

BAB 2

METODELOGI DAN DESKRIPSI SUBJEK /OBJEK PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk melihat bagaimana *fashion* menjadi simbol identitas dalam komunitas *skateboard*. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan eksplorasi mendalam mengenai bagaimana nilai-nilai, norma, serta bagaimana *fashion* menjadi simbol identitas. Dan dapat memahami lebih dalam bagaimana *skateboard* mempengaruhi pilihan *fashion* mereka dan menjadi simbol identitas. Seperti menurut Creswell(2008) mengartikan bahwa untuk memahami sebuah gejala yang sentral diperlukan melakukan suatu pendekatan dan penelusuran dengan cara melakukan wawancara terhadap partisipan atau narasumber. Dimana dari hasil wawancara tersebut di kumpulkanlah data dimana data yang diperoleh berupa Kumpulan kata-kata atau teks yang kemudian setelah kata dan teks tersebut terkumpul akan dilakukan tahapan analisis yang nantinya hasil analisis ini dapat berupa deskripsi. Penelitian ini berfokus pada pemahaman fenomena sosial melalui perspektif peserta, memberikan wawasan yang lebih kaya tentang makna dan konteks di balik peran *fashion* sebagai simbol identitas dalam komunitas *skateboard*.

Untuk mendapatkan data yang mendalam dan menyeluruh, penelitian ini akan menggunakan kombinasi metode pengumpulan data wawancara dan observasi Wawancara Mendalam. Dimana proses wawancara mendalam akan dilakukan dengan anggota komunitas *Denggung Skateboarding* untuk mendapatkan pandangan dan pengalaman mereka mengenai *fashion* dan gaya hidup *skateboard*. Metode ini dipilih karena memungkinkan eksplorasi subjektif dan detail dari perspektif peserta (Bungin, 2011).

Dimana proses wawancara akan dilakukan secara semi-terstruktur, dengan pertanyaan terbuka yang memungkinkan peserta untuk berbagi pandangan mereka secara bebas sambil tetap fokus pada topik penelitian. Setiap wawancara akan dilakukan dengan tahapan yang baik dan suasana yang mendukung agar proses

wawancara dapat berjalan dengan lancar dan memperoleh data yang diinginkan dan semua hasil wawancara akan direkam dan di transkrip untuk analisis lebih lanjut. Sedangkan cara lain yang dilakukan peneliti dalam pengumpulan data yang akan dilakukan adalah dengan melakukan observasi partisipatif. Observasi partisipatif akan digunakan untuk mengamati kegiatan dan fenomena yang ada secara langsung seperti perilaku, interaksi, dan gaya berpakaian anggota komunitas *skateboard*. Metode ini membantu peneliti memahami konteks sosial dan budaya melalui pengamatan langsung (Sugiyono, 2016). Dengan cara peneliti akan ikut serta dalam aktivitas komunitas *skateboard* untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang dinamika sosial dan ekspresi diri. Catatan lapangan akan dibuat untuk mendokumentasikan temuan.

B. Informan Penelitian

Dalam pemilihan sampel/Informan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode *Purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah sebuah metode pengambilan sampel dalam penelitian kualitatif yang melibatkan pemilihan individu atau kelompok berdasarkan yang menjadi sampel dengan kriteria spesifik yang relevan dengan tujuan penelitian (Sugiyono, 2016). Metode ini digunakan ketika peneliti memerlukan wawasan mendalam dari kelompok tertentu yang memiliki pengetahuan atau pengalaman khusus tentang fenomena yang diteliti. Dalam penelitian ini, *purposive sampling* dipilih untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berasal dari anggota komunitas *skateboard* yang memiliki pemahaman mendalam tentang bagaimana *fashion* menjadi hal yang penting dalam dunia *skateboard* dan pilihan *fashion*, sehingga menghasilkan informasi yang lebih relevan dan terfokus.

