

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN DAN PERANCANGAN

3.1 Metodologi Penelitian

Sarwono (2006), mengatakan bahwa metodologi penelitian merupakan sebuah cara yang dilakukan untuk menjawab suatu masalah yang sedang diteliti. Sedangkan, menurut Semiawan (2010), metodologi penelitian merupakan sebuah kegiatan atau aktivitas terstruktur, terencana, dan juga sistematis yang memiliki tujuan untuk mendapatkan pemahaman dan pengertian mengenai pengetahuan teoritis dan juga praktikal. Metodologi digunakan dalam perguruan tinggi untuk menjawab pertanyaan dan keraguan yang di dapatkan. Metodologi penelitian itu sendiri dibagi menjadi dua bagian yaitu metodologi penelitian kualitatif dan juga metodologi penelitian kuantitatif. Berikut merupakan penjabarnya.

3.1.1 Metode Kualitatif

Dikutip dari Gramedia, metode kualitatif merupakan metode yang memanfaatkan dan menggunakan data skriptif baik secara lisan ataupun tertulis. Menurut Suryono (2010), metode kualitatif dipergunakan untuk meneliti, mendapatkan, serta menjelaskan suatu hal yang tidak dapat dijelaskan. Menurut Yusuf (2014). Menjelaskan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menumbuhkan rasa ingin tahu atau penasarannya untuk mengungkapkan peristiwa ataupun keadaan yang terjadi.

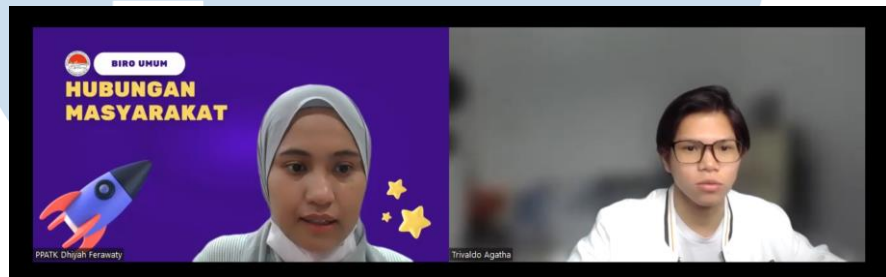
3.1.1.1 Interview

Menurut Sugiyono (2015), *interview* atau wawancara merupakan sebuah komunikasi tanya jawab antar dua orang atau yang sering kita sebut dengan pewawancara dan juga narasumber untuk dapat saling bertukar informasi dan menghasilkan sebuah kesimpulan. Pengumpulan data wawancara yang dilaksanakan merupakan wawancara yang dilaksanakan bersama lembaga Pusat Pelaporan dan Analisis Transaksi Keuangan (PPATK) yang diwakilkan oleh Dhiyah

Ferawaty Pasaribu selaku humas ahli muda di lembaga PPATK. Wawancara ini dilakukan secara terstruktur sesuai dengan pertanyaan yang sudah dibuat dan disusun.

1) *Interview* kepada Dhiyah Ferawaty Pasaribu

Pada hari senin, 27 November 2023, pukul 14:30 WIB, penulis mengadakan wawancara bersama narasumber Dhiyah Ferawaty Pasaribu yang merupakan seorang humas ahli muda di lembaga PPATK. Interview ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh *insight* dan pemahaman yang diberikan dari seorang ahli mengenai fenomena judi *online* dikalangan mahasiswa.



