

BAB III

METODE PENELITIAN

1.1 Desain Penelitian

Fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada akun *roleplayer* di aplikasi Telegram akan diteliti menggunakan metode etnografi virtual dengan pendekatan kualitatif. Hine (dalam Nasrullah, 2019, hlm 9) mengungkapkan bahwa etnografi virtual merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengeksplorasi pengguna ketika menggunakan internet berdasarkan keterlibatan dari komunikasi yang termediasi oleh internet. Etnografi virtual menjadi sebuah jawaban untuk memahami fenomena baru yang terdapat dalam realitas *online*, etnografi virtual senantiasa melihat media memiliki peran penting dalam menyusun realitas penggunaannya. Ini sangat berbeda dengan metode-metode lain yang cenderung melihat media hanya sebagai medium untuk menyampaikan pesan.. Seperti halnya fenomena *sexting* sebagai fenomena baru yang terjadi akibat perkembangan teknologi, dan akun *roleplayer* Telegram merupakan pengguna dalam realitas *online*. Akun *roleplayer* memiliki kebebasan untuk membentuk dirinya menjadi siapa saja, menggunakan identitas lain, memilih gender yang bertolak belakang dengan realitas *offline*. Realitas *online* merupakan realitas baru dan diperlukan metode penelitian baru. Sebab itulah, etnografi virtual digunakan sebagai metode dalam penelitian ini. Menurut Gotved (dalam Nasrullah, 2019, hlm 29) mengungkapkan bahwa metode etnografi virtual merupakan metode yang membawa media sebagai medium untuk memahami interaksi maupun budaya dalam membentuk realitas sosial siber.

Etnografi virtual memiliki prinsip-prinsip dasar yang merujuk pada konsep bahwa internet merupakan lapangan baru dalam penelitian sehingga realitas yang terbentuk memiliki kemungkinan berbeda dengan realitas sosial secara *offline*. Menurut Hine (dalam Nasrullah, 2019, hlm 24-30) mengungkapkan terdapat prinsip-prinsip dalam etnografi virtual, antara lain:

a. Kehadiran di lapangan virtual

Kehadiran peneliti di ranah virtual tidak sama dengan kehadiran peneliti di ranah *offline*, sehingga peneliti dalam etnografi virtual harus memahami internet dalam

definisi yang luas, bukan hanya sebagai media komunikasi akan tetapi sebagai tempat dimana komunitas berada.

b. Medium interaksi secara virtual

Medium interaksi secara virtual dengan menggunakan teknologi mengharuskan etnografer untuk melakukan pendekatan yang berbeda terhadap pengguna yang terhubung secara virtual. Sebab, ada beberapa perbedaan praktik-praktik dalam realitas *offline* dengan realitas *online*, seperti halnya bahasa yang berlaku dalam komunitas dalam realitas *online* yang sedang diteliti.

c. Medium komunikasi yang berkembang

Medium komunikasi yang berkembang dalam internet mengharuskan etnografer memahami medium, seperti situs, pesan singkat, media sosial, forum sebagai medium yang berbeda dan mempunyai peran penting dalam menciptakan bahasa atau artefak budaya.

d. Lokasi dan koneksitas

Lokasi dan keterhubungan antar pengguna dalam etnografi virtual melepaskan pemahaman umum terhadap lokasi geografis dan menjadikan internet sebagai lokasi penelitian, dimana terdapat keterhubungan antar pengguna di dalamnya.

e. Batasan dalam penelitian

Memberikan batasan mengenai hubungan yang bersifat virtual dan nyata serta harus memiliki batasan dalam penggalan data yang akan dicari supaya tidak keluar dari pembahasan yang akan diteliti.

f. Situasi sementara

Etnografi virtual menghasilkan temuan yang bersifat sementara dari hasil berbaurnya etnografer dengan subjek yang diteliti, mengingat internet mempunyai sifat dinamis dan bisa berubah dari waktu ke waktu.

g. Budaya yang parsial

Etnografi virtual merupakan metode yang menggambarkan artefak dan budaya secara tidak utuh, sehingga metode ini lebih relevan jika digunakan untuk memetakan budaya dibandingkan untuk menggambarkan budaya seutuhnya.

h. Keterlibatan dalam interaksi

Keterlibatan etnografer dalam interaksi pada subjek penelitian menjadi hal yang penting untuk memahami perangkat teknologi yang digunakan serta melihat budaya dalam komunitas tersebut. Akan tetapi, menjadi catatan penting untuk menekankan prinsip objektivitas sebagai peneliti yang sedang melihat budaya dan tidak melibatkan pengalamannya sebagai entitas yang pernah ada didalamnya.

i. Interaksi virtual dan kehadiran entitas

Hubungan yang terjadi melalui perangkat teknologi, terkhususnya internet dalam proses etnografi virtual bersifat spasial dan temporal. Ini berarti dalam melakukan etnografi virtual, bisa dilakukan tanpa adanya proses tatap muka dengan subjek yang diteliti. Sebab, dunia virtual memberikan kemudahan untuk berkomunikasi melalui teks, suara maupun visual.

j. Prinsip virtualitas

Konsep virtualitas digunakan dalam etnografi virtual untuk menjelaskan fenomena yang sedang diteliti oleh etnografer, sebagai hasil dari interaksi yang termediasi oleh teknologi. Menurut Jordan (dalam Nasrullah, 2019, hlm 29) terdapat tiga prinsip virtualitas, antara lain: (1) *Identity fluidity* merupakan pembentukan identitas dalam dunia virtual; (2) *Removed hierarchies* merupakan pembentukan kembali hierarki dalam dunia virtual; (3) *Informational space* merupakan informasi yang berlaku dalam dunia virtual.