Alasan lain dalam memilih metode ini sebagai pemilihan sampel adalah karena guna memperoleh pandangan yang mendalam dan autentik tentang bagaimana anggota komunitas *skateboard* di Denggung berinteraksi dengan *fashion* sebagai bagian dari identitas diri mereka. Dengan memilih individu yang benar-benar terlibat dan memahami budaya *skateboard* serta *fashion* diharapkan dapat memperoleh data yang lebih kaya dan lebih tepat tentang bagaimana *fashion* menjadi simbol identitas diri. Hal ini penting untuk menggali aspek-aspek yang

mungkin tidak terungkap melalui metode pengambilan sampel acak atau generik, serta untuk memastikan bahwa penelitian ini dapat memberikan wawasan yang berguna dan relevan.

Dalam pemilihan informan peneliti menggunakan beberapa kriteria yang dijadikan patokan guna memperoleh data yang relevan serta tepat berikut ini adalah Kriteria Informan:

Tabel 2. 1 Daftar Informan Penelitian

No	Nama	Umur	Status
	Qidam Okta	25	Mahasiswa Aktif Perguruan Tinggi
	Rio Ande	23	Mahasiswa Aktif Perguruan Tinggi
	Dimas A	23	Mahasiswa Aktif Perguruan Tinggi

C. Operasionalisasi Konsep

Operasional konsep berdasarkan kerangka konseptual yang telah dijelaskan, konsep-konsep yang akan diobservasi dan diukur dalam penelitian ini meliputi:

Skateboard: Termasuk dalam aktivitas, minat, dan opini yang mencirikan kehidupan sehari-hari anggota komunitas *skateboard*. Aspek ini akan diobservasi melalui partisipasi dalam aktivitas *skateboard*, keterlibatan dalam acara komunitas, dan pandangan terhadap budaya *skateboard*.

Fashion: Merujuk pada preferensi anggota komunitas dalam hal pakaian, aksesoris, dan sepatu yang dipilih dan digunakan dalam konteks kegiatan *skateboard* maupun kehidupan sehari-hari. Aspek ini akan diobservasi melalui jenis dan merek pakaian yang dikenakan, serta motivasi di balik pilihan *fashion* tersebut.

Identitas : Identitas diri yang dibentuk dan diperkuat melalui pemakaian *fashion* bagi anggota komunitas *skateboard* dan bagaimana hal ini tercermin dalam pilihan *fashion*. Aspek ini akan diobservasi melalui.

Tabel 2. 2 Operasionalisasi Konsep

No.	Pertanyaan penelitian	Konsep	Definisi	indikator	Pertanyaan Wawancara
1.	Bagaimana <i>Fashion</i> yang diadaptasi dan digunakan oleh penggiat <i>skateboard</i> ?	<i>Fashion</i>	Menurut Troxell dan Stone <i>fashion</i> didefinisikan sebagai gaya yang diterima dan digunakan oleh mayoritas anggota kelompok dalam satu waktu tertentu	-Jenis pakaian yang dikenakan saat bermain <i>skateboard</i> -Elemen <i>fashion</i> yang dianggap penting untuk menunjukkan identitas sebagai bagian dari komunitas <i>skateboard</i>	1. Bagaimana Anda melihat gaya berpakaian di komunitas skateboard Denggung? 2. Apakah ada tren atau gaya tertentu yang populer di kalangan anggota skateboard di Denggung? Bisa jelaskan lebih lanjut tentang hal itu? 3. Bagaimana Anda memilih pakaian untuk skateboarding? Apakah Anda memilih berdasarkan fungsionalitas, tren, atau faktor lain? 4. Apakah fashion dan gaya berpakaian menurut anda? 5. Apakah ada perbedaan dalam cara