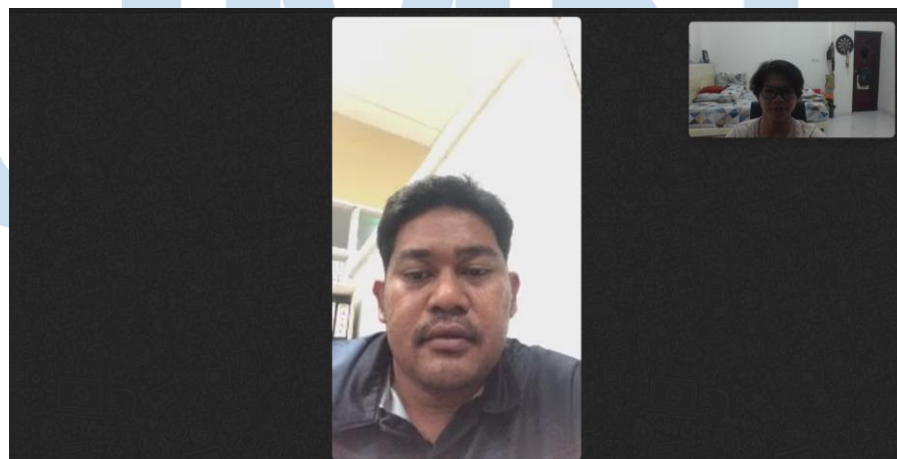
Gambar 3.1 *Interview* Bersama Dhiyah Ferawaty Pasaribu

Melalui *interview* ini, penulis mendapatkan banyak sekali *insight* mengenai judi *online* di kalangan mahasiswa seperti bahayanya judi *online* membuat mahasiswa merusak masa depannya. Dhiyah Ferawaty juga mengatakan bahwa perputaran uang hasil judi *online* terus meningkat setiap tahunnya, hasil ini ditangkap dan direkam oleh pihak PPATK sendiri dengan maksud untuk menunjukkan tingkat level judi *online* di Indonesia. Dhiyah Ferawaty mengatakan bahwa, dari data yang didapatkan oleh PPATK, sejak tahun 2017 hingga saat ini, hasil analisis yang telah PPATK temukan dan disampaikan kepada pihak penyidik terkait tindak pidana yang telah terindifikasi judi *online*, itu setidaknya perputaran uangnya ada sebayak 200 triliun rupiah. 200 triliun perputaran uang di kalangan masyarakat terkait dengan judi entah judi *online* maupun judi konvensional. Tapi

mayoritas terkait judi *online*, karena ter-*capture* dari hasil analisis atau hasil pelaporan dari sisi perbangkan, dimana angka ini merupakan angka yang sangat besar dan juga mengkhawatirkan. Dhiyah Ferawaty juga mengatakan, bahwa faktor-faktor yang dapat dan membuat mahasiswa untuk jatuh kedalam siklus judi *online* itu sendiri merupakan faktor eksternal dan juga internal seperti, keinginan untuk mendapatkan uang dengan cepat dan *instant*, selain itu rasa penasaran, ruang lingkup atau situasi lingkungan, dan yang paling penting adalah kurangnya media informasi yang dapat menghimbau atau memberikan penjelasan yang sesuai dan mudah di mengerti oleh mahasiswa. Menurut Dhiyah Ferawaty, Judi *online* sama seperti narkoba diam dan mematikan.

2) *Interview* kepada Abdika

Pada hari minggu, 07 Januari 2023, pukul 13:30 WIB, penulis mengadakan wawancara bersama narasumber Abdika yang merupakan seorang polisi bagian intelijen bagian penyelidikan, keamanan, penggalangan, serta penangkapan. Interview ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh *insight* dan pemahaman yang diberikan dari seorang ahli mengenai judi *online*.



Gambar 3.2 *Interview* Bersama Abdika

Melalui *interview* ini, penulis mendapatkan banyak *insight* mengenai judi *online*. Abdika mengatakan bahwa di Indonesia sendiri dan juga pihak polisi sangat melarang adanya tindak judi mau itu *online* ataupun konvensional. Ini disebabkan karena di Indonesia sendiri, terdapat Undang-undang yang melarangnya, seperti Undang-undang ITE pasal 27 ayat (2), dan Undang-undang pasal 303 KUHP. Selain itu Abdika mengatakan bahwa pernah ada mahasiswa yang melakukan tindak pidana hanya untuk bermain judi *online*. Hal ini mengartikan bahwa judi *online* membuat kecanduan, sehingga orang yang sudah terjerat dengan judi *online* rela untuk melakukan apa saja agar mereka dapat bermain judi *online*. Abdika juga mengatakan bahwa mahasiswa yang terjerumus dengan judi *online* akan memiliki masa depan yang suram, karena dengan bermain judi *online*, mereka belajar untuk menghancurkan kesehatan mental, fisik, waktu, serta ekonomi mereka sendiri. Selain itu Abdika juga mengatakan walaupun memang benar jika pemerintah sudah melakukan kampanye dan juga media literasi yang masif dikalangan masyarakat, tetapi belum ada media informasi dan juga media literasi khusus untuk menargetkan mahasiswa mengenai masalah judi *online* ini. Oleh sebab itu dibutuhkan bantuan mahasiswa dan juga kampus untuk membangun dan memberikan media informasi dan juga media literasi mengenai judi *online* ini dikalangan mahasiswa.

