online Higgs Domino* dikalangan Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas ( FISIP UNAND)
2. Kenapa Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas (FISIP UNAND) melakukan permainan *game online Higgs Domino*

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka adanya tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui fenomena *game online Higgs Domino* dikalangan mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas (FISIP UNAND)
2. Untuk mengetahui faktor yang mendorong Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas (FISIP UNAND) melakukan permainan *game online Higgs Domino*.

## D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini dari segi akademis dan praktisnya adalah sebagai berikut:

1. Bertujuan agar dapat membantu siapa saja yang ingin mengetahui tentang fenomena permainan *Higgs Domino* serta Dampak yang ditimbulkan dari *game online*
2. Menjadi rujukan untuk siapa saja yang ingin meneliti dengan tema yang sama.
3. Digunakan sebagai bahan kajian dalam mengembangkan ilmu pengetahuan khususnya pada bidang Antropologi.

#### E. Tinjauan Pustaka

Dalam penelitian ini, ada beberapa literatur yang digunakan. Penelitian tersebut sangat bisa dijadikan untuk subjek penelitian yang akan dilakukan, penelitian ini bertujuan untuk memperkuat alasan mengapa penelitian ini dilakukan serta menjadi referensi peneliti kedepannya. Beberapa penelitian tersebut diantaranya, ialah;

Pertama penelitian dari Miftahur Rahmi (2017) yang berjudul "*Perilaku Mahasiswa Penghobi Domino di Kawasan Kampus Perguruan Tinggi Kelurahan Simpang Baru Kecamatan Tampan*". Penelitian yang dilakukan oleh Miftahur Rahmi menggunakan teori Perilaku Penyimpangan dari Paul B. Horton. Berdasarkan data temuan dari lapangan disimpulkan bahwa terdapat beberapa faktor yang membuat mahasiswa menjadi penghobi domino yang sering dilakukan di warung warung sekitar kampus diantaranya: adanya dorongan dari pola pertemanan yang dialami oleh mahasiswa tersebut dengan memiliki teman penghobi domino juga maka mendorong mahasiswa tersebut untuk bergabung juga selain itu lemahnya pengawasan dari orang

tua. Faktor melepaskan rasa jenuh dari aktivitas akademik kampus juga mempengaruhi mahasiswa tersebut untuk memenuhi hiburan terhadap dirinya.

Selain faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk bergabung dalam permainan domino, mahasiswa yang telah masuk pada kategori candu dengan intensitas bermain 4 – 7 hari dalam seminggu berdampak pada beberapa hal, yaitu: menurunnya prestasi akademik, berdampak pada uang kiriman yang lebih banyak habis dalam permainan domino, berdampak pada kelalaian belajar kegiatan di kampus, berdampak terhadap kesehatan juga berdampak pada hubungan sosial pada lingkungan teman kos atau kontrakan.

Kesamaan dari penelitian ini dengan yang akan dikaji adalah peneliti juga meneliti tentang perilaku mahasiswa yang aktif dalam bermain *Higgs Domino*, perbedaannya terdapat pada instrumen penelitian yang berbeda peneliti lebih kepada permainan domino yang bisa diakses secara online sehingga mahasiswa bisa saja mengakses pada waktu dan tempat yang tak terbatas asal terhubung dengan koneksi internet.

Penelitian kedua oleh Ramli (2018) yang berjudul “*Fenomena Judi Bola Online Di Kalangan Mahasiswa (Studi Kasus: Mahasiswa Yang Berdomisili Di Jalan Emmy Saelan Kota Makassar)*”. Penelitian ini mendeskripsikan fenomena judi bola online dikalangan mahasiswa akibat perkembangan dari kemajuan teknologi. Dalam hal ini judi yang biasa terjadi antara pemain judi melalui perantara seorang bandar telah digantikan perannya oleh alat teknologi yaitu *Handphone*. Untuk melakukan transaksi judi, pemain judi haruslah mendaftarkan sebuah akun kemudian bisa memilih tim bola



mana yang kira-kira akan memenangkan pertandingan. Minimal taruhan yakni Rp.10.000 sedang maksimal adalah Rp.25.000. Hasil yang didapatkan tergantung dari banyak klub yang dipilih, dalam metode pemilihannya ada dikenal sistem parlay yaitu satu taruhan bisa mengkombinasikan banyak klub.

