

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan tujuan memperoleh pemahaman mendalam mengenai fenomena sosial yang dikonstruksi melalui interaksi simbolik di ruang digital. Pendekatan kualitatif dipilih karena memungkinkan peneliti untuk menafsirkan makna, motif, dan justifikasi moral yang melekat dalam praktik komunikasi, alih-alih sekadar mengukur frekuensi atau kecenderungan numerik perilaku komunikasi daring.¹

Penelitian ini bersifat eksploratif, mengingat kajian pembentukan moral komunikator dalam subkultur digital spesifik, yakni Komunitas “Marah-marah” di aplikasi X belum banyak ditelaah secara mendalam melalui perspektif komunikasi moral dan psikologi komunikasi. Penelitian eksploratif berfungsi untuk membuka pemahaman awal, mengidentifikasi pola-pola penting, serta menjelaskan dinamika internal yang sebelumnya belum terpetakan secara konseptual.²

Dalam hal ini, penelitian peneliti berupaya mengeksplorasi “kotak hitam” pada komponen Organisme (O) dalam model Stimulus-Organism-

¹“Research Design | SAGE Publications Ltd,” accessed January 7, 2026, <https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/research-design/book270550>.

² Robert A. Stebbins, *Exploratory Research in the Social Sciences* (SAGE Publications, Inc., 2001), <https://doi.org/10.4135/9781412984249>.

Response (S-O-R), yakni bagaimana individu memaknai stimulus komunikasi agresif, melakukan evaluasi moral serta membangun justifikasi etis sebelum mengekspresikan respons komunikatif di ruang publik digital.³

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah netnografi (*cyber ethnography*), yaitu adaptasi metode etnografi yang dirancang untuk meneliti komunitas dan budaya yang terbentuk melalui interaksi yang dimediasi komputer.⁴ Netnografi memungkinkan peneliti untuk mengamati praktik komunikasi, norma sosial, serta nilai-nilai kolektif yang berkembang secara alami di dalam komunitas daring tanpa intervensi langsung.

Melalui pendekatan ini, komunitas “Marah-marah” dipahami sebagai entitas budaya virtual, yang memiliki pola bahasa, gaya ekspresi emosi, dan legitimasi moral tersendiri terhadap penggunaan ujaran kasar dan ekspresi kemarahan. Metode netnografi relevan karena komunitas yang diteliti tidak terikat secara geografis, tetapi dipersatukan oleh kesamaan afek, narasi pengalaman sehari-hari, dan pola interaksi simbolik.

B. Subjek dan Objek Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu-individu yang secara aktif memproduksi dan merespons. Pemilihan subjek dilakukan menggunakan purposive sampling, yaitu teknik pengambilan sampel berdasarkan

³ Mehrabian and Russell, *An Approach to Environmental Psychology*.

⁴ Kozinets, *Netnography*.

pertimbangan tertentu yang relevan dengan tujuan penelitian.⁵ Dalam penelitian ini, subjek memiliki peran ganda, yaitu sebagai:

- a. Produsen stimulus primer, yakni individu yang membuat cuitan mengenai pengalaman atau aktivitas kehidupan sehari-hari yang mengandung bahasa kasar, umpatan, atau ekspresi emosi negatif eksplisit. Cuitan ini berfungsi sebagai stimulus (S) yang memicu respons emosional dan interaksi lanjutan.
- b. Pemberi Respons Agresif (Komunikan), yakni individu yang memberikan respons ataupun balasan terhadap cuitan tersebut dengan bahasa kasar, makian, atau ekspresi yang sama dengan cuitan. Dalam posisi ini, subjek dipahami sebagai komunikan yang sedang menjalani proses evaluasi, internalisasi, dan justifikasi moral *Organisme* (O) sebelum menghasilkan *Respons* (R).

Pemilihan subjek dengan peran ganda ini memungkinkan peneliti untuk menangkap siklus komunikasi moral secara utuh, mulai dari legitimasi stimulus hingga normalisasi respons agresif di dalam komunitas digital.

2. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah proses pembentukan moral komunikan dan justifikasi etis yang muncul dalam respons komunikasi agresif di Aplikasi X. Fokus penelitian ini diarahkan pada perilaku komunikasi balasan (*reply*)

⁵ Lawrence A. Palinkas et al., "Purposeful Sampling for Qualitative Data Collection and Analysis in Mixed Method Implementation Research," *Administration and Policy in Mental Health* 42, no. 5 (2015): 533–44, <https://doi.org/10.1007/s10488-013-0528-y>.

yang mengandung bahasa kasar terhadap cuitan kehidupan sehari-hari. Secara analitis, objek penelitian dikaji melalui dua dimensi utama:

1. Stimulus dan Konteks (S)

Cuitan mengenai aktivitas kehidupan sehari-hari yang mengandung atau memicu bahasa kasar, serta konteks sosial digital yang melingkupinya, termasuk norma mikro dan mekanisme penguatan sosial (likes).

2. Proses dan Hasil (O-R)

Proses internalisasi nilai moral (O) yang terwujud dalam respons komunikasi kasar (R), serta bagaimana respons tersebut dimaknai baik sebagai bentuk *syaja'ah* (keberanian moral), maupun *tahawwur* (kenekatan atau emosi tak terkendali) oleh individu dan komunitas.

C. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini tidak menggunakan wawancara. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi nonpartisipan dan analisis konten digital, dengan memanfaatkan data yang tersedia untuk umum.

1. Observasi Non-Partisipan (Netnografi)

Peneliti melakukan observasi pasif terhadap interaksi dalam komunitas “Marah-marah” di Aplikasi X tanpa terlibat langsung dalam diskusi. Observasi ini bertujuan untuk menangkap konteks interaksi, pola bahasa, norma tidak tertulis, serta bentuk penguatan sosial yang berfungsi sebagai stimulus laten.⁶ Data utama diperoleh dari cuitan

⁶ Christine Hine, *Ethnography for the Internet: Embedded, Embodied and Everyday*, 1st ed. (Routledge, 2020), <https://doi.org/10.4324/9781003085348>.

berkata kunci “Anjing” lalu masuk dalam fitur “*populer*” di komunitas tersebut. Pemilihan data dilakukan dengan kriteria sebagai berikut:

- a) Periode waktu Juni 2025
- b) Cuitan fitur populer
- c) 10 Cuitan Teratas berdasarkan *likes*
- d) 5 Balasan cuitan yang berdasarkan likes paling banyak
- e) Cuitan berkaitan yang bisa terjadi di kehidupan sehari-hari dan memicu ekspresi kemarahan

Data yang dianalisis meliputi:

- a) Teks cuitan pemicu,
- b) Balasan dari komunikan,
- c) Jejak interaksi akun untuk memahami habit atau kebiasaan komunikasi subjek.

2. Analisis Konten Digital Kualitatif (Dokumentasi Primer)

Dokumentasi ini berfungsi sebagai data primer, karena merupakan rekaman langsung dari proses komunikasi dan pembentukan makna moral yang terjadi secara alami di ruang digital.⁷

⁷ Klaus Krippendorff, *Content Analysis: An Introduction to Its Methodology* (SAGE Publications, Inc., 2019), <https://doi.org/10.4135/9781071878781>.

D. Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara induktif dengan menggunakan model analisis interaktif Miles, Huberman, dan Saldana, yang meliputi tiga alur aktivitas utama.⁸

1. Kondensasi data, yaitu proses pemilahan dan penyederhanaan data mentah menjadi unit-unit bermakna yang relevan dengan konsep S-O-R dan pembentukan moral.
2. Penyajian Data, yakni pengurutan data ke dalam narasi analitis dan matriks untuk memudahkan pelacakan alur Stimulus-Organisme-Respons.
3. Penarikan dan Verifikasi Kesimpulan, dengan mengaitkan temuan empiris pada kerangka teori S-O-R dan teori moral Ibnu Miskawayh guna menjelaskan bagaimana justifikasi moral dikonstruksi dalam interaksi digital.

⁸“Qualitative Data Analysis,” accessed January 7, 2026, <https://collegepublishing.sagepub.com/products/qualitative-data-analysis-4-246128>.