BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif analisis kualitatif. Bogdan dan Taylor mengemukakan bahwa metodologi kualitatif merupakan prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati (Moleong, 2012 : 4). Penelitian kualitatif dilakukan dalam kondisi alamiah dan bersifat penemuan.

Dalam penelitian kualitatif, peneliti ialah instrument kunci. Oleh karena itu peneliti harus memiliki bekal teori dan wawasan yang luas jadi dapat bertanya, menganalisis dan mengkonstruksi obyek yang diteliti menjadi lebih deskriptif menggambarkan secara spesifik suatu situasi, social setting, ataupun suatu hubungan.

Melalui pendekatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran tentang budaya populer anime, manga, dan video game jepang sebagai soft power jepang terhadap Indonesia.

3.2 Informan Penelitian

Teknik penentuan informan yang dipakai oleh peneliti adalah dengan menggunakan teknik penentuan *Purposive* yaitu dengan menentukan pihak-pihak informan berdasarkan tujuan, masalah dan variabel penelitian. Metode yang digunakan adalah metode wawancara sesuai dengan permasalahan yang akan diteliti. Berkaitan dengan *Soft Power* budaya populer Jepang, dan industri kreatif Indonesia peneliti menentukan informan yang berasal dari kementrian budaya, dan perdagangan di Indonesia.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

3.3.1 Studi Pustaka

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini melalui studi kepustakaan (*library research*). Data-data yang digunakan adalah data-data sekunder yang berasal dari dokumentasi dan publikasi seperti jurnal ilmiah, buku referensi maupun laporan-laporan dari instansi terkait.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan studi kepustakaan dengan cara menelaah berbagai teori, membaca buku atau jurnal ilmiah yang sesuai dengan permasalahan yang diangkat. Selain itu peneliti melakukan penelusuran data online dari berbagai situs yang berkaitan dengan masalah yang diangkat.

3.3.2 Wawancara

Selain menggunakan metode studi pustaka, penulis juga mengumpulkan data-data yang dibutuhkan dalam penelitian dengan teknik wawancara. Wawancara dilakukan dengan berbagai informan baik informan yang berasal dari Kementrian budaya Indonesia, kementrian perdagangan, maupun informan lainnya yang berasal dari luar seperti lembaga- lembaga penelitian yang meneliti *Soft Power* dan budaya populer.

3.4 Uji Keabsahan Data

Untuk mendapatkan keabsahan data, maka perlu dilakukan sebuah pemeriksaan ulang terhadap data yang telah dikumpulkan, pengujian ulang terhadap data yang dilaporkan oleh peneliti dengan apa yang sesungguhnya terjadi di lapangan. Peneliti menggunakan teknik pengujian keabsahan data dengan cara sebagai berikut:

1. Diskusi yang dilakukan dengan para pengajar dan para informan. Dalam hal ini adalah dosen yang memiliki spesialisasi terhadap kasus atau permasalahan yang diangkat oleh peneliti, serta informan yang berasal baik dari Kementrian budaya Indonesia maupun dari sumber lain, sehingga dapat memberikan tambahan masukan dan informasi tentang permasalahan yang diteliti.
2. Menggunakan bahan referensi yang merupakan bahan pendukung dalam penelitian untuk membuktikan data yang ditemukan oleh peneliti sehingga memperkuat keabsahan dan validitas data-data penelitian.

3.5 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis data dengan menggunakan teknik reduksi data. Artinya, data-data yang diperoleh, baik melalui studi pustaka, wawancara, maupun data yang diperoleh secara online digunakan sesuai dengan keperluan penelitian berdasarkan tujuan penelitian. Hal ini bertujuan agar data yang digunakan berkorelasi dengan perumusan masalah yang telah dibuat penyajian data, peneliti menyajikan data-data yang diperoleh dari hasil meneliti, wawancara serta sumber-sumber internet sesuai dengan kebutuhan. Penarikan kesimpulan, peneliti menarik kesimpulan dari berbagai data yang disajikan baik data primer maupun sekunder yang didapat dari informan dan data-data laporan dari Kementrian budaya Indonesia dan sumber lain.

3.6 Lokasi dan Waktu Penelitian

3.6.1 Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti memperoleh data dan informasi yang sesuai dengan kebutuhan penelitian dari berbagai lokasi diantaranya:

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

   Alamat: Kompleks Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Jalan Jenderal Sudirman, Senayan, Jakarta Pusat 10270.

   Telepon: 021-5703303.

2. Kementrian Perdagangan Republik Indonesia.

   Alamat: M. I. Ridwan Rais Road, No. 5, Jakarta Pusat 10110.

   Telepon: 021-3858171

3. Perpustakaan Universitas Komputer Indonesia.

   Alamat: Jl. Dipati Ukur No. 122-114 Bandung, Jawa Barat 40132.

   Telepon: 022-2504119

4. Perpustakaan FISIP Universitas Parahyangan,

   Alamat: Jl. Ciumbuleuit No. 9. Bandung 40141.

   Telepon: 022-2032655

5. Perpustakaan Universitas Padjajaran.

   Alamat: Jl. Dipati Ukur No. 46 Bandung.

   Telepon: 022-2509119.

3.6.2 Waktu Penelitian

Waktu yang dibutuhkan untuk melakukan penelitian terhitung dari bulan Maret tahun 2017 sampai dengan bulan Juli tahun 2017.

Tabel 3.1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Waktu Penelitian				
		Maret	April	Mei	Juni	Juli
1	Pengajuan Judul					
2	Pembuatan Usulan Penelitian					
3	Seminar Usulan Penelitian					
4	Bimbingan Skripsi					
5	Pengumpulan Data					
6	Analisis Data					
7	Sidang					