

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Masyarakat adalah kelompok-kelompok orang yang menempati sebuah wilayah (territorial) tertentu, yang hidup secara relatif lama, saling berkomunikasi, memiliki simbol-simbol dan aturan tertentu serta sistem hukum yang mengontrol tindakan anggota masyarakat, memiliki sistem stratifikasi, sadar sebagai bagian dari anggota masyarakat tersebut serta relatif dapat menghidupi dirinya sendiri. Penemuan dan perkembangan teknologi informasi dalam skala massal, telah mengubah bentuk masyarakat manusia dari masyarakat dunia lokal menjadi masyarakat dunia global, sebuah dunia yang sangat transparan terhadap perkembangan informasi, transportasi, serta teknologi yang begitu cepat dan begitu besar mempengaruhi peradaban umat manusia, sehingga dunia juga dijuluki *The Big Village*, yaitu sebuah desa yang besar yang di mana masyarakatnya saling mengenal dan saling menyapa satu dengan yang lainnya seperti layaknya kehidupan yang berkembang di desa.<sup>2</sup>

Perilaku sosial positif adalah segala bentuk kebaikan yang ditimbulkan oleh keberadaan internet, meliputi: dorongan terhadap pendidikan, timbulnya kepekaan sosial terhadap sesama, terwujudnya keamanan dan kedamaian, serta bertambahnya wawasan positif bagi pengguna internet.<sup>3</sup> Dalam konteks penggunaan teknologi informasi dan komunikasi, sikap dan perilaku yang digolongkan sebagai perilaku

---

<sup>2</sup> H.M Burhan Bungin, *Sosiologi Komunikasi*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2011), Hal 163.

<sup>3</sup> LaRose and Starubhaar, *Media Now*, (USA: Thomson Learning P.386, 2004)

anti sosial adalah: antipati terhadap lingkungan sekitar, adiksi yang berlebihan terhadap konsumsi media, serta perilaku kriminal siber yang terjadi melalui pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi seperti pelecehan seksual, penipuan, dan perilaku yang merugikan pihak lain.<sup>4</sup>

Dalam definisi yang berbeda, perilaku anti sosial digambarkan sebagai perilaku dengan varian sikap yang beragam, diantaranya: Pertama, pencemburu atau iri (varian murni), selalu menyangkal dan merasa kekurangan, tamak, serakah, dengki. Kedua, penjaga reputasi (ciri narsistik), tidak mau dianggap cacat, rapuh, tak terkalahkan, tidak dapat diganggu gugat, berkeras ketika statusnya dipertanyakan, tidak mau diremehkan. Ketiga, pengambil resiko (ciri historistik), tidak takut, berani, suka berpetualang, sembrono, membabi-buta, impulsive, tidak peduli bahaya resiko. Keempat, nomadis (ciri skizoid, *avoidant*) bernasib sial atau buruk, dianggap tidak penting, tidak diinginkan, gelandangan/tunawisma, impulsif namun tidak berbahaya. Dan yang kelima, pendengki (ciri sadistik, paranoid), suka berkelahi, penuh dendam, kejam, sangat jahat, brutal, temperamen, kasar dan tidak berperasaan, tidak merasa takut dan bersalah.<sup>5</sup>

Dalam hal ini Peneliti memfokuskan para komunitas pengguna game online yang mengandung unsur perjudian atau taruhan di dalamnya. Roullate casino Games adalah agen berlicensi di Thailand menerima pendaftaran langsung untuk member sbobet, ibcbet dan casino sbobet, para member yang berdaftar langsung akan mendapatkan cashback tertinggi yang ditawarkan oleh game tersebut.

---

<sup>4</sup> Straubhar dan La Rose [2000]. *Media Now*. Sage Publications, Inc: California, P.186.