3.1.1.2 Studi Referensi

Pada perancangan ini, penulis mengambil beberapa kajian dan juga jurnal yang sama-sama membahas mengenai judi *online* yang ada dan terjadi dikalangan mahasiswa sebagai objek penelitian atas permasalahan yang penulis ambil.

a) Kajian Mengenai Dampak Fenomena Judi *Online* Terhadap Melemahnya Nilai Sosial Pada Remaja

Berdasarkan kesimpulan yang didapatkan oleh penulis, kajian mengenai ‘Dampak Fenomena Judi *Online* Terhadap Melemahnya Nilai Sosial Pada Remaja’ ini menyampaikan bahwa kebanyakan remaja yang bermain dan terjerumus judi *online* memiliki motivasi untuk menang dan mendapatkan hadiah yang besar. Fenomena ini berdampak terhadap melemahnya nilai-nilai sosial bagi remaja yang melakukannya.

b) Kajian Mengenai Faktor Yang Mempengaruhi Mahasiswa Melakukan Perjudian *Online*

Kajian ini membahas mengenai judi *online* yang sudah menjadi hobi dan kebiasaan yang terus dilakukan karena lahir dari lingkungan. Faktor-faktor yang mempengaruhi mahasiswa untuk bermain judi *online* antara lain adalah faktor sosial dan ekonomi, faktor situasional, faktor belajar, persepsi tentang kemenangan yang probabilitas, dan persepsi terhadap keterampilan. Hal-hal tersebut menjadi faktor utama yang mengakibatkan mahasiswa cenderung menutup permasalahan mengenai judi *online*, karena beranggapan bahwa bermain judi *online* itu merupakan hal yang benar dan wajar untuk dimainkan.

c) Kajian Mengenai Analisis Kecanduan Judi *Online*

Kajian ini membahas mengenai seorang remaja dan pelajar yang kecanduan judi *online*. Kajian ini menyatakan bahwa pelaku menghabiskan waktunya selama 6 jam dalam sehari untuk bermain judi *online* (manajemen waktu yang buruk). Kecanduan ini disebabkan karena kebebasan yang

diterima oleh pelaku, sehingga pelaku merasa bebas dalam melakukan dan berbuat sesuai dengan yang diinginkan. Akibat yang diterima oleh pelaku ialah kehilangan fokus dan sulit mengalihkan perhatian karena hanya berpusat dan berfokus pada bagaimana caranya memenangkan permainan judi *online* yang dilakukan untuk memperoleh keuntungan. Faktor yang menyebabkan kecanduan merupakan faktor yang berasal dari internal dan eksternal, faktor internal terjadi karena rasa penasaran yang dimiliki mengakibatkan pelaku untuk bermain judi *online*, sedangkan faktor eksternal yang ada terjadi karena faktor lingkungan yang dimana lingkungan yang ada tidak memberikan perhatian dan juga kurangnya pengetahuan yang diberikan oleh keluarga membuat pelaku untuk bermain judi *online*.

d) Kampanye ‘*Stop Narkoba Stop Judi Online*’

Kampanye ‘*Stop Narkoba Stop Judi Online*’ merupakan kampanye yang dilakukan oleh Sektor kepolisian pada bulan Oktober 2022. Kampanye ini dilakukan untuk menghimbau masyarakat untuk berhenti menggunakan narkoba, dan melakukan judi *online*.