Berdasarkan hal tersebut dapat disimpulkan bahwa Faktor yang melatarbelakangi mahasiswa ikut bermain judi bola online karena bersifat rahasia susah dideteksi aparat hukum sehingga privasi bisa terjaga, adanya kesempatan menang besar dengan taruhan kecil, kebiasaan hobi nonton bola dengan pakai taruhan menjadi lebih asyik secara psikologis, adanya pengaruh pergaulan dari pertemanan di lingkungan kampus oleh sebab itu tergiur untuk ikut dalam perjudian bola online.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama- sama melihat fenomena tingkah laku mahasiswa dari akibat perkembangan teknologi. Perbedaan dari penelitian ini adalah penelitian dari ramli terfokus pada kasus judi bola online sedang peneliti akan meneliti pada kasus *Higgs Domino*.

Penelitian ketiga, penelitian yang dilakukan oleh Diki Irwandi (2021) yang berjudul “*Hubungan Tingkat Kecanduan Game online Dengan Prestasi Belajar Mahasiswa Jurusan Pendidikan Matematika UIN Raden Intan Lampung*”. Penelitian ini melihat pengaruh kecanduan *game online* yang terpapar pada mahasiswa jurusan matematika terkhusus angkatan 2017. Permainan *game online* yang dimaksud dalam penelitian adalah permainan *game* Mobile Legend. *Game* ini termasuk kategori *game* strategi yang dimainkan secara berkelompok. Dalam *game* ini teman dalam permainan

bisa saling terhubung komunikasi audionya. *Game* ini bisa membentuk grup atau clan secara online maupun offline jika teman berlokasi berdekatan.

Berdasarkan hasil penelitiannya adanya pengaruh *game online* terhadap bentuk prestasi mahasiswa jurusan pendidikan matematika. Namun pengaruh dari *game online* tersebut tidak cukup besar dikarenakan mahasiswa mampu mengatur manajemen waktunya hal ini juga bersangkutan dengan faktor umur dan tingkat kedewasaan dari mahasiswa tersebut untuk tidak lalai terhadap tugas perkuliahannya.

Penelitian ini sama-sama melihat dampak *game online* terhadap perilaku mahasiswa baik dari segi prestasi maupun sosialnya. Perbedaan dari penelitian ini adalah instrumen *game* yang menjadi indikator penelitian berbeda jika penelitian tersebut dengan *game* Mobile legend peneliti dengan *game* Higgs Domino yang bisa memberikan keuntungan secara ekonomi kepada para penggunanya.

Penelitian keempat, penelitian yang dilakukan oleh Renaldi Sawang (2011) yang berjudul “*Motif Penggunaan Game Poker Di Situs Jejaring Sosial (Studi pengguna game poker pada 6 warnet di Siteba kota Padang*”. Penelitian yang dilakukan oleh Renaldi melihat bahwa dalam situs jejaring sosial *facebook* terdapat *game* poker yang sering kali diakses oleh penggunanya. Latar belakang status sosial penggunanya juga beragam mulai dari remaja, pelajar dan orang dewasa yang telah berkeluarga, pegawai pemerintahan, pegawai swasta, pedagang dan banyak lagi. Untuk biaya yang dikeluarkan penggunanya dalam satu kali permainan ke *warnet* berkisaran Rp.15.000 hingga Rp.25.000 per hari. Dalam *game* poker ini memiliki sistem permainan menggunakan chips, harga chips berkisar Rp.7000/M.

Hasil penelitian ini adalah motif dari para pengguna atau yang mengakses dalam kategori candu terdapat 2 kategori yaitu *because* motif merupakan jenis baru dalam berjudi dengan dorongan untuk kebutuhan psikologis merasa ingin-ingin lagi dan hura-hura bersama teman teman. Selanjutnya *in orde* motif yaitu, untuk mata pencaharian tambahan serta menaikkan popularitas terhadap komunitas *game* poker juga untuk pengisi waktu luang serta menghilangkan rasa bosan.

