

BAB I

A. Setting Penelitian

Modernisasi dan globalisasi telah menjadi awal dari perubahan sosial yang mempengaruhi banyak dari aspek kehidupan terutama aspek budaya yang dapat dilihat dari banyaknya budaya asing yang masuk dan bahkan hampir mengalahkan budaya negeri kita Indonesia ini. Selain daripada budaya, bisa juga kita lihat adanya perubahan yang sangat pesat dalam hal perekonomian dan perindustrian yang ditunjukkan dengan banyaknya masyarakat yang bersifat konsumtif dan berusaha mengikuti gaya hidup mewah meskipun sebenarnya dalam hal ekonomi mereka kurang mampu. Hal ini bisa kita lihat dari cara berbusana sehari-hari, gadget yang dibeli, dan tempat makan yang biasa dijadikan langganan sebenarnya adalah tergolong mewah dan biasa dilakukan oleh orang kaya yang berkesan pola hidup berlebihan. Namun di sisi lain, modernisasi dan globalisasi mempunyai beberapa manfaat seperti adanya teknologi-teknologi modern seperti komputer, internet, mobil, dan handphone yang telah memudahkan masyarakat dalam melakukan aktifitas kesehariannya.

Pada dasarnya dalam globalisasi akan ada unsur yang dapat diterima dan tidak oleh suatu negara baik secara terencana maupun tidak direncanakan karena setiap negara telah memiliki kebudayaan masing-masing. Situasi tersebut sering menjadi problematika di setiap negara karena adanya benturan-benturan antara budaya kita dengan budaya asing.

Indonesia yang memiliki tradisi budaya timur pastilah akan menghadapi banyak benturan dengan budaya-budaya asing yang datang. Meskipun benturan tersebut tidak semuanya menimbulkan hal yang negatif tetapi tidak menutup kemungkinan terjadi problematika yang terjadi dalam masyarakat Indonesia. Contohnya adalah terjadinya pencurian dan penipuan yang dilakukan melalui media komputer dan internet terhadap toko-toko online yang di mana hal tersebut pelakunya bisa siapa saja yang di mana dia bisa mengoperasikan internet dan komputer.

Kecanggihan teknologi komputer telah memberi banyak kemudahan, dalam membantu pekerjaan manusia. Penyalahgunaan komputer dalam perkembangannya menimbulkan permasalahan yang sangat rumit, diantaranya proses pembuktian atas