

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis tentu saja memerlukan paradigma yang mengiringi penelitian penulis agar terdapat pedoman untuk mempermudah penulis dalam menentukan langkah penelitian ini. Adapun pengertian paradigma menurut Wimmer & Dominick dalam Kriyantono (2020, p. 19) sebagai kumpulan alat teori, prosedur, beserta asumsi yang dimiliki periset dalam memandang dunia. Selanjutnya, terdapat pengertian lain dari paradigma menurut Denzin & Lincoln dalam Kriyantono (2020, p. 19) berupa sekumpulan keyakinan dasar terhadap realitas yang dapat memberi arahan terhadap cara atau langkah dalam meriset realitas tersebut.

Paradigma yang digunakan dalam penelitian ini adalah paradigma post-positivistik, hal ini dikarenakan peneliti ingin mendapatkan suatu realitas nyata yang memiliki probabilitas yang mendekati kepastian yang tinggi sehingga setelah mendapatkan data dari cara kualitatif peneliti akan melengkapinya dengan hasil data *Social Network Analysis*. Adapun pengertian dari paradigma post-positivistik menurut Kriyantono (2020, p. 38) adalah post-positivistik memiliki pandangan bahwa adanya pengaruh dalam realitas tersebut dari individu atau objek yang diteliti, di mana realitas tersebut tidak benar-benar objektif karena dari pengaruh yang ada.

Maka dari itu penelitian ini berfokus pada realitas sosial mengenai *fanwar* yang terjadi pada fandom Treasure Maker di Twitter, mencari tahu bagaimana jaringan komunikasi yang terbentuk pada fandom ketika adanya *fanwar* dan juga melihat secara subjektif dari pengembangan makna yang dimiliki dari setiap pihak yang terlibat dalam penelitian ini dan terpilih menjadi narasumber oleh peneliti. Dalam penelitian ini ingin mengetahui siapa saja di dalam jaringan komunikasi

pada fandom ketika *fanwar* dan juga ingin melihat bagaimana sudut pandang dari setiap informan yang menjadi pelaku *fanwar* dalam fandom, di mana setiap individu pasti memiliki pengalaman dan pandangannya masing-masing.

3.2 Jenis dan Sifat Penelitian

Peneliti ini menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan sifat penelitian deskriptif untuk menganalisis mengenai jaringan komunikasi pada suatu fandom khususnya ketika terjadi *fanwar* dan untuk melihat bagaimana penalaran yang terjadi saat *fanwar*. Menurut Moleong dalam Harahap (2020, p. 123) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang memiliki tujuan untuk memahami mengenai suatu fenomena yang dialami oleh subjek penelitiannya dengan secara menyeluruh melihat perilaku, persepsi, motivasi, dan tindakan yang dijelaskan secara deskripsi berbentuk kata-kata dan bahasa dalam konteks khusus untuk alamiah dengan memanfaatkan metode-metode alamiah.

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti karena memiliki tujuan berupa untuk mendeskripsikan bagaimana jaringan komunikasi dalam fandom Treasure Maker ketika fenomena *fanwar* terjadi, maka dari itu penelitian ini dapat dikatakan bersifat deskriptif. Menurut Kriyantono (2020, p. 32) analisis deskriptif adalah tindakan mendeskripsikan atau memaparkan atau menggambarkan data mengenai suatu realitas sebagai strategi untuk menganalisa data. Dari penjelasan tersebut, memiliki kesimpulan bahwa penelitian ini menggunakan kualitatif deskriptif untuk mengkaji permasalahan penelitian dalam memahami suatu fenomena dengan menggambarkan suatu realitas secara detail dan mendalam mengenai jaringan komunikasi dalam fenomena *fanwar* yang terjadi pada salah satu fandom K-Pop yaitu Treasure Maker di Twitter.