Gambar 3.3 Kampanye ‘*Stop Narkoba Stop Judi Online*’
Sumber: <https://www.rri.co.id/>, 2022

Kampanye ini merupakan kampanye yang dikeluarkan oleh pemerintah. Kampanye ini merupakan kampanye yang mengajak masyarakat untuk berhenti bermain judi *online* serta berhenti menggunakan narkoba karena dampaknya yang sangat merugikan dan berbahaya. visual poster ini sendiri dibuat dengan aset fotografi dan juga tipografi dengan penggunaan font *sans serif* yang langsung berfokus pada objek utama yaitu teks ‘*Stop Narkoba Stop Judi Online*’.

3.1.1.3 Kesimpulan

Kesimpulan yang penulis dapatkan mengenai data kualitatif yang sudah penulis kumpulkan dan teliti adalah bahwa terdapat 2 faktor utama yang menyebabkan mahasiswa untuk dapat jatuh kedalam siklus judi *online*, faktor tersebut merupakan faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang disebabkan dan terjadi karena rasa penasaran dan keinginan untuk mencoba. Sedangkan faktor eksternal terjadi karena kurangnya informasi dan pengetahuan yang diberikan mengenai judi *online* di kalangan mahasiswa yang tentunya berbahaya untuk mahasiswa. Dari metode ini juga, penulis menyadari bahwa judi *online* merupakan sebuah masalah besar yang sangat berbahaya untuk kalangan mahasiswa, narasumber dan responden membantu penulis untuk mendapatkan *insight* serta data mengenai masalah judi *online* yang merupakan sebuah tindakan dan aktivitas yang sangat berbahaya dan salah dimata hukum (tindak kriminal). Namun, dari sini kita mengetahui bahwa masih banyak masyarakat dan juga mahasiswa yang memainkan judi *online* dan tidak menyadari dampak dan bahaya dari judi *online* tersebut. Oleh sebab itu, dibutuhkan media informasi yang dapat membantu, menyadari, dan mengedukasi mahasiswa untuk lebih peduli serta meningkatkan kesadaran dalam menghadapi masalah judi *online* di kehidupan mereka.

3.1.2 Metode Kuantitatif

Menurut Sarwono (2006), metode kuantitatif merupakan metode yang bersifat fleksible dan selalu berubah. Ini disebabkan karena penyesuaiaan keadaan dan kondisi pada saat melakukan sebuah riset dan pencarian data. Metode ini cenderung untuk menjadi sebuah penentu apakah penelitian yang dilakukan itu berhasil dilaksanakan atau tidak. Dalam metode kuantitatif ini juga, data yang dikumpulkan berupa variabel angka yang bertujuan dan digunakan untuk mendapatkan data populasi dan biasanya bersifat general.

3.1.2.1 Kuesioner

Pada metode ini, penulis menggunakan teknik penyebaran kuesioner secara online untuk mendapatkan data dari target audiens yang telah ditentukan sebelumnya. Tujuan dari penyebaran kuesioner ini adalah untuk mengetahui pengetahuan serta *insight* dari audiens mengenai judi online dikalangan mahasiswa.

$$n = N \cdot 1 + Ne^2$$

Dalam rumus solvin, n merupakan sampel minimum yang akan diambil, dan N digunakan untuk menentukan jumlah total populasi yang terdata, sedangkan e merupakan presentase dari batas toleransi atau *margin of error*. Penulis sendiri mengambil *margin of error* sebesar 10% (0,1).

$$n = N \cdot 1 + Ne^2$$

$$n = 2.548.445 / (1 + 2.548.445 \times (0,1)^2)$$

$$n = 99,99$$

$$n = 100$$

Dari random *sampling* yang didapatkan diatas, penulis berhasil mendapatkan responden sebanyak 103 responden dengan memfokuskan target responden pada usia 18-28 tahun, yang bertempat tinggal di Tangerang/Banten, dengan tingkat pendidikan sebagai mahasiswa. Kuesioner ini disebar oleh penulis pada tanggal 5 Januari