1.2 Partisipan dan Lokasi Penelitian

1.2.1 Partisipan

Dalam penelitian fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada akun *roleplayer* di aplikasi Telegram, peneliti memilih partisipan yang terdiri dari: (1) anggota *roleplayer* dari komunitas *rated* yang melakukan tindakan *sexting* sebagai informan kunci; (2) akun *roleplayer* yang telah lama bergabung dengan komunitas *rated* sebagai informan pendukung; (3) akun *roleplayer* dari komunitas *rated* yang tidak pernah melakukan *sexting* sebagai informan tambahan. Informan yang dipilih dalam penelitian ini merupakan para informan yang mengetahui secara mendalam mengenai fenomena *sexting* akun *roleplayer* di aplikasi Telegram. Hal ini serupa dengan ungkapan Spradley (2006, hlm 68) bahwa informan yang baik adalah informan yang ter enkulturasi

dengan fenomena yang akan diteliti, bisa menjelaskan fenomena tersebut dan punya waktu yang cukup untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Tabel
Riwayat Informan

No	Nama	Jenis Kelamin	Usia	Status
1.	Informan 1	Perempuan	16 Tahun	Anggota <i>roleplayer</i> dari komunitas <i>rated</i> yang melakukan tindakan <i>sexting</i>
2.	Informan 2	Laki-laki	21 Tahun	Anggota <i>roleplayer</i> dari komunitas <i>rated</i> yang melakukan tindakan <i>sexting</i>
3.	Informan 3	Perempuan	17 Tahun	Anggota <i>roleplayer</i> dari komunitas <i>rated</i> yang melakukan tindakan <i>sexting</i>
4.	Informan 4	Perempuan	16 Tahun	Anggota <i>roleplayer</i> dari komunitas <i>rated</i> yang tidak melakukan tindakan <i>sexting</i>
5.	Informan 5	Laki-laki	21 Tahun	Anggota <i>roleplayer</i> yang telah lama bergabung dengan komunitas <i>rated</i>

Peneliti juga menerapkan teknik *purposive sampling* untuk menentukan informan penelitian. *Purposive sampling* merupakan teknik pemilihan sampel dalam penelitian dengan menggunakan kriteria yang telah ditetapkan (Bugin, 2010). Kriteria yang telah ditetapkan bagi informan kunci dalam penelitian ini yaitu pernah melakukan tindakan *sexting* dalam akun *roleplayer*, aktif menggunakan akun *roleplayer* Telegram dalam satu bulan terakhir dan masih menggunakan selama penelitian berlangsung serta bagian dari anggota komunitas *rated*. Selanjutnya, informan pendukung dalam penelitian ini adalah *roleplayer* yang telah lama bergabung dengan komunitas *rated* minimal 1 tahun, menjadi anggota aktif dan mengetahui tujuan serta pola interaksi antar anggota dalam komunitas *rated*. Kemudian, informan tambahan dalam penelitian ini

yaitu akun *roleplayer* dari komunitas *rated* yang tidak pernah melakukan *sexting* untuk menguatkan data dari informan kunci dan informan pendukung mengenai faktor, proses dan bentuk-bentuk *sexting* yang dilakukan para akun *roleplayer* di aplikasi Telegram.

1.2.2 Lokasi Penelitian

Etnografi virtual harus memiliki batasan dalam wilayah dan komunikasi yang hanya berlangsung dalam media virtual (Achmad & Ida, 2018, hlm 132). Agar memiliki batasan untuk mempermudah penelitian ini, maka lokasi dalam penelitian difokuskan pada aplikasi pesan singkat Telegram. Khususnya dalam komunitas virtual yang memenuhi persyaratan yang dijelaskan oleh Kozinets (2010, hlm. 89) sebagai berikut:

1. Komunitas mempunyai relevansi dengan fokus penelitian.
2. Komunitas memiliki komunikasi yang aktif, misalnya lalu lintas postingan yang teratur.
3. Anggota dalam komunikasi bersifat interaktif.
4. Komunitas memiliki sisi substansial.
5. Komunitas memiliki anggota yang heterogen
6. Komunitas memiliki data yang kaya untuk kebutuhan penelitian

