

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Dari penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Menurut Kirk dan Miller pendekatan kualitatif merupakan sebuah tradisi dalam ilmu pengetahuan untuk mengamati kehidupan sosial masyarakat.<sup>1</sup> Jadi penelitian kualitatif merupakan sebuah penelitian mengenai kehidupan sosial masyarakat secara sistematis, logis, empiris, metodis, umum, dan akumulatif, dengan tujuan menemukan dunia baru dalam dunia sosial.<sup>2</sup> Penelitian kualitatif memiliki karakteristik diantaranya bersifat alamiah, deskriptif, verbal, mengandung makna dan pemahaman yang mendalam, emik (penghayatan), memiliki rasa empati, memberi pertanyaan secara terbuka dan berjalan secara dinamis.<sup>3</sup>

Jenis penelitian yang digunakan etnografi virtual, dimana etnografi virtual membahas pola-pola perilaku yang dilakukan khalayak massa pada dunia virtual. Menganalisis budaya siber atau *cyberculture* dalam keterlibatan pada nilai-nilai budaya, keyakinan, ras, agama maupun *gander* yang dilakukan pada media online/media sosial

---

<sup>1</sup> Albi Anggito, Johan Setiawan, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*” (Jawa Barat, Tim CV. Jejak, 2018), 8.

<sup>2</sup> Rukin, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”, (Sulawesi Selatan, Yayasan Ahmar Cendekia Indonesia, 2019), 11.

<sup>3</sup> Helaluddin, Hengki Wijaya, “*Analisis Data Kualitatif Sebuah Tinjauan Teori & Praktik*”, (Sekolah Tinggi Theologoa Jaffray, 2019), 21.

## B. Kehadiran Peneliti

Salah satu karakteristik pada sebuah penelitian kualitatif adalah kehadiran peneliti pada lokasi penelitian untuk mengumpulkan sebuah data berupa wawancara, observasi, dokumentasi dan sebagainya dengan bertujuan untuk memperjelas penelitian.<sup>4</sup>

Biasanya kegiatan penelitian akan dilakukan secara langsung pada lokasi penelitian, akan tetapi jika penelitian yang dilakukan secara virtual peneliti akan melakukan pada lokasi yang dilakukan oleh khalayak di internet atau jejaring sosial yang masih aktif. Dalam meneliti sebuah lokasi dapat dilakukan dengan menggunakan alat berupa perangkat lunak atau *software* maupun perangkat keras *hardware*.

Penelitian yang menggunakan metode etnografi virtual peneliti dapat memahami keberadaan lokasi di lapangan virtual, medium interaksi secara virtual dalam artian peneliti mampu mempraktikkan komunikasi yang terjadi pada internet, medium komunikasi yang berkembang dimana peneliti menempatkan lapangan yang berbeda-beda dalam melakukan interaksi dan mempertanyakan sebuah maksud dengan lingkup yang masih umum, Etnografi virtual harus mengetahui batasan-batasan dalam artifak budaya, dapat membatasi koneksi antara virtual dan ril, etnografi dapat membatasi dalam memutuskan dari data yang tengah diteliti. Etnografi dapat memahami sebuah situasi sementara yang berada di dunia virtual. Etnografi virtual mengerti terkait situasi interaksi termediasi dimana waktu-waktu pengguna internet dilakukan. Etnografi virtual

---

<sup>4</sup> Wahidmurni, Skripsi, “Pemaparan Metode Penelitian Kualitatif”, (Malang, UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2017), 6.

dapat tidak hadir dalam sebuah penelitian, karena penelitian dapat melalui teknologi. Seorang peneliti yang menggunakan metode etnografi virtual dapat faham terkait makna dari virtualitas.<sup>5</sup>

### **C. Lokasi Penelitian**

Melihat dari studi kasus yang diteliti pada ranah media sosial lokasi penelitian akan dilakukan secara virtual. Melalui online tanpa adanya terjun ke lapangan secara langsung. Melalui metodologi etnografi virtual merupakan panduan dalam analisis yang akan peneliti lakukan. Lokasi virtual dalam penelitian ini pada kolom komentar di akun Instagram Gus Miftah.

### **D. Data dan Sumber Data**

#### **1. Data**

Data yang diambil dari penelitian ini, merupakan data yang bersumber melalui internet (media sosial). Di sini peneliti etnografi virtual akan melakukan sebuah riset tentang dunia virtual *social stories* yang akan melibatkan teknologi dan individu dalam virtualitas. Proses data yang diambil oleh peneliti sama dengan struktural penelitian kualitatif yaitu melalui metode observasi secara online, menyeleksi informan, mengumpulkan data, mengolah data, mengonfirmasi hasil penelitian dan menulis hasil dari penelitian.