2024. Berikut merupakan penjabaran data yang diperoleh dari 103 responden:

Tabel 3.1 Tabel Data Demografis Responden Kuesioner

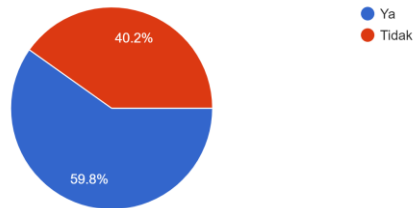
Variabel	Kategori	Frekuensi	Presentase
Jenis Kelamin	Pria	52	50,5%
	Wanita	51	49,5%
Umur	18-20 tahun	9	8,7%
	21-24 tahun	92	89,3%
	25-28 tahun	2	1,9%
Domisili	Tangerang/Banten	103	100%
Pengeluaran	Rp. <1.500.000	0	0%
	Rp. 1.500.000-	33	32%
	Rp. 3.000.000		
	Rp. 3.000.000- Rp. 5.000.000	51	49,5%
	Rp. >5.000.000	19	18,4%

Kesimpulan:

Responden-responden yang dikumpulkan dan didapatkan dari kuesioner tersebut merupakan responden dengan usia mayoritas berusia 21-24 tahun yang tentunya bertempat tinggal di Tangerang/Banten.

Pada awal penyebaran kuesioner, pertanyaan pertama yang penulis tanyakan merupakan pemahaman mahasiswa mengenai judi online. Pertanyaan yang dipertanyakan adalah pertanyaan ‘Apakah anda mengetahui apa itu judi *online*?’, sebanyak 64 responden menjawab ‘Ya’, dan sebanyak 39 responden menjawab ‘Tidak’. Data ini dapat dilihat melalui gambar berikut:

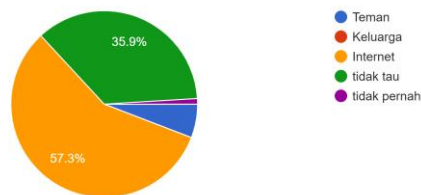
Apakah anda mengetahui pengertian judi online sebelum penjelasan diatas?
102 responses



Gambar 3.4 Pertanyaan Mengenai Pengertian Judi *Online* Pada Kuesioner

Selanjutnya, penulis menanyakan ‘Dari mana anda mengetahui judi *online*?’. Sebanyak 59 responden menjawab ‘dari internet’, sebanyak 37 menjawab ‘tidak tau judi *online*’, dan selebihnya menjawab dari teman. Tabel tersebut dapat dilihat dari gambar berikut ini:

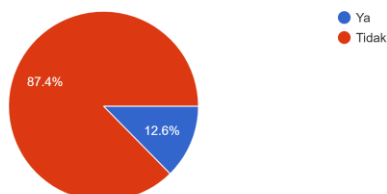
Dari mana anda mengetahui judi online?
103 responses



Gambar 3.5 Pertanyaan Mengenai Dari mana Anda Mengetahui Judi *Online*

Selanjutnya, penulis menanyakan ‘apakah responden pernah mencoba atau bermain judi *online*?’. Terdapat sebanyak 13 responden menjawab ‘pernah’ bermain dan sebanyak 90 responden menjawab ‘tidak pernah’, data tersebut dapat dilihat melalui gambar berikut:

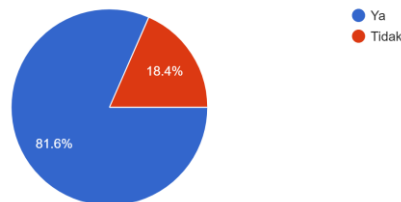
Apakah anda pernah bermain judi online? (taruhan sport, kartu, dll)
103 responses



Gambar 3.6 Pertanyaan Pengalaman Bermain Judi *Online* Pada Kuesioner

Setelah itu, penulis menanyakan pertanyaan mengenai ‘Apakah anda mengetahui bahwa judi *online* merupakan tindak kriminal?’ dari data yang didapatkan sebanyak 84 responden mengatakan ‘ya’ mereka tau bahwa judi *online* merupakan sebuah tindak kriminal, dan sebanyak 19 responden menjawab ‘tidak’ mereka tidak mengetahui bahwa judi *online* merupakan sebuah tindak kriminal. Data tersebut dapat dilihat dari:

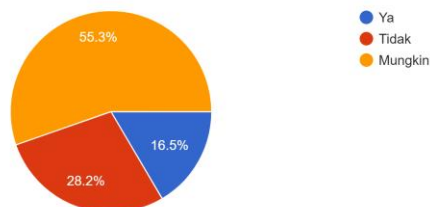
Apakah anda mengetahui bahwa judi online merupakan tindak kriminal yang dilarang di Indonesia?
103 responses



Gambar 3.7 Pemahaman Mengenai judi Online merupakan Tindak Kriminal

Setelah itu, penulis menanyakan pertanyaan mengenai ‘Apakah anda mengetahui ancaman pidana terkait dengan judi *online*?’ dari data yang didapatkan sebanyak 17 responden mengatakan ‘ya’ mereka tau ancaman pidana terkait judi *online*, dan sebanyak 86 responden menjawab ‘tidak’ mereka tidak mengetahui ancaman pidana terkait judi *online*. Data tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

Apakah anda mengetahui ancaman pidana yang terkait dengan praktik judi online
103 responses



Gambar 3.8 Pemahaman Pengetahuan Ancaman Pidana Dan Judi Online

Dan mengenai data ‘sanksi yang diberikan jika bermain judi *online*, terdapat sebanyak 89 responden menjawab bahwa ‘tidak’,

mereka tahu sanksi yang didapatkan ketika bermain dan terjerumus kedalam siklus judi *online*, dan sebanyak 14 responden menjawab bahwa 'mungkin', dalam artian, mungkin mereka tau sanksi yang akan didapatkan jika mereka bermain judi *online*. Data tersebut dapat dilihat dari gambar berikut ini:



Gambar 3.9 Pertanyaan Pengetahuan sanksi Judi *Online* Pada Kuesioner

Selanjutnya penulis menanyakan pertanyaan mengenai 'Apakah anda mengetahui dampak yang diterima jika bermain judi *online*?', sebanyak 22 responden menjawab 'Ya', mereka mengetahui dampaknya, dan sebanyak 81 responden mengatakan 'tidak', mereka tidak mengetahui dampak yang akan mereka terima jika bermain judi *online*. Data tersebut dapat dilihat dari gambar berikut ini:

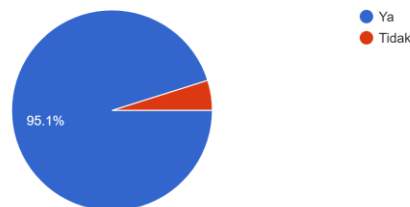


Gambar 3.10 Pertanyaan Mengenai Dampak Judi *Online* Pada Kuesioner

Setelah mempertanyakan pertanyaan sebelumnya, penulis menanyakan pertanyaan 'Apakah mahasiswa perlu lebih peduli dan paham mengenai judi *online* yang berbahaya?'. Sebanyak 98 responden menjawab 'ya', mereka perlu untuk lebih peduli dan

mengerti mengenai judi *online* yang berbahaya. Data tersebut dapat dilihat dari gambar berikut ini:

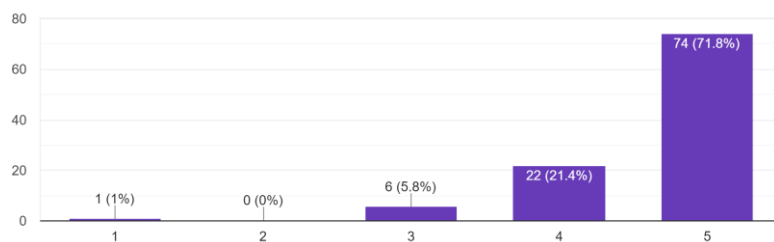
Munurut anda, apakah mahasiswa perlu lebih peduli dan paham mengenai judi online yang berbahaya untuk dirinya sendiri dan juga orang lain?
103 responses