Saluran dan grup komunitas *rated* Telegram dipandang oleh peneliti telah memenuhi persyaratan yang diungkapkan oleh Kozinets. Dari sisi relevansi, dianggap sesuai dengan fokus yang ingin dikaji oleh peneliti dan sesuai dengan pertanyaan-pertanyaan yang diajukan dalam penelitian. Dari sisi keaktifan, saluran dan grup komunitas *rated* dipandang sangat aktif dimana berdasarkan pengamatan dan data statistik Telegram menunjukkan aktivitas komunikasi yang aktif dari hari ke hari. Dalam komunikasi tersebut dipandang memiliki interaksi yang baik antar anggota serta menunjukkan aktivitas komunikasi dari beberapa arah. Dari sisi substansial, alur komunikasi terjalin dengan baik sesuai dengan topik yang dibahas. Heterogenitas anggota terlihat dari latar belakang usia, daerah dan Pendidikan. Saluran dan grup ini dipandang memiliki data yang kaya mulai dari postingan-postingan serta obrolan yang berkaitan dengan fenomena *sexting* dalam saluran dan grup komunitas *rated*.

1.3 Tahapan Penelitian dalam Etnografi Virtual

1.3.1 Menentukan Masalah Penelitian

Etnografi virtual dipakai untuk menggambarkan realitas sosial yang menyertakan individu dan perangkat teknologi di dunia virtual (Murthy, 2008, hlm 837). Dunia virtual menyediakan berbagai macam pembahasan yang melimpah dan menentukan masalah penelitian merupakan masalah tersendiri bagi seorang peneliti. Peneliti harus mempunyai ketajaman insting dalam menentukan masalah penelitian agar tidak kesulitan dalam mengumpulkan data. Sehingga dalam pelaksanaan penelitian terdapat beberapa pertimbangan mengenai masalah yang akan diteliti yaitu: (1) budaya dan artefak budaya; (2) komunitas virtual dan; (3) media.

Etnografi virtual merupakan bagian dari pendekatan yang dilakukan secara kualitatif. Maka hasil interaksi berupa percakapan, postingan dan berbagai bentuk lainnya dengan subjek penelitian merupakan artefak budaya yang bisa dijadikan data. Namun peneliti juga harus memperhatikan beberapa pertimbangan yang berkaitan dengan sensitivitas data. Menurut Raymond (dalam Mccosker et al., 2001, hlm 3) mengungkapkan bahwa salah satu masalah yang menciptakan kekhawatiran tentang sensitivitas yakni masalah yang bersangkutan secara personal seperti seksualitas. Penelitian ini membahas mengenai fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada akun *roleplayer* di aplikasi Telegram, maka dalam pelaksanaan penelitiannya bersinggungan dengan aspek seksualitas. Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan isu etik untuk melindungi hal-hal yang bersangkutan dengan data yang sifatnya personal untuk meminimalisir resiko dalam publikasi ke hadapan publik, terlebih penelitian ini dibawa dalam konteks nilai dan norma masyarakat Indonesia.

1.3.2 Membuat Pertanyaan Penelitian

Etnografi virtual memiliki lima pertanyaan penting yang harus ditanyakan yaitu: (1) budaya yang diteliti; (2) artefak budaya; (3) komunitas; (4) media perantara dan; (5) pengalaman entitas budaya tersebut. Pertanyaan tersebut diberikan untuk mengetahui individu dalam membangun identitasnya, menghubungkan dengan individu lain dan membangun komunitas di ruang sosial digital (Hallett & Barber, 2014). Etnografi virtual memiliki sifat dasar penelitian

untuk menggambarkan budaya dan artefak budaya sebagai bukti yang mendukung adanya peninggalan budaya. Hal ini memberikan pengaruh terhadap penyusunan pertanyaan dalam penelitian, yang lebih mengutamakan aspek apa, mengapa dan bagaimana. Aspek siapa dalam etnografi virtual lebih ditekankan kepada media virtual yang digunakan oleh entitas yang diteliti. Sebab, media virtual memiliki peran penting dalam membentuk budaya dalam realitas *online*. media virtual tidak hanya digunakan sebagai alat oleh individu, tetapi juga mempengaruhi cara berinteraksi sesama pengguna. Menurut Nasrullah (2019, hlm 93) ada beberapa acuan dalam menyusun pertanyaan penelitian dalam etnografi virtual, diantaranya yaitu:

- a. Kalimat aktif lebih banyak digunakan dibandingkan dengan kalimat pasif.
- b. Media digunakan bukan hanya menjadi lapangan penelitian, akan tetapi dimaknai sebagai tempat yang memiliki peran penting dalam menentukan interaksi.
- c. Disarankan untuk tidak menggunakan kalimat pertanyaan multi tafsir atau mempunyai pemahaman yang ganda.
- d. Terdapat klasifikasi pertanyaan yang spesifik berdasarkan penelitian-penelitian terdahulu untuk lebih memudahkan informan dan peneliti dalam menjawab pertanyaan dan menganalisis data.

