

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### 3.1 Pendekatan Penelitian

Di dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan penelitian campuran atau lebih dikenal dengan *mixed method*. Creswell (2014) menjelaskan “Metode penelitian campuran (*mixed method*) sendiri adalah pendekatan penelitian yang menggabungkan antara pendekatan penelitian kualitatif dan kuantitatif. Dua pendekatan ini digabungkan dan diaplikasikan menjadi satu gabungan pendekatan metode penelitian”.

Penelitian ini merupakan penelitian studi kasus yaitu dengan mengkaji tentang *Roleplayer* yang ada di media sosial *Twitter* yang masih eksis sampai saat ini. Maka dibutuhkan penelitian dengan lengkap dan mendalam, serta akurat untuk mengungkapkan apa itu *Roleplayer*, bagaimana aktivitas penggunaannya, dan pengaruh apa saja yang diberikan terhadap penyimpangan sosial para penggunanya. Oleh karena itu, menggunakan metode penelitian campuran (*mixed method*) adalah langkah yang tepat dalam penelitian ini.

Penggunaan metode campuran (*mixed method*) merupakan pilihan yang tepat dikarenakan menggabungkan kedua pendekatan penelitian. Metode kuantitatif guna menguji teori-teori tersebut dengan meneliti hubungan antar variabelnya, sehingga hasil yang di dapat akan lebih baik dan valid. Dan metode kualitatif digunakan untuk mengeksplor dan paham akan makna mengenai masalah sosial dan kemanusiaan individu atau kelompok.

#### 3.2 Strategi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan strategi penelitian yaitu strategi metode campuran sekuensial (*sequential mixed methods*). Strategi penelitian ini dilakukan secara bertahap. Penelitian ini akan menggunakan strategi sekuensial yang bersifat eksplanatori. Creswell (2014, hlm. 301) menjelaskan strategi sekuensial eksplanatori artinya bahwa “Metode penelitian kombinasi model sekuensial explanatori, dicirikan dengan pengumpulan data dan analisis data kuantitatif pada tahap pertama, dan diikuti dengan pengumpulan dan analisis data kualitatif pada tahap kedua, guna memperkuat hasil penelitian kuantitatif yang dilakukan pada tahap pertama.”

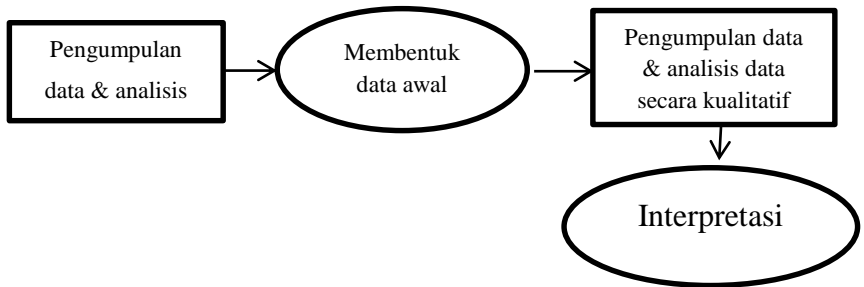
Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

*Data base* yang ditemukan dalam penelitian kuantitatif akan menjadi *data base* awal yang akan dipadukan dengan data kualitatif sebagai hasil akhir. Maka di dalam penelitian ini, data kuantitatif menjadi prioritas dan diperkuat dan diperdalam oleh data kualitatif. Berikut *sequential explanatory design* yang akan digunakan dalam penelitian ini.

**Gambar 3.1**



*Sumber: Creswell, 2014 hlm. 301*

### 3.3 Metode Kuantitatif

Metode kuantitatif dilakukan setelah mendapatkan hipotesis yang didapat dari kesimpulan hasil wawancara. Menurut Creswell (1994) “Metode penelitian kuantitatif adalah sebuah penelitian ke dalam permasalahan sosial, yang didasari oleh hasil pengujian teori dengan variabel yang dapat dinilai dengan angka serta dapat dianalisis dengan statistik”. Oleh karena itu, tahapan metode kuantitatif ini dilakukan guna memperoleh data awal sebagai dasar untuk mendapatkan data yang sesuai mengenai *Roleplayer* yang terjadi pada media sosial, khususnya pada media sosial *Twitter*.

#### 3.3.1 Populasi dan Sampel

Populasi sering diartikan sebagai satuan yang akan diteliti, atau merupakan jumlah keseluruhan individu yang sesuai dijadikan responden atau cukup memenuhi syarat dengan penelitian yang akan dilakukan. Populasi juga diartikan sebagai objek atau subjek yang mempunyai suatu karakteristik tertentu sesuai dengan permasalahan

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang akan diteliti pada suatu penelitian untuk dipelajari dan dapat ditarik kesimpulannya.

Langkah selanjutnya adalah menentukan sampel. Jackson (2016) menjelaskan bahwa “Sampel adalah bagian dari populasi yang akan diteliti. Prosedur pengambilan sampel harus mengikuti dua ketentuan, yaitu harus dapat mewakili dan harus dapat memadai data yang dibutuhkan”. Pada penelitian ini, peneliti mengambil teknik pengambilan sampel *non-probability sampling* dan desain pengambilan sampel kuota (*Quota Sampling*).

Pengambilan sampel dengan *non-probability sampling* artinya adalah pengambilan sampel berdasarkan karakteristik tertentu, dan hanya orang yang memiliki karakteristik tersebut yang dapat dijadikan sampel. Sedangkan sampel kuota adalah teknik untuk menentukan sampel dari populasi yang mempunyai ciri-ciri tertentu sampai jumlah (kuota) yang diinginkan. Dalam hal ini, peneliti menentukan jumlah sampel sesuai dengan kuota keinginan peneliti. Pengguna akun *Roleplayer* di Kota Bandung terdaftar sebanyak 2.184 orang, namun peneliti akan menetapkan sampel sebanyak 60 orang dengan kriteria pengguna *Roleplayer* aktif dan non aktif yang berada pada rentang usia 15-25 tahun.