Gambar 3.11 Persetujuan Mahasiswa Perlu Lebih Peduli Mengenai Judi *Online*

Selain itu, terdapat sebanyak 102 dari 103 responden mengatakan bahwa mereka membutuhkan edukasi serta media informasi yang memberikan penjelasan mengenai judi *online* dikalangan mahasiswa. Data tersebut dapat dilihat dari gambar berikut:

Menurut anda apakah dibutuhkan edukasi serta media informasi yang memberikan penjelasan seputar judi online dikalangan mahasiswa?
103 responses



Gambar 3.12 Pertanyaan Kebutuhan Media Informasi Judi *Online* Pada Kuesioner

3.1.3 Kesimpulan Keseluruhan

Dari data yang sudah didapatkan sebelumnya, diketahui bahwa perancangan media informasi mengenai pencegahan judi *online* terhadap mahasiswa itu diperlukan untuk membantu mahasiswa untuk menyadari bahaya dari judi *online*. Hal ini disebabkan karena mahasiswa yang bermain judi *online* itu sebenarnya tidak mengetahui sanksi dan dampak yang akan

diterima jika mereka terus memainkan judi *online*. Perancangan media informasi ini diperlukan untuk mencegah mahasiswa untuk tidak terjerumus dan masuk dalam siklus judi *online* lebih jauh lagi. Dalam proses perancangan tugas akhir ini, penulis menggunakan metode penelitian *mixed methods* untuk mengumpulkan data. Metode ini merupakan pendekatan yang menggabungkan pengumpulan data kualitatif dan kuantitatif, dengan tujuan untuk memperoleh hasil data yang lebih terperinci dan juga maksimal.

3.2 Metode Perancangan

Dalam membuat dan merancang media informasi ini, metodologi perancangan yang digunakan oleh penulis merupakan metode perancangan yang dijabarkan oleh Robin Landa (2011) pada bukunya yang berjudul *Graphic Design Solutions 4th*. Metode perancangan Robin Landa memaparkan 5 tahap dalam proses desain, tahap-tahap tersebut adalah orientasi, analisis dan strategi, konsep perancangan, pengembangan dan implementasi desain. Penjabaran metode tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

1. Orientasi

Tahap pertama merupakan tahap orientasi, tahap orientasi ini merupakan tahapan dalam mengumpulkan materi-materi yang nantinya akan dijadikan sebagai desain *brief*. Pertanyaan-pertanyaan yang diajukan, biasanya dilakukan sebagai upaya dalam memahami proyek dan penelitian yang sedang dijalankan.

2. Analisis

Setelah tahap orientasi, terdapat tahap analisis yang dimana tahap analisis ini merupakan tahapan yang dilakukan untuk meninjau, menemukan, serta merencanakan apa yang nantinya akan dikerjakan. Tahap analisis dilakukan untuk menentukan *positioning* dari proyek yang dikerjakan, sehingga terbentuk strategi desain yang tepat dan efektif.

3. Konsep

Setelah tahap analisis dilakukan, terdapat tahapan konsep. Tahap konsep merupakan tahapan dimana seorang desainer akan memulai membuat serta merancang konsep desain yang nantinya akan di laksanakan. Penentuan konsep ini tentunya berdasarkan dari hasil yang telah dikumpulkan pada tahap orientasi dan juga analisis.

4. Desain

Tahap selanjutnya merupakan tahapan desain, dimana konsep yang telah dibuat sebelumnya mulai di desain dan direalisasikan. Tahap desain ini dapat dilakukan secara non linier dan juga linier. Hal ini dilakukan agar proses desain menjadi lebih sistematis dan juga terstruktur sehingga setiap proses desain yang dibuat dapat terdokumentasikan dengan baik.

5. Implementasi

Tahap terakhir ini merupakan tahap implementasi. Tahap implementasi merupakan tahapan dimana desain mulai diimplementasikan dan diaplikasikan pada media yang ditentukan dan digunakan. Pengimplementasian ini dapat berwujud cetak maupun digital. Pada tahapan ini hasil desain dapat dikomunikasikan dan dipublikasikan kepada audiens. Dalam tahap ini juga, desainer mendapatkan *feedback* dan juga respond dari hasil desain yang telah dibuat sebelumnya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A