BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1 Objek Penelitian

3.1.1 Sejarah Singkat Cosplay

Cosplay (コスプレ) adalah istilah bahasa Inggris buatan Jepang (*wasei-eigo*) yang berasal dari gabungan kata *"costume"* (kostum) dan *"play"* (bermain). Cosplay berarti hobi mengenakan pakaian beserta aksesori dan rias wajah seperti yang dikenakan tokoh-tokoh dalam *anime, manga, manhwa,* dongeng, permainan video, penyanyi dan musisi idola, dan film kartun Nickelodeon. Pelaku cosplay disebut cosplayer, Di kalangan penggemar, cosplayer juga disingkat sebagai *layer.*

Sejak paruh kedua tahun 1960-an, penggemar cerita dan film fiksi ilmiah di Amerika Serikat sering mengadakan konvensi fiksi ilmiah. Peserta konvensi mengenakan kostum seperti yang dikenakan tokoh-tokoh film fiksi ilmiah seperti *Star Trek.* Budaya Amerika Serikat sejak dulu mengenal bentuk-bentuk pesta topeng (*masquerade)* seperti dalam perayaan Haloween dan Paskah.

Tradisi penyelenggaraan konvensi fiksi ilmiah sampai ke Jepang pada dekade 1970-an dalam bentuk acara peragaan kostum (*costume show*). Di Jepang, peragaan "cosplay" pertama kali dilangsungkan tahun 1978 di Ashinoko, Prefektur Kanagawa dalam bentuk pesta topeng konvensi fiksi ilmiah *Nihon SF Taikai* ke-17.

Kritikus fiksi ilmiah Mari Kotani menghadiri konvensi dengan mengenakan kostum seperti tokoh dalam gambar sampul cerita *A Fighting Man of Mars* karya Edgar Rice Burroughs. Tidak hanya Mari Kotani menghadiri Nihon SF Taikai sambil ber-cosplay. Direktur perusahaan animasi Gainax, Yasuhiro Takeda memakai kostum tokoh *Star Wars.*

Pada waktu itu, peserta konvensi menyangka Mari Kotani mengenakan kostum tokoh *manga Triton of the Sea* karya Osamu Tezuka. Kotani sendiri tidak berusaha keras membantahnya, sehingga media massa sering menulis kostum *Triton of the Sea* sebagai kostum cosplay pertama yang dikenakan di Jepang. Selanjutnya, kontes cosplay dijadikan acara tetap sejak Nihon SF Taikai ke-19 tahun 1980. Peserta mengenakan kostum *Superman, Atom Boy,* serta tokoh dalam *Toki o Kakeru Shōjo* dan film Virus. Selain di *Comic Market*, acara cosplay menjadi semakin sering diadakan dalam acara pameran *dōjinshi* dan pertemuan penggemar fiksi ilmiah di Jepang.

Majalah *anime* di Jepang sedikit demi sedikit mulai memuat berita tentang acara cosplay di pameran dan penjualan terbitan dōjinshi. Liputan besar-besaran pertama kali dilakukan majalah *Fanroad* edisi perdana bulan Agustus 1980. Edisi tersebut memuat berita khusus tentang munculnya kelompok anak muda yang disebut "*Tominoko-zoku*" ber-cosplay di kawasan Harajuku dengan mengenakan kostum baju bergerak Gundam..

Kelompok "*Tominoko-zoku*" dikabarkan muncul sebagai tandingan bagi *Takenoko-zoku* (kelompok anak muda berpakaian aneh yang waktu itu meramaikan kawasan Harajuku).

Istilah "*Tominoko-zoku*" diambil dari nama sutradara film animasi Gundam, Yoshiyuki Tomino, dan sekaligus merupakan parodi dari istilah *Takenoko-zoku*. Foto peserta cosplay yang menari-nari sambil mengenakan kostum robot Gundam juga ikut dimuat. Walaupun sebenarnya artikel tentang *Tominoko-zoku* hanya dimaksudkan untuk mencari sensasi, artikel tersebut berhasil menjadikan "cosplay" sebagai istilah umum di kalangan penggemar *anime*.