Persamaan dari penelitian ini adalah sama- sama melihat motif dari pengguna *game online* sehingga menjadi candu. Perbedaan dari penelitian ini adalah objek kajian dari penelitian tersebut pada masyarakat luas sedangkan peneliti terfokus pada mahasiswa Universitas Andalas.

Penelitian kelima, penelitian oleh Zurohman (2016) yang berjudul “*Dampak Fenomena Judi Online terhadap Melemahnya Nilai nilai sosial pada Remaja (Studi di Campusnet Data Media Cabang Sadewa Kota Semarang)*”. Penelitian yang dilakukan oleh Zurohman melihat bahwa Judi Online mempunyai dampak terhadap lemahnya nilai sosial remaja, yakni melemahnya nilai material. Ketika remaja mengalami kekalahan dalam bermain judi online yang mengakibatkan kehabisan uang,serta menggadaikan barang-barang yang dimiliki dan ketika remaja menang dalam bermain judi online maka menggunakan hasil judi untuk mabuk-mabukan. Persamaan dari penelitian ini adalah sama-sama melihat dampak dari perilaku pemain judi online dan melihat teknologi sebagai sarana untuk melakukan judi online.

## F. Kerangka Pemikiran

Dalam perspektif kognitif, kebudayaan merupakan seperangkat sistem pengetahuan yang mempedomani terwujudnya tindakan-tindakan pelaku dalam komunitasnya. Artinya, kebudayaan sebagai sistem pengetahuan cenderung dijadikan acuan dalam menentukan pemilihan tindakan dan pola adaptasi tertentu, sekaligus menjadi acuan dalam merencanakan dan mengambil keputusan tindakan tertentu (Suparlan, 1980). Kebudayaan sebagai acuan dalam pemilihan tindakan, berarti menempatkan kebudayaan sebagai sistem pengetahuan yang kemudian bisa membentuk bagaimana seorang individu dalam melihat dan mempersepsikan dunia yang ada di sekitarnya.

Pengetahuan ini didasari kenyataan serta disusun dengan sangat baik. Ilmu tidak sekedar pengetahuan, melainkan merangkum pengetahuan berdasarkan teori yang telah diakui dalam bidang ilmu tertentu. Makna secara ilmiah ilmu merupakan suatu kumpulan pengetahuan yang sangat sistematis dan merupakan produk dari kegiatan penelitian dengan metode ilmiah sedangkan pengetahuan merupakan aset terendah yang diperoleh dari rancangan pengalaman tanpa melalui kegiatan penelitian yang lebih konkrit.

Ilmu dan pengetahuan itu berbeda. Perbedaan dilihat dari sifat serta cara yang sistematis dan proses untuk mendapatkannya. Dalam perkembangannya, pengetahuan dengan ilmu memiliki persamaan arti, sedangkan dalam arti material keduanya mempunyai perbedaan. Ilmu pengetahuan merupakan suatu proses pengetahuan yang

menjelaskan suatu fenomena yang bersumber dari wahyu, hati dan alam semesta, hal ini dapat diperiksa atau dijelaskan secara konkrit dengan tujuan untuk memahami hakikat, landasan dasar, serta asal usulnya, sehingga memperoleh hasil yang logis. Jadi ilmu merupakan semua proses rangkaian terhadap kegiatan dengan cara menggunakan alat, prosedur, cara, metode, sehingga menghasilkan suatu pengetahuan baru bagi manusia itu sendiri.

Pengetahuan merupakan bagian dari hidup dan kehidupan manusia yang didalamnya terdapat cerita-cerita atau histori dan sosial. Oleh karena itu interaksi dengan waktu, lingkungan, dan sesamanya akan memacu tumbuhnya pengetahuan secara terus menerus. Dalam penggunaan ilmiah, fenomena adalah dunia yang dapat diamati, termasuk penggunaan instrumen untuk mengamati, mencatat, atau menyusun data.