<sup>5</sup> Millon and Davis [2000], "The Antisocial Personality" in *Personality Disorder in Modern Life*, New York : John Wiley & Sons Inc. P.102-36

Transaksi deposit atau penarikan kredit akan diproses dalam hitungan menit, transaksi berlangsung lebih mudah jika bergabung di sbobet melalui sebuah situs atau bandar dari permainan tersebut karena dapat dilakukan melalui bank transfer seperti ATM transfer dan Internet Banking.<sup>6</sup>

Game online menurut Adams dan Rollings merupakan permainan (games) yang dapat diakses oleh banyak pemain, dimana mesin-mesin yang di gunakan pemain dihubungkan oleh suatu jaringan (umumnya internet).<sup>7</sup> Banyaknya pemain merupakan aspek yang penting dalam pengertian game online disini. Pada prinsipnya permainan yang dimainkan seorang diri (solitaire) melalui internet dapat di masukkan dalam istilah game online, namun pada penelitian ini permainan yang termasuk didalam istilah yang diwakili dengan game online adalah permainan yang dimainkan secara massal, yang melibatkan banyak orang yang terhubung dengan koneksi internet sehingga antara yang satu dengan yang lain selalu melakukan komunikasi sehingga menimbulkan berbagai effect terutama pada effect sosial.

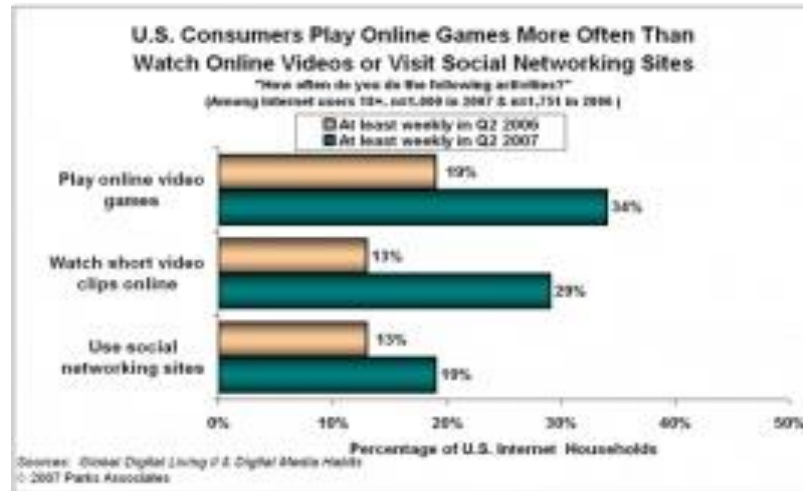
Fenomena online games kemudian dijadikan sebagai gaya hidup diberbagai belahan dunia saat ini. Aktivitas bermain game online ini diprediksi dapat mengalahkan keberadaan situs-situs populer. Seperti itulah kenyataan yang diungkapkan oleh Parks Association dalam riset berjudul “The Cassual Gaming Market Update”. Penelitian tersebut menyatakan bahwa dua pertiga pengguna internet dewasa di Amerika Serikat selalu bermain Online Games. Sedangkan 29

---

<sup>6</sup>[www.bola55.net.com](http://www.bola55.net.com)

<sup>7</sup>Adams, Ernest, & Andrew Rolling. (2007). *Fundamental of game design*. New Jersey: Pearson Education, Inc.

persen dan 19 persen masing – masing mengakui rutin menonton video online dan mengunjungi situs jejaring sosial.<sup>8</sup>



**Bagan Judul 1.1**

Kecanggihan di dalam permainan game online menjadikannya dapat dinikmati oleh masyarakat dunia segala usia dan menjadi suatu sarana hiburan dan trend tertentu yang masuk dalam kehidupan manusia. Kejenuhan dari rutinnnya aktivitas sehari-hari membuat manusia membutuhkan hiburan.

Sebagai negara berkembang, Indonesia tak luput dari wabah game online yang menjadi candu bagi para remaja. Meskipun kehadiran internet bisa dibilang terlambat di Indonesia, tetapi perkembangannya menjadi sangat cepat. Berdasarkan data dari situs internet Word Stats, pengguna internet di indonesia mencapai 30 juta orang pada akhir tahun 2010. Tingkat pertumbuhan penggunaan internet yang terjadi selama 10 tahun mencapai 12,30 %. Jauh melebihi data yang diambil pada tahun 2000, dimana jumlahnya hanya 2 juta orang. Besarnya pertumbuhan

<sup>8</sup><http://www.parksassociates.com/report/casual-gaming-market-update>.

pengguna internet ini jauh lebih besar dari jumlah pertumbuhan penduduk di Indonesia yang tidak lebih dari 3% pertahun.<sup>9</sup>

Judul ini diangkat karena peneliti ingin mengetahui bagaimana proses komunikasi anti sosial pada Komunitas judi game online ini. Karena seperti yang khalayak ketahui bahwa, komunikasi anti sosial adalah sebuah komunikasi atau menyampaikan sebuah pesan yang kurang baik, yang mana seseorang tersebut berinteraksi dan berkomunikasi dengan seseorang yang menguntungkan dirinya sendiri dan cenderung lebih merusak atau merugikan orang lain yang dianggap kurang menguntungkan bagi mereka, maka dalam bahasan penelitian ini focus pada komunitas judi online games yang cenderung lebih mementingkan dirinya sendiri ataupun komunitas mereka, dari pada orang yang ada di sekeliling mereka, karena mereka berkumpul, berinteraksi dan berkomunikasi untuk kepentingannya sendiri.