Sebelum istilah cosplay digunakan oleh media massa elektronik, asisten penyiar Minky Yasu sudah sering melakukan cosplay. Kostum tokoh Minky Momo sering dikenakan Minky Yasu dalam acara temu darat *mami no RADI-karu communication* yang disiarkan antara lain oleh Radio Tōkai sejak tahun 1984. Selanjutnya, acara radio yang sama mulai mengadakan kontes cosplay. Dari tahun 1989 hingga 1995, di TV Asahi ditayangkan *ranking* kostum cosplay yang sedang populer dalam acara *Hanakin Data Land*.

Sekitar tahun 1985, hobi cosplay semakin meluas di Jepang karena cosplay telah menjadi sesuatu hal yang mudah dilakukan. Pada waktu itu kebetulan tokoh Kapten Tsubasa sedang populer, dan hanya dengan kaus T-shirt pemain bola Kapten Tsubasa, orang sudah bisa "ber-cosplay". Kegiatan cosplay dikabarkan mulai menjadi kegiatan berkelompok sejak tahun 1986. Sejak itu pula mulai bermunculan fotografer amatir (disebut *kamera-kozō*) yang senang memotret kegiatan cosplay.

Di Jepang, umumnya peserta cosplay bisa dijumpai dalam acara yang diadakan perkumpulan sesama penggemar (*dōjin circle*), seperti *Comic Market*, atau menghadiri konser dari grup musik yang bergenre visual kei. Penggemar cosplay termasuk cosplay*er* maupun bukan cosplay*er* sudah tersebar di seluruh penjuru dunia, yaitu Amerika, RRC, Eropa, Filipina, maupun Indonesia.

3.1.1.1 Sejarah Singkat Cosplay Indonesia

Di Indonesia sangat jarang ditemukan *cosplayer* yang mengenakan pakaian dari komik luar Asia, beberapa menggunakan tipe Eropa tetapi dikarenakan di ambil dari *manga* atau *manhwa* bukan dari komik luar Asia.

Pada awalnya cosplay tidak begitu banyak di kenal di Indonesia. seiring dengan maraknya *game online*, RPG, dan masuknya *Manga* dan *Anime* ke Indonesia pada awal tahun 2000, beberapa *event* seperti Gelar Jepang UI mengadakan *Event* cosplay. Tetapi saat itu belum ada yang berminat, cosplay pertama saat itu hanyalah *Event Organizer* dari acara Gelar Jepang tersebut.

Beranjak dari *Event* Jepang, beberapa pemuda-pemudi (kebanyakan pemudi) di Bandung memperkenalkan gaya Harajuku dan hadirnya cosplay*er* pertama yang bukan merupakan *Event Organizer* saat itu. Berlanjut hingga sekarang, hampir tiap bulannya selalu ada event cosplay di Jakarta.

Beberapa *event* yang sering hadir diantaranya:

1. Gelar Jepang. Biasanya ada di Universitas. Umumnya di UI.
2. *Bunkasai*. Biasanya ada di Universitas.
3. Hellofest.
4. Animonster *event.* Beberapa *event* yang disponsori oleh animonster termasuk event cosplay di dalamnya.
5. Extravaganza, *cosplayer* berdialog kocak, cosplay kartun Nickelodeon dan *anime* Jepang dijadikan satu dalam Extravaganza di bagian cerita yang berjudul "Sasuke", Putri Salju muncul dibagian selanjutnya.