#### **2. Sumber Data Primer dan Sekunder**

Sumber data merupakan poin penting dalam penelitian ini, karena yang akan menjadi acuan dalam keberlangsungan penelitian. Sumber data primer

---

<sup>5</sup> Rulli Nasrullah, "Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi di Internet" (Bandung, Simbiosis Rekatama Media, 2020), 24-30.

menurut Narimawati data yang diambil dari sumber utama, atau data pertama. Jadi dari penelitian etnografi virtual mengambil data utama pada komunitas langsung dari anggota komunitas virtual.

Sumber data sekunder menurut Sugiono data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dari data utama, data ini sebagai data pendukung dari data primer.<sup>6</sup> Data pendukung melalui metode observasi secara online, menyeleksi informan, mengumpulkan data, mengolah data, mengonfirmasi hasil penelitian dan terakhir menulis hasil dari penelitian.

## **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian ini, karena yang akan menentukan hasil dari penelitian. Penelitian ini berbasis virtual berdasarkan *Views*, *like* dan *comment* pada postingan akun Instagram Gus Miftah, dan yang menarik dari diskusi tersebut perbincangan yang menangkap sebuah isu yang berkembang pada budaya kultur komentar. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan metode etnografi virtual di mana lebih sebagai acuan dalam memperoleh data yang valid dari jejaring sosial yang sedang diteliti.

### **1. Metode Analisis Data**

Metode analisis data dari penelitian ini memakai sistem etnografi virtual yaitu secara garis besar membahas terkait artefak budaya dalam sebuah komunitas sosial, dan penelitian ini bertujuan untuk memaparkan kejadian atau

---

<sup>6</sup> Nuning Indah Pratiwi, "Pengguna Media Video Call Dalam Teknologi Komunikasi" *Jurnal Ilmiah Dinamika Sosial* 1, No.2, (2017), 211-212.

kisah sosial yang tengah dihadapi pada dunia virtual, di antara metode dalam penelitian ini adalah:

**a. Menentukan Masalah Penelitian**

1) Menentukan budaya dan artefak budaya

Dalam penelitian ini budaya dan artefak budaya yang dipergunakan dalam kontek budaya berkomentar netizen dengan berbagai kalangan, baik dari segi budaya, suku, ras, gander, maupun agama.

2) Memilih komunitas internet yang akan digunakan dalam penelitian

Komunitas internet atau komunitas virtual dalam penelitian pada kelompok netizen yang memberikan sebuah komentar di media sosial instagram Gus Miftah.

3) Media siber yang digunakan

Media siber yang digunakan pada penelitian ini merupakan media instagram yang jika menggunakan media instagrma akan memerlukan jejaring internet.

**b. Menentukan Pertanyaan Penelitian**

Dalam bukunya Rulli Nasrullah, ada lima pertanyaan penting yang harus dijawab diantaran: budaya apa yang diteliti? apa artefak budayanya? dan termasuk pada komunitas apa? medium apa yang menjadi perantara? bagaimana pengalaman etentitas terkait budaya tersebut! Dari beberapa pertanyaan tersebut sebagai acuan dalam penelitian dengan model etnografi virtual.

Dalam membuat kuesioner juga harus disesuaikan dengan kebutuhan yang diteliti. Bagian *pertama* dapat mempertanyakan tentang umum, *kedua* dapat mempertanyakan tentang seputar bahasa, komunikasi dan teknologi, *ketiga* mempertanyakan opini publik, *keempat* menyatakan realitas terkait kehidupan nyata khalayak, *kelima* interaksi sosial khalayak didunia virtua.<sup>7</sup>

Beberapa panduan dalam membuat kalimat tanya pada penelitian etnografi virtual adalah menggunakan kalimat yang aktif daripada pasif, menjadikan mediaum menjadi fokus penelitian, menghindari kalimat tanya yang masih harus ditafsirkan kembali, memberikan pertanyaan lebih mengerucut ke konten dalam komunitas online.<sup>8</sup>

### **c. Melakukan Observasi Secara Online**

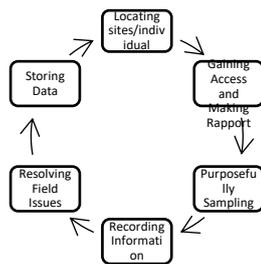
Pengamatan melalui observasi merupakan langkah awal dalam sebuah penelitian setelah melakukan riset lapangan/lokasi. Observasi dalam ranah virtual dengan kita melakukan berbagai proses interaksi komunikasi informasi yang disampaikan baik secara individu maupun kelompok dalam ruang artefak budaya. Menurut Creswell karakteristik prosedur dalam melakukan penelitian dan aktivitas dalam pengumpulan data.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> Zainal Abidin Acghmad, "Etnogravi Sebagai Teknok Pengumpulan Data dan Metode Penelitian", *The Journal of Society & Media* 2, No.2, (2018), 137.