					anggota komunitas skateboard Denggung berpakaian dibandingkan dengan komunitas skateboard lainnya?
2.	Bagaimana komunitas skateboard memberi dampak bagi identitas sosial?	komunitas	komunitas adalah sekelompok orang-orang yang saling terikat dan memiliki kepedulian satu sama lainnya (Hermawan, 2008)	- Keterikatan sosial antara anggota - Kepedulian terhadap anggota lain - Kesamaan minat dan nilai	1. Bagaimana anda menggambarkan hubungan anda dengan anggota komunitas denggung skateboard? Apa yang membuat anda merasa terhubung dengan mereka ? 2. Apakah anda merasa didukung atau mendapat perhatian dari anggota lain di komunitas denggung skateboard? Bisa ceritakan bagaimana komunitas memberikan dukungan kepada anda baik ketika sedang bermain skateboard atau di luar aktifitas tersebut? 3. Menurut anda, apa saja nilai atau prinsip yang dimiliki oleh para anggota komunitas skateboard Denggung? 4. Sejauh mana anda terlibat dalam kegiatan komunitas? Seperti bermain bersama atau ikut event? Apa yang anda rasakan ketika terlibat dalam kegiatan itu? 5. Apakah gaya berpakaian Anda berubah setelah bergabung dengan komunitas skateboard

					di Denggung? Menurut Anda, apa yang coba Anda tunjukkan melalui pilihan fashion Anda di komunitas ini?
3.	Bagaimana <i>Fashion</i> menaja di identitas diri di dalam komunitas <i>skateboard</i> ?	Identitas diri	menjelaskan bahwa menjadi seorang individu berarti mengalami diri sebagai "aku," yaitu entitas yang sentral, mandiri, dan unik, yang memiliki kesadaran akan integritas batin dirinya yang disebut identitas (Ericson, 1989)	- Explorasi identitas - Pencapaian identitas - Kesadaran Diri - Keunikan - Nilai dan tujuan - Kebebasan	1. Apakah Anda merasa gaya berpakaian yang Anda pilih dalam komunitas skateboard mencerminkan siapa diri Anda? Bagaimana pakaian yang Anda pilih menggambarkan kepribadian dan nilai-nilai yang Anda pegang? 2. Apakah Anda merasa bahwa gaya berpakaian Anda berbeda dari anggota lainnya dalam komunitas skateboard? Apa yang membedakan gaya berpakaian Anda dengan yang lainnya, dan mengapa itu penting bagi Anda? 3. Apakah ada elemen dalam gaya berpakaian Anda yang berkaitan dengan nilai-nilai atau prinsip yang Anda pegang dalam kehidupan? Misalnya, apakah Anda merasa lebih percaya diri atau lebih 'diri Anda' ketika mengenakan pakaian tertentu? 4. Seberapa bebas Anda dalam memilih pakaian yang Anda kenakan saat berada di komunitas skateboard? Apakah ada tekanan dari teman atau komunitas untuk mengikuti tren tertentu,

					atau Anda merasa bebas mengekspresikan diri? 5. Apakah Anda merasa pakaian yang Anda kenakan membantu Anda diterima dalam komunitas skateboard di Denggung? Bagaimana fashion yang Anda pilih membuat Anda merasa lebih terhubung dengan komunitas ini?"
--	--	--	--	--	--

D. Metode Pengumpulan Data, Jenis Data, Cara Analisis Data

1. Metode Pengumpulan Data

Didalam penelitian pengumpulan data yang dibutuhkan dilakukan dengan beberapa cara seperti berikut :

1. Wawancara

Wawancara menurut Denzin adalah sebagai percakapan tatap muka Mendalam dimana satu orang berfokus menggali informasi dari orang yang

terlibat dalam percakapan (dalam Black & champion, 1976). Sedangkan penjelasan lebih terperinci dijelaskan oleh Stewart dan Cash (2000) yang menjelaskan bahwa wawancara merupakan sebuah proses interaksi diantara dua belah pihak, dengan satu pihak memiliki tujuan untuk menggali dan tujuan mengetahui informasi dengan proses tanya jawab yang mendalam guna mencapai tujuan tertentu. Didalam melakukan pengumpulan data melalui wawancara ini penulis melakukan pendekatan terlebih dahulu dengan narasumber untuk membentuk sebuah relasi saling percaya guna mempermudah mengetahui informasi yang ingin diperoleh, dimana narasumber yang dipilih sebelumnya terlebih dahulu diketahui bahwa memiliki wawasan dan pengetahuan mengenai topik yang ingin diteliti dan memang aktif dalam dunia *skateboard* sehingga proses wawancara dapat terjadi dengan efektif dan kooperatif dan terbuka. (*In-depth Interview*): Wawancara semi-terstruktur akan dilakukan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang pengalaman, persepsi, dan makna yang diberikan oleh informan terhadap gaya hidup *skateboard* dan pilihan *fashion* mereka serta bagaimana *fashion* menjadi simbol identitas bagi mereka dalam komunitas *skateboard*.