1.3.3 Menentukan Informan

Etnografi virtual merupakan penelitian yang melihat artefak budaya sebagai hasil dari interaksi entitas di internet. Oleh karena itu, informan memiliki peranan penting dalam proses penelitian. Menurut Kvale (dalam Heyl, 2001, hlm 373) mengungkapkan bahwa informan bukan hanya menjadi sumber data pada tahap awal, tetapi terlibat dalam tahapan pengumpulan data seperti menentukan tema, merancang desain, wawancara, memvalidasi hasil wawancara, analisis, dan laporan penelitian. Meskipun penelitian ini dilakukan secara virtual sehingga etnografer dapat mengamati langsung artefak budaya di internet, tetap saja pengguna sebagai informan memiliki peran penting yang tidak dapat dihilangkan dalam penelitian, sebab salah satu inti dari etnografi virtual untuk mengetahui penyebab munculnya artefak budaya melalui entitas di internet.

Informan yang dipilih harus sesuai dengan masalah penelitian, sehingga

sangat penting bagi etnografer untuk membuat kriteria informan dan melakukan observasi secara selektif untuk menentukan informan yang tepat. Menurut Nasrullah (2019, hlm 98) mengungkapkan bahwa salah satu pertimbangan dalam menyeleksi informan yaitu seberapa lama entitas itu bergabung dalam komunitas, semakin lama entitas itu bergabung dalam komunitas berarti semakin banyak informasi yang bisa didapatkan, sementara semakin baru entitas bergabung dengan komunitas, maka semakin sedikit informasi yang akan didapatkan.

1.3.4 Mengumpulkan Data

Menurut Nasrullah (2019, hlm 98-99) terdapat tiga langkah penting dalam mengumpulkan data pada penelitian etnografi virtual, antara lain: (1) Adanya pemilahan terhadap artefak budaya agar sesuai dengan masalah yang diteliti; (2) memastikan informan terlibat dan ter enkulturasi dengan fenomena yang akan diteliti; dan (3) model dalam pengumpulan data di internet. Bentuk interaksi di internet didominasi dengan penggunaan teks sehingga etnografer mengandalkan teks yang diproduksi oleh entitas di dalam konteks fenomena yang diteliti.

Berhubungan dengan interaksi di internet, Mcmillan, S.J (2002, hlm 276-277) mengungkapkan bahwa terdapat empat model dalam interaksi siber yaitu model *monologue*, *feedback*, *responsive dialogue* dan *mutual discourse*. Model pengumpulan data dalam penelitian etnografi virtual boleh menggunakan salah satu diantara model tersebut dengan beberapa pertimbangan yaitu: (1) kebiasaan informan dalam berinteraksi; (2) jenis data yang didapatkan dari informan; (3) kemampuan media yang digunakan; sampai (4) pertimbangan kemudahan dalam menggunakan media yang digunakan (Nasrullah, 2019, hlm 100).

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *monologue* dan model *mutual discourse*. Model *monologue* adalah interaksi yang terjadi secara satu arah. Etnografer mempunyai kontrol penuh dalam proses interaksi. Pengguna hanya dilihat dari hasil interaksi berupa percakapan ataupun postingan yang diproduksi melalui media yang digunakan. Tidak ada dialog antara informan dengan etnografer. Etnografer hanya melihat dan mencatat apa yang diposting oleh entitas komunitas secara *online*. Sementara model *mutual discourse* adalah model dimana informan memiliki kontrol terhadap interaksi

yang dilakukan dengan etnografer. Model ini memberikan kesempatan agar informan dapat mengirim dan menerima pesan, misalnya dengan menggunakan fitur pesan singkat dan panggilan dalam aplikasi Telegram. Model-model tersebut terangkum dalam teknik pengumpulan data yang akan dilakukan yaitu:

a. Wawancara mendalam

Etnografi klasik dan etnografi virtual memiliki kesamaan dalam menggunakan wawancara sebagai bagian dari pengumpulan data untuk memahami makna dari artefak yang timbul dari fenomena yang sedang diteliti (Hair & Clark, 2003). Wawancara mendalam digunakan dalam penelitian ini untuk mengungkapkan level pengalaman dalam analisis media siber dalam etnografi virtual. Level pengalaman dalam hal ini wawancara mendalam mempunyai tujuan untuk mengungkapkan realitas dibalik teks yang diunggah oleh entitas pengguna internet yakni pengguna akun roleplayer yang melakukan tindakan *sexting* dalam komunitas *rated* dalam penelitian ini. Oleh karena itu, pemilihan informan yang dipilih harus sesuai dengan masalah penelitian, sehingga sangat penting bagi etnografer untuk membuat kriteria informan dan melakukan observasi secara selektif untuk menentukan informan yang tepat. Menurut Nasrullah (2019, hlm 98) mengungkapkan bahwa salah satu pertimbangan dalam menyeleksi informan yaitu seberapa lama entitas itu bergabung dalam komunitas, semakin lama entitas itu bergabung dalam komunitas berarti semakin banyak informasi yang bisa didapatkan, sementara semakin baru entitas bergabung dengan komunitas, maka semakin sedikit informasi yang akan didapatkan. Kriteria yang telah ditetapkan bagi penelitian ini yaitu telah lama bergabung dengan komunitas *rated* minimal 1 tahun, pernah melakukan tindakan *sexting* dalam akun *roleplayer* untuk informan kunci dan pendukung, dan tidak pernah melakukan tindakan *sexting* untuk informan tambahan, serta masih menggunakan akun *roleplayer* selama penelitian berlangsung serta bagian dari anggota komunitas *rated*. Dalam proses wawancara diharapkan informan dan etnografer lebih interaktif agar dapat mengeksplorasi mengenai makna yang tersembunyi dan memverifikasi pemahaman etnografer terhadap fenomena yang diteliti sebelum menganalisis lebih lanjut. Sehingga dalam pelaksanaannya wawancara terstruktur dan semi

