

BAB III

METODE PENELITIAN

Bab III ini akan membahas tentang metode penelitian. Adapun sub bab yang dikemukakan dalam bab ini mencakup desain penelitian, partisipasi dan tempat penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengujian keabsahan data, serta tahap penelitian.

A. Desain Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan metode fenomenologi. Pendekatan ini dipilih dengan berbagai alasan sebagai berikut:

- a. Data yang dikumpulkan adalah data yang berkaitan dengan observasi, wawancara mendalam, serta pengumpulan berbagai studi pustaka.
- b. Analisis data yang akan dihasilkan adalah analisis data kualitatif.
- c. Dengan menggunakan metode studi fenomenologis, pendekatan yang sesuai adalah pendekatan kualitatif.

Menurut Creswell (2015 hlm. 31), dalam penelitian kualitatif, ciri utama nya terletak pada tahap proses penelitian seperti berikut ini:

- a. Mengeksplorasi permasalahan dan mengembangkan pemahaman terperinci tentang fenomena sentral
- b. Menjadikan kepustakaan memainkan peran kecil tetapi menjustifikasi permasalahannya.
- c. Menyebutkan maksud dan pertanyaan penelitian dalam bentuk *open ended* untuk menangkap pengalaman partisipan.
- d. Mengumpulkan data yang didasarkan pada kata-kata (misalnya wawancara) atau dari gambar (misalnya foto) dari sejumlah kecil individu sedemikian rupa sehingga pandangan para partisipan bisa didapatkan.
- e. Menganalisis data untuk deskripsi dan tema dengan menggunakan analisis teks dan menginterpretasi makna yang lebih besar dari temuannya.
- f. Menulis laporan dengan menggunakan struktur yang fleksibel dan kriteria evaluatif serta memasukkan reflektivitas dan bias subjektif peneliti.

Ada beberapa alasan dan pertimbangan mengapa fenomenologi dipilih sebagai metode penelitian ini. *Pertama*, metode fenomenologi dapat mengungkap objek penelitian secara meyakinkan. Hal ini sesuai dengan pendapat Collin dalam Kuswarno (2009 hlm. 47) yang mengatakan ‘fenomenologi dapat mengungkapkan objek secara meyakinkan, meskipun objek itu berupa objek kognitif maupun

tindakan dan ucapan. Fenomenologi dapat melakukannya karena segala sesuatu yang dilakukan oleh manusia selalu melibatkan proses mental. Dengan demikian fenomenologi dapat diterapkan pada semua aspek kehidupan manusia’.

Kedua, metode fenomenologi menjadi metode yang tepat untuk mengkonstruksi tentang pengalaman yang dirasakan oleh orang yang mengalaminya. Hal ini sesuai dengan pendapat Kuswarno (2006 hlm 49) yang mengatakan “jika peneliti berupaya menggambarkan fenomena dari suatu komunitas menurut pandangan mereka sendiri, maka tradisi yang sesuai penelitian ini adalah fenomenologi. Fenomenologi menjelaskan struktur kesadaran dalam pengalaman manusia. Pendekatan fenomenologi berupaya membiarkan realitas mengungkapkan dirinya sendiri secara alami. Melalui “petanyaan pancingan”, subjek penelitian dibiarkan menceritakan segala macam dimensi pengalamannya berkaitan dengan sebuah fenomena/peristiwa. Studi fenomenologi berasumsi bahwa setiap individu mengalami suatu fenomena dengan segenap kesadarannya. Dengan kata lain, studi fenomenologi bertujuan untuk menggali kesadaran terdalam para subjek.

Ketiga, Dilihat dari hakekat pengalaman manusia dapat dipahami bahwa setiap orang akan melihat realita yang berbeda pada situasi yang berbeda dan waktu yang berbeda. Sehingga jarak, waktu, hubungan manusia, tempat tinggal akan mempengaruhi setiap pengalaman manusia. Maka metode fenomenologi ini menekankan kepada bagaimana seseorang memaknai pengalamannya. Istilah fenomenologis sering digunakan sebagai anggapan umum untuk menunjuk pada pengalaman subjektif dari berbagai jenis dan tipe subjek yang ditemui. Dalam arti khusus istilah ini mengacu pada penelitian tentang kesadaran dari perspektif pertama seseorang. Salah satu ilmuwan sosial yang berkompeten dalam memberikan perhatian pada perkembangan fenomenologi adalah Alfred Schutz. Ia mengkaitkan pendekatan fenomenologi dengan ilmu sosial. (Nindito, 2005 hlm 80). Maka analisis fenomenologis memberikan penekanan pada preposisi *propositions* dalam kaitan dengan pengetahuan sebagai budaya (*knowledge as culture*). (Karman, 2015).