3.3 Metode Penelitian

Pada penelitian ini digunakan dua metode penelitian, yaitu metode *Social Network Analysis* agar dapat memberikan gambaran mengenai jaringan komunikasi pada suatu kelompok dalam suatu fenomena dan di dalam penelitian ini juga dilengkapi dengan data dari hasil *in depth interview* bersama *key informan* yang mengalami fenomena agar dapat memberikan suatu realitas nyata dengan tingkat

kepastian yang bisa mencapai titik tertinggi. Adapun pengertian dari metode menurut Kriyantono (2020, p. 149) adalah sebagai teknik-teknik yang digunakan secara khusus dan berisikan tahapan-tahapan untuk membantu periset mengumpulkan informasi agar periset dapat secara sistematis memecahkan masalah yang ada.

Metode *Social Network Analysis* untuk meneliti jaringan komunikasi yang ada pada fandom Treasure Maker pada saat *fanwar* terjadi. *Social Network Analysis* atau bisa disingkat dengan SNA adalah metode yang digunakan khusus untuk menangkap dan menganalisa aktor-aktor yang saling terkait, tidak berfokus pada atribut pribadi melainkan berfokus pada pengukuran dan pemahaman terhadap interaksi sosial di antara entitas (*nodes*) (Froehlich, Rehm, & Rienties, 2020, p. 1).

Dengan menggunakan metode SNA untuk menganalisis jaringan komunikasi fandom Treasure Maker di Twitter saat *fanwar*, adapun istilah-istilah dalam Social Network Analysis menurut Grudz (2016) yaitu: *nodes*, *ties*, & *tie strength*. *Nodes* merupakan akun/ orang di Twitter, *ties* merupakan hubungan ketika ada yang me-retweet atau membalas atau melakukan mention kepada seseorang, dan *ties strength* adalah berapa angka yang me-retweet, membalas, dan melakukan mention.

Terdapat analisis level dari Grudz (Eriyanto, 2019, p. 172) yang terdiri dari tiga level yaitu struktur jaringan, kelompok, dan *actor*. Setiap levelnya terdiri dari beberapa jenis, yaitu:

1. Struktur jaringan

- *Density*: kepadatan hubungan pada setiap aktor/ *nodes* di dalam jaringan.
- *Diameter*: garis terjauh pada satu aktor dengan aktor lainnya di dalam jaringan.
- *Reciprocity*: hubungan dua arah pada anggota atau di antara aktor di dalam jaringan.
- *Centralization*: derajat sentralisasi pada aktor di dalam jaringan.

2. Kelompok

- *Modularity*: pengelompokan aktor-aktor di dalam sebuah jaringan.

3. Actor/ node

- *Betweenness centrality*: aktor yang berfungsi sebagai perantara.
- *Closeness centrality*: aktor yang terdekat dengan aktor lain.
- *Degree centrality*: aktor yang paling terkenal di dalam jaringan dan memiliki banyak hubungan/ garis dengan aktor lain.

Namun, dalam penelitian ini karena hanya ingin melihat bagaimana jaringan komunikasi dalam kegiatan *fanwar* oleh fandom Treasure Maker di Twitter, maka analisis hanya akan dilakukan sampai ke tahap pengukuran *level* pada struktur jaringan dan kelompok.

3.4 Key Informan dan Sampel

Pada penelitian kualitatif, ketersediaan narasumber atau informan yang tepat merupakan salah satu hal penting. Dalam penelitian ini narasumber yang terpilih dipilih atas dasar pertimbangan yang dilakukan peneliti (tidak secara acak), oleh karena itu teknik *sampling* yang digunakan adalah *purposive sampling* yang merupakan bagian dari *sampling non-probabilitas*. Adapun pengertian dari teknik *purposive sampling* menurut Kriyantono (2020, p. 318) adalah teknik yang dalam menentukan narasumber memilih orang-orang yang sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan oleh periset sebelumnya, yang disesuaikan untuk mendukung tujuan dari riset yang dilakukan dan disertai alasan ilmiah.