## **B. Fokus Penelitian**

Berdasarkan uraian diatas maka dapat di buat rumusan masalah yang menjadi fokus penelitian dalam pembahasan skripsi yakni :

1. Bagaimana proses komunikasi anti sosial pada komunitas judi online game?
2. Bagaimana peranan media online pada anggota komunitas judi online?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sehubungan dengan rumusan masalah yang di paparkan diatas, maka penelitian yang akan dilakukan memiliki tujuan sebagai berikut :

---

<sup>9</sup><http://www.internetwordstats.com>

1. Untuk menjelaskan proses komunikasi anti sosial pada komunitas judi online game.
2. Untuk menjelaskan peranan media online pada komunikasi anti sosial anggota komunitas judi online.

#### **D. Manfaat penelitian**

1. Secara Teoritis :

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap ilmu – ilmu sosial media, khususnya ilmu komunikasi yang berbasis pada pengembangan penelitian kajian media dan komunikasi seluruh indonesia. Serta dapat dipakai sebagai acuan bagi penelitian-penelitian sejenis untuk tahapan - tahapan selanjutnya.

2. Secara Praktis :

Manfaat secara praktisi dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan dalam memahami fenomena pada para pejudi online games yang membentuk sebuah komunitas yang tentunya komunitas dan penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan tentang komunikasi dalam dunia maya dan nyata melalui game online.



## **E. Definisi Konsep**

Konsep pada hakikatnya merupakan istilah, yaitu satu kata atau lebih yang menggambarkan suatu gejala atau menyatakan suatu ide atau gagasan tertentu.<sup>10</sup> Untuk memperoleh pemahaman mengenai penelitian yang akan dilakukan, maka penulis perlu menjelaskan definisi konsep sesuai dengan judul. Hal itu dikarenakan untuk menghindari kesalahan fahaman dalam penelitian ini. Adanya pencantuman definisi operasional ini adalah untuk lebih memudahkan pemahaman pembahasan dalam penelitian ini, peneliti akan menjelaskan beberapa istilah yang erat kaitannya dengan penelitian, diantaranya sebagai berikut :

1. Komunikasi anti sosial adalah sebuah pemahaman tentang suatu kebiasaan atau karakteristik seseorang yang berhubungan dengan kerugian dan menguntungkan dirinya sendiri, yang sering di wujudkan dengan suatu hal yang merusak atau memberikan suatu pesan yang tidak baik.<sup>11</sup>
2. Komunitas adalah sekelompok orang yang saling peduli satu sama lain lebih dari yang seharusnya, dimana dalam sebuah komunitas terjadi relasi pribadi yang erat antar para anggota komunitas tersebut karena adanya kesamaan interest atau values. Proses pembentukannya bersifat horisontal karena dilakukan oleh individu-individu yang kedudukannya setara. Komunitas adalah sebuah identifikasi dan interaksi sosial yang dibangun dengan berbagai dimensi kebutuhan fungsional.

---

<sup>10</sup>Irawan Soeharto, metode penelitian sosial, ( Bandung : Remaja Rosdakarya, 2002). Hal 4

<sup>11</sup> Terry A.Kinney and Maili Porhola, Anti And Pro Social Communication Theoris, Methods and Aplication (New York , Peter Lang : 2009) Hal. Xii



Kekuatan pengikat suatu komunitas, terutama, adalah kepentingan bersama dalam memenuhi kebutuhan kehidupan sosialnya yang biasanya, didasarkan atas kesamaan latar belakang budaya, ideologi, sosial-ekonomi. Disamping itu secara fisik suatu komunitas biasanya diikat oleh batas lokasi atau wilayah geografis. Masing-masing komunitas, karenanya akan memiliki cara dan mekanisme yang berbeda dalam menanggapi dan menyikapi keterbatasan yang dihadapainya serta mengembangkan kemampuan kelompoknya.<sup>12</sup>