Kuswarno (2009 hlm. 36) menguraikan sifat-sifat dasar penelitian kualitatif yang relevan dengan fenomenologi dan membedakannya dari penelitian kuantitatif sebagai berikut:

Wisnu Hatami, 2017

DAMPAK BUDAYA POPULER ANIME JEPANG DALAM ERA DIGITAL TERHADAP RASA KEBANGSAAN WARGANEGARA MUDA INDONESIA

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

- a. Menggali nilai-nilai dalam pengalaman dan kehidupan manusia.
- b. Fokus penelitian adalah pada keseluruhannya, bukan pada per bagian yang membentuk keseluruhan itu.
- c. Tujuan penelitian adalah menemukan makna dan hakikat dari pengalaman, bukan sekedar mencari penjelasan atau mencari ukuran-ukuran dari realitas.
- d. Memperoleh gambaran kehidupan dari sudut pandang orang pertama. Melalui wawancara formal dan informal.
- e. Data yang diperoleh adalah dasar bagi pengetahuan ilmiah untuk memahami perilaku manusia.
- f. Pertanyaan yang dibuat merefleksikan kepentingan, keterlibatan dan komitmen pribadi dari peneliti.
- g. Melihat pengalaman dan perilaku sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan, baik itu kesatuan antara subjek dan objek, maupun antara bagian dan keseluruhannya.

Dengan memperhatikan pendapat Creswell dan Kuswarno, diharapkan pendekatan penelitian yang digunakan akan sesuai dengan kebutuhan pengumpulan dan analisis data sehingga penelitian ini menjadi lebih optimal. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena peneliti akan mengungkap data dari pengalaman-pengalaman yang dirasakan oleh subjek penelitian. Dengan menggunakan wawancara mendalam dan observasi serta dilengkapi dengan studi dokumentasi diharapkan mampu mengungkap fenomena budaya populer anime ini serta dampaknya terhadap nasionalisme warganegara muda.

Ada beberapa ciri-ciri pokok fenomenologis yang dilakukan oleh peneliti fenomenologis menurut Moleong (2007 hlm 8) yaitu: 1) mengacu kepada kenyataan, dalam hal ini kesadaran tentang sesuatu benda secara jelas; 2) memahami arti peristiwa dan kaitankaitannya terhadap orang-orang yang berada dalam situasi-situasi tertentu; 3) memulai dengan diam. Penelitian yang menggunakan pendekatan fenomenologi adalah sebuah penelitian yang mengamati tentang fenomena yang terjadi dalam kehidupan manusia dimana para peneliti berusaha masuk ke dalam dunia konseptual para subjek yang ditelitinya sedemikian rupa sehingga mereka mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian yang dikembangkan oleh mereka disekitar peristiwa dalam kehidupan sehari-hari. (Jailani, 2013).

Selanjutnya Creswell dalam Kuswarno (2009 hlm. 57) menjelaskan isu-isu prosedural dalam penelitian fenomenologi sebagai berikut:

Wisnu Hatami, 2017

DAMPAK BUDAYA POPULER ANIME JEPANG DALAM ERA DIGITAL TERHADAP RASA KEBANGSAAN WARGANEGARA MUDA INDONESIA

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

- a. Peneliti harus memahami cara pandang filsafat terhadap fenomena/realitas/objek. Terutama pada konsep-konsep bagaimana individu mengalami dan memahami realitas. *Epache* menjadi pusat paradigm, yaitu ketika peneliti mengesampingkan perasaan dan prasangkanya demi untuk memahami realitas melalui bahasa dan makna pada informan.
- b. Peneliti bertanggungjawab untuk membuat pertanyaan penelitian yang berfungsi membongkar makna realitas dalam pemahaman informan. Pertanyaan penelitian juga harus mampu membuat informan menceritakan kembali kejadian yang sudah dialaminya, apa adanya (tanpa penambahan dan pengurangan).
- c. Peneliti bertugas untuk mengumpulkan data dari orang yang mengalaminya secara langsung. Biasanya melalui wawancara dalam jangka waktu yang lama, dengan informan yang jumlahnya berkisar antara 5-25 orang. Peneliti diharuskan menggunakan refleksi diri dalam mengembangkan penjelasan yang artistic.
- d. Mengikuti setiap tahapan-tahapan dalam proses analisis data.
- e. Membuat laporan yang komprehensif mengenai makna dan esensi dari realitas.

Didasari pada pendapat tersebut, dapat dilibat bahwa metode fenomenologi cocok digunakan untuk penelitian budaya populer *anime* Jepang dalam era digital dan dampaknya terhadap warganegara muda. Melalui wawancara mendalam serta observasi, peneliti ingin megungkap berdasarkan pengalaman-pengalaman dan bagaimana warganegara muda memaknai fenomena budaya populer *anime* itu sendiri. Pada akhirnya peneliti mencoba untuk mengkontruksi suatu pola hubungan tentang fenomena budaya populer *anime* Jepang dalam era digital dan dampaknya terhadap warganegara muda.