Dalam penelitian ini, adapun syarat dan kriteria yang dijadikan peneliti sebagai bahan pertimbangan dalam memilih *key informan* adalah:

1. Anggota fandom Treasure Maker/ menjadi *fans* salah satu atau beberapa member Treasure
2. Pernah terlibat *fanwar*
3. Memiliki akun dan menggunakan Twitter untuk *fan-girling/ fan-boying*

Mengacu pada kriteria yang tertera di atas sebagai dasar peneliti memilih *key informan*, peneliti telah menetapkan tiga partisipan yang bersedia membantu penelitian terkait fenomena *fanwar* pada fandom Treasure Maker di Twitter, yaitu:

Tabel 3.1 Subjek Penelitian

Nama	Usia	Pekerjaan	Asal
San	18	Mahasiswa	Jakarta
Nada	22	Mahasiswa	Jayapura - Papua
Maya	21	Mahasiswa	Surakarta

Sumber: Data Olahan Penulis, 2022

Penelitian ini memilih Twitter sebagai sampel penelitian, di mana peneliti akan menggunakan bantuan dari *tools* Netlytic untuk menarik data dan memvisualisasikan data dengan kata kunci “Treasure” dan “*disband*”. Adapun dikatakan oleh Kriyantono bahwa *sample* merupakan sebagian dari populasi yang digunakan oleh periset untuk meneliti suatu objek yang bisa mewakili seluruh unit analisis (Kriyantono, 2020, p. 313).

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Agar tujuan dari penelitian dapat tercapai, peneliti perlu mengumpulkan data dengan informan yang tepat dan tentunya menggunakan teknik yang sesuai. Menurut Kriyantono (2020, p. 243) teknik pengumpulan data merupakan cara-cara yang digunakan oleh periset ketika mengumpulkan data (instrumen riset). Terdapat beberapa teknik pengumpulan data yang terbagi sesesuai dengan paradigma riset yang biasanya digunakan oleh periset.

Teknik pengumpulan data terbagi menjadi dua yaitu sumber primer dan sumber sekunder, di mana dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan sumber data primer dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara. Sumber data primer menurut Kriyantono (2020, p. 147) adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian atau disebut dengan sumber data

pertama. Pada penelitian ini, terdapat dua jenis data primer yang digunakan yaitu:

1. Wawancara, jenis wawancara yang digunakan adalah *in-depth interview* berupa wawancara semi-terstruktur. Menurut Kriyantono (2020, p. 291), wawancara semi terstruktur dapat disebut juga sebagai wawancara terarah ataupun wawancara bebas terpimpin di mana wawancara ini dilaksanakan secara bebas tetapi tetap pada jalur pokok permasalahan penelitian. Peneliti akan terlebih dahulu membuat daftar pertanyaan utama yang akan dijadikan acuan untuk pertanyaan saat wawancara sebelum melakukan wawancara dengan narasumber yang partisipan dalam penelitian, akan tetapi tidak menutup kemungkinan untuk menambah pertanyaan saat wawancara berlangsung (masih dalam jalur pokok permasalahan yang sedang dikaji) jika ditemukan hal menarik untuk dibahas lebih lanjut atau peneliti merasa belum puas terhadap informasi yang ada dan perlu digali lebih dalam lagi. Wawancara dilakukan oleh peneliti secara daring dengan memanfaatkan aplikasi *Zoom Meeting* dikarenakan kondisi akibat dari pandemi Covid-19 yang belum memungkinkan untuk bertemu secara tatap muka dengan narasumber penelitian ini.
2. *Social media data crawling*, menggunakan bantuan *tools* netlytic untuk mencari data dari Twitter kemudian data diolah menjadi dalam bentuk visual dan menganalisis data tersebut. Hal ini untuk membantu proses metode *Social Network Analysis* yang digunakan dalam menganalisa data agar dapat melengkapi data sebelumnya yang telah didapatkan dan melihat bagaimana gambaran jaringan komunikasi dari fenomena yang akan diteliti. Pada tahap ini tweets yang diambil adalah kalimat yang mengandung kata kunci “trsr” dan “*dragged*” untuk melihat bagaimana jaringan komunikasi pada fandom Treasure Maker saat terjadinya *fanwar*. Netlytic akan mengumpulkan data terbaru dan maksimal dalam jangka waktu seminggu sebelumnya.

