

BAB 3. METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, yaitu pendekatan yang berfokus pada pemaknaan dan pengalaman subjek alih-alih pengukuran statistik, sejalan dengan pandangan Creswell (2014) bahwa metode ini paling tepat digunakan ketika peneliti ingin menggali makna yang dibangun individu atau kelompok atas suatu masalah sosial. Pendekatan ini dipandang tepat untuk penelitian ini karena memungkinkan penggalian mendalam atas bagaimana para cosplayer memaknai kostum yang mereka kenakan, serta bagaimana pemaknaan tersebut membentuk identitas diri mereka, baik dalam komunitas maupun kehidupan sehari-hari.

Secara spesifik, penelitian ini menggunakan pendekatan fenomenologi, sebagaimana dijelaskan Husserl (dalam Creswell, 2014), yaitu pendekatan yang berupaya memahami bagaimana individu memaknai pengalaman hidupnya sehari-hari dengan menempatkan kesadaran dan perspektif subjek sebagai pusat penelitian. Pendekatan ini dipilih karena fokus penelitian ini ada pada bagaimana anggota Yokosonime memaknai kostum yang mereka kenakan dan bagaimana pemaknaan itu membentuk identitas diri mereka, sesuatu yang bersifat subjektif dan hanya dapat dipahami secara mendalam melalui perspektif pelaku itu sendiri.

Pendekatan fenomenologi ini sejalan dengan teori interaksionisme simbolik Mead yang menjadi kerangka analisis utama, keduanya sama-sama memandang realitas sosial bukan sebagai sesuatu yang objektif dan tetap, melainkan dibentuk lewat proses pemaknaan yang berlangsung dalam interaksi sehari-hari. Penelitian ini pun tidak bertujuan mencari hubungan sebab-akibat, melainkan menggambarkan dan menjelaskan fenomena sebagaimana adanya, bagaimana para cosplayer memaknai aktivitas cosplay sebagai bagian dari pembentukan identitas diri, sejalan dengan inti teori interaksionisme simbolik Mead yang menjadi kerangka penelitian ini.

3.2 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di beberapa lokasi tempat berlangsungnya kegiatan komunitas *cosplay* Yokosonime di wilayah Jember, baik dalam konteks *event* maupun pertemuan informal antaranggota. Dua lokasi utama pengumpulan data adalah Weaboo Party 3.0 di Hotel Luminor Jember dan Natsu Zora di Hotel Fortuna Grande Jember, keduanya merupakan *event* bertema budaya populer Jepang yang menjadi ruang sosial utama bagi para *cosplayer* untuk berinteraksi dan menampilkan karakter yang mereka perankan.

3.3 Teknik Penentuan Informan

Teknik penentuan informan dalam penelitian ini dilakukan secara selektif menggunakan *purposive sampling*, yaitu pemilihan informan secara sengaja berdasarkan kriteria tertentu yang dianggap mampu memberikan data relevan dengan fokus penelitian. Sugiyono (2019) menjelaskan bahwa *purposive sampling* adalah teknik pengambilan sumber data dengan pertimbangan tertentu, misalnya orang yang dianggap paling memahami apa yang diharapkan oleh peneliti. Anggota dan Pengurus aktif komunitas *cosplay* Yokosonime di Jember.

1. Pernah atau sering mengikuti kegiatan *cosplay* di event *cosplay*.
2. Memiliki pengalaman dalam memerankan karakter dan menggunakan kostum.
3. Bersedia berpartisipasi dalam wawancara dan memberikan informasi secara terbuka.

Tabel 3.3 Profil informan utama

NO	Nama	Status	Peran	Karakter Favorit	Umur
1	Noir	Bekerja	Ketua	Dante	20
2	Saki	Bekerja	Wakil Ketua	The Herta	22
3	Amel	Mahasiswi	Anggota	Nikita	21
4	Arga	Mahasiswa	Anggota	Scaramouche	19
5	Seana	Lulusan Baru	Anggota	Luka	19

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dan informasi yang relevan dengan fokus penelitian. Menurut Sugiyono (2019), teknik pengumpulan data dalam penelitian kualitatif dilakukan secara alamiah (natural setting) dengan tujuan untuk memahami fenomena sosial secara mendalam berdasarkan pengalaman dan perspektif subjek penelitian. Oleh karena itu, pemilihan teknik pengumpulan data harus disesuaikan dengan karakteristik penelitian dan kebutuhan data yang ingin diperoleh. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan tiga teknik pengumpulan data utama, yaitu observasi, wawancara mendalam, dan dokumentasi. Ketiga teknik ini dipilih karena saling melengkapi dalam menggambarkan makna simbolik *cosplay* serta proses pembentukan identitas diri, pada anggota komunitas *cosplay* Yokosonime di Jember.