B. Partisipasi dan Tempat Penelitian

Subjek penelitian atau partisipan dalam penelitian ini adalah siswa SMA yang tergabung dalam Association of Highschool Nihon No Kurabu atau Soshonbu Bandung. Soshonbu adalah perkumpulan pelajar yang berasal dari ekstrakurikuler Japanese Club di sekolah masing-masing. Selain itu, peneliti juga menambahkan Dianni Risda, M.Ed sebagai akademisi bahasa dan budaya Jepang. Kuswarno (2009 hlm. 61) mengemukakan beberapa kriteria yang dapat dijadikan acuan dalam memilih informan dalam penelitian fenomenologi seperti berikut:

1. Informan harus mengalami langsung situasi atau kejadian yang berkaitan dengan topik penelitian. Tujuannya untuk mendapatkan deskripsi dari sudut pandang orang pertama. Ini merupakan kriteria utama dan harus dalam penelitian fenomenologi. Walaupun secara demografis informan

cocok, namun bila ia tidak mengalami secara langsung, ia tidak bisa dijadikan informan. Syarat inilah yang akan mendukung sifat otentitas penelitian fenomenologi.

2. Informan mampu menggambarkan kembali fenomena yang telah dialaminya, terutama dalam sifat alamiah dan maknanya. Hasilnya akan diperoleh data yang alami dan reflektif menggambarkan keadaan yang sesungguhnya.
3. Bersedia untuk terlibat dalam kegiatan penelitian yang mungkin membutuhkan waktu yang lama.
4. Bersedia untuk diwawancara dan direkam aktivitasnya selama wawancara atau selama penelitian berlangsung.
5. Memberikan persetujuan untuk mempublikasikan hasil penelitian.

Dengan memperhatikan kriteria informan menurut Kuswarno tersebut, maka dalam penelitian ini yang menjadi partisipan penelitian adalah 13 pelajar SMA di Kota Bandung yang tertarik dengan *anime* Jepang. 13 pelajar dipilih berdasarkan pendapat Creswell yang mengatakan bahwa partisipan dalam penelitian studi fenomenologi dianjurkan 5-25 responden. Pelajar yang tertarik dengan *anime* Jepang di Kota Bandung tergabung dalam Komunitas Soshonbu Bandung. Komunitas ini dipandang memahami seluk beluk kegiatan warganegara muda yang memiliki kecenderungan menyukai budaya populer Jepang khususnya di Kota Bandung.

Tabel 3.1
Profil Singkat Partisipan

No	Nama	Jenis Kelamin	Usia (tahun)	Asal Sekolah
1	Agung Purnama S	L	17	SMAN 27 Bandung
2	Alfredo Monteiro	L	17	SMAN 15 Bandung
3	Angela Putri Gunawan	P	16	SMAN 15 Bandung
4	Anisa Vania Dwiana Putri	P	16	SMKN 3 Bandung
5	Arya Wicaksana	L	17	SMAN 2 Bandung
6	Aulia Muhammad Rizqi	L	17	SMAN 24 Bandung
7	Aurora Nur Ainun S.S	P	17	SMAN 27 Bandung
8	Bagas Adi	L	16	SMAN 2 Bandung

Wisnu Hatami, 2017

DAMPAK BUDAYA POPULER ANIME JEPANG DALAM ERA DIGITAL TERHADAP RASA KEBANGSAAN WARGANEGARA MUDA INDONESIA

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

9	Emi Dwi Rahmani	L	16	SMAN 19 Bandung
10	Mutiara Zahwa Venissa	P	16	SMKN 1 Bandung
11	Nela Sumiati	P	16	SMKN 1 Bandung
12	Raffyanda Muhammad	L	15	SMAN 23 Bandung
13	Yasmin Putrialifa	P	18	SMAN 2 Bandung

Sumber: Diolah oleh peneliti (2017)

C. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian Dampak Budaya Populer *Anime* Jepang dalam Era Digital Terhadap Rasa Kebangsaan Warganegara Muda Indonesia ini, sebagaimana penelitian kualitatif lainnya, yang menjadi instrument utama adalah peneliti itu sendiri, di mana peneliti sekaligus sebagai perencana yang menetapkan fokus, memilih informan, sebagai pelaksana pengumpulan data, menafsirkan data, menarik kesimpulan sementara di lapang dan menganalisis data di lapangan yang alami tanpa dibuat-buat. Konsekuensi peneliti sebagai instrumen penelitian adalah peneliti harus memahami masalah yang akan diteliti, memahami teknik pengumpulan data penelitian kualitatif yang akan digunakan. Peneliti harus dapat menangkap makna yang tersurat dan tersirat dari apa yang dilihat, didengar dan dirasakan, untuk itu dibutuhkan kepandaian dalam memahami masalah.