terstruktur harus dipertimbangkan sebagai teknik pengumpulan yang lebih lanjut. Wawancara tidak terstruktur atau semi terstruktur merupakan salah satu cara terbaik untuk menambah pemahaman peneliti mengenai fenomena yang sedang diteliti (Hair & Clark, 2003). Oleh karena itu dalam pelaksanaannya, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur dan berpatokan pada pedoman wawancara yang telah dibuat karena hal ini memungkinkan peneliti untuk menggali informasi lebih dalam kepada informan saat sedang melakukan wawancara. Peneliti harus bisa menyesuaikan diri pada saat melakukan tanya jawab dalam proses wawancara agar informan tidak merasa tertekan dalam memberikan informasi.

Melalui wawancara mendalam ini, peneliti berharap dapat mendapatkan data yang mendalam mengenai konsep *sexting* dan berbagai faktor pendorong, proses mempelajari, bentuk-bentuk *sexting* serta dampak yang terdapat dalam dunia *roleplayer* serta dampak negatifnya. Tetapi, dengan menggunakan metode etnografi virtual serta dengan adanya pandemic Covid-19 ini, maka wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara daring melalui media Telegram.

b. Observasi

Menjadi sangat penting bagi etnografer dalam melakukan observasi partisipan untuk memperoleh pengalaman langsung dari fenomena yang sedang diteliti. Dengan hadirnya peneliti di lapangan memungkinkan peneliti untuk mengumpulkan data yang kaya dan lebih terperinci mengenai fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada akun *roleplayer* di aplikasi Telegram.

Selama bulan Desember 2020 sampai bulan November 2021 peneliti mengamati kehidupan sehari-hari akun *roleplayer* yang berada dalam komunitas *rated* untuk mengungkapkan fenomena dan mengidentifikasi informan sebagai kunci tambahan. Mencatat hal-hal menarik yang bisa dilihat dari hasil percakapan, postingan yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti. Pengamatan ini dilakukan pada komunitas *rated* berupa grup dan saluran, bagaimana anggota *roleplayer* dari komunitas *rated* tersebut mempromosikan diri untuk mengajak *sexting* dengan akun *roleplayer* lainnya, melakukan percakapan yang berkaitan dengan *sexting*, mengamati berbagai bentuk *sexting* yang terjadi dalam *roleplayer*. Oleh karena itu, catatan lapangan menjadi hal

yang penting untuk merekam data yang didapat selama observasi *online* dalam penelitian berlangsung untuk mengidentifikasi pengalaman peneliti dan bukti dari artefak fenomena yang ditemukan.

c. Dokumentasi

Dokumentasi digunakan untuk memperkuat hasil wawancara dan observasi dalam penelitian mengenai fenomena *sexting* sebagai bentuk penyimpangan sosial pada akun *roleplayer* di aplikasi Telegram, apabila ada bukti fisik dan dokumentasi dengan pengambilan gambar yang tersedia di lokasi penelitian selama penelitian berlangsung. Dokumentasi ini memuat data-data yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti seperti tangkapan layar percakapan dalam grup komunitas *rated*, postingan anggota komunitas *rated* dalam saluran, data statistik *roleplayer* dan komunitas *rated* yang sedang diteliti, serta bukti wawancara dialog dengan informan dari waktu ke waktu serta data lain yang disisipkan dalam studi dokumentasi.

1.3.5 Mengolah Data

Semakin banyak data yang diperoleh akan semakin kuat penelitian yang dilakukan. Data yang telah terkumpul selanjutnya dideskripsikan dalam bentuk laporan. Untuk mempermudah peneliti dalam melakukan pengolahan data, maka data harus dipisahkan kedalam beberapa kategori. Menurut Nasrullah (2019, hlm 102) mengungkapkan bahwa data yang diperoleh dalam etnografi virtual bisa dikategorikan menjadi beberapa kategori antara lain: (1) Informasi latar belakang; (2) Jenis media siber; (3) Bentuk-bentuk artefak; (4) Struktur sosial; (5) Data-data berupa karya; (5) Kepercayaan dibalik artefak.