3. Judi adalah permainan di mana pemain bertaruh untuk memilih satu pilihan di antara beberapa pilihan dimana hanya satu pilihan saja yang benar dan menjadi pemenang.. Pemain yang kalah taruhan akan memberikan taruhannya kepada si pemenang. Peraturan dan jumlah taruhan ditentukan sebelum pertandingan dimulai. Undian dapat dipandang sebagai perjudian dimana aturan mainnya adalah dengan cara menentukan suatu keputusan dengan pemilihan acak. Undian biasanya diadakan untuk menentukan pemenang suatu hadiah. Contohnya adalah undian di mana peserta harus membeli sepotong tiket yang diberi nomor. Nomor tiket-tiket ini lantas secara acak ditarik dan nomor yang ditarik adalah nomor pemenang. Pemegang tiket dengan nomor pemenang ini berhak atas hadiah tertentu.<sup>13</sup>
4. Online Games adalah jenis permainan komputer yang memanfaatkan jaringan komputer (LAN atau internet), sebagai medianya.

---

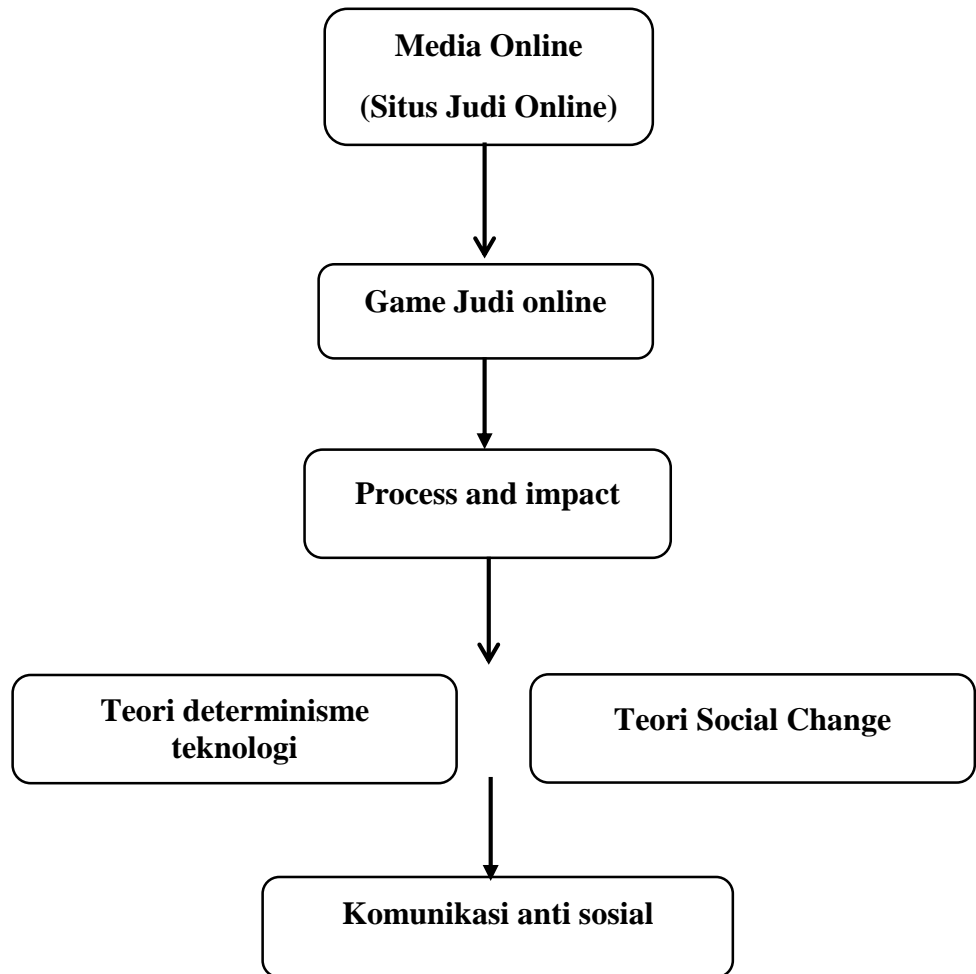
<sup>12</sup> <http://airachma.wordpress.com/2009/10/11/pengertian-komunitas/>