Immanuel Kant memisahkan dunia menjadi dua, yaitu dunia fenomena dan nomena. Secara sederhana Immanuel Kant mengartikan nomena adalah benda atau objek pada dirinya sendiri, Immanuel Kant menyatakan manusia tidak dapat mengetahui apa itu nomena, sedangkan fenomena adalah benda atau objek yang terberi kepada saya dan kemudian dapat saya pahami atau tangkap melalui penggunaan data indrawi. Kata nomena adalah padanan dari kata fenomena. Ini adalah ide murni yang sesuai dengan gambar atau fenomena tertentu. Ketika mengacu pada sesuatu sebagaimana adanya untuk dirinya sendiri menunjukkan bahwa pengamat manusia mengacu kepada sesuatu yang tidak dapat diketahui sepenuhnya atau secara langsung tetapi hanya dialami pada awalnya sebagai sebuah fenomena. Keadaan di lingkungan

kita berinteraksi dengan indra kita, kepekaan kita membentuk stimulus sebagai sebuah fenomena. Kemampuan rasional kita membandingkan dan membedakan fenomena untuk menemukan konsep atau ide murni sesuai yang menjadi isi cara manusia mengetahui dunia, keadaan di dunia bukanlah nomena. Nomena dunia adalah cara manusia mengetahui dunia melalui konsep dan ide.

Fenomena merupakan realitas yang dapat kita diketahui, hadir sebagai hasil pengorganisasian objektif kemampuan yang dimiliki akal budi, dengan demikian fenomena bukan sekedar realitas yang berada di dalam cakupan pengetahuan manusia saja, tetapi sekaligus hasil dari aktivitas pengetahuan itu sendiri. Adapun nomena adalah wilayah diluar tahap pengetahuan.

Nomena dan fenomena adalah penamaan yang beda atas satu dunia yang sama, yaitu dunia yang ditempati oleh manusia. Perbedaan keduanya terjadi karena kapasitas nalar dalam konteks keberadaan manusia, menimbulkan pula perbedaan antara mengalami dan mengetahui. Dengan demikian, manusia mengakses dunia itu sendiri dari dua pendekatan, yaitu dengan mendudukkannya sebagai fenomena dan sebagai nomena. Dunia dipahami sebagai fenomena ketika manusia menggunakan akal budinya untuk mengetahui dan menjelaskan dunia tersebut dan dipahami sebagai nomena sebagaimana manusia mengalami dan berada di dalamnya.

## G. Metodologi Penelitian

### 1. Pendekatan Penelitian

Metode penelitian yang akan dipakai adalah metode kualitatif. Dengan menggunakan penelitian kualitatif ini peneliti dapat memahami permasalahan penelitian yang perlu untuk dieksplorasi. Eksplorasi ini dibutuhkan karena adanya suatu hal yang harus dipelajari terhadap suatu kelompok atau populasi tertentu, mengidentifikasi variabel – variabel yang sulit untuk diukur. Selain itu, penelitian kualitatif ini akan membahas permasalahan penelitian secara holistik. Sehingga penelitian dapat dikembangkan untuk mendapatkan gambaran lengkap tentang permasalahan penelitian (Cresswell, 2015: 63).

Dalam penelitian kualitatif banyak pendekatan yang bisa dipakai oleh si peneliti. Namun dalam penelitian kali ini akan menggunakan pendekatan studi kasus. Ciri utama dari pendekatan studi kasus yaitu memperlihatkan pemahaman mendalam tentang kasus tersebut, studi kasus dimulai dengan identifikasi satu kasus yang spesifik, dengan melakukan pembatasan terhadap kasus, misalnya membatasi tempat dan waktu yang spesifik, membatasi entitas individu, kelompok kecil, organisasi atau kemitraan juga dapat membatasi isu atau tema yang akan dipilih untuk penelitian kasus tersebut.

Alasan peneliti memilih metode kualitatif agar dapat memahami dan mendeskripsikan tentang fenomena mahasiswa bermain *game online Higgs Domino*. Selain itu alasan peneliti menggunakan pendekatan studi kasus karna peneliti

membatasi penelitian ini pada entitas yang spesifik, hanya pada kelompok Mahasiswa Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Andalas ( FISIP UNAND).