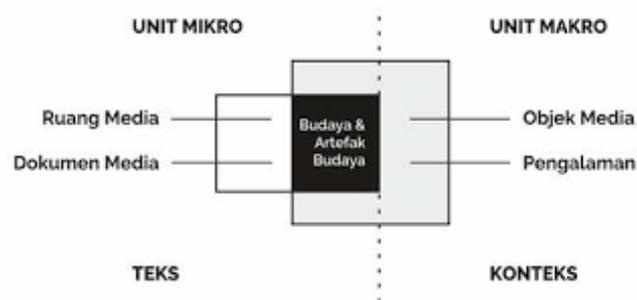
1.3.6 Menganalisis Data

Metode penelitian etnografi virtual berupaya untuk menjelaskan realitas yang termediasi oleh internet mulai dari perangkat dan media yang dibangun, bentuk media di internet dan mencari penyebab munculnya artefak yang ditemukan (Nasrullah, 2014). Realitas yang terjadi di internet mempunyai perbedaan dengan realitas dalam dunia nyata, akan tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa terdapat keterhubungan antara dua realitas tersebut. Oleh karena itu diperlukan metode analisis yang bisa mengupas fenomena dalam realitas *online*.

Metode Analisis Media Siber (AMS) merupakan salah satu solusi untuk menganalisis realitas dalam etnografi virtual. Metode ini merupakan analisis budaya di internet, AMS membutuhkan unit analisis dalam level mikro dan level makro. Sederhananya unit analisis ini berpatokan pada teks dan konteks. Pada level mikro peneliti menjelaskan perangkat internet, tautan yang ada dan hal-hal yang terlihat di permukaan. Sedangkan level makro peneliti melihat konteks yang ada dan mencari penyebab teks tersebut muncul (Nasrullah, 2019). Level mikro dan level makro dalam metode analisis media siber ini terbagi menjadi empat level yakni ruang media, dokumen media, objek media dan pengalaman yang dijelaskan dalam gambar berikut ini:

Gambar 1.1

Level Dalam Analisis Media Siber



Sumber: Nasrullah, (2019, hlm 44)

Unit mikro atau teks meliputi ruang media dan dokumen media. Sedangkan unit makro atau konteks meliputi objek media dan pengalaman media. Akan tetapi, tidak sepenuhnya level objek dan pengalaman berada pada unit makro dan bukan berarti tidak terkait dengan unit mikro. Setiap level memiliki keterkaitan dari apa yang tampak, level objek media dan pengalaman harus melibatkan data-data yang ada di level ruang media dan dokumen sehingga bisa dianalisis dan dijadikan laporan penelitian.

Tabel 3. 1

Analisis Media Siber

Level	Objek
Ruang media	Struktur perangkat media dan penampilan, terkait dengan prosedur perangkat atau aplikasi yang bersifat teknis.

Dokumen media	Isi, aspek, pemaknaan teks/grafis sebagai artefak yang ditemukan.
Objek media	Interaksi yang terjadi antar anggota dalam komunitas pada media siber.
Pengalaman	Motif, efek, manfaat atau realitas yang terhubung secara <i>offline</i> maupun <i>online</i> termasuk mitos

Sumber: Nasrullah, (2019, hlm 45)

Penjelasan secara garis besar mengenai level-level dalam Analisis Media Siber dijelaskan di bawah ini:

a. Level ruang media

Level ruang media mengungkapkan seperti apa struktur medium yang digunakan dalam internet. Medium ini adalah tempat dimana interaksi dilakukan. Peneliti dalam level ini harus mengetahui regulasi dan prosedur dari media yang digunakan. Seperti mengetahui cara memiliki akun di Telegram, membuat dan bergabung dengan saluran dan grup serta mengetahui fitur-fitur yang terdapat pada Telegram. Dalam artian etnografer harus mengetahui bagaimana perangkat di Telegram diaplikasikan dan digunakan oleh pengguna.

b. Level dokumen media

Level dokumen media merupakan level yang digunakan untuk melihat bagaimana isi dalam hal ini teks dan makna yang terkandung di dalamnya dibuat dan disebarkan melalui internet (Nasrullah, 2019, hlm 51). Level ini menjawab faktor apa (what) yang menjadi artefak dalam penelitian etnografi virtual. Teks yang dibuat oleh pengguna menjadi hal penting dalam level ini untuk diterjemahkan. Pada level ini etnografer mencari artefak-artefak yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti dan bagaimana entitas tersebut memproduksi sebagai bagian dari interaksi dalam komunitas virtual.

Teks menunjukkan ideologi, latar belakang, pandangan, keunikan dan mempresentasikan identitas dari komunitas, selain itu juga mewakili pendapat atau opini entitas di internet (Nasrullah, 2014). Teks menjadi bukti dari konteks fenomena yang diteliti. Teks ini dapat berupa kalimat, foto, audio, audio-visual maupun perwakilan visual lainnya (Nasrullah, 2019, hlm 52). Sederhananya teks menjadi fokus dari riset dengan menggunakan etnografi virtual.

c. Level objek media

level objek media merupakan unit yang spesifik karena etnografer harus bisa melihat bagaimana aktivitas dan interaksi pengguna atau antar pengguna, baik dalam unit mikro dan makro (Nasrullah, 2019, hlm 54). Data penelitian dalam level ini berasal dari teks yang terdapat pada media siber ataupun konteks yang berada di sekitar teks tersebut. Jika pada level media peneliti hanya memfokuskan pada teks yang berkaitan dengan fenomena yang diteliti, pada level ini peneliti melihat bagaimana teks tersebut ditanggapi atau berinteraksi dengan entitas lainnya.