2. Observasi

Salah satu cara untuk mempelajari atau mengamati perilaku adalah dengan menggunakan teknik observasi. Sugiyono (2018, seperti dikutip dalam Miharjo & M Syah, 2020) menjelaskan bahwa observasi memiliki ciri khas tersendiri sebagai teknik pengumpulan data, yang membedakannya dari metode lainnya. Selain itu, observasi tidak hanya terbatas pada manusia, tetapi juga dapat diterapkan pada objek-objek alam lainnya. Dengan melakukan observasi, peneliti dapat memperoleh pemahaman lebih dalam mengenai perilaku dan makna yang terkandung dalam perilaku tersebut.

Observasi adalah Teknik pengumpulan data dalam penelitian dengan cara mengamati secara langsung dan peneliti terlibat langsung dalam aktivitas komunitas untuk mengamati secara langsung interaksi sosial, cara berpakaian, dan ekspresi gaya hidup anggota komunitas *skateboard* Denggung. Dengan fokus

mengamati beberapa komponen seperti tempat, pelaku dan aktivitas yang dilakukan di dengung *skateboard* dimana dalam penelitian ini yang menjadi objeknya adalah sebagai berikut :

Tempat : Dengung *skateboard*

Pelaku : Pemain *Skateboard* yang bermain di dengung *skatepark*

Aktivitas : Permainan dan gaya berpakaian para *skateboard* di dengung *skateboard*.

3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2016), dokumentasi merupakan metode pengumpulan data yang melibatkan penggunaan berbagai jenis sumber informasi, seperti buku, arsip, dokumen, serta gambar atau tulisan yang dapat memberikan dukungan tambahan untuk penelitian. Dalam penelitian ini, studi dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data melalui berbagai jenis gambar dan video, yang melengkapi data yang diperoleh dari wawancara. Dokumentasi adalah pengumpulan data tambahan dari foto, video, dan catatan kegiatan komunitas yang relevan dengan topik penelitian. Dimana peneliti akan mencatat kegiatan yang dilakukan anggota komunitas *skateboard* dengung dan mengambil foto serta video dari berbagai kegiatan komunitas *skateboard* dengung.

2. Jenis Data

Di dalam penelitian ini menggunakan 2 jenis data yaitu dengan data primer dan data sekunder.

a. Data primer

Menurut Husein Umar (2013:42) data primer adalah: “Data primer merupakan data yang didapat dari sumber pertama baik dari individu atau perseorangan seperti

hasil dari wawancara atau data asli yang diperoleh langsung selama penelitian dengan cara melakukan wawancara, observasi dan dokumentasi selama melakukan penelitian di lapangan. Dalam penelitian ini sumber data primernya berasal dari anggota komunitas *Denggung Skateboard* yang aktif dalam kegiatan *skateboard* dan memahami bagaimana *Fashion* dan kultur *skateboard*.
penulis.

b. Data sekunder

Sedangkan data sekunder adalah Menurut Kuncoro (2009) Data sekunder merupakan data yang telah dikumpulkan oleh pihak lain. Peneliti dapat menemukan sumber data ini melalui sumber data lain yang juga berkaitan dengan data yang dicari. Data yang diperoleh dari literatur, artikel, dan sumber-sumber lain yang relevan untuk mendukung analisis. Dalam penelitian ini data sekunder ini diambil dari berbagai penelitian yang memiliki korelasi dengan *fashion* sebagai identitas diri *skateboard*.