<sup>13</sup> <http://id.wikipedia.org/wiki/Perjudian>

Biasanya permainan disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online, atau dapat diakses langsung melalui sistem yang disediakan dari perusahaan yang menyediakan permainan tersebut. Menurut Andrew Rollings dan Ernest Adams, permainan game online lebih tepat disebut sebagai sebuah teknologi, dibandingkan sebagai sebuah genre permainan; sebuah mekanisme untuk menghubungkan pemain bersama, dibandingkan pola tertentu dalam sebuah permainan. Permainan game online terdiri dari banyak jenis, dari mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan grafik kompleks dan membentuk dunia virtual yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Dalam permainan daring, ada dua unsur utama, yaitu server dan client. Server melakukan administrasi permainan dan menghubungkan client, sedangkan client adalah pengguna permainan yang memakai kemampuan server. Permainan daring bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara virtual dan seringkali menciptakan komunitas maya.

## F. Kerangka Pikir Penelitian

Dengan konteks penelitian diatas, maka peneliti menggambarkan kerangka pikir penelitian “*Process and impact* media online pada komunitas judi online” adalah sebagai berikut:



Dari skematik alur gambar diatas sudah terlihat jelas bahwa, media online berada pada bagian teratas, karena media online merupakan sebuah media yang sangat dibutuhkan oleh semua orang dan berperan penting pada proses kehidupan manusia, dan ditahap yang kedua ialah game judi online yang mana media online telah banyak menyediakan berbagai fasilitas untuk memudahkan kelangsungan hidup manusia, mulai dari hiburan, ekonomi, sosial dan bisnis.

Game judi online merupakan salah satu fasilitas media online yang termasuk kategori hiburan, dan dari hal tersebut media online bisa membawakan dampak negatif dan positif, itu semua tergantung siapa yang menjalankan. Dan judi online merupakan kategori hiburan yang negatif, dan yang ketiga ialah komunitas judi online, maka dengan adanya media online menyediakan game judi online maka terbentuklah komunitas judi online. Maka dengan adanya alur skematik diatas, peneliti menggunakan teori Determinisme Teknologi dan teori perubahan sosial atau yang biasa disebut *Social Change*, karena manusia yang telah menciptakan teknologi, dan teknologi membuahkan sebuah media untuk memudahkan manusia dalam berbagai kepentingan dan kebutuhan. Maka manusia yang seharusnya untuk bisa mengendalikan teknologi justru teknologilah yang mengendalikan manusia itu sendiri, karena manusia tersebut tidak dapat mengendalikan teknologi yang diciptakannya sendiri. Sehingga, secara tidak disadari mereka mengalami perubahan sosial yakni karakteristik komunikasi anti sosial dan perubahan sosial tersebut selalu membutuhkan sebuah proses.

Sehingga alur skematik di atas terfokus pada proses komunikasi anti sosial dan peranan media online pada anggota komunitas judi online yang ada di Taman Sepanjang Sidoarjo. Hal tersebut timbul karena adanya pengawasan ketat dari aparat penegak hukum, sehingga komunikasi anti sosial timbul dalam diri anggota komunitas judi online tersebut, karena perasaan yang selalu was – was atau takut, maka komunitas tersebut selalu menjaga pergaulan mereka dengan penuh waspada.

## **G. Metode Penelitian**

Metode penelitian ini adalah seperangkat pengetahuan tentang langkah - langkah yang sistematis dan logis tentang pencarian data yang berkenaan dengan masalah tertentu yang diolah, dianalisis, diambil kesimpulannya dan selanjutnya dicarikan langkah pemecahannya.<sup>14</sup>

## **1. Pendekatan dan jenis penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk menggambarkan suatu fenomena tertentu dengan bertumpu pada prosedur – prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata – kata tertulis dan perilaku suaru utuh. Penelitian ini memilih pendekatan penelitian kualitatif dikarenakan permasalahan penelitian bersifat utuh, kompleks, dinamis dan penuh makna. Serta penelitian bermaksud memahami situasi sosial secara mendalam, menemukan pola hipotesis dan teori. Disini peneliti melakukan penelitian dengan terjun langsung ke lapangan, mendeskripsikan dan mengkonstruksikan realitasa yang ada dan melakukan pendekatan terhadap sumber informasi, sehingga diharapkan data yang didapatkan akan lebih maksimal.