3.1.1.2 Komunitas Cosplay Shinsen-Gumi

Shinsen-Gumi Merupakan salah satu komunitas cosplay yang didirikan pada tanggal 11 Januari 2011. Berawal dari frustasi ketua tim yang bernama Mulyana terhadap tim terdahulu yang telah lama bubar, Mulyana berinisiatif untuk membuat tim baru lagi dan sebagian anggotanya diambil dari pecahan grup yang lama dan berusaha membuat tim yang lebih baik lagi untuk kedepannya, lalu terbentuklah tim ini. Awalnya hanya 6 orang yang ikut serta dalam komunitas ini tapi sampai saat penelitian ini dilakukan sudah terdapat 40 orang yang terdaftar sebagai anggota dalam komunitas ini. *Shinsen gumi* meeraih Juara 1 Di Event *Inori O Nagashi* ITB April 2011 dan dalam perlombaan *Second Anniversary* cosplay Bandung.

3.2 Metode Penelitian

3.2.1 Desain Penelitian

Pada metode penelitian ini, peneliti melakukan suatu penelitian dengan pendekatan secara Kualitatif dimana untuk mengetahui dan mengamati segala hal yang menjadi ciri sesuatu hal. Menurut David Williams (1995) dalam buku Lexy Moleong menyatakan: "Bahwa penelitian kualitatif adalah pengumpulan data pada suatu latar alamiah, dengan menggunakan metode alamiah, dan dilakukan oleh orang atau peneliti yang tertarik secara alamiah" (Moleong, 2007:5)

Adapun menurut penulis pada buku kualitatif lainnya, seperti yang diungkapkan oleh Denzin dan Lincoln (1987) dalam buku Lexy Moleong, menyatakan: "Bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada" (Moleong, 2007:5)

Metode penelitian ini muncul karena terjadi perubahan paradigma dalam memandang suatu realitas, fenomena, dan gejala. Metode penelitian kualitatif ini sering disebut metode penelitian naturalistik karena penelitiannya dilakukan pada kondisi yang alamiah (*natural setting*).

3.2.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan.

Untuk dapat menghasilkan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini diperlukan suatu teknik yang sesuai, dan dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik-teknik pengumpulan data sebagai berikut:

3.2.2.1 Studi Pustaka

Memahami apa yang di teliti, maka upaya untuk menjadikan penelitian tersebut baik. Perlu adanya materi-materi yang diperoleh dari pustaka-pustaka lainnya.

Adapun definisi studi pustaka yang dikemukakan dalam buku Pinter Menulis Karangan Ilmiah, yaitu :

> "Studi Pustaka adalah suatu teknik pengumpulan data yang dilakukan oleh peneliti dengan menelaah teori-teori, pendapat-pendapat serta pokok-pokok pikiran yang terdapat dalam media cetak, khususnya buku-buku yang menunjang dan relevan dengan masalah yang dibahas dalam penelitain." (Sarwono, 2010:34-35:)

Dalam buku Metode Penelitian Kepustakaan menyebutkan ciri-ciri utama studi kepustakaan, yaitu :

1. Peneliti berhadapan langsung dengan teks (*nash*) atau data angka dan bukan dengan pengetahuan langsung dari lapangan

atau saksi-mata (*eyewitness*) berupa kejadian, orang atrau benda-benda lainnya. Teks memiliki sifat-sifatnya sendiri dan memerlukan pendekatan tersendiri pula.
2. Data pustaka bersifat ‘siap pakai’ (*readymade*). Artinya peneliti tidak pergi ke mana-mana, keculai hanya berhadapan langsung dengan bahan sumber yang sudah tersedia diperpustakaan.
3. Data pustaka umumnya adalah sumber sukender, dalam arti bahwa peneliti memperoleh bahan dari tangan kedua dan bukan data orisinil dari tangan pertama di lapangan.
4. Kondisi data pustaka tidak dibatasi oleh ruang dan waktu. Peneliti berhadapan dengan informasi statik, tetap. Artinya kapan pun ia datang dan pergi, data tersebvut tidak akan pernah berubah karena ia sudah merupakan data “mati” yang tersimpan dalam rekaman tertulis (teks, angka, gambar, rekaman tape atau film).” (Zed, 2008:4-5)

Dengan hal ini, upaya penelitian yang dilakukan pun dapat menjadi baik karena tidak hanya berdasarkan pemikiran sendiri selaku peneliti melainkan pemikiran-pemikiran dan pendapat dari para ahli atau penulis lainnya. Sehingga bisa dibandingkan serta referensi yang dapat memberikan arah kepada peneliti.