Sugiyono (2009, hlm. 305) mengemukakan terdapat dua hal utama yang mempengaruhi kualitas hasil penelitian, yaitu kualitas instrument penelitian dan kualitas pengumpulan data. Jika dalam penelitian kuantitatif instrument penelitian berkenaan dengan validitas dan reliabilitas, maka dalam penelitian kualitatif instrument penelitian tidak lain adalah peneliti itu sendiri. Namun peneliti itu pun harus divalidasi meliputi pemahaman terhadap penelitian yang hendak dilakukan hingga kesiapan memasuki lapangan. Instrumen dalam penelitian kualitatif ini dikenal juga dengan *human instrument*. Kemudian terdapat pula ungkapan '*the researcher is the key instrument*'. Oleh karena itu kunci dari instrument penelitian ini adalah peneliti itu sendiri.

Selanjutnya, peneliti akan mengajukan pertanyaan-pertanyaan turunan dari pertanyaan penelitian.

1. Bagaimana budaya populer *anime* Jepang dalam era digital sehingga mempengaruhi nasionalisme warganegara muda?

Tabel 3.1
Daftar Pertanyaan Penelitian Tentang budaya populer *anime* Jepang dalam era digital sehingga mempengaruhi nasionalisme warganegara muda

No	Pertanyaan
1	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apakah Anda sudah lama menyukai <i>anime</i> Jepang? Sejak Kapan? Darimana Anda tahu <i>anime</i> Jepang? 2. Apakah minat anda terhadap <i>anime</i> Jepang muncul dalam diri sendiri atau dipengaruhi oleh teman? Jelaskan! 3. Apakah ada perkumpulan penyuka <i>anime</i> Jepang? Jika ada, anggotanya berasal dari mana saja? Apa bentuk kegiatan dari perkumpulan itu? Bagaimana pendapat Anda terhadap perkumpulan itu? 4. Seberapa penting budaya populer Jepang dalam kehidupan sehari-hari Anda? 5. Apakah Anda memiliki keinginan atau cita-cita yang dituju dengan mengikuti budaya populer Jepang? 6. Apabila ada oranglain yang menganggap bahwa menyukai budaya negara lain berarti tidak nasionalisme, apa komentar Anda? 7. Bagaimana pendapat anda tentang budaya populer Jepang? 8. Menurut Anda, bagaimana nilai-nilai yang biasanya terkandung dalam budaya populer Jepang? Jelaskan! 9. Apa yang mendorong Anda menyukai <i>anime</i> Jepang? 10. Apa saja judul <i>anime</i> yang Anda sukai? 11. Bagaimana cara Anda mendapatkan <i>anime</i> Jepang? 12. Kemajuan di bidang TIK memang memudahkan warganegara untuk berbagi informasi. Apakah Anda sering mengikuti forum-forum <i>online</i> yang membahas tentang budaya populer Jepang? 13. Dibanding animasi lain, apa yang membuat <i>anime</i> Jepang memiliki daya tarik tersendiri?

2. Bagaimana dampak yang ditimbulkan budaya populer *anime* Jepang dalam era digital terhadap nasionalisme warganegara muda?

Tabel 3.2
Daftar Pertanyaan Penelitian Tentang Bagaimana dampak yang ditimbulkan budaya populer *anime* Jepang dalam era digital terhadap nasionalisme warganegara muda

No	Pertanyaan
2	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut Anda, bagaimana nasionalisme warganegara muda Indonesia saat ini? Jelaskan!

Wisnu Hatami, 2017

DAMPAK BUDAYA POPULER ANIME JEPANG DALAM ERA DIGITAL TERHADAP RASA KEBANGSAAN WARGANEGARA MUDA INDONESIA

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

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Menurut Anda, apa faktor yang menyebabkan menurunnya nasionalisme warganegara muda Indonesia? 3. Secara umum, bagaimana dampak yang ditimbulkan budaya populer <i>anime</i> Jepang dalam era digital terhadap nasionalisme warganegara muda? 4. Sejak Anda suka terhadap <i>anime</i> Jepang, adakah perubahan sikap yang terjadi? Jika ada, perubahan sikap yang seperti apa? 5. Bagaimana nilai-nilai yang biasanya terkandung dalam budaya populer Jepang mempengaruhi nasionalisme Anda? 6. Apakah Anda merasa lebih bangga terhadap diri sendiri dengan mengikuti tren budaya populer Jepang? 7. Apakah Anda antusias dengan pembelajaran PKn di sekolah? 8. Dengan mengikuti <i>anime</i> Jepang, apakah Anda mengaktualisasikan nilai-nilai budaya Jepang dalam kehidupan sehari-hari? 9. Jika ada yang mengatakan “mengapa tidak menyukai budaya Indonesia saja?” bagaimana tanggapan Anda?
--	---

3. Bagaimana solusi untuk dampak yang ditimbulkan budaya populer *anime* Jepang dalam era digital terhadap nasionalisme warganegara muda Indonesia?