## 2. Lokasi penelitian

Pemilihan lokasi penelitian bertujuan untuk memperjelas subjek yang akan dilakukan penelitian. Penelitian ini akan dilakukan di kampus Universitas Andalas, provinsi Sumatera Barat. Penelitian terfokus kepada mahasiswa FISIP UNAND sebagai subjek penelitian. Alasan peneliti memilih mahasiswa FISIP UNAND karena peneliti telah lebih dahulu melakukan observasi, selain itu peneliti juga berkuliah pada kampus ini.

## 3. Informan Penelitian

Informan merupakan objek yang penting dalam penelitian dan informan juga sebagai sumber untuk memperoleh data atau informasi yang dibutuhkan. Informan ialah orang – orang sebagai pembicara asli dan menggunakan tutur bahasa milik mereka sendiri untuk memberikan data, keterangan, informasi dalam penelitian kita, agar lebih dekat dengan kebudayaannya maka hal – hal yang dapat menghambat penemuan informasi akan bisa dikesampingkan (Spradley, 1997: 35). Dalam melakukan pemilihan informan haruslah dengan cara dan teknik yang tepat, agar mendapatkan data sebanyak mungkin dan relevan terhadap penelitian.

Pemilihan informan bisa dilakukan dengan menggunakan teknik pemilihan sampel secara sengaja (*purposive sampling*). Hal itu dilakukan karena dengan memilih sampel informan secara sengaja maka kriteria spesifik yang dimiliki oleh sampel akan



sesuai dengan kebutuhan penelitian tersebut (Mantra, 2004: 121). Selain itu, dengan menggunakan teknik purposive sampling, berdasarkan kriteria yang telah ditentukan oleh peneliti.

Informan Kunci adalah informan utama yang memungkinkan peneliti untuk mendapatkan data informasi yang lengkap dan mendalam yang berkaitan dengan topik penelitian. Informan kunci dianggap mempunyai wawasan yang luas dan mengetahui seluk-beluk informasi yang akan dibutuhkan peneliti dalam penelitian ini. Kriteria informan kunci tersebut, yaitu:

1. Bersedia memberikan waktu untuk diwawancarai
  2. Terdaftar sebagai Mahasiswa FISIP UNAND yang aktif
  3. Aktif bermain *Higgs Domino*
  4. Telah pernah melakukan pembelian dan penjualan chips *Higgs Domino*
  5. Telah bermain *Higgs Domino* minimal 2 tahun
4. Teknik pengumpulan data

Penelitian ini cara pengumpulan data akan peneliti bagi kedalam 2 bentuk yaitu, data primer dan data sekunder. Data primer yang dimaksudkan ialah data yang didapat melalui hasil tinjauan langsung lapangan penelitian, data tersebut dapat terbentuk dari hasil pengamatan, wawancara dalam setiap aktivitas yang dilakukan oleh objek penelitian maupun hasil dokumentasi di lapangan. Sedangkan data sekunder yaitu data yang didapat melalui hasil tinjauan kepustakaan baik dari buku, jurnal ilmiah artikel

dan blog dari internet. Untuk memperoleh data yang relevan dengan penelitian ada beberapa teknik yang akan dipakai diantaranya;

*a. Observasi*

Observasi atau pengamatan adalah bentuk kegiatan mengamati aktivitas keseharian manusia dengan alat bantu panca indra mata dan alat panca indra lainnya. oleh karena itu, observasi adalah kemampuan seseorang dalam melakukan kegiatan pengamatan dengan menggunakan hasil kerja panca indra mata ditambah panca indra lainnya untuk memperoleh data (Bungin, 2010: 142). Melalui teknik observasi ini peneliti akan bergabung dengan mahasiswa yang bermain *Higgs Domino*. Peneliti akan memperhatikan pola waktu yang dialokasikan mahasiswa tersebut dalam bermain *Higgs Domino*.