### 3.3.2 Instrumen Penelitian

Di dalam sebuah penelitian, tentu saja peneliti harus mempersiapkan sebuah instrumen penelitian. Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur suatu fenomena alam atau sosial yang sedang dijadikan sebuah penelitian. Secara spesifik semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Pengumpulan data dengan metode kuantitatif digunakan untuk memperoleh data awal sebagai dasar dalam mengumpulkan data dalam penelitian ini.

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket atau kuisioner. Kuisioner atau angket adalah teknik pengumpulan data dengan menggunakan cara memberi seperangkat pertanyaan kepada responden untuk dijawab sesuai dengan pandangan atau pengalaman yang mereka rasakan. Bentuk angket yang akan digunakan untuk mendapatkan datanya adalah angket tertutup. Angket tertutup terdiri dari pertanyaan atau suatu pernyataan dengan jawaban tertentu yang telah

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](https://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](https://perpustakaan.upi.edu)

disediakan oleh peneliti sebagai pilihannya, dan responden akan memilih jawaban sesuai dengan pendiriannya.

Dalam penelitian ini, terdapat variabel X, yaitu penggunaan akun *Roleplayer* dan variabel Y, yaitu Penyimpangan Sosial. Penelitian ini memiliki satu variabel independen, dan dua variabel dependen. Kisi-kisi dari variabel ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Instrumen Penelitian**

<b>N O</b>	<b>VARIABEL</b>	<b>Indikator</b>	<b>Sub Indikator</b>	<b>Nomor Angket</b>	<b>Skala Data</b>
1	Penggunaan akun <i>Roleplayer</i> (x)	Penggunaan akun <i>Roleplayer</i>	pendaftaran akun <i>Roleplayer</i>	1 dan 2	Likert
			penggunaan akun <i>Roleplayer</i> yang mudah	3	
			izin penggunaan akun <i>Roleplayer</i>	4 dan 5	
		<i>Squad/Agensi/Kelompok</i> tertentu dan Berpasangan	pentingnya memiliki kelompok dan pasangan di <i>Roleplayer</i>	6	
			peningkatan eksistensi diri	7	

Assifa Ruhı Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

			kewajaran dalam berpasangan	8	
			manfaat memiliki pasangan dalam <i>Roleplayer</i>	9 dan 10	
		Dampak Positif	Menambah teman	11	
			<i>Update</i> informasi artis idola	12	
			mengisi waktu luang	13	
			keterampilan bahasa asing	14	
			eksistensi diri	15	
		Dampak Negatif	peka terhadap dunia nyata	16	
			Lupa waktu	17	
			Lalai dalam mengerjakan tugas	18	
			penyebaran konten negatif	19	
			<i>cyber crime</i>	20	
	Penyimpangan Sosial (y)	Penipuan	Bentuk penipuan	21, 22	
			Penyebab penipuan	23, 24, 25	

Assifa Ruhil Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

		LGBT (Lesbian, Gay, Bisexual dan Transgender)	Penyebab LGBT di media sosial	26, 27, 28, 29, 30, 31
			LGBT di Indonesia	32
		Cyber Sex	Penyebaran konten <i>sex</i>	33, 34
			Bentuk cyber sex di media sosia	35,36,37
			Dampak <i>cyber sex</i> di media sosial	38,39, 40

Instrumen variabel penggunaan akun *Roleplayer* dan penyimpangan sosial diisi oleh lima kategori pilihan jawaban, yaitu “Sangat tidak setuju”, “Kurang setuju”, “ragu-ragu”, “Setuju” dan “Sangat setuju”. Responden mengisi kuesioner dengan memberikan tanda *checklist* (✓). Peneliti mengkategorikan jawaban-jawaban dari para responden menjadi suatu kategori atau nomor. Penomoran ini dilakukan untuk mempermudah proses penghitungan data. Adapun jawaban yang dipilih dari setiap pilihan dalam angket tersebut akan diberikan skor sebagai berikut :

**Tabel 3.2**  
**Penskoran Instrumen Penelitian**

Kriteria	Skor
Sangat Tidak Setuju	1
Tidak Setuju	2
Ragu-Ragu atau Netral	3
Setuju	4
Sangat Setuju	5

Penyusunan pengumpulan data akan dimulai dari membuat kisi-kisi instrumen berdasarkan hasil dari wawancara yang telah dilakukan.

### 3.3.3 Skala Pengukuran

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan skala sikap *Likert* sebagai skala pengukurannya. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

suatu sikap, persepsi, atau pendapat seseorang atau sekelompok orang mengenai masalah yang akan diteliti. Dengan menggunakan skala ini, variabel yang akan diukur dijabarkan menjadi sebuah dimensi, lalu dijabarkan lagi menjadi sub variabel untuk dijabarkan menjadi indikator-indikator yang dapat diukur. Dari indikator ini, dapat dijadikan sebuah tolak ukur untuk membuat instrument berupa pertanyaan atau pernyataan yang harus dijawab oleh responden.

**Tabel 3.3**  
**Penilaian Instrumen Penelitian dengan Menggunakan Skala Likert**

Keterangan	Bobot	
	Positif	Negatif
Sangat Setuju (SS)	5	5
Setuju (S)	4	4
Ragu-ragu (R)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	1

*Sumber: Sugiyono (2010)*

Berdasarkan pilihan jawaban dalam angket di atas, penulis menetapkan kategori untuk pembagian skor, yaitu: kategori untuk setiap butir pernyataan positif, yaitu: Sangat Setuju (SS) =5, Setuju (S) = 4, Ragu-ragu (R) =3, Tidak Setuju (TS) =2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Kategori untuk setiap butir pernyataan negatif, yaitu Sangat Setuju (SS) = 1, Setuju (S) =2, Ragu-ragu (R) = 3, Tidak Setuju (TS) = 4, Sangat Tidak Setuju (STS) =5.