Peneliti disini dalam melakukan penelitian tentu tidak terlepas dari adanya pencarian data dengan menggunakan studi kepustakaan. Disini peneliti menggunakan studi pustaka dengan mencari berbagai data sebagai pendukung dari penelitian yang dilakukan oleh peneliti, yaitu dengan menggunakan:

1. Referensi buku

Referensi buku adalah buku yang dapat memberikan keterangan topik perkataan, tempat pariwisata, data statistik, pedoman, alamat, nama orang, riwayat orang-orang terkenal. Pelayanan referensi adalah

pelayanan dalam menggunakan buku-buku referensi dan disebut "koleksi referensi", sedangkan ruang tempat penyimpanan disebut ruang referensi karena sifatnya dapat memberikan petunjuk harus selalu tersedia di perpustakaan sehingga dapat dipakai oleh setiap orang pada setiap saat.

2. Skripsi peneliti terdahulu

Disini peneliti menggunakan studi pustaka dengan melihat hasil karya ilmiah para peneliti terdahulu. Peneliti mengangkat penelitian ini tentang eksistensi, untuk mendapatkan referensi, peneliti melihat penelitian skripsi sebelumnya yang dijadikan sebagai sumber pembuatan skripsi yang berkaitan dengan eksistensi.

3. Internet *Searching* (Pencarian Data Secara *Online*)

Pada penelitian apapun bisa juga dalam pengumpulan data dilakukan secara *online* atau media internet dengan mencari dan mengumpulkan informasi-informasi berupa data-data yang berkaitan dengan penelitian yang sedang diteliti oleh peneliti.

Diantaranya melalui alamat-alamat *website*, jurnal-jurnal elektronik, berita-berita *online* dan lain-lain.

3.2.2.2 Studi Lapangan

Adapun studi lapangan yang dilakukan oleh peneliti untuk memperoleh data yang valid dan faktual yang diharapkan berkenaan dengan penelitian yang dilakukan mencakup beberapa cara diantaranya yakni:

1. Observasi Partisipan

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Yaitu langsung berhubungan dengan informan secara langsung.

Menurut Susan Stainback (1988) dalam buku Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D menyatakan :

> "*In participant observation, the researcher observes what people do, listen to what they say, and participates in their activities*. Dalam observasi partisipatif, peneliti mengamati apa yang dikerjakan orang, mendengarkan apa yang mereka ucapkan, dan berpartisipasi dalam aktivitas mereka." (Sugiyono, 2009:227)

Dalam observasi ini, peneliti termasuk kategori non partisipan, dimana peneliti hanya melakukan pengamatan, peneliti tidak ikut melakukan apa yang dikerjakan oleh sumber data.

2. Wawancara Mendalam

Dalam penelitian perlu adanya data-data yang relevan untuk dijadikan sebagai penunjang dalam penelitian yang berlangsung, salah satunya adalah melalui wawancara.

Menurut **Susan Stainback** (1988) dalam buku Memahami Penelitian Kualitatif mendefinisikan wawancara sebagai berikut :

> "*Interviewing provide the researcher a means to goin a deeper understanding of how the participant interpret a situation or phenomenon than can be gained through observation alon*. Jadi dengan wawancara, maka peneliti akan mengetahui hal-hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi, dimana hal ini tidak bisa ditemukan melalui observasi". (Sugiyono, 2012:72)

Adapun beberapa macam *Interview* atau wawancara yang dikemukan oleh **Esterberg** (2002), yaitu:

1. Wawancara Terstruktur, digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang diperoleh.
2. Wawancara Semiterstruktur, ini termasuuk kategori *in-deptinterview*, tujuan dari wawancara jenis ini adalah untuk menemukan permasalahan secara lebih terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara diminta pendapat, dan ide-idenya.
3. Wawancara tak berstruktur, adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. (Sugiyono, 2012:73-74)

Maka, dalam hal ini peneliti pun mengumpulkan data-data dengan salah satu caranya melalui wawancara untuk mendapatkan informasi yang benar-benar relevan dari narasumber terkait, mengenai seluk beluk komunitas cosplay Shinsen-Gumi di kota Bandung.