*b. Wawancara*

Teknik wawancara dilakukan kepada informan yang telah dipilih dengan berbagai teknik sebelumnya. Didalam proses wawancara ini peneliti akan tanya jawab secara lisan kepada informan agar memperoleh informasi yang lengkap dan aktual sesuai topik penelitian. Informan dalam penelitian ini meliputi mahasiswa FISIP UNAND yang bermain *Higgs Domino*.

c. *Dokumentasi*

Teknik dokumentasi ini merupakan alat yang membantu peneliti dilapangan melakukan aktivitas penelitian. Dengan teknik ini alat yang dipakai yaitu, kamera handphone untuk dokumentasi foto maupun video, perekam suara, microphone alat tambahan perekam audio. Kamera *handphone* akan peneliti gunakan untuk mengambil foto maupun video dokumentasi kegiatan bermain *Higgs Domino*. Alat perekam suara akan peneliti gunakan sebagai perekam hasil wawancara peneliti dengan informan.

d. *Studi kepustakaan*

*Studi kepustakaan adalah cara yang dilakukan untuk menghimpun data informasi yang aktual, valid dan relevan dengan topik penelitian. Melalui kegiatan ini peneliti akan mencari data berupa buku – buku, jurnal ilmiah, artikel serta blog internet yang terkait dengan topik penelitian. Selain itu dalam penelitian ini juga menggunakan penelitian yang terdahulu untuk menguatkan argumentasi penelitian ini untuk dilakukan.*

H. Analisis data

Analisis data akan dilakukan setelah mengumpulkan data menjadi sebuah laporan lapangan. Setelah proses tersebut data dianalisis menjadi bentuk yang lebih sederhana sehingga data lebih mudah dibaca dan diinterpretasikan (Sofian dan Tukiran, 2012: 250). Dalam proses analisis data terdapat beberapa langkah yang akan dilalui yaitu, tahapan reduksi data yaitu penyederhanaan data selanjutnya display data dengan

menampilkan data yang telah disederhanakan kemudian data tersebut diuji dan diambil kesimpulannya.

Dalam penelitian ini akan dilakukan analisis deskriptif. Data – data yang terkumpul dari Mahasiswa FISIP yang bermain *Higgs Domino*. berupa wawancara, pengamatan dan dikelompokkan dibentuk lebih sederhana, data – data akan dianalisis dan diuji menggunakan konsep yang dipakai dalam penelitian, selanjutnya akan ditarik kesimpulan dari hasil analisis tersebut. Data tersebut disajikan dalam bentuk deskriptif yang mudah dipahami oleh pembaca.

#### I. Proses Jalannya Penelitian

Penelitian ini diawali dengan observasi awal penelitian pada kegiatan mahasiswa yang bermain game online Higgs Domino di lingkungan FISIP UNAND, peneliti tertarik melihat kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa FISIP UNAND sebagai lokasi tempat peneliti melakukan penelitian. Setelah itu peneliti mengamati perilaku yang mereka lakukan, kemudian peneliti melakukan pendekatan dengan mengikuti kegiatan yang dilakukan oleh mahasiswa FISIP UNAND dalam bermain game online Higgs Domino.

Setelah melakukan observasi awal dan peneliti mendapatkan informasi – informasi yang berguna untuk penyusunan proposal penelitian. Melalui arahan dan bantuan dua dosen pembimbing, akhirnya proposal dapat disetujui pada tanggal 19 mei 2022. Setelah melaksanakan seminar proposal terdapat

saran dan masukan oleh tim penguji dan dosen pembimbing untuk penelitian yang akan dilakukan.

Peneliti juga mengikuti kegiatan nongkrong bersama mahasiswa dan melakukan pendekatan kepada informan yang telah peneliti tentukan. Peneliti melakukan wawancara kepada informan setelah melakukan kegiatan tersebut. Peneliti terus melakukan pendekatan dengan mengikuti kegiatan yang ada di lingkungan FISIP UNAND, hingga bisa mendapat data – data yang diperlukan. Setelah melakukan penelitian di lapangan didapatkan data observasi dan wawancara dengan informan. Peneliti mengelompokkan data sesuai kebutuhan penelitian. Setelah semua data sudah diolah peneliti melanjutkan penulisan dengan menganalisis data tersebut.

