

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Subjek dan Objek Penelitian**

#### 1. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah para remaja pengguna aplikasi Litmatch yang berasal dari wilayah Kalimantan. Mereka merupakan individu yang aktif memanfaatkan berbagai fitur komunikasi di dalam aplikasi, seperti ruang obrolan, *voice game*, maupun percakapan pribadi. Remaja yang beranggotakan 10-15 orang tersebut dipilih karena keterlibatan mereka secara langsung dalam dinamika interaksi yang menjadi fokus penelitian, serta pengalaman mereka dalam menghadapi berbagai situasi komunikasi, baik yang bersifat positif maupun yang berpotensi menimbulkan konflik.

#### 2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pola komunikasi yang terbentuk dalam interaksi para remaja ketika menggunakan media sosial Litmatch beserta dampak yang muncul dari penggunaan aplikasi tersebut. Objek ini mencakup cara remaja menyampaikan pesan, bentuk respon yang ditunjukkan, serta perubahan perilaku komunikasi yang terjadi di lingkungan digital. Selain itu, penelitian juga menyoroti konsekuensi dari penggunaan aplikasi tersebut, baik yang memberikan nilai positif seperti

kemudahan bersosialisasi, maupun yang berdampak negatif seperti munculnya perselisihan, perilaku agresif, atau perubahan emosi yang dipicu oleh interaksi di ruang virtual.

## **B. Jenis dan Pendekatan Penelitian**

### **a. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pertukaran sosial menurut George Homans dalam konteks pertukaran sosial yang terjadi di dalam aplikasi Litmatch serta kaitannya dengan masyarakat konsumtif di kalangan remaja. Untuk menganalisis fenomena tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu pendekatan yang berupaya mengeksplorasi dan memahami makna yang berasal dari pengalaman individu atau kelompok terhadap suatu fenomena sosial maupun kemanusiaan.<sup>28</sup> Dalam memperoleh data serta melakukan analisis terhadap fenomena sosial yang terjadi di aplikasi Litmatch, peneliti melakukan interaksi yang mendalam dengan para pengguna aplikasi tersebut, khususnya yang tergabung dalam kelompok pertemanan di dalam aplikasi. Peneliti juga memperkuat temuannya melalui wawancara dengan beberapa informan yang merupakan pengguna aktif Litmatch.

Proses interaksi dilakukan dengan cara mengamati aktivitas pengguna di dalam aplikasi untuk memahami pola-pola yang terbentuk

---

<sup>28</sup> John W. Creswell, *Research Design: Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010)

dalam proses komunikasi dan interaksi sosial di Platform tersebut. Dengan demikian, peneliti dapat mengidentifikasi pola komunikasi dan pola hidup yang terbentuk di kalangan remaja pengguna aplikasi Litmach.

#### b. Jenis Penelitian

Litmatch adalah sebuah aplikasi yang dirancang untuk memfasilitasi interaksi dan komunikasi antar pengguna, khususnya dalam menjalin pertemanan dengan individu baru. Aplikasi ini diklaim mampu memenuhi kebutuhan generasi muda dalam membangun interaksi sosial melalui media digital, sehingga mereka dapat mengekspresikan diri secara lebih bebas tanpa rasa khawatir. Selain itu, pengguna dapat bertemu dengan orang yang sesuai dengan minat atau tujuan sosial mereka. Litmatch menyediakan berbagai fitur online yang mendukung proses komunikasi, mulai dari percakapan teks, berbagi konten, hingga interaksi melalui berbagai aktivitas virtual, sehingga mempermudah pengguna dalam membangun hubungan sosial yang lebih luas dan dinamis.

Melalui pendekatan deskriptif, penelitian ini berupaya menggambarkan secara terperinci fenomena komunikasi yang terjadi, tanpa memanipulasi variabel maupun memberikan perlakuan tertentu kepada subjek penelitian. Jenis penelitian ini digunakan untuk menangkap proses komunikasi yang berkembang di dalam aplikasi Litmatch sebagaimana adanya, sehingga hasil penelitian mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai perilaku komunikasi remaja, bentuk interaksi yang

mereka bangun, serta pengaruh aplikasi tersebut terhadap dinamika sosial mereka.

### C. Data dan Sumber Data

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui dua jenis sumber utama, penggunaan kedua jenis data tersebut memungkinkan penelitian ini memperoleh pemahaman yang lebih mendalam dan komprehensif mengenai pola komunikasi remaja di Litmatch serta implikasi fenomena yang timbul akibat interaksi melalui media sosial tersebut dalam kehidupan mereka.

Adapun data yang digunakan adalah :

#### 1. Data Primer

Data primer dalam penelitian ini adalah data yang diperoleh secara langsung dari sumbernya dari remaja Kalimantan yang menggunakan aplikasi Litmatch sebagai media interaksi. Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh dari wawancara informan penelitian, yaitu remaja pengguna aktif Litmatch yang terlibat langsung dalam interaksi komunikasi di dalam platform tersebut, berikut data informan pengguna aktif litmatch.

*Tabel 3.1 1 Data Narasumber*

NO	NAMA LITMATCH	USIA	ID PENGGUNA
1	<b>et C!paa</b>	22 tahun	3723704521
2	sidiq	23 tahun	1950633082

3	b!zar	21 tahun	1997787397
4	, <sup>el</sup> dinaa	23 tahun	5645041161
5	dullah	23 tahun	5515716553
6	evil	21 tahun	1883176449
7	<sup>el</sup> bella	20 tahun	4448519263
8	dinaaja	23 tahun	2882093547
9	elin'	20 tahun	1593846103
10	Botak	24 tahun	3806223187

Data tersebut berupa pengalaman nyata, penuturan pribadi, serta pola komunikasi yang mereka lakukan selama beraktivitas di dalam aplikasi. Informasi ini dikumpulkan melalui proses wawancara mendalam dan observasi terhadap perilaku komunikasi mereka di berbagai fitur Litmatch sehingga memberikan gambaran faktual mengenai dinamika interaksi, bentuk *respons*, serta dampak penggunaan aplikasi terhadap cara mereka berkomunikasi. Sumber data primer dalam.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder berasal dari berbagai sumber literatur dan dokumen pendukung yang memiliki relevansi dengan fokus penelitian. Sumber tersebut meliputi buku teks komunikasi, artikel ilmiah, penelitian terdahulu, publikasi mengenai perilaku remaja di media sosial, serta informasi tambahan dari Platform digital atau komunitas pengguna Litmatch. Data sekunder ini berfungsi sebagai pelengkap yang

memberikan landasan teoritis, memperkuat analisis, dan menambah konteks akademik terhadap fenomena komunikasi yang dikaji.

#### **D. Metode Pengumpulan Data**

Dalam pelaksanaan pengumpulan data, peneliti memanfaatkan tiga teknik utama, yakni observasi, wawancara, dan dokumentasi :

##### **1. Observasi**

Metode observasi digunakan untuk menghimpun data penelitian melalui pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti. Observasi dilakukan dengan cara peneliti turun langsung ke lapangan untuk mengamati serta menganalisis perilaku dan aktivitas individu maupun kelompok di lokasi penelitian. Observasi dibedakan menjadi dua jenis, yaitu observasi partisipatif dan observasi non-partisipatif. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi partisipatif, yaitu teknik pengumpulan data di mana peneliti turut terlibat secara langsung dalam kegiatan subjek yang diteliti.

Melalui metode ini, peneliti dapat menulis berdasarkan persepsi dan pemahaman terhadap peristiwa, perasaan, serta pemikiran yang terjadi di lapangan. Peneliti memilih teknik ini karena merupakan pengguna aktif aplikasi Litmatch sejak tahun 2020 hingga sekarang, sehingga memiliki pemahaman langsung mengenai dinamika interaksi dan perilaku para pengguna aplikasi

tersebut.

## 2. Wawancara

Wawancara merupakan bentuk komunikasi antara dua orang atau lebih yang bertujuan memperoleh informasi melalui pertukaran pertanyaan dan jawaban. secara umum wawancara dibedakan menjadi dua jenis, yaitu wawancara terstruktur dan wawancara tidak terstruktur. Wawancara terstruktur dilakukan dengan pedoman pertanyaan yang sudah disusun secara baku, lengkap dengan pilihan jawaban. Wawancara tidak terstruktur (atau wawancara mendalam) bersifat lebih fleksibel dan terbuka, di mana pewawancara dapat mengembangkan pertanyaan sesuai konteks pembicaraan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan wawancara tidak terstruktur dengan tujuan agar informan lebih bebas mengungkapkan pendapat dan pengalaman mereka selama menggunakan aplikasi Litmatch.

## 3. Dokumentasi

Dokumentasi berasal dari kata dokumen yang berarti sesuatu yang tertulis atau terekam dan Teknik dokumentasi digunakan sebagai sumber bukti atau keterangan tambahan, yang berfungsi melengkapi data yang diperoleh melalui observasi dan wawancara. Bentuk dokumentasi dapat berupa tulisan, foto, gambar, sketsa, maupun data digital lainnya yang relevan dengan penelitian. Melalui dokumentasi, peneliti mengumpulkan berbagai bahan seperti tangkapan layar, foto aktivitas pengguna, serta data literatur atau

penelitian terdahulu yang berkaitan dengan fenomena penggunaan aplikasi Litmatch.

## **E. Teknik Pengolahan Data**

Dalam penelitian kualitatif, analisis data dilakukan melalui tiga tahapan utama, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.<sup>29</sup>

### **1. Reduksi Data**

Reduksi data merupakan proses pemilihan, pemusatan perhatian, penyederhanaan, serta transformasi data kasar yang diperoleh dari lapangan. Tahap ini bertujuan untuk memfokuskan data pada hal-hal yang relevan dengan tujuan penelitian sehingga memudahkan proses analisis selanjutnya.

### **2. Penyajian Data**

Merupakan langkah untuk menyusun dan menampilkan informasi secara sistematis agar dapat ditarik kesimpulan yang valid. Bentuk penyajian data dapat berupa tabel, matriks, bagan, atau narasi deskriptif. Dalam penelitian ini, data disajikan secara terstruktur dan dikategorikan berdasarkan tema-tema utama yang muncul dari hasil observasi dan wawancara.

---

<sup>29</sup> Miles & Huberman, dalam Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2008).

## **F. Penarikan Kesimpulan**

Tahap akhir analisis data adalah penarikan kesimpulan. Pada tahap ini, peneliti meninjau kembali hasil reduksi dan penyajian data untuk menemukan pola, hubungan, atau makna yang terkandung di dalamnya. Kesimpulan yang diperoleh diharapkan dapat menjawab rumusan masalah dan menggambarkan fenomena pola komunikasi remaja dalam penggunaan aplikasi Litmatch. Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai proses pertukaran sosial dan pola komunikasi remaja pengguna aplikasi Litmatch.

Pengumpulan data dilakukan melalui observasi partisipatif, wawancara mendalam, dan dokumentasi, yang kemudian dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Seluruh proses tersebut diharapkan mampu memberikan gambaran yang komprehensif mengenai dinamika komunikasi remaja dalam konteks interaksi sosial di media digital, khususnya pada komunitas pengguna Litmatch di Kalimantan.