Selanjutnya, dalam penelitian ini digunakan teknik lain dalam mengumpulkan data yaitu teknik studi pustaka sebagai sumber sekunder. Sumber

sekunder menurut Wardiyanta dalam Azhilmi (2018, p. 25) adalah informasi yang diperoleh secara tidak langsung (tidak langsung dari narasumber), melainkan melalui pihak ketiga. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan studi pustaka yang diperoleh melalui buku, jurnal, serta sumber lain yang dianggap relevan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

3.6 Keabsahan Data

Dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti, digunakan teknik keabsahan data triangulasi untuk menilai penelitian dan kualitas data yang diperoleh dari *in-depth interview* dan Social Network Analysis guna memastikan apakah sudah tepat. Terdapat tiga macam triangulasi menurut Denzin, yaitu (Denzin, 2009, p. 301):

1. Triangulasi sumber data: menggunakan berbagai macam sumber dengan satu metode yang sama.
2. Triangulasi peneliti: dalam satu penelitian yang sama terdapat beberapa peneliti yang melakukan penelitian dengan disiplin ilmu yang berbeda dan harus memang ahli di dalam bidangnya masing-masing.
3. Triangulasi teori: menggunakan beberapa macam teori untuk meneliti suatu data.
4. Triangulasi metodologi: menggunakan beberapa macam metode dalam penelitian untuk saling melengkapi kekurangan dan kelebihan dari masing-masing metode agar bisa mendapatkan hasil yang lebih terpercaya.

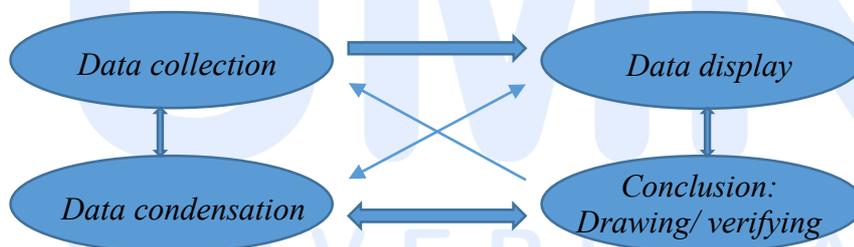
Maka dari itu, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi jenis triangulasi metodologi dengan menggunakan dua metode yaitu metode *Social Network Analysis* dengan *tools* Netlytic dan wawancara mendalam untuk melengkapi data satu sama lain dan menganalisis unit yang sama yaitu penularen dalam jaringan komunikasi dalam fandom saat *fanwar*. Transkrip berisi percakapan dari hasil wawancara dengan narasumber tanpa melalui proses *editing*, sehingga tidak ada perubahan satu pun dalam data hasil.

3.7 Teknik Analisis Data

Setelah data-data penelitian berhasil terkumpulkan, maka tahap selanjutnya adalah melakukan analisis data dengan menggunakan teknik yang tepat. Adapun pengertian analisis data menurut Kriyantono (2020, p. 355) adalah proses menyaring, mengklasifikasi, mengelompokkan dan menyusun dengan urut data pada pola atau kategori, kemudian mendialogkan data dengan data (data bisa berupa data dalam satu pola/ kategori atau data dalam antarpola/kategori) sehingga tema dapat ditemukan dan pengujian hipotesis dapat dilaksanakan.