### 3.3.4 Uji Validitas

Sebelum instrument diberikan langsung kepada responden, tentu sebuah instrument tersebut harus diuji coba terlebih dahulu untuk menguji tingkat akurasinya terhadap responden yang memiliki karakteristik sama dengan objek penelitian yang sebenarnya. Uji coba ini dilakukan untuk menghindari kemungkinan kegagalan total dalam pengumpulan datanya, karena tidak menutup kemungkinan instrument yang telah disusun itu mempunyai kelemahan dalam mengumpulkan data. Uji validitas ini akan dilakukan dengan menyebarkan angket pada pengguna akun *Roleplayer* baik yang aktif maupun non aktif, serta pada teman pengguna akun *Roleplayer*.

Assifa Ruhı Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Untuk menguji validitas setiap item dalam indikatornya akan menggunakan analisis dengan teknik korelasi *pearson product moment*. Teknik korelasi *product moment* adalah teknik korelasi tunggal yang digunakan untuk mencari koefisien korelasi antara data interval dan data interval lainnya. Karena penelitian ini mempunyai dua variabel dependen, maka akan meneliti seberapa besar variabel X mempengaruhi Y. Rumus korelasi *pearson product moment* menurut Bungin (2010, hlm. 195) adalah sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{\{n \sum x^2 - (\sum x)^2\} \{n \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi

Keterangan:

$r_{xy}$  = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y

n = banyak subjek atau responden

X = skor setiap item

Y = skor total

Selanjutnya dihitung dengan statistik uji-t dengan rumus sebagai berikut (Bungin, 2010, hlm. 196):

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

Keterangan:

t = nilai t\_hitung

r = nilai Koefisien Korelasi r\_hitung

n = jumlah sampel

Distribusi (Tabel t) untuk  $\alpha=0,05$  dengan derajat kebebasan (dk=n-2)

Kaidah keputusan: Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berarti valid, sebaliknya jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  berarti tidak valid.

Berikut adalah hasil dari uji validitas untuk variabel X:

**Tabel 3.4**  
**Uji Validitas Variabel X**

Indikator	No Soal	r Hitung	r Table (n=25)	Keterangan
Penggunaan akun <i>Roleplayer</i>	1	0,400	0,323	Valid

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



	2	0,509	0,323	Valid
	3	0,451	0,323	Valid
	4	0,478	0,323	Valid
	5	0,401	0,323	Valid
Squad/Agensi/Kelompok tertentu dan Berpasangan	6	0,445	0,323	Valid
	7	0,481	0,323	Valid
	8	0,712	0,323	Valid
	9	0,423	0,323	Valid
Dampak Positif	10	0,731	0,323	Valid
	11	0,715	0,323	Valid
	12	0,445	0,323	Valid
	13	0,665	0,323	Valid
Dampak Negatif	14	0,481	0,323	Valid
	15	0,665	0,323	Valid
	16	0,573	0,323	Valid
	17	0,571	0,323	Valid
	18	0,494	0,323	Valid
	19	0,681	0,323	Valid
	20	0,401	0,323	Valid

*Sumber: Peneliti, 2018*

Berdasarkan hasil dari tabel yang telah disajikan di atas, dapat dikatakan semua butir pertanyaan yang diajukan oleh peneliti pada angket adalah valid. Sehingga butir pertanyaan yang terdapat pada angket tersebut siap untuk disebarakan kepada responden.

Selanjutnya pada variabel Y yaitu Penyimpangan Sosial juga dilakukan uji validitas yang sama, sehingga diperoleh hasil sebagai berikut:

**Tabel 3.5**  
**Uji Validitas Variabel Y**

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Indikator	No Soal	r Hitung	r Table (n=25)	Keterangan
Penipuan	21	0,494	0,323	Valid
	22	0,478	0,323	Valid
	23	0,634	0,323	Valid
	24	0,481	0,323	Valid
	25	0,665	0,323	Valid
LGBT ( <i>Lesbian, Gay, Bisexual dan Transgender</i> )	26	0,586	0,323	Valid
	27	0,681	0,323	Valid
	28	0,695	0,323	Valid
	29	0,627	0,323	Valid
	30	0,731	0,323	Valid
	31	0,430	0,323	Valid
	32	0,423	0,323	Valid
<i>Cyber Sex</i>	33	0,695	0,323	Valid
	34	0,689	0,323	Valid
	35	0,715	0,323	Valid
	36	0,712	0,323	Valid
	37	0,714	0,323	Valid
	38	0,396	0,323	Valid
	39	0,400	0,323	Valid
	40	0,420	0,323	Valid

*Sumber: Peneliti, 2018*

Berdasarkan hasil perhitungan uji validitas di atas, dapat diambil keputusan bahwa semua butir soal pada variabel Y yaitu Penyimpangan sosial adalah valid. Sehingga butir soal yang dimasukkan ke dalam angket dapat di berikan kepada para responden untuk diisi.

Assifa Ruhı Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.3.5 Uji Reabilitas

Pengujian yang kedua untuk pengumpulan data yaitu uji reliabilitas. Pengujian reliabilitas dapat diuji dengan menggunakan analisis dengan konsistensi butir-butir yang ada pada instrument dengan teknik tertentu. Rentang koefisien reliabilitas berada pada 0-1,00. Apabila koefisien reliabilitas mendekati angka 1,00 berarti semakin tinggi reliabilitasnya. Sebaliknya, jika koefisiennya mendekati angka 0 berarti semakin rendah reliabilitasnya. Dalam pengujian reliabilitas instrumen penelitian ini menggunakan formula *Cronbach's Alpha* yang dapat dihitung pada item-item yang telah valid dengan menggunakan bantuan program SPSS (*Statistical passage for Social Scient*). Rumus yang digunakan dalam uji reliabilitas ini adalah:

$$r_{11} = \left( \frac{k}{k-1} \right) .1 - \left( \frac{\sum Si}{St} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = koefisien reliabilitas internal seluruh item

$\sum si$  = jumlah varian skor tiap-tiap item

$St$  = varian total

$K$  = jumlah item

Sebuah instrument dapat dikatakan reliabel bila hasil perhitungan reliabilitasnya menunjukkan angka minimal 0,65 apabila menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