d. Level pengalaman

Level pengalaman merupakan gambaran secara makro bagaimana anggota komunitas tersebut di dunia *offline* (Nasrullah, 2019, hlm 55). Level ini bertujuan untuk mengungkapkan bahwa apa yang terdapat pada realitas *online* memiliki keterhubungan dengan realitas *offline*. Tetapi bukan berarti apa yang ditemukan di internet adalah refleksi bayangan atau cerminan sepenuhnya kehidupan nyata. Hal ini dimaksudkan bahwa aktivitas *online* menjadi bagian yang tidak dapat dipisahkan dari aktivitas *offline* penggunanya. Etnografer harus mempunyai pemikiran bahwa apa yang terjadi pada realitas *online* merupakan bagian yang tidak terpisahkan dengan realitas *offline* pengguna, namun bukan berarti menegaskan bahwa tindakan-tindakan di internet merupakan cerminan penuh pengguna dari kehidupannya. Inti dalam level ini adalah etnografer harus mencari tahu lebih dalam apa yang terjadi dibalik teks yang ditemukan di internet.

1.3.7 Mengonfirmasi Hasil Penelitian

Etnografi virtual merupakan penelitian yang mempunyai keunikan, karena selama apapun etnografer hadir dalam komunitas dan informan yang sedang diteliti, tidak akan dapat memastikan data penelitian yang dihasilkan. Oleh karena itu, etnografer harus memastikan kembali data-data yang dihasilkan dari wawancara, observasi dan dokumentasi kepada informan sebelum membuat laporan hasil penelitian. Agar etnografer dapat mendapatkan inti data dari fenomena yang sedang diteliti, bukan hanya percikan-percikan dari realitas yang tidak membentuk fenomena.

1.3.8 Menulis Laporan Hasil Penelitian

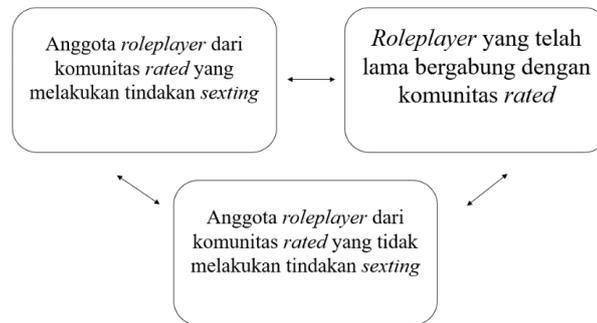
Memotret secara keseluruhan fenomena yang sedang diteliti dari komunitas virtual berdasarkan pandangan dari entitas anggota komunitas tersebut, kemudian mendeskripsikan laporan secara deskriptif, mensintesis serta memilahnya melalui pandangan etnografer merupakan hasil akhir dari penelitian etnografi virtual.

Kekuatan dalam laporan hasil penelitian tergantung pada kemampuan etnografer untuk mendeskripsikan data yang ditemukan dari fenomena yang diteliti terkait dengan dokumen, tangkapan layar, rekaman atau percakapan dengan informan. Kemudian fenomena sebagai fokus pertanyaan penelitian seharusnya dijelaskan dalam redaksi yang utuh dan situasional (Nasrullah, 2019, hlm 104). Utuh dalam artian semua aspek dalam empat level dalam analisis media siber (AMS) dapat memberikan penjelasan mengenai fenomena yang sedang diteliti. Sedangkan situasional memiliki arti bahwa realitas yang dibahas hanya berlaku pada saat penelitian berlangsung yang memungkinkan realitas dalam fenomena bisa saja berbeda jika dilakukan dengan metode dan pendekatan lain.

1.4 Triangulasi Data

Triangulasi data merupakan salah satu cara untuk mengatasi kekurangan dalam metode penelitian etnografi virtual yang dinilai lemah dalam klaim pengetahuan melalui penarikan kesimpulan,, karena hasil yang tidak memadai atau tidak menggambarkan fenomena secara utuh. Hal ini disebabkan penjelasan informan kunci yang terlalu kuat, hilangnya bukti mengenai penjelasan fakta dan argumen, informasi yang keliru serta gagalnya peneliti dalam menjelaskan kepentingannya dalam penelitian (Achmad & Ida, 2018, hlm 133). Tetapi dengan adanya triangulasi data dalam penelitian akan membantu peneliti untuk melakukan perbandingan dan pengecekan terhadap informasi dan data yang diperoleh. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan triangulasi tiga sumber data dan tiga teknik sumber data. Triangulasi tiga sumber data dijelaskan pada gambar berikut ini:

Gambar 3.2
Triangulasi Sumber Data

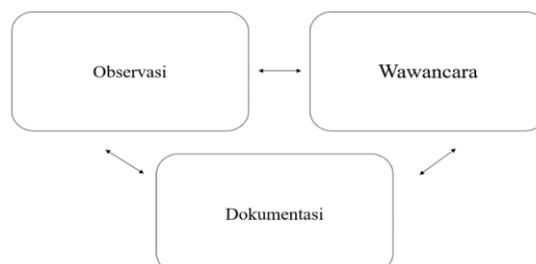


Sumber: diolah oleh peneliti, (2021)

Penelitian ini mendapatkan sumber data yang terdiri dari: (1) anggota *roleplayer* dari komunitas *rated* yang melakukan tindakan *sexting* sebagai informan kunci; (2) anggota *roleplayer* yang telah lama bergabung dengan komunitas *rated* sebagai informan pendukung; (3) anggota *roleplayer* dari komunitas *rated* yang tidak melakukan tindakan *sexting* sebagai informan tambahan.

Triangulasi teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggabungkan observasi, wawancara dan dokumentasi yang telah dilakukan dalam penelitian. Hal tersebut dilakukan untuk menguji sekaligus mengkonfirmasi kredibilitas suatu data yang didapatkan dari hasil wawancara, observasi dan dokumentasi yang telah dilakukan dengan subjek penelitian berkaitan dengan fenomena yang diteliti. Sementara triangulasi teknik sumber data dijelaskan pada gambar berikut ini:

Gambar 3.3
Triangulasi Teknik Pengumpulan Data



Sumber: diolah oleh peneliti, (2021)

1.5 Instrumen Penelitian

Peneliti merupakan instrumen utama dalam penelitian ini. Maka dalam hal ini peneliti sendiri yang terjun ke lapangan untuk melakukan pengambilan data yang diperlukan penelitian melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Oleh karena itu, peneliti harus menguasai metode etnografi virtual sebagai metode yang digunakan dalam penelitian ini, mempunyai pemahaman mengenai bidang yang diteliti serta kesiapan peneliti untuk memasuki arena atau lapangan dalam penelitian.

Peneliti dalam penelitian ini menggunakan model *monologue* (monolog) dan *mutual discours*. Ini artinya selama proses penelitian interaksi yang digunakan adalah interaksi satu arah, dimana etnografer mempunyai kontrol terhadap proses interaksi dan pengguna sebagai informan hanya dilihat dari konten yang dibuat dalam media dan mutual discourse dimana tidak hanya etnografer yang mempunyai kontrol terhadap interaksi, akan tetapi informan juga mempunyai hak untuk mengirim dan menerima pesan dalam interaksi tersebut. Kedua model dalam penelitian tersebut diaplikasikan dalam proses wawancara, observasi dan dokumentasi.

Dalam proses wawancara, wawasan peneliti terhadap fenomena yang diteliti memainkan peranan penting untuk merumuskan pedoman wawancara sebagai upaya untuk mengupas masalah dalam penelitian. Adapun observasi dibutuhkan guna menguatkan data yang telah didapatkan tanpa adanya pengurangan dan penambahan data mengenai apa yang terjadi di lapangan secara objektif dan dokumentasi dibutuhkan untuk mendukung penelitian agar lebih terpercaya.

1.6 Isu Etik

Salah satu pertimbangan paling penting dalam etnografi virtual adalah etika penelitian. Tidak ada perbedaan antara etnografi klasik dan etnografi virtual dalam melindungi informan, terlebih jika subjek penelitian yang terlibat dalam aktivitas terlarang dalam konteks nilai dan norma yang berlaku di masyarakat. Peneliti harus berusaha untuk mencegah subjek penelitian mengalami kekerasan secara *online* maupun *offline* baik secara fisik, psikologis dan kerugian hukum akibat publikasi dari penelitian ke khalayak umum. Kekhawatiran dalam etika penelitian dalam internet meliputi masalah anonimitas dan persetujuan (Hair &

Clark, 2003, hlm 5).

Sebagian besar orang cenderung menganggap anonimitas dijamin di internet, maksudnya tidak akan seorangpun dapat melacak informan melalui internet. Hal ini harus ditentang oleh peneliti di internet. Terdapat dua alasan etnografer harus menetapkan nama samaran bagi informan dalam penelitian untuk melindungi identitas mereka. Pertama, karena nama pengguna yang terkait dalam internet atau aplikasi tertentu dapat dilacak dengan mudah (Beaulieu, 2004; Carter, 2005). Kedua, menyamarkan nama pengguna berarti menunjukkan cara peneliti dalam menghargai, menghormati dan melindungi informan penelitian (Hair & Clark, 2003, hlm 10).

Persetujuan dari informan terhadap penelitian merupakan suatu hak yang dimiliki oleh informan. Hal tersebut dapat didiskusikan, namun jika informan tidak mempercayai etnografer dan tidak memberikan akses terhadap penelitian yang akan dilakukan, maka peneliti dapat menganggap unggahan informan atau subjek penelitian berupa percakapan atau postingan sama dengan presentasi publik terbuka yang tidak harus memiliki persetujuan untuk melihatnya (Sveningsson, 2004).