<sup>8</sup> Rulli Nasrullah, "*Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, dan Sositoteknologi di Internet*", (Bandung, Simbiosis Rekatama Media, 2020), 90.

<sup>9</sup> Creswell, J. W. 2007. *Qualitative Enquiry & Research Design, Choosing among five Approaches*, (Sage Publications, Inc. Vol.2, Thousand Oaks, Sage), 118.



**Gambara I.3 Aktivitas Mengumpulkan Data**

Bagan tersebut dari Creswell yang menggambarkan tahapan-tahapan dalam penelitian yang dilakukan secara virtual. Dari fase tersebut menggambarkan pada awal menentukan sebuah lokasi atau individu yang akan diteliti sampai pada tahap mengolah data dan terakhir pada penyimpanan data. Proses penelitian yang menggunakan metode Creswell ini akan berlangsung secara terus menerus sampai dengan peneliti menghentikan sebuah penelitian.

<b>Aktivitas Mengumpulkan Data</b>	<b>Metode Etnografi</b>
<i>Locating Sites or Individuals</i> <b>Mencari lokasi, apa yang akan dikaji, siapa yang akan dikaji?</b>	Meneliti dari segi artefak budaya atau siberkultur dalam sebuah komunitas atau individu-individu dari sebuah komunitas virtual tersebut
<i>Access and rapport</i> <b>Bagaimana Cara mencari akses koneksi internet dalam komunitas tersebut?</b>	Memperoleh data dari media sosial instagram dan memperoleh kepercayaan dari komunitas dalam media tersebut.
<i>Purposeful Sampling Strategies</i> <b>Bagaimana pemilihan informan maupun lokasi praktek budaya yang diteliti?</b>	Menemukan komunitas artefak budaya pada media sosial instagram, dapat menjadi acuan media informan dalam penelitian.
<i>Form Of Data</i> <b>Tipe data yang dikumpulkan?</b>	Melihat dari hasil pengamatan, observasi, sampling data, artefak budaya, dokumentasi dalam komunitas tersebut.
<i>Recording Information</i> <b>Bagaman proses penyimpanan datanya?</b>	Penyimpanan data melalui catatan pengamatan, dokumentasi, dan sampling data dari yang diteliti.
<i>Field Informasi</i> <b>Pada saat pengumpulan data, adakah isu-isu yang yang muncul bersamaan?</b>	Isu-isu yang muncul akan mendapat informasi selalu bertambah terkait sebuah komentar-komentar netizen yang negatif dan positif pada komunitas tersebut.
<i>Storing Data</i> <b>Bagaimana proses penyimpanan data dari hasil penelitian?</b>	Hasil dari pengamatan, observasi, dan sebagainya di simpan menjadi satu file pada perangkat computer.

**Tabel 1.3 Aktivitas Mengumpulkan Data Dalam Penelitian Etnografi**

#### **d. Menyeleksi Informan**

Informan dalam etnografi virtual termasuk hal penting, dimana digunakan untuk mengumpulkan data dan menyeleksi data dari artefak budaya melalui interaksi yang dilakukan secara virtual. Pada akhirnya etnografi virtual melakukan pemetaan dan menyeleksi data yang diproses dari temuan-temua pada area artefak budaya yang dilakukan melalui observasi secara online.

#### **e. Pengumpulan Data**

Dalam pengumpulan sebuah data penelitian dapat dilakukan dengan tiga metode. *Pertama*, peneliti memilih artefak budaya yang dijadikan sebuah penelitian secara virtual, selalu hindari *anomaly* saat di internet. *Kedua* etnografi harus bisa memetakan dari sumber data yang jelas, dilihat dari pengguna internet yang beragam. *Ketiga* memilih model dan perangkat dalam pengumpulan data di internet.

#### **f. Mengolah Data**

Dari data yang di peroleh melalui metode sebelumnya kemudian dideskripsikan dalam bentuk laporan. Dalam menghimpun suatu data melalui etnografi virtual bermula pada *background* informasi, dilihat dari jenis media sibernya, melihat pengelompokan jenis artefak budayanya atau budaya *culture*, dapat memastikan terhadap komunikasi dari informan, selalu menekankan pada *social structure*.