## **2. Subyek, Obyek dan lokasi penelitian**

### **a. Subyek Penelitian**

Subyek penelitian ini adalah informan yang memberikan informasi mengenai proses komunikasi anti sosial judi game online yang memicu perjudian pada komunitas judi online game yang ada di Taman Sepanjang Sidoarjo ( Studi kasus pada individu yang terlibat dalam komunitas judi online games).

### **b. Obyek Penelitian**

---

<sup>14</sup>Wahdi Bahtiar, Metode Penelitian Ilmu Dakwah, ( Jakarta : Logos 2001) Hal. 1.

Keilmuan komunikasi yang dalam penelitian ini dijadikan obyek penelitian adalah proses komunikasi anti sosial anggota komunitas judi game online.

c. Lokasi Penelitian

Penelitian ini memilih lokasi di Taman Sepanjang Sidoarjo.

### 3. Jenis dan Sumber data

Untuk keakuratan data, penelitian ini digalih dari beberapa jenis dan sumber data, antara lain :

a. Jenis data

Data primer yang merupakan data pokok dari penelitian ini merupakan data yang diperoleh secara langsung dari perorangan, dan kelompok<sup>15</sup>. Pada penelitian ini data mengenai proses komunikasi anti sosial pada permainan judi game online ini diambil dari seseorang yang terlibat pada perjudian dalam komunitas tersebut. Data skunder adalah data yang diperoleh dari sumber kedua atau sumber skunder.<sup>16</sup> Selain itu data skunder ini berbentuk data sudah tersedia misalnya sejarah tentang munculnya media yang menjadi alat perantara judi online game, komunikasi anti sosial pada komunitas judi game online yang mengacu pada individualistis dan para komunitas masyarakat maya yang lain.

b. Sumber data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1). Informan

---

<sup>15</sup>Rosady Ruslan, *metode penelitian public relation dan komunikasi*, ( PT. Raja grafindo Persada, 2006) hal, 29

<sup>16</sup>Rahmat Kriyantono, *Tehnik Praktisi Riset Komunikasi*, Hal.42

Dalam hal ini informan merupakan orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi latar penelitian.<sup>17</sup> Adapun pemilihan informan akan dipilih sesuai dengan kriteria tertentu agar data yang didapat lebih mendalam dan sesuai dengan apa yang diinginkan oleh penulis. Kriteria informan dalam penelitian ini adalah :

- a. Remaja dan orang-orang dewasa dari komunitas maya yang terlibat perjudian dalam permainan game online roulette casino.
- b. Merupakan remaja dan orang dewasa yang berperan aktif dalam perjudian maya

Nama	Umur	Status
Alam	22	Mahasiswa
Neni	22	Mahasiswa
Dani	21	Mahasiswa
Inyong	21	Mahasiswa
Ceper	24	Pekerja Swasta

Nama – nama diatas telah disamarkan

## 2). Dokumen

---

<sup>17</sup>Iskandar Wirjokusomo dan Soemardji Ansori, Metode Penelitian Kualitatif ( Penerbit : Unesa Univercity Press, 2009), Halm. 10

Keterangan-keterangan berbentuk tertulis yaitu mengumpulkan data – data melalui tulisan atau bahan tertulis yang berhubungan dengan masalah – masalah penelitian.

#### **4. Tahap – Tahap Penelitian**

Ada 3 tahapan yang dilakukan dalam penelitian ini, yakni :

##### **a. Pralapangan**

Tahap ini merupakan tahapan persiapan sebelum penelitian dilakukan, adapun langkah-langkahnya adalah :

##### **1) Menyusun rancangan penelitian**

Penelitian ini dimulai dengan menentukan lapangan atau lokasi yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian. Membuat rumusan masalah yang akan diteliti dari fenomena yang ada dilapangan. Kemudian mencari informan yang terkait. Setelah itu segala hal mengenai hal yang diteliti dan metodologinya dituangkan ke dalam proposal penelitian.

##### **2) Mengurus perizinan**

Setelah proposal penelitian di setujui, dilanjutkan mengurus surat izin penelitian untuk melakukan wawancara dan observasi data-data yang dibutuhkan.