3. Dokumentasi

Memuat data-data pada penelitian sebagai upaya untuk menafsirkan segala hal yang ditemukan dilapangan, perlu adanya dokumentasi-dokumentasi dalam berbagai versi.

Dalam buku Memahami Penelitian Kualitatif menjelaskan tentang dokumentasi, sebagai berikut: "Dokumen merupakan catatan

persitiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang." (Sugiyono, 2012:82)

3.2.3 Teknik Penentuan Informan

3.2.3.1 Informan Penelitian

Informan atau lebih dikenal dengan narasumber, penelitian berjumlah 3 orang yang memiliki informasi (data) banyak mengenai objek yang sedang diteliti, untuk dimintai informasi mengenai objek penelitian tersebut. Informan dalam penelitian ini yaitu berasal dari wawancara langsung yang disebut sebagai narasumber.

Pemilihan informan-informan pada penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling*, sebagaimana maksud yang disampaikan oleh **Sugiyono** dalam buku Memahami Penelitian Kualitatif, adalah :

> "*Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Pertimbangan tertentu ini, misalnya orang tersebut yang dianggap paling tahu tentang apa yang kita harapkan, atau mungkin dia sebagai penguasa sehingga akan memudahkan peneliti menjelajahi obyek/situasi sosial yang diteliti." (Sugiyono, 2012:54)

Adapun informan penelitian ini adalah beberapa anggota komunitas cosplay Shinsen-Gumi di kota Bandung. Sebagaimana bisa dilihat dalam tabel dibawah ini:

Tabel 3.1

Data Informan Penelitian

No.	Nama	Jabatan	Pekerjaan
1.	Gelar Siwi P.	Anggota	Mahasiswa
2.	Yesaya Marito	Anggota	Mahasiswa

Sumber : Peneliti, 2012

Informan diatas terpilih dari beberapa anggota komunitas cosplay Shinsen-Gumi di kota Bandung dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, dimana teknik ini mencakup orang-orang yang diseleksi atas dasar kriteria-kriteria tertentu yang dibuat peneliti berdasarkan tujuan penelitian. Adapun untuk pemilihan tempat penelitian langkah awal ini, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu ke tempat dimana komunitas cosplay tersebut berkumpul, yaitu di Jalan Merdeka Balai Kota Bandung. Dimana pada melakukan tahap observasi pertama peneliti berkenalan dengan ketua komunitas cosplay Shinsen-Gumi untuk menjelaskan tujuan dari penelitian ini, sehingga ketua komunitas tersebut mengarahkan penulis kepada tiga anggota komunitasnya untuk dijadikan informan. Alasan dipilihnya tiga anggota tersebut karena informan tersebut memiliki pengalaman yang lebih mengenai cosplay juga komunitasnya karena telah lama bergabung dengan komunitas cosplay Shinsen-Gumi.

Peneliti nantinya akan bertemu langsung dengan 3 informan tersebut di suatu tempat yang dilakukan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan informan.

3.2.3.2 Informan Kunci

Untuk memperjelas dan memperkuat data yang lebih baik dalam informasi yang diperoleh. Terdapatnya informan kunci yang dijadikan sebagai perjelas, adapun informan kunci sebagai berikut :

Tabel 3.2
Informan Kunci

No.	Nama	Jabatan	Pekerjaan
1.	Mulyana	Ketua komunitas cosplay Shinsen -Gumi	Mahasiswa

Sumber : Peneliti, 2012

3.2.4 Teknik Analisa Data

Dalam penelitian kualitatif, data diperoleh dari berbagai sumber, dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang bermacam-macam, dan dilakukan secara terus menerus sampai datanya jenuh. Dengan pengamatan yang terus menerus tersebut mengakibatkan variasi data tinggi sekali. Data yang diperoleh pada umumnya adalah data kualitatif, sehingga teknik analisis data yang digunakan belum ada pola yang jelas. Oleh karena itu sering mengalami kesulitan dalam melakukan analisis.