1. Observasi

Peneliti melakukan pengamatan langsung terhadap kegiatan komunitas, baik saat *event* maupun pertemuan informal, untuk memahami interaksi antaranggota, penggunaan kostum, serta bentuk komunikasi simbolik yang muncul di lapangan (Creswell, 2014).

2. Wawancara

Wawancara semi-terstruktur dilakukan untuk menggali pengalaman informan sebagai *cosplayer*, makna simbolik kostum yang mereka kenakan, serta pengaruh aktivitas *cosplay* terhadap identitas diri dan kehidupan sehari-hari (Moleong, 2017).

3. Dokumentasi

Data dokumentasi berupa foto kegiatan *cosplayer* saat berkostum dan memerankan karakter anime, digunakan sebagai pelengkap yang memperkuat hasil observasi dan wawancara (Sugiyono, 2019).

3.5 Teknik Uji Keabsahan Data

Uji keabsahan data merupakan langkah penting dalam penelitian kualitatif untuk memastikan bahwa data dan temuan penelitian dapat dipercaya serta sesuai dengan realitas sosial yang diteliti. Menurut Moleong (2017), keabsahan data dalam penelitian kualitatif diukur melalui ketepatan, konsistensi, dan kredibilitas data yang diperoleh dari lapangan, bukan dengan angka statistik. Karena data dalam penelitian ini bersifat subjektif dan bergantung pada penafsiran informan, diperlukan strategi tertentu agar hasil penelitian tidak bersifat sepihak dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah.

1. Triangulasi Sumber

Dilakukan dengan membandingkan hasil wawancara antara pengurus dan anggota komunitas Yokosonime yang memiliki latar belakang serta pengalaman *cosplay* berbeda, untuk melihat kesamaan maupun perbedaan pandangan mengenai makna simbolik kostum dan pembentukan identitas (Sugiyono, 2019).

2. Triangulasi Metode

Data wawancara dibandingkan dengan hasil observasi dan dokumentasi, sehingga temuan tidak hanya bergantung pada satu teknik pengumpulan data saja (Denzin, 1978). Perbandingan ini memungkinkan peneliti mengonfirmasi kembali kesesuaian antara apa yang disampaikan informan dengan apa yang teramati langsung di lapangan.

3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan proses mengorganisasi, menyusun, dan menafsirkan data yang telah dikumpulkan agar menghasilkan temuan penelitian yang bermakna. Dalam penelitian ini, teknik analisis data digunakan untuk memahami bagaimana anggota komunitas *cosplay* Yokosonime memaknai simbol kostum dan bagaimana proses pembentukan identitas terjadi melalui interaksi sosial, dengan mengacu pada teori interaksionisme simbolik Mead sebagai kerangka utama dalam menafsirkan data. Karena penelitian ini menggunakan

pendekatan fenomenologi, analisis data dilakukan mengikuti model analisis fenomenologi Moustakas (1994, dalam Creswell, 2014), yang menekankan proses penyisihan asumsi peneliti, penggalian pernyataan bermakna dari data, hingga penyusunan deskripsi tekstural, struktural, dan esensi dari pengalaman informan.

1. Epoche (Bracketing)

Peneliti terlebih dahulu menyisihkan sementara asumsi, pengalaman pribadi, maupun pengetahuan awal tentang dunia *cosplay* agar tidak memengaruhi penafsiran data, mengingat kedekatan peneliti dengan komunitas yang diteliti.

2. Horizontalization dan Pengelompokan Unit Makna

Seluruh pernyataan bermakna (*significant statements*) dari hasil wawancara dan observasi didaftar, kemudian dikelompokkan ke dalam unit-unit makna (*meaning units*) berdasarkan kemiripan tema, misalnya alasan pemilihan karakter atau perubahan rasa percaya diri.

3. Deskripsi Tekstural dan Struktural

Unit-unit makna disusun menjadi deskripsi tekstural (apa yang dialami informan) dan deskripsi struktural (konteks terjadinya pengalaman tersebut), yang saling melengkapi.

4. Deskripsi Esensi (Sintesis Temuan)

Kedua deskripsi tersebut disintesis menjadi gambaran inti tentang makna simbolik kostum dan proses pembentukan identitas diri, yang menjadi dasar temuan dan pembahasan pada Bab 4.