3. Cara Analisis Data

Menurut Bogdan (dalam Hardani dkk, 2020), menjelaskan bahwa analisis data adalah proses yang melibatkan pengorganisasian dan pengolahan data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, dan sumber lainnya secara sistematis, agar data tersebut mudah dipahami dan temuan yang dihasilkan dapat disampaikan kepada pihak lain. Dalam penelitian ini analisis data akan dilakukan setelah kegiatan pengumpulan data yang dilakukan dengan Teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi dan dokumentasi selesai dilakukan. Langkah berikutnya dari hasil data-data yang diperoleh tersebut kemudian akan dianalisis dengan cara :

Analisis Tematik: Analisis tematik adalah Data yang diperoleh dari wawancara dan observasi akan dianalisis menggunakan teknik analisis tematik. Proses ini melibatkan identifikasi, analisis, dan pelaporan pola (tema) yang ditemukan dalam data. Tema-tema ini akan dikaitkan dengan konsep-konsep yang

telah dijelaskan dalam kerangka konseptual. Menurut Hayes (dalam Indrayani, 2008) proses analisis tematik memiliki beberapa tahapan sebagai berikut :

- a. Mengumpulkan data yang akan dianalisis dengan mengelompokkannya.
- b. Menganalisis *item-item* tertentu yang berkaitan dengan topik penelitian.
- c. Mengatur data berdasarkan kesamaan tema.
- d. Menguji kesamaan tema dan merumuskan dalam kategori tertentu.
- e. Memperhatikan setiap tema dengan teliti untuk meninjau Kembali transkrip jawaban yang memiliki tema serupa.
- f. Memanfaatkan semua materi yang terkait dengan setiap tema untuk menyusun tema akhir, termasuk nama, kategori dan penjelasannya, serta memilih data yang relevan serta melaporkan setiap tema.

E. Deskripsi Lokasi Penelitian

Komunitas *Skateboard* Dengung adalah komunitas yang berada di Taman Dengung, di kabupaten Sleman, dimana taman tersebut tidak hanya menjadi ruang terbuka hijau bagi Masyarakat disana, tetapi juga menjadi wadah terbentuk sebuah komunitas, salah satunya adalah Komunitas *Skateboard* Dengung.

Komunitas *Skateboard* Dengung ini telah terbentuk sejak tahun 2001, yang pada awalnya komunitas ini lahir dari Kumpulan pemuda yang menghabiskan sore dengan beraktivitas santai. Dimana salah diantara mereka membawa sebuah papan *skate*, sehingga mereka perlahan menemukan kesenangan, tantangan, dan rasa kebersamaan melalui *skateboard*. Hobi mereka tersebut seiring berjalannya waktu kemudian berkembang menjadi kecintaan mendalam terhadap hal tersebut, yang kemudian berangkat dari hal ini kemudian komunitas *Skateboard* Dengung terbentuk.

Pada awalnya, belum ada *skate park* yang terletak di taman Dengung. Para anggota komunitas ini bermain *skateboard* biasanya di jalanan atau ke didaerah

patung gajah. Baru pada tahun 2014, mereka bermain di *skate park* yang ada di taman, setelah mendapat persetujuan dari pemerintah untuk Pembangunan *skate park*. Skate park ini kini menjadi ruang yang esensial bagi komunitas, yang hingga saat ini masih berjalan dari berbagai kalangan dan usia.

Komunitas ini sendiri tidak hanya bergelut dalam olahraga *skateboard*, komunitas ini juga menjadi komunitas yang memiliki kepedulian sosial dan menajdo sarana tempat para anggotanya untuk mengalami perkembangan dan mengekspresikan diri. Dalam konteks penelitian ini, gaya berpakaian para anggota komunitas tidak hanya menjadi ekspresi diri, tetapi juga media identitas yang merepresentasikan semangat, kreativitas, dan solidaritas komunitas. Gaya berpakaian mereka mencerminkan perpaduan budaya *skateboarding* dengan pengaruh lokal yang unik. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat terungkap bagaimana *fashion* menjadi elemen penting dalam membangun identitas anggota Komunitas Denggung Skateboarding dan bagaimana hal tersebut merefleksikan dinamika sosial di dalam komunitas tersebut.



Gambar Suasana Skate Park Denggung

Sumber : Dokumentasi Pribadi