##### **3) Menyiapkan perlengkapan penelitian**

Sebelum penelitian dilakukan, penulis mempersiapkan alat yang menunjang jalannya wawancara dan observasi lapangan. Peneliti menyiapkan book note, tipe recorder, kamera dll, agar hasil yang diperoleh lebih maksimal.



b. Penelitian atau pelaksanaan lapangan

Sebelum melakukan wawancara lapangan, penulis melakukan observasi lapangan terlebih dahulu. Melakukan pendekatan kepada informan dalam penelitian serta melakukan pengamatan langsung seputar data. Selanjutnya membuat pedoman wawancara seputar hal – hal yang ingin diteliti. Kemudian mengumpulkan data yang diperoleh untuk dikaji dan di analisa lebih lanjut.

c. Laporan

Setelah tahap lapangan selesai, maka penulis membuat dan menyusun laporan yang berisi kegiatan yang telah dilakukan dalam bentuk tulisan.

## 5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan peneliti untuk memperoleh data kualitatif adalah sebagai berikut :

a. Wawancara mendalam ( *Depth Interview* )

Wawancara mendalam ialah suatu cara mengumpulkan data atau informasi dengan cara langsung bertatap muka dengan informan agar mendapatkan data lengkap dan mendalam. Wawancara ini dilakukan dengan frekuensi tinggi ( berulang – ulang ) secara intensif. Setelah itu penulis akan mengumpulkan data dan mengklasifikasi data yang diperoleh.

b. Observasi terlibat ( *Participatory Observation* )

Sebagai metode ilmiah observasi ini bisa diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan secara sistematis tentang fenomena-fenomena yang diselidiki.<sup>18</sup> Dalam penelitian ini, peneliti akan mengamati secara langsung.

c. Dokumentasi

Peneliti mengumpulkan berbagai macam dokumen dari hasil penelitian yang sudah di lengkapi dengan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian ini.

## **6. Tehnik Analisis Data**

Dalam menganalisis data yang di peroleh dari observasi, interview dan dokumentasi, penulis menggunakan tehnik analisis deskriptif kualitatif. Ada tiga alur kegiatan dalam tehnik analisis data, yaitu :

a. Reduksi Data

1) Proses pemilihan kata – kata, pemusatan focus penelitian

b. Display Data

1) Pengelompokan data dan analisis data

c. Penarikan kesimpulan dan verifikasi

## **7. Tehnik pemeriksaan keabsahan data**

Adapun cara – cara yang digunakan peneliti untuk hal tersebut di atas adalah sebagai berikut :

---

<sup>18</sup>Sutrisno hadi, Metodologi Research II (Yogyakarta : Andi Offset,1990) Hal. 136

- a. Perpanjangan keikutsertaan, maksudnya peneliti akan memungkinkan untuk meningkatkan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan, serta dapat menuju kebenaran informasi, baik yang berasal dari diri sendiri maupun dari responden dan membangun kepercayaan informan.
- b. Ketekunan pengamat, maksudnya memberi ciri – ciri dan unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan permasalahan atau isu yang sedang diteliti, dan kemudian memusatkan diri pada hal – hal tersebut secara rinci.
- c. Triangulasi, maksudnya peneliti melakukan perbandingan dan mengecek hasil ulang suatu data yang dihasilkan dari wawancara. Dengan demikian data yang diperoleh akan menjadi data yang objektif. Arti triangulasi sendiri ialah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar itu, untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembandingan terhadap data itu.

## **H. Sistematika pembahasan**

Pembahasan skripsi ini dipetakan menjadi beberapa bab, dan berikut sub babnya sebagai berikut :

## **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab pendahuluan ini , berisikan tentang latar belakang masalah yang diangkat dari judul penelitian ini, rumusan masalah, tujuan

penelitian, manfaat penelitian, definisi konseptual dan sistematika pembahasan.

## **BAB II : KAJIAN TEORITIS**

Pada bab ini di uraikan tentang landasan teori yang bersumber dari referensi – referensi atau kepustakaan yaitu membahas tentang ( proses komunikasi anti sosial judi game online dan model analisis penelitian kualitatif ).

## **BAB III : METODE PENELITIAN**

Pada bab ini membahas tentang metode yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian. Yang didalamnya berisi tentang pendekatan dan jenis – jenis penelitian, unit analisis, jenis dan sumber data, tahapan – tahapan penelitian dan tehnik pengumpulan data.

## **BAB IV : PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA**

Pada bab ini berisi tentang deskriptif obyek penelitian, penyajian data, analisis data, dan pembahasan.

## **BAB V : PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran – saran yang dapat di jadikan suatu kontribusi yang positif bagi semua pihak.