**Tabel 3.6**  
**Hasil Uji Reliabilitas Variabel X**

<i>Cronbach's Alpha</i>	Jumlah Item	Keterangan
0,696	20	Reliabel

*Sumber: Peneliti, 2018*

**Tabel 3.7**  
**Hasil Uji Reliabilitas Variabel Y**

<i>Cronbach's Alpha</i>	Jumlah Item	Keterangan
0,800	20	Reliabel

*Sumber: Peneliti, 2018*

Assifa Ruhı Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.3.6 Analisis Data Kuantitatif

Metode kuantitatif yang digunakan dalam tahap penelitian ini dilakukan untuk menguji keterhubungan antara dua variabel, dan analisis ini menggunakan analisis *spearman rank*. Penggunaan rumus *spearman rank* dikarenakan data yang didapat dapat berupa data ordinal yang didapat dengan menggunakan skala *likert*. Adapun rumus koefisiensi korelasi *spearman rank* adalah sebagai berikut:

$$\rho = 1 - \frac{6\Sigma D^2}{n(n^2 - 1)}$$

Keterangan :

$\rho$  = Koefisiensi korelasi tata jenjang

1 = Bilangan Tetap

6 = Bilangan Tetap

$n$  = Jumlah sampel

$\Sigma D^2$  = Jumlah kuadrat dari selisih rank variabel X dan Y

Adapun dalam perhitungannya, peneliti menggunakan *software IBM SPSS Statistics 16* Dalam menafsirkan koefisien korelasi menggunakan kriteria sebagai berikut :

**Tabel 3.8**  
**Pedoman untuk Memberikan Interpretasi Koefisien Korelasi**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Cukup Kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

Sumber : Riduwan, 2012 hlm, 138

### 3.4 Metode Kualitatif

Metode penelitian pada dasarnya merupakan suatu cara secara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Cara ilmiah yang ditempuh ini berarti harus dilakukan dengan dilandasi sifat keilmuan, yaitu rasional, empiris, dan sistematis. Penggunaan metode penelitian tentu akan berpengaruh pada keberhasilan dan kevalidan data yang diteliti, oleh karena itu peneliti harus melakukan

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

beberapa tahapan sehingga penelitian tersebut dapat dipertanggung jawabkan.

Peneliti menggunakan metode studi deskriptif. Peneliti akan melakukan penelitian dengan cara menjabarkan berbagai macam penggunaan akun *Roleplayer*, penyimpangan sosial yang terdapat dalam penggunaan akun *Roleplayer* tersebut, pengaruhnya dan kendala serta solusi untuk mencegah terjadinya penyimpangan sosial dalam penggunaan akun *Roleplayer*. Peneliti akan memaparkan secara rinci dengan mendeskripsikan penemuan dan hasil penelitian tersebut. Peneliti mengumpulkan informasi yang dibutuhkan secara lengkap dengan menggunakan berbagai prosedur pengumpulan data berdasarkan waktu yang telah direncanakan.

Dengan demikian, maka metode studi deskriptif adalah suatu metode yang mampu untuk menggambarkan kejadian atau situasi yang terjadi pada masa sekarang. Melalui metode ini, akan diperoleh informasi yang lengkap mengenai masalah yang akan diteliti, yaitu adalah mengenai pengaruh penggunaan akun *Roleplayer* terhadap penyimpangan sosial yang ada di Kota Bandung.

### **3.4.1 Fokus dan Prosedur Penelitian**

#### **3.4.1.1 Lokasi dan Sumber Data Penelitian**

Lokasi yang menjadi sasaran dalam penelitian ini adalah Kota Bandung. Alasan mengapa peneliti memilih Kota Bandung dikarenakan Kota Bandung termasuk dalam peringkat keempat sebagai kota terbesar di Indonesia. Dan rata-rata dari penduduknya menggunakan internet untuk berbagai keperluan. Dan karena penggunaan internet khususnya media sosial yang semakin beragam, maka peneliti merasa Kota Bandung adalah lokasi yang cocok untuk penelitian ini.

Sumber data di dalam penelitian ini akan didapatkan melalui informan. Informan penelitian adalah seseorang yang memiliki informasi atau data inti mengenai sesuatu yang akan kita teliti. Informan dalam penelitian ini terdapat dalam penelitian yang subjeknya berupa suatu kasus dalam satu lembaga atau organisasi, ataupun pranata sosial. Terdapat dua macam informan, yaitu informan kunci (*key informan*) dan informan pendukung.

Informan kunci merupakan orang yang dianggap memiliki berbagai informasi mengenai masalah yang akan diteliti, dan diharapkan dapat memenuhi data yang dibutuhkan oleh peneliti. Sedangkan

Assifa Ruhı Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

informan pendukung adalah orang yang sedikit mengetahui mengenai masalah yang akan diteliti. Data yang didapat dari informan pendukung akan dijadikan data tambahan atau pelengkap dari data yang diinginkan oleh peneliti.

Penelitian ini akan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pengambilan sumber data berdasarkan pertimbangan tertentu. Seperti yang dikemukakan oleh Sugiyono (2014, hlm. 218):

*Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti.

Maksudnya adalah orang yang dijadikan sebagai sampel sebagai informan adalah orang yang peneliti anggap paling tahu mengenai apa yang diharapkan oleh peneliti atau situasi sosial yang akan diteliti.

Untuk mendapat informan tambahan, peneliti juga akan menggunakan teknik *snowball sampling*, yaitu teknik pengumpulan data melalui orang-orang yang ada di sekitar informan dan tahu mengenai masalah yang akan diteliti, sehingga tidak menutup kemungkinan bahwa data yang diperoleh akan semakin banyak dan nantinya akan semakin menjadi objektif.