Maksud dari pengertian menurut Kriyantono di atas adalah analisis data merupakan suatu proses yang dapat membantu penguji menemukan tema dan melakukan pengujian hipotesis untuk penelitian yang akan dilakukan. Di mana analisis data akan dilakukan setelah data-data terkumpul dengan lengkap, baru setelahnya akan dilakukan proses penyaringan, pengklasifikasian, pengelompokkan, penyusunan data dengan urut ke dalam pola/ kategori dalam penelitian, kemudian membahas dan menjelaskan data yang telah disusun dengan data kembali.

Dalam penelitian ini digunakan analisis data model interaktif dari Miles, Huberman, & Saldana (Kriyantono, 2020, p. 359):

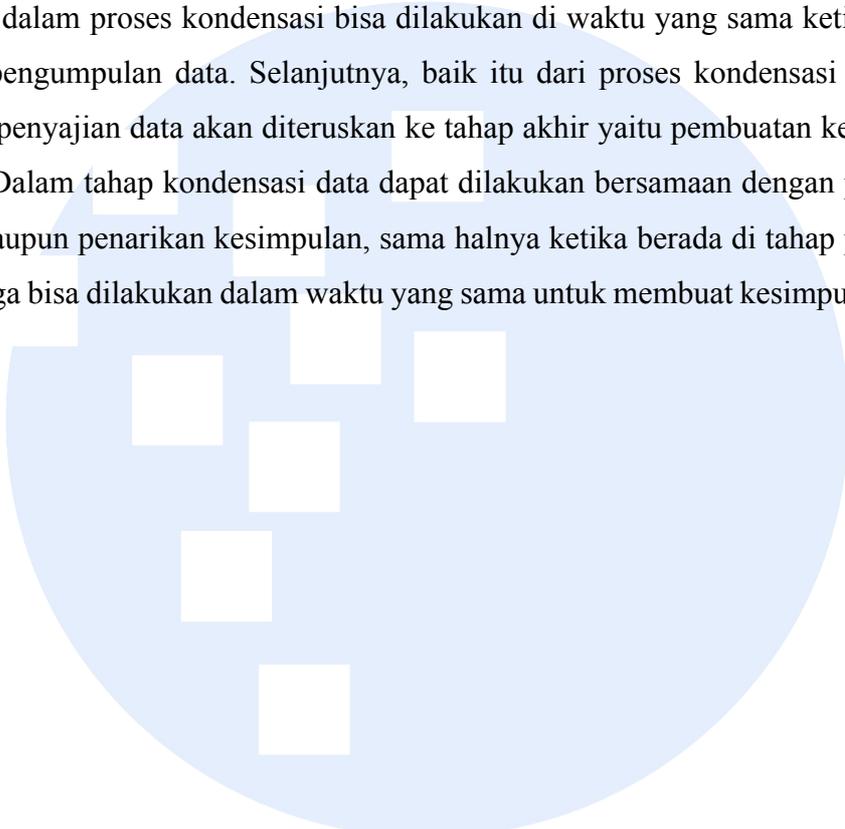


Gambar 3.1 Analisa Data Model Interaktif

Sumber: Kriyantono (2020, p. 359)

Penjelasan dari gambar di atas adalah dalam menganalisis data penelitian, peneliti akan terlebih dahulu melakukan pengumpulan data kemudian dilanjutkan

ke proses kondensasi data atau bisa juga dilanjutkan ke proses penyajian data, namun dalam proses kondensasi bisa dilakukan di waktu yang sama ketika dalam tahap pengumpulan data. Selanjutnya, baik itu dari proses kondensasi data atau proses penyajian data akan diteruskan ke tahap akhir yaitu pembuatan kesimpulan akhir. Dalam tahap kondensasi data dapat dilakukan bersamaan dengan penyajian data ataupun penarikan kesimpulan, sama halnya ketika berada di tahap penyajian data juga bisa dilakukan dalam waktu yang sama untuk membuat kesimpulan akhir.

A large, light blue watermark logo of Universitas Multimedia Nusantara (UMMN) is centered on the page. It features a stylized globe with a grid of white squares and the letters 'UMMN' in a bold, rounded font.

UMMN

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