Tabel 3.3
Daftar Pertanyaan Penelitian Tentang Bagaimana Solusi Untuk Dampak Yang Ditimbulkan Budaya Populer *Anime* Jepang Dalam Era Digital Terhadap Nasionalisme Warganegara Muda Indonesia

No	Pertanyaan
3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana saran Anda agar nasionalisme warganegara muda Indonesia tetap terjaga? 2. Bagaimana agar warga negara muda tetap memiliki rasa nasionalisme dengan mengikuti budaya populer dari negara lain? 3. Dengan semangat yang dimiliki warga negara muda, sebaiknya disalurkan kepada hal yang positif. Misalnya? 4. Menurut Anda, bagaimana seharusnya sikap warganegara Indonesia agar menjadi warga yang memiliki nasionalisme? Jelaskan! 5. Bagaimana upaya yang seharusnya dilakukan oleh PKn dalam menjaga nasionalisme warga negara muda Indonesia? 6. Bagaimana upaya yang seharusnya dilakukan oleh pemerintah dalam menjaga nasionalisme warga negara

Wisnu Hatami, 2017

DAMPAK BUDAYA POPULER ANIME JEPANG DALAM ERA DIGITAL TERHADAP RASA KEBANGSAAN WARGANEGARA MUDA INDONESIA

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

	muda Indonesia? 7. Upaya apa yang seharusnya dilakukan untuk memanfaatkan peluang dari berkembangnya budaya populer Jepang di Indonesia?
--	---

D. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara

Wawancara adalah kegiatan mengumpulkan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab dengan cara lisan pula. Melalui teknik ini peneliti dapat memperoleh informasi ketika peneliti tidak dapat secara langsung mengamati partisipan, dan mereka yang diwawancarai dapat menceritakan informasi secara lebih detail dari aspek-aspek yang tidak teramati. Kuswarno (2009 hlm. 65) mengatakan “kegiatan pengumpulan data yang utama pada penelitian fenomenologi adalah wawancara mendalam atau wawancara kualitatif”. Oleh karena itu dengan menggunakan teknik wawancara diharapkan pertanyaan-pertanyaan penelitian dapat tergali dengan menggunakan instrumen penelitian yang tepat.

Pertama, peneliti melakukan wawancara kepada ketua komunitas Soshonbu Bandung untuk mengetahui seberapa banyak anggota komunitas dan latar belakang komunitas ini terbentuk.

Kedua, peneliti melanjutkan wawancara kepada anggota komunitas Soshonbu Bandung yang sangat tertarik dengan budaya populer *anime* Jepang untuk mendapatkan data tentang pengalaman dan bagaimana anggota komunitas memandang budaya populer *anime* Jepang dan dampaknya terhadap nasionalisme.

Kuswarno (2009 hlm. 67) menambahkan bahwa “wawancara pada penelitian fenomenologi biasanya dilakukan secara informal, interaktif (percakapan) dan melalui pertanyaan dan jawaban yang terbuka. Walaupun peneliti sudah mempersiapkan daftar pertanyaan, pada pelaksanaannya tidak kaku mengikuti daftar pertanyaan yang telah dibuat”. Hal ini menjadikan bahwa pedoman wawancara yang dibuat bersifat fleksibel namun tetap memperhatikan esensi jawaban yang ingin didapat dari wawancara.

Wisnu Hatami, 2017

DAMPAK BUDAYA POPULER ANIME JEPANG DALAM ERA DIGITAL TERHADAP RASA KEBANGSAAN WARGANEGARA MUDA INDONESIA

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

2. Observasi

Dengan menggunakan observasi, peneliti dapat melihat kejadian sebagaimana subyek yang diamati mengalaminya, menangkap, serta merasakan fenomena sesuai pengertian subyek dan obyek yang diteliti. Observasi dapat dilakukan dengan diketahui oleh subjek penelitian maupun tidak diketahui oleh subjek penelitian. Kegiatan ini bertujuan untuk memahami pola, norma dan makna dari perilaku yang diamati, serta peneliti belajar dari informan dan orang-orang yang diamati. Dengan demikian akan memudahkan peneliti dalam mengkontruksi hasil penelitian.

Danial dan Wasriah (2009, hlm 77) mengemukakan “observasi adalah alat yang digunakan untuk mengamati dengan melihat, mendengarkan, merasakan, mencium, mengikuti segala hal yang terjadi dengan mencatat/ merekam suatu fenomena tertentu”. Observasi juga dikemukakan oleh Arikunto (2006 hlm. 156) yang mengatakan “observasi meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek pengamatan, meliputi kegiatan pemuatan perhatian terhadap sesuatu objek menggunakan seluruh alat indera”. Dengan begitu dapat dikatakan bahwa melalui observasi, peneliti berkesempatan untuk mengamati dengan menggunakan alat indera yang dimiliki oleh peneliti.