#### **g. Menulis Hasil Laporan Hasil Penelitian**

Dalam menulis hasil laporan akhir, etnografi virtual mengkaji seluruh bentuk artefak budaya virtual dilihat dari etensitas dan komunitas pengguna

internet. Etnografi virtual dalam penelitiannya lebih banyak menggunakan dalam bentuk teks atau narasi, hal ini akan menjadi pendukung dalam hal mendeksprisikan dari hasil-hasil data yang telah diteliti. Kemudian hasil dari penelitian ini dapat di jadikan untuk menjadi acuan-acuan pada penelitian selanjutnya dalam mengkaji terkait etnografi virtual.<sup>10</sup>

## 2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan atau diperlukan ketika akan mengumpulkan data. Diantaranya instrumen utama dalam penelitian ini adalah netizen berkomentar pada media sosial instagram. Instrumen penelitian ini melalui pengamatan, tipe *recording*, telepon seluler, media internet, dokumentasi. Menurut Gulo instrumen penelitian merupakan kerangka dalam sebuah penelitian, berupa wawancara atau pengamatan, dari pertanyaan yang disiapkan untuk mendapatkan sebuah informasi.<sup>11</sup>

## 3. Pengecekan Keabsahan Data

Pengecekan keabsahan data pada penelitian kualitatif berupa uji kredibilitas, baik dari segi pengamatan, bentuk penelitiannya, triangulasi, bentuk refrensi. Menguji transferabilitas, dependabilitas dan konfirmabilitas.<sup>12</sup> Jadi apabila data yang akan kita teliti dapat dilihat valid atau tidaknya karena penelitian yang sebenarnya akan menciptakan sesuatu yang baru dan membawa

---

<sup>10</sup> Rulli Nasrullah, “*Berwacana Ruang Publik Virtual*”, (Artikel Komunikasi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014), 92-104.

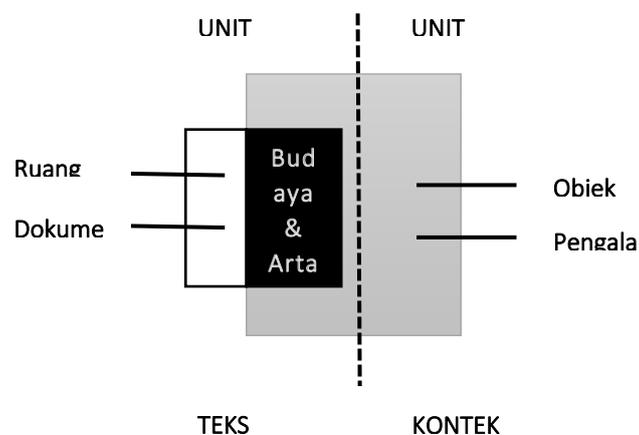
<sup>11</sup> Thalha Alhamid, Budur Anufia,” *Instrumen Pengumpul Data*”, (STAIN Sorong, Ekonomi Syariah, 2019), 2.

<sup>12</sup> Arnid Augina Mekarisce, “Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data Pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat”, *Universitas Jambi* 12, No.3, (2020), 6.

dalam perubahan dari sebelum penelitian dengan setelah adanya sebuah penelitian.

#### 4. Teknik Analisis Data

Teknologi analisis data pada penelitian ini memakai standar etnografi virtual. Metode ini merupakan metode penelitian baru dalam menganalisis artefak budaya siber atau dunia virtual.



**Gambar 1.3 level dalam analisis media siber**

Dalam level analisis data pada media siber kita dapat menganalisis dari jenis mikro maupun makro, pada ruang media dan dokumen media berada pada unit mikro. Sedangkan sebuah pengalaman dalam media dan objeknya berada pada unit makro. Adapun ruang media dan dokumen media tidak harus terikat pada unit mikro, terkadang juga bisa menjadi unit makro, dilihat dari level yang memiliki keterkaitan dan yang terlihat dari konteks pada dasarnya dari teks, maka teks dapat diolah melalui prosedur teknologi pada media siber.<sup>13</sup> Diantara keterangan dari media siber sebagai berikut.

<sup>13</sup> Rulli Nasrullah, *“Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet”*, (Bandung, Simbiosis Rekatama Media, 2020), 351.