Dalam buku Memahami Penelitian Kualitatif, seperti dinyatakan oleh **Miles and Huberman** (1984), bahwa :

> "*The most serious and central difficulty in the use of central difficulty in the use of qualitative data is that methods of analysis are not well formulate.* Yang paling serius dan sulit dalam analisis data kualitatif adalah karena, metode analisis belum dirumuskan dengan baik." (Sugiyono, 2012:88)

Selanjutnya masih dalam buku yang sama, **Nasution** menyatakan bahwa:

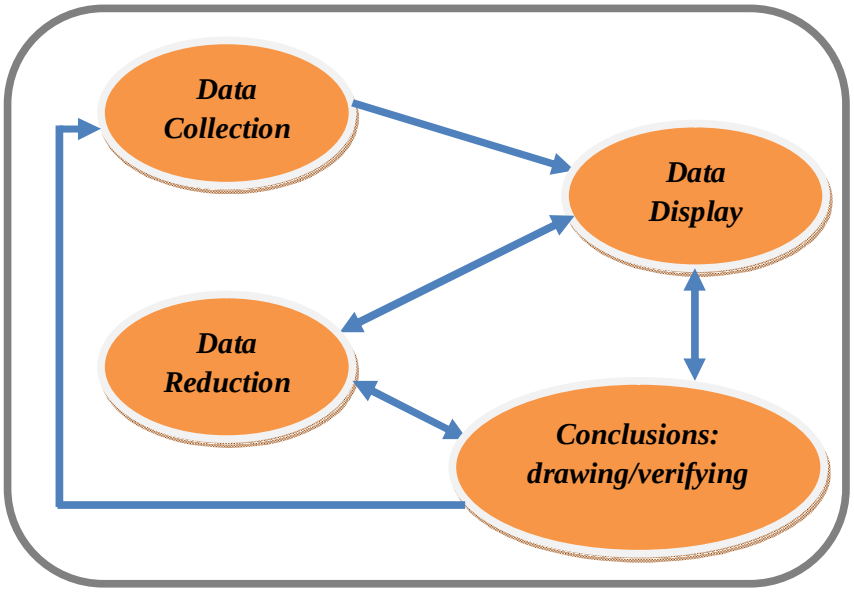
> "Melakukan analisis adalah pekerjaan yang sulit, memerlukan kerja keras. Analisis memerlukan daya kreatif serta kemampuan intelektual yang tinggi. Tidak ada cara tertentu yang dapat diikuti untuk mengadakan analisis, sehingga setiap peneliti harus mencari sendiri metode yang dirasakan cocok dengan sifat penelitiannya. Bahan yang sama bisa diklasifikasikan lain oleh peneliti yang berbeda." (Sugiyono, 2012:88)

Analisis data dalam penelitian kualitatif, dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Pada saat wawancara, peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Bila jawaban yang diwawancarai setelah dianalisis terasa belum memuaskan, maka peneliti akan melanjutkan pertanyaan lagi, sampai tahap tertentu, diperoleh data yang dianggap kredibel.

> **Milles and Huberman** (1984), mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction, data display, dan conclusion drawing/verification*. (Sugiyono, 2012:91)

Miles and Huberman melukiskan siklusnya seperti terlihat pada gambar berikut ini :

Gambar 3.1
Komponen-Komponen Analisa Data Model Kualitatif



Sumber : Buku "Memahami Penelitian Kualitatif" (Sugiyono, 2012:92)

Data yang diperoleh dari lapangan dilakukan analisis melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. **Reduksi Data** (*Data reduction*) : Kategorisasi dan mereduksi data, yaitu melakukan pengumpulan terhadap informasi penting yang terkait dengan masalah penelitian, selanjutnya data dikelompokkan sesuai topik masalah.
2. **Pengumpulan Data** (*Data collection*): Data yang dikelompokkan selanjutnya disusun dalam bentuk narasi-narasi, sehingga berbentuk

rangkaian informasi yang bermakna sesuai dengan masalah penelitian.

3. **Penyajian Data** (*Data Display*): Melakukan interpretasi data yaitu menginterpretasikan apa yang telah diinterpretasikan informan terhadap masalah yang diteliti.
4. **Penarikan Kesimpulan (***Conclusion Drawing/verification*): Pengambilan kesimpulan berdasarkan susunan narasi yang telah disusun pada tahap ketiga, sehingga dapat memberi jawaban atas masalah penelitian.
5. **Evaluasi**: Melakukan verifikasi hasil analisis data dengan informan, yang didasarkan pada kesimpulan tahap keempat. Tahap ini dimaksudkan untuk menghindari kesalahan interpretasi dari hasil wawancara dengan sejumlah informan yang dapat mengaburkan makna persoalan sebenarnya dari fokus penelitian.

Tahapan-tahapan analisis data di atas merupakan bagian yang tidak saling terpisahkan, sehingga saling berhubungan antara tahap yang satu dengan tahap yang lain. Analisis dilakukan secara kontinyu dari awal sampai akhir penelitian, untuk mengetahui eksistensi komunitas cosplay Shinsen-Gumi di kota Bandung.

1.2.5.1 Uji Validitas

Dalam penelitian kualitatif, terdapatnya data yang dapat dinyatakan valid atau berbeda saat ditemukan di lapangan dan

dilaporkan oleh peneliti. Data-data tersebut dapat diukur dengan uji validitas melalui teknik Triangulasi.

Menurut **Sugiyono** dalam buku Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D, menyatakan : "Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu." (Sugiyono, 2009:273)

Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi teknik pengumpulan data, dan waktu. Sebagaimana uraiannya dibawah ini :

1. **Triangulasi Sumber Data**
   Triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data yang telah diperoleh melalui beberapa sumber.
2. **Triangulasi Teknik Pengumpulan Data**
   Triangulasi teknik untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda.
3. **Triangulasi Waktu Pengumpulan Data**
   Waktu juga sering mempengaruhi kredibilitas data. Untuk itu dalam rangka pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara melakukan wawancara, observasi, atau teknik lain dalam waktu atau situasi yang berbeda. Bila hasil uji menghasilkan data yang berbeda maka dilakukan secara berulang-ulang sehingga sampai ditemukan kepastian datanya. (Sugiyono, 2009)

Dalam penelitian ini juga menggunakan ***Membercheck***, proses pengecekan data yang diperoleh peneliti kepada pemberi data. Tujuan *membercheck* adalah untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data. Sehingga informasi yang diperoleh dan akan digunakan dalam penulisan laporan sesuai dengan apa yang dimaksud sumber data atau informan. (Sugiyono, 2009)

3.2.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.2.6.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini dilakukan di kota Bandung. Peneliti melakukan observasi terlebih dahulu di Balai Kota Jln. Merdeka Bandung pada saat komunitas tersebut sedang berkumpul. Nantinya pada saat melakukan wawancara kepada Informan, Penelitian yang dilakukan tidak terfokus pada satu tempat, tetapi dilakukan berdasarkan kesepakatan antara peneliti dan informan.

3.2.6.2 Waktu Penelitian

Penelitian ini berlangsung dan dilaksanakan oleh peneliti dengan menggunakan kurun waktu penelitian selama 5 (lima) bulan terhitung mulai bulan Oktober 2012 sampai Februari 2013, dengan *time schedule* waktu penelitian sebagai berikut