Observasi ini dilakukan guna mengetahui perilaku serta penampilan dari wargengara muda yang menyukai budaya populer manga dan anime Jepang. Hal ini sesuai dengan pendapat Kuswarno (2009 hlm. 66) yang mengatakan “untuk data yang tidak bisa diperoleh melalui wawancara, misalnya untuk mengungkapkan gaya atau perilaku komunikasi seorang informan, peneliti cukup mengamati perilaku, cara bicara, cara berpakaian dan sebagainya melalui observasi saja”.

3. Studi Literatur

Dalam penelitian ini dibutuhkan *review* terhadap literatur yang berkaitan dengan teori serta penelitian sebelumnya yang masih relevan dengan bahasan dalam penelitian ini. Studi literature ini berguna untuk melengkapi konsep-konsep mengenai teori budaya populer, kajian *anime* Jepang, kajian era digital, serta kajian tentang nasionalisme dalam kerangka piker Pendidikan Kewarganegaraan.

Wisnu Hatami, 2017

DAMPAK BUDAYA POPULER ANIME JEPANG DALAM ERA DIGITAL TERHADAP RASA KEBANGSAAN WARGANEGARA MUDA INDONESIA

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

4. Studi Dokumentasi

Dokumen diartikan sebagai suatu catatan tertulis / gambar yang tersimpan tentang sesuatu yang sudah terjadi. Dokumen merupakan fakta dan data tersimpan dalam berbagai bahan yang berbentuk dokumentasi. Sebagian besar data yang tersedia adalah berbentuk surat-surat, laporan, peraturan, catatan harian, biografi, simbol, artefak, foto, sketsa dan data lainya yang tersimpan.

Danial dan Wasriah (2009, hlm 79) mengungkapkan bahwa Studi dokumentasi adalah “pengumpulan sejumlah dokumen yang diperlukan sebagai bahan data informasi sesuai dengan masalah penelitian”. Studi dokumentasi diambil untuk melengkapi data yang sudah terkumpul sehingga ada perbandingan data tentang kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan budaya populer *anime* Jepang.

E. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2013, hlm. 335) bahwa:

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan, dan dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah peneliti melakukan analisis data kualitatif menggunakan alur analisis data fenomenologis. Dalam analisis data kualitatif yang akan peneliti lakukan selama di lapangan menggunakan model Miles dan Hubermas seperti dikutip Sugiyono, (2012, hlm 246) yang terdiri atas tiga aktivitas, yaitu reduksi data, display data dan kesimpulan/verifikasi. Ketiga rangkaian aktivitas ini dijelaskan sebagai berikut:

1. Reduksi Data

Sugiyono (2013, hlm 338) menjelaskan bahwa “reduksi data adalah merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya dan membuang yang tidak perlu”. Pada tahap ini, merangkum dan memilih data mana saja yang penting yang diperoleh dari lapangan yang akan digunakan untuk dijadikan bahan laporan. Dengan cara dipilah dan dipilih, peneliti akan mengetahui data mana yang diperlukan dan mana

yang dianggap tidak perlu. Data yang direduksi inilah yang akan memberikan gambaran jelas tentang hasil penelitian.

2. Display Data (Penyajian Data)

Sugiyono (2013, hlm 341) menyatakan bahwa “penelitian kualitatif, penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, *flowchart* dan sejenisnya”.

Data yang akan diperoleh dari lapangan pasti banyak sekali, oleh karena itu supaya tidak terjebak dalam tumpukan data dari lapangan yang banyak, peneliti melakukan display data. Display data yang dilakukan akan lebih banyak dituangkan dalam bentuk uraian singkat.

3. Kesimpulan/Verifikasi

Langkah terakhir dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang dirumuskan sejak awal, tetapi mungkin juga tidak, karena masalah dan rumusan masalah dalam penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan (Sugiyono, 2013, hlm 345).

Beberapa tahapan dalam analisis data fenomenologis adalah sebagai berikut (Habiansyah, 2008 hlm 171-172):

1. Tahap awal: peneliti mendeskripsikan sepenuhnya fenomena yang dialami subjek penelitian. Seluruh rekaman hasil wawancara mendalam dengan subjek penelitian ditranskripsikan ke dalam bahasa tulisan.
2. Tahap Horizontalization: dari hasil transkripsi, peneliti menginventarisasi pernyataan-pernyataan penting yang relevan dengan topik. Pada tahap ini, peneliti harus bersabar untuk menunda penilaian (*bracketing/ epoche*); artinya, unsur subjektivitasnya jangan mencampuri upaya merinci point-point penting, sebagai data penelitian, yang diperoleh dari hasil wawancara tadi.
3. Tahap Cluster of Meaning: Selanjutnya peneliti mengklasifikasikan pernyataan-pernyataan tadi ke dalam tema-tema atau unit-unit makna, serta menyisihkan pernyataan yang tumpang tindih atau berulang-ulang. Pada tahap ini, dilakukan: (a) Textural description (deskripsi tekstural): Peneliti menuliskan apa yang dialami, yakni deskripsi tentang apa yang dialami individu; (b) Structural description (deskripsi struktural): Penulis menuliskan bagaimana fenomena itu dialami oleh para individu. Peneliti juga mencari segala makna yang mungkin berdasarkan refleksi si peneliti sendiri, berupa opini, penilaian, perasaan, harapan subjek penelitian tentang fenomena yang dialaminya.