<b>Level</b>	<b>Objek</b>
Ruang Media ( <i>Media Space</i> )	Struktur Perangkat Media dan penampilan, dari aplikasi yang bersifat teknis.
Dokumen Media ( <i>Media Archive</i> )	Isi, Aspek, pemaknaan teks dalam sebuah artefak budaya.
Objek Media ( <i>Media Objek</i> )	Interaksi yang terjadi di media siber, komunikasi yang terjadi di antar anggota komunitas.
Pengalaman ( <i>Experiential Stories</i> )	Motif, efek, manfaat atas realitas yang terhubung secara online atau virtual, baik yang secara riil atau mitos.

**Tabel 2.3 Analisis Media Siber**  
**Sumber: Buku Rulli Nasrullah Etnografi Virtual 2020**

Dari bagan diatas merupakan tahapan ketika menganalisis data melalui etnografi virtual. Diantaranya level analisis pada media siber melalui level ruang media (peneliti mengamati bagaiman struktur dari medium di internet). Level dokumen media (*media archive*) diaman etnografi mengeksplorasi artifak budaya dan memproduksi dalam interaksi di sebuah komunitas virtual. Level objek media (*media object*) diaman peneliti menggunakan teks yang berada pada media siber maupun dilingkungan teks tersebut. Level pengalaman (*experiential stories*) peneliti menghubungkan antara realitas yang di dunia virtual (*online*) atau realitas yang sebenarnya pada dunia nyata (*offline*) sebab sebuah *stories* merupakan gambaran dari dunia nyata.

## 5. Tahapan-Tahapan Penelitian

Prosedur dalam penelitian etnografi virtual pada tema pola komunikasi di media sosial dengan mengkaji netizen berkomentar pada akun instagram Gus Miftah. Melakukan riset data dengan melakukan beberapa tahapan/*procedural* diantaranya:

- a. Peneliti memasuki arena budaya virtual. Arena budaya disini dapat dimaknai sebagai komunitas yang dilakukan netizen pada kolom komentar akun instagram Gus miftah. Seorang peneliti dapat mengetahui alur lalulintas sesuai substansi dari masalah yang akan diteliti dengan jumlah postingan dari akun Gus Miftah tersebut.
- b. Melakukan penyeleksian data. Dimaksudkan dalam sebuah penelitian etnografi virtual seorang peneliti harus dipastikan tidak mencampurkan data yang riil dengan data yang bukan. Informasi satu tidak boleh dicampurkan pada informasi lainnya. Pada tahap ini mengolah data mentah menjadi data yang sudah matang.
- c. Interpretasi yang layak dipercaya. Peneliti mencari data yang sesuai fakta di lapangan. Peneliti harus dapat memperhatikan struktur data yang akan diambil, dilihat dari aspek organisasi, hubungan antaranggota, maupun perangkat yang berada di internet. Peneliti juga harus memperhatikan struktur dari penelitian etnografi virtual, dimana interpretasi dari penelitian ini hanya berlandaskan konten yang dikreasikan oleh seorang komunikasi virtual. Data yang diambil dari etnografi virtual ini lebih dominan pada teks. Etnografi virtual juga dapat menangkap emosi khalayak massa masuk pada artefak budaya.

- d. Penggunaan etika dalam melakukan penelitian. Dari segala aspek penelitian bagaimana jenis metode yang digunakan, akan selalu menekankan pada etika ketika melakukan sebuah penelitian, hal tersebut berlaku terhadap penelitian etnografi virtual, dimana komunitas virtual memiliki berbagai macam emosi masing-masing, dan berasal dari berbagai ras, budaya, suku, agama, dan *gander*, hal itu peneliti harus memprioritaskan terhadap komunitas sosial siber.
- e. Umpan balik hasil penelitian. Dalam melaksanakan sebuah penelitian terutama dalam bidang komunikasi. Maka dasarnya kita mengeksplorasi dari komunitas atau anggota. Dalam sebuah penelitian komunikasi akan menekankan terhadap bahasa. Jadi bagi seorang peneliti terutama pada penelitian etnografi virtual tidak dapat langsung menyimpulkan dari bahasa yang diucapkan, harus melalui konfirmasi deskripsi dari artefak budaya.
- f. Bagian akhir pada tahapan-tahapan penelitian yakni keluar dari arena budaya dan komunikasi virtual. Tahap ini merupakan tahap akhir penelitian, maka peneliti dapat keluar dari komunitas budaya siber tersebut. Akan tetapi peneliti masih dapat masuk kembali untuk melihat dan mengamati terhadap perkembangan-perkembangan dari artefak budaya yang muncul.<sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Rulli Nasrullah, "*Etnografi Virtual Riset Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi di Internet*", (Bandung, Simbiosis Rekatama Media, 2020), 45.