Subjek penelitiannya adalah pihak-pihak yang dapat dijadikan sebagai sumber informasi bagi peneliti, khususnya pengguna akun *Roleplayer*. Peneliti memberikan batasan pada umur untuk pengguna akun *Roleplayer*, yaitu 12-25 tahun. Sebagai informan tambahannya, peneliti juga akan meneliti teman dari pengguna akun *Roleplayer*. Adapun pihak yang menjadi informan pokok atau informan kunci pada penelitian ini adalah:

1. Pengguna akun *Roleplayer* di *Twitter* aktif;
2. Pengguna akun *Roleplayer* di *Twitter* non aktif.

Sedangkan pihak akan yang menjadi informan pendukung pada penelitian ini adalah teman dalam lingkungan sekitar pengguna akun *Roleplayer*.

### 3.4.1.2 Instrumen Penelitian

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Selanjutnya Nasution dalam Sugiyono (2009, hlm 60), menyatakan bahwa:

Dalam penelitian kualitatif, tidak ada pilihan lain daripada menjadikan manusia sebagai instrument penelitian utama. Alasannya ialah bahwa segala sesuatu belum mempunyai bentuk yang pasti. Masalah, fokus penelitian, prosedur penelitian, hipotesis yang digunakan, bahkan hasil yang diharapkan, itu semuanya tidak dapat ditentukan secara pasti dan jelas sebelumnya. Segala sesuatu masih perlu dikembangkan sepanjang penelitian itu.

Maksud dari pendapat ini adalah bahwa dalam suatu penelitian kualitatif, yang menjadi instrument penelitiannya adalah manusia itu sendiri. Hal ini dikarenakan jika melakukan penelitian secara kualitatif, perubahan-perubahan dalam suatu hipotesis atau hasil yang diharapkan akan berbeda dengan yang diinginkan. Artinya, hasilnya akan bersifat dinamis. Maka dari itu, apabila masalah yang ingin diteliti sudah jelas, maka akan berlanjut dalam instrument penelitiannya.

### **3.4.1.3 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan data, peneliti menggunakan beberapa teknik, yaitu observasi partisipatif, wawancara, studi literatur. Hal ini digunakan dikarenakan untuk mengerti bagaimana aktivitas dan bentuk penyimpangan apa yang terjadi dalam penggunaan akun *Roleplayer* tersebut, peneliti harus turut serta sebagai salah satu pengguna akun *Roleplayer* tersebut, disebut dengan observasi partisipatif. Untuk memperdalam data, peneliti akan melakukan wawancara dan dipertajam dengan studi literatur.

#### **3.4.1.3.1 Observasi Partisipatif**

Pada dasarnya, observasi partisipatif adalah kegiatan pengumpulan data dengan memperoleh pengalaman langsung terhadap sesuatu yang akan diteliti. Seperti apa yang disebutkan oleh Nazir (1988):

Observasi partisipatif adalah kegiatan penyelidikan yang dilakukan guna memperoleh fakta dari gejala atau fenomena yang data, serta mencari keterangan secara faktual baik tentang institusi sosial, ekonomi, atau

Assifa Ruh Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

bahkan politik dari suatu golongan, kelompok, atau daerah yang akan dijadikan tempat penelitian,

Oleh karena itu, bersamaan dengan metode studi kasus yang akan diteliti maka peneliti mempertimbangkan untuk memperkuat data dengan mengadakan observasi. Jenis observasi yang dilakukan adalah observasi partisipatif. Observasi partisipatif dilakukan agar mendapatkan data lengkap dan secara langsung bergabung dengan subjek yang akan diteliti, khususnya pengguna akun *Roleplayer*. Untuk mengetahui apa itu sebenarnya *Roleplayer*, tentu saja peneliti harus paham mengenai kegiatan mereka, dan bagaimana mereka berhubungan satu sama lainnya dalam memakai identitas orang lain. Observasi partisipatif akan dilakukan sepanjang waktu penelitian yang telah direncanakan guna mengumpulkan data yang komprehensif di lapangan.

#### **3.4.1.3.2 Wawancara**

Selain observasi partisipatif yang telah dijabarkan di atas, dalam pengumpulan data peneliti juga akan menggunakan metode wawancara. Dalam penelitian studi deskriptif, metode ini dirasa cocok untuk menggali lebih dalam mengenai hal apa yang akan diteliti. Wawancara yang digunakan adalah wawancara mendalam (*in-depth interview/conversation*). Wawancara mendalam adalah wawancara yang dilakukan dengan bertatap muka secara langsung dan berbicara dengan informal, artinya tanpa terfokus pada pedoman wawancara (*interview guide*). Metode ini selaras dengan observasi partisipatif, karena peneliti akan melibatkan langsung dirinya ke dalam kegiatan dan bertanya secara langsung mengenai data apa yang ingin dicari.

Hal ini dimaksudkan untuk menggali sepenuhnya mengenai pengaruh *Roleplayer* terhadap penyimpangan sosial bagi para penggunanya. Namun, bukan berarti tanpa adanya pedoman wawancara, penelitian tersebut akan kehilangan arah. Tentu saja terdapat beberapa poin yang harus didapatkan, yaitu membahas:

1. Bagaimana aktivitas dalam penggunaan akun *Roleplayer*?
2. Bagaimana bentuk penyimpangan sosial pengguna akun *Roleplayer*?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan akun *Roleplayer* dalam membentuk perilaku menyimpang?

Assifa Ruhı Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

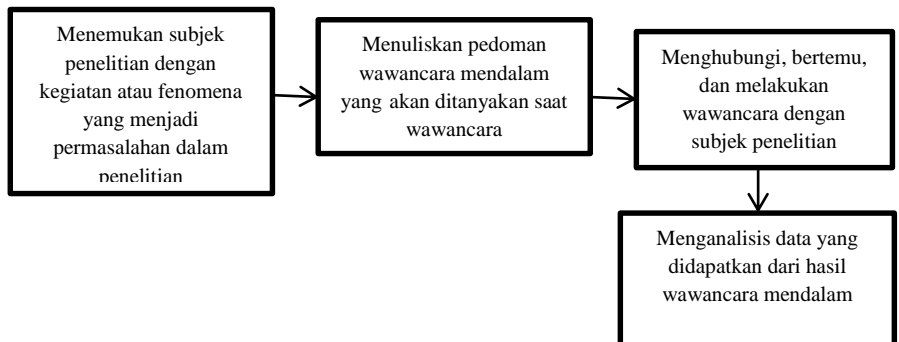
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



#### 4. Apa saja kendala dan upaya dalam mencegah penyimpangan sosial penggunaan akun *Roleplayer*?

Pada penelitian ini, peneliti akan menggali mengenai bagaimana saja aktivitas yang dilakukan oleh para pengguna akun *Roleplayer*, lalu bagaimana bentuk penyimpangan sosial yang dilakukan saat menggunakan akun *Roleplayer*, bagaimana pengaruh penggunaan akun *Roleplayer* dalam membentuk perilaku menyimpang, dan apa saja kendala dan upaya dalam mencegah penyimpangan sosial tersebut.

Berikut adalah proses dari teknik wawancara ini:



**Gambar 3.2** Sumber: Cresswell, 2014

Tahap pertama dari proses wawancara ini adalah menemukan subjek yang akan diteliti sesuai dengan perumusan masalah yang akan diteliti, serta mengumpulkan poin-poin yang akan ditanyakan dalam wawancara mendalam tersebut. Selanjutnya, peneliti akan menuliskan pedoman wawancara yang akan ditanyakan agar poin-poin yang telah dirumuskan sebelumnya dapat tercapai. Setelah itu, peneliti akan menghubungi, lalu bertemu dan melakukan wawancara dengan subjek penelitian, yaitu pengguna akun *Roleplayer* yang aktif dan mantan pengguna akun *Roleplayer* yang sudah tidak aktif, serta akan menanyakan teman dari lingkungan pengguna akun *Roleplayer* tersebut. Hal ini dilakukan dengan metode wawancara mendalam yaitu melakukan wawancara yang tidak terlalu terfokus pada pedoman wawancara, artinya peneliti dapat berbicara santai dengan narasumber. Hal ini berguna untuk menciptakan hubungan yang intensif, sehingga

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

dapat berdiskusi dan informasi yang didapatkan pun akan lebih rinci dan komprehensif.

### 3.4.1.3.3 Studi Literatur dan Dokumentasi

Dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan metode studi literature dalam pengumpulan data. Studi literatur adalah metode dengan mempelajari buku atau jurnal yang berhubungan dengan masalah yang menjadi pokok pembahasan dengan objek penelitian. Hal ini diperkuat oleh Kartono (1996, hlm. 33) “Studi literatur adalah teknik penelitian yang dapat berupa informasi data yang berhubungan dengan masalah yang akan diteliti yang di dapat dari buku, majalah, naskah, kisah sejarah, jurnal penelitian, dokumentasi secara audio dan visual, dan lain-lain”.

Studi literatur adalah suatu teknik pengumpulan data dengan mencari data yang sudah ada sebelumnya, yaitu dengan mengumpulkan informasi dari buku, majalah, jurnal, ataupun film dan yang lainnya. Hal ini digunakan untuk memperkuat data yang telah diperoleh oleh peneliti.

Studi literatur yang digunakan pada penelitian ini adalah literatur atau bacaan yang dibutuhkan sesuai dengan kepentingan penggalian informasi yang dibutuhkan. Studi literatur pada penelitian ini difokuskan pada informasi mengenai *Roleplayer* dan penyimpangan sosial. Studi literatur yang digunakan berupa buku, artikel ilmiah, jurnal ilmiah, dan sumber lainnya untuk mempertajam literatur teori mengenai konsep dan hasil penelitian yang akan dilakukan.

Pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti pada penelitian ini adalah studi dokumentasi. Studi dokumentasi ini dilakukan dengan mencari data langsung dari tempat penelitian, yang meliputi data yang relevan seperti laporan kegiatan, foto, video, serta bukti bahwa penelitian ini dilakukan. Dalam penelitian di lapangan, peneliti akan menggunakan teknik ini untuk mendapatkan bahan atau informasi yang mendukung dalam penelitian ini, serta untuk menguatkan hasil penelitian yang lainnya.

### 3.4.1.4 Keabsahan Data Penelitian Kualitatif

Analisis data yang dilakukan pada tahap awal penelitian pada analisis data studi kasus adalah sebagai berikut:

#### 3.4.1.4.1 Validitas Data

Assifa Ruhi Trisna, 2018

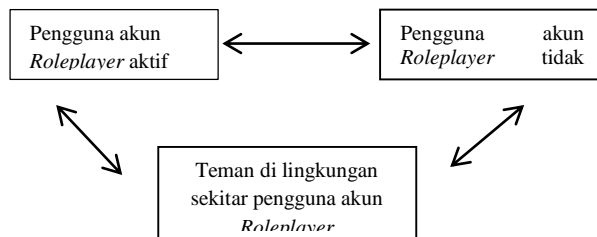
**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Penelitian dengan studi kasus dapat dikatakan sulit dalam mengukur tingkat validasi data yang telah didapatkan karena mengungkapkan sepenuhnya kejadian yang ditemukan di lapangan. Maka, untuk mengecek tingkat validitas datanya, dapat dilakukan dengan dua proses, yaitu dengan proses Triangulasi dan *Member Check*. Sugiyono (2009, hlm. 125) mengatakan “Triangulasi dapat diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan waktu”. Triangulasi dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dapat dipercaya dan benar-benar valid.

(a) Triangulasi

**Triangulasi dengan Tiga Sumber Data**



**Gambar 3.3** Sumber: Iskandar, 2013, hlm. 234

Gambar 3.3 menunjukkan proses triangulasi yang menggunakan tiga sumber data. Triangulasi tiga sumber data ini digunakan untuk menguji kredibilitas data dengan cara menggali dan memeriksa data yang diperoleh dari beberapa sumber, baik dari informan kunci maupun informan pendukung yang ada di lapangan. Seperti pada penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi tiga sumber data mengenai pengaruh penggunaan akun *Roleplayer* terhadap penyimpangan sosial. Data yang telah diperoleh dari tiga sumber data tersebut selanjutnya akan dideskripsikan, lalu dikategorisasikan berdasarkan pendapat yang sama dan berbeda, serta pendapat mana yang lebih mendekati poin rumusan masalah dari tiga sumber tersebut. Kemudian data yang telah dianalisis

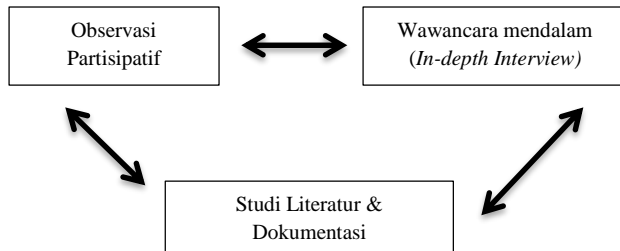
Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

tersebut dapat ditarik kesimpulannya oleh peneliti dan akan menjadi temuan di dalam penelitian ini.

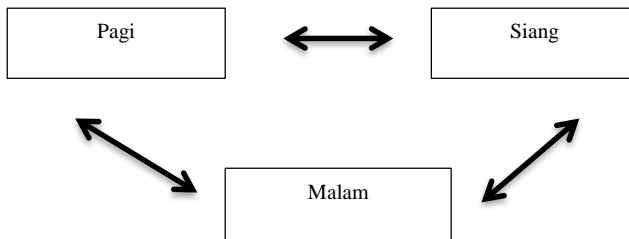
### Triangulasi dengan Tiga Teknik Pengumpulan data



**Gambar 3.4** sumber: Iskandar, 2013, hlm. 234

Gambar 3.4 menjelaskan bahwa terdapat proses triangulasi dengan tiga teknik pengumpulan data. Pada triangulasi ini, peneliti akan melakukan kredibilitas data dengan cara mengecek data menggunakan teknik yang berbeda. Teknik ini digunakan untuk mencari kesamaan data dengan metode yang berbeda. Bila pengujian kredibilitas dengan cara ini menghasilkan data yang berbeda satu dengan yang lainnya, maka peneliti dapat melakukan wawancara lebih lanjut dengan informan untuk menghasilkan data yang jenuh.

### Triangulasi dengan Tiga Waktu Pengumpulan Data



**Gambar 3.5** Sumber : Iskandar, 2013, hlm. 235

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Gambar 3.5 menunjukkan proses triangulasi waktu pengumpulan data. Triangulasi ini dilakukan karena waktu dilakukannya penelitian dapat mempengaruhi kredibilitas data. Ketika peneliti mengumpulkan data dengan teknik wawancara mendalam ketika pada pagi hari, kondisi perasaan dan fisik informan akan terlihat lebih segar dan tidak menunjukkan banyak permasalahan yang berarti, informan akan menjawab pertanyaan dengan tenang. Berbeda dengan wawancara pada siang atau malam hari. Untuk itu, dalam rangka meningkatkan kredibilitas data yang diperoleh dari informan, peneliti dapat melakukan pengecekan data saat wawancara, observasi, maupun dokumentasi dalam waktu dan situasi yang berbeda, dan dilakukan secara berulang, sehingga memberikan data yang valid.

(b) Melakukan *Member check*

*Member check* adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti dari pemberi data. Data yang telah di verifikasi oleh peneliti dapat dikoreksi dengan cara menyebutkan garis besar poin-poin yang dimaksud pada akhir wawancara berdasarkan pandangan situasi yang dialami oleh pemberi data. Iskandar (2013 hlm. 236) berpendapat bahwa:

Apabila data yang diberikan oleh peneliti dapat disepakati, maka kepercayaan dan data tersebut dapat dikatakan valid. Apabila penafsiran data yang diberikan kepada peneliti tidak disepakati, maka peneliti perlu mengadakan diskusi kembali dengan pemberi data, sehingga sepakat antara peneliti dan pemberi data.

Pada akhir penelitian, peneliti akan melakukan kembali pengecekan pada data yang diberikan oleh informan, yaitu pengguna akun *Roleplayer* aktif dan non aktif, serta teman yang ada di lingkungan sekitar pengguna akun *Roleplayer* tersebut, untuk memastikan bahwa data tersebut valid dan dapat ditarik kesimpulannya oleh peneliti.

#### **3.4.1.5 Analisis Data Kualitatif**

Analisis data kualitatif adalah tentang mempergunakan kata-kata yang disusun dalam sebuah teks yang diperluas atau dideskripsikan. Pada saat memberikan makna pada data yang telah dikumpulkan, maka peneliti akan menganalisis dan menginterpretasikan data. Miles dan Huberman dalam (Iskandar, 2013, hlm. 223) mengemukakan bahwa:

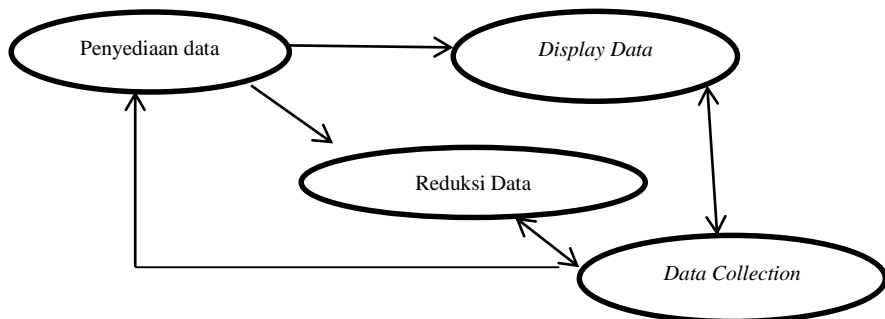
Assifa Ruhı Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Karena bersifat kualitatif, maka analisis data harus berlangsung mulai dari awal penelitian sampai penelitian berakhir yang akan dituangkan dalam laporan penelitian yang dilakukan secara simultan dan terus menerus. Selanjutnya diinterpretasikan dengan mengacu pada rujukan teoritis yang berhubungan dan berkaitan dengan rumusan masalah di dalam penelitian tersebut.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan analisis data model Miles dan Huberman, yaitu dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut: (1) Reduksi data; (2) *Display*/penyajian data; (3) Mengambil kesimpulan dan diverifikasi.



**Gambar 3.6** Model Teknik Pengumpulan data dan Analisis Data secara Interaktif.

*Sumber: Iskandar, 2013, hlm. 224*

#### 3.4.1.5.1 Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu proses pengumpulan data penelitian di mana seorang peneliti akan menemukan kapan waktu untuk mendapatkan data yang banyak apabila peneliti mampu menerapkan metode observasi, wawancara dan berbagai macam metode lain yang berhubungan dokumen yang berhubungan dengan subjek yang akan diteliti. Maka pada tahap ini, peneliti harus mampu merekam data lapangan dalam bentuk catatan lapangan, dan kemudian ditafsirkan, atau

Assifa Ruhi Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

diseleksi masing-masing data yang relevan dengan fokus masalah yang diteliti.

Dalam penelitian ini, peneliti akan membuat rangkuman dan memilih serta mengklarifikasikan data yang diperoleh dari hasil penelitian di lapangan melalui wawancara dan observasi, kemudian akan mengambil data pokok di dalam penelitian tersebut berdasarkan poin-poin yang telah dirumuskan sebelumnya. Selanjutnya data yang terpilah dibuat kategorisasikan dan dikelompokkan menjadi bagian dengan pengkodean berupa angka atau huruf untuk menandai data tersebut sesuai dengan poin-poin rumusan masalah sehingga dapat terlihat jelas seperti apa pola dari hasil penelitian tersebut.

#### **3.4.1.5.2 *Display Data/Penyajian Data***

Setelah data direduksi dengan cara memilih dan mengkategorikan data tersebut, langkah selanjutnya adalah melakukan penyajian data. Penyajian data kepada yang telah diperoleh ke dalam sejumlah matriks atau daftar kategori setiap data yang didapat, penyajian data biasanya disajikan dalam bentuk teks naratif.

Dalam penelitian, data yang akan diperoleh peneliti akan sangat banyak. Untuk itu, dalam penyajian data peneliti dapat dianalisis oleh peneliti untuk disusun secara sistematis, atau menjawab masalah yang diteliti. Tidak gegabah dalam mengambil kesimpulan guna mendeskripsikan data yang akan disajikan menjadi kunci utama dalam penyajian data ini.

#### **3.4.1.5.3 *Mengambil Kesimpulan/Verification***

Mengambil kesimpulan merupakan langkah lanjutan dari reduksi data, dan *display* data sehingga data dapat disimpulkan. Dalam langkah ini, peneliti masih berpeluang untuk menerima masukan. Iskandar (2013, hlm. 226) menjelaskan bahwa:

Penarikan kesimpulan sementara, yaitu dengan cara menguji kembali, peneliti dapat bertukar pikiran dengan teman ataupun triangulasi, sehingga kebenaran ilmiah dapat dicapai. Bila siklus ini berjalan dengan baik, maka hasil penelitian dapat diterima. Setelah hasil penelitian

telah diuji kebenarannya, maka peneliti akan dapat menarik kesimpulan dalam bentuk deskriptif.

Kesimpulan adalah suatu upaya yang dilakukan oleh peneliti untuk menyampaikan makna atau arti mengenai apa yang terjadi terhadap subjek penelitian melalui proses pengumpulan dan reduksi data, sehingga dapat mengambil inti dari penemuan yang telah diteliti. Kesimpulan tersebut harus disampaikan dengan pernyataan yang singkat dan mudah dipahami, sesuai dengan tujuan penelitian yang telah dirumuskan sehingga kesimpulan tersebut tidak bersifat abstrak, artinya dapat dibuktikan secara nyata.

### 3.5 Prosedur Penelitian

Pada penelitian ini, peneliti melakukan beberapa tahapan penelitian, antara lain:

1. Tahap pra penelitian, yaitu tahap penelitian untuk menemukan data awal. Pra penelitian ini dilakukan di Kota Bandung pada pengguna akun *Roleplayer* aktif dan non aktif, serta teman yang berada di lingkungan sekitar pengguna akun *Roleplayer*. Kemudian peneliti juga persiapan menyusun instrumen penelitian, adapun kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:
  - a. Sebelum observasi lapangan dilakukan, peneliti melakukan studi literatur, untuk memperkuat konsep konsep dan teori-teori terkait *Roleplayer* dan penyimpangan sosial.
  - b. Kegiatan selanjutnya adalah menyusun desain penelitian yang akan digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan studi di lapangan.
  - c. Kemudian, melaksanakan kembali observasi untuk memperdalam pemahaman mengenai situasi yang terjadi dalam permasalahan tersebut.
2. Tahap pengumpulan data lapangan, dengan diawali dari mengumpulkan data dengan observasi partisipatif dan pengujian hipotesis melalui angket/kuesioner yang diberikan kepada responden, pengolahan data kuantitatif dilakukan melalui uji validitas dan reabilitas terlebih dahulu.

Assifa Ruhı Trisna, 2018

**PENGARUH PENGGUNAAN AKUN ROLEPLAYER DI TWITTER TERHADAP PENYIMPANGAN SOSIAL PADA KALANGAN SISWA DAN MAHASISWA DI KOTA BANDUNG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu



3. Setelah mendapatkan data kuantitatif dan menguji hipotesis, dilakukan wawancara untuk memperdalam informasi apa saja yang dibutuhkan mengenai *Roleplayer*.
4. Tahap selanjutnya adalah melakukan olah data, yaitu mereduksi data, melakukan penyajian data, memverifikasi data dengan menggunakan validasi, yaitu teknik triangulasi serta menarik hipotesis.
  - a. Analisis data, menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif, dan menggunakan metode analisis deskriptif kualitatif.
5. Yang terakhir adalah tahap menulis laporan data, dimana semua data yang telah terhimpun kemudian dianalisis untuk selanjutnya dapat dilaporkan secara ilmiah dan sistematis.