Kuswarno (2009 hlm. 137) melengkapi dengan mengemukakan alur analisis data fenomenologis seperti dikemukakan oleh Creswell, sebagai berikut:

1. Peneliti memulai dengan mendeskripsikan secara menyeluruh pengalamannya.
2. Peneliti kemudian menemukan pernyataan (dalam wawancara) tentang bagaimana orang-orang memahami topik, rinci pertanyaan-pertanyaan tersebut (horisonalisasi data) dan perlakukan setiap pertanyaan memiliki nilai yang setara, serta kembangkan rincian tersebut dengan tidak melakukan pengulangan atau tumpang tindih.
3. Pernyataan-pernyataan tersebut kemudian dikelompokkan ke dalam unit-unit bermakna (*meaning unit*), peneliti merinci unit-unit tersebut dan menuliskan sebuah penjelasan teks (*textural description*) tentang pengalamannya, termasuk contoh-contoh secara seksama.
4. Peneliti kemudian merefleksikan pemikirannya dan menggunakan variasi imajinatif (*imaginative variation*) atau deskripsi struktural (*structural description*), mencari keseluruhan makna yang memungkinkan dan melalui perspektif yang divergen (*divergent perspective*), mempertimbangkan kerangka rujukan atas gejala (*phenomenon*), dan mengkonstruksikan bagaimana gejala tersebut dialami.
5. Peneliti kemudian mengkonstruksikan seluruh penjelasannya tentang makna dan esensi pengalamannya.
6. Proses tersebut merupakan langkah awal peneliti mengungkapkan pengalamannya, dan kemudian diikuti pengalaman seluruh partisipan. Setelah semua itu dilakukan, kemudian tulislah deskripsi gabungannya (*composite description*).

F. Pengujian Keabsahan Data

Sugiyono (2013, hlm 366) mengatakan bahwa “untuk menetapkan keabsahan data diperlukan teknik pemeriksaan. Pelaksanaan teknik pemeriksaan tersebut meliputi uji *credibility* (validitas internal), *transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *konfirmability* (objektivitas)”.

1. *Credibility* (validitas internal)

Uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, analisis kasus negatif, menggunakan bahan referensi, dan member check (Sugiyono, 2009 hlm 368).

a. Memperpanjang pengamatan

Memperpanjang pengamatan dengan maksud bila ada yang data yang tidak benar, maka peneliti melakukan pengamatan lagi yang lebih luas dan

mendalam sehingga diperoleh data yang lebih pasti kebenarannya. Perpanjangan pengamatan peneliti lakukan agar memperoleh data yang sah (valid) dari sumber data.

b. Peningkatan Ketekunan Dalam Penelitian

Dalam melakukan penelitian, terkadang peneliti dilanda dengan penyakit bermalas-malasan, maka untuk menanggulangi hal tersebut peneliti meningkatkan ketekunan dengan membulatkan niat dan tetap menjaga semangat dengan cara meningkatkan intensitas hubungan dengan motivator. Hal ini dilakukan agar dapat melakukan penelitian dengan cermat, fokus dan berkesinambungan.

c. Triangulasi data

Triangulasi dalam pengujian kredibilitas adalah pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu (Sugiyono, 2009 hlm 372).

d. Analisis Kasus Negatif

Kasus negatif adalah kasus yang tidak sesuai atau berbeda dengan hasil penelitian hingga pada saat tertentu (Sugiyono, 2009 hlm 374). Tujuan dari analisis kasus negatif ini untuk mencari data yang berbeda bahkan bertentangan dengan data yang ditemukan di lapangan.

e. Menggunakan Referensi yang Cukup

Yang dimaksud dengan menggunakan referensi adalah adanya pendukung untuk membuktikan data yang telah ditemukan oleh peneliti (Sugiyono, 2009 hlm 375).

f. Member Check

Member check adalah proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuan *member check* ini adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan pemberi data (Sugiyono, 2009, hlm 375). Dalam penelitian ini peneliti melakukan *member check* kepada semua sumber data yaitu anggota komunitas Soshonbu Bandung.

2. Transferability (Validitas Eksternal)

Berkenaan dengan *transferability*, Sugiyono (2009, hlm 376) menjelaskan bahwa:

Transferability merupakan konsep yang menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi dimana sampel tersebut diambil. Nilai transfer berkenaan dengan pertanyaan, hingga mana hasil penelitian dapat diterapkan atau digunakan dalam situasi lain.

3. *Dependability* (Reliabilitas)

Reliabilitas menurut Affifuddin dan Saebani (2009, hlm 145) dijelaskan bahwa:

Reliabilitas merupakan konsep yang mengacu pada seberapa jauh penelitian berikutnya akan mencapai hasil yang sama apabila penelitian yang sama dilakukan. Dalam penelitian kualitatif reliabilitas mengacu pada kemungkinan penelitian selanjutnya memperoleh hasil yang sama apabila penelitian dilakukan kembali dalam subjek yang sama, yang menekankan pada desain penelitian dan metode serta teknik pengumpulan data dan analisis data.

Berkaitan dengan reliabilitas, peneliti dibimbing dan diarahkan secara bertahap oleh dua orang pembimbing dalam mengaudit terhadap keseluruhan proses penelitian dengan tujuan agar peneliti dapat menunjukkan hasil aktivitas di lapangan dan mempertanggungjawabkannya.

4. *Konfirmability* (Obyektivitas)

Berkenaan dengan *konfirmability*, Sugiyono (2009, 377) menjelaskan bahwa:

Pengujian *konfirmability* dalam penelitian disebut juga dengan uji obyektivitas penelitian. Penelitian dikatakan obyektif bila hasil penelitian telah disepakati banyak orang. Dalam penelitian kualitatif, uji *konfirmability* mirip dengan uji *dependability*, sehingga pengujiannya dapat dilakukan secara bersamaan. *Konfirmability* berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses yang dilakukan. Bila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar *konfirmability*.

G. Tahap Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan dapat berjalan dengan baik dan benar serta mencapai target yang diharapkan jika penelitian itu dilaksanakan sesuai dengan langkah-langkah yang telah disusun sebelumnya. Oleh karena itu, agar penelitian yang peneliti lakukan dapat berjalan dengan baik dan mencapai hasil yang optimal, maka dalam penelitian ini peneliti menyusun langkah-langkah penelitian secara sistematis sebagai berikut:

Wisnu Hatami, 2017

DAMPAK BUDAYA POPULER ANIME JEPANG DALAM ERA DIGITAL TERHADAP RASA KEBANGSAAN WARGANEGARA MUDA INDONESIA

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

1. Tahap Pra Penelitian

Dalam tahap pra penelitian ini peneliti menyusun rancangan penelitian terlebih dahulu kemudian melakukan pra penelitian kepada komunitas Soshonbu Bandung. Hal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi secara umum dari komunitas Soshonbu terutama yang berkaitan dengan kegiatan komunitas yang berkaitan dengan budaya populer *anime* Jepang.

Setelah melakukan tahap pra penelitian, selanjutnya peneliti mengajukan rancangan penelitian yang memuat latar belakang penelitian, permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, pendekatan dan metode penelitian, teknik pengumpulan data, lokasi serta subjek penelitian. Kemudian memilih dan menentukan lokasi yang dijadikan sebagai sumber data atau lokasi penelitian yang disesuaikan dengan keperluan dan fokus penelitian. Setelah menetapkan lokasi penelitian, selanjutnya peneliti mengupayakan perizinan dari instansi terkait, prosedur perizinan yang peneliti tempuh adalah sebagai berikut:

1. Peneliti mengajukan surat permohonan melakukan penelitian kepada Direktur Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
2. Kepala Kesbangpol Kota Bandung mengeluarkan surat permohonan izin penelitian untuk disampaikan kepada komunitas Soshonbu Bandung.

2. Tahap Pelaksanaan

Setelah selesai melakukan tahap pra penelitian dan persiapan lain yang menunjang telah lengkap, maka penulis langsung terjun ke lokasi guna melaksanakan penelitian. Dalam melaksanakan penelitian kualitatif, peneliti menekankan bahwa yang menjadi instrumen utama adalah peneliti itu sendiri sebagai *key instrument*. Sebagai *key instrument*, peneliti dibantu oleh pedoman observasi dan pedoman wawancara antara peneliti dengan responden sebagai sumber data. Pedoman wawancara penulis siapkan untuk melakukan wawancara dengan guru PKn, siswa, dan Kepala SMP Negeri 15 Bandung.

Tujuan dari pelaksanaan wawancara ini adalah agar mendapatkan data atau informasi yang diperlukan guna menjawab permasalahan yang tidak dapat

diketahui oleh penulis. Setelah melakukan wawancara di lapangan, peneliti menulis kembali data yang terkumpul dalam catatan lapangan agar dapat mengungkapkan data yang menyeluruh.

3. Tahap Analisis Data

Setelah melakukan penelitian, tahap selanjutnya adalah tahap menganalisis data. Kegiatan ini dilakukan setelah data yang diperlukan telah terkumpul. Dalam tahap ini peneliti mengelompokkan data yang diperoleh dalam bentuk catatan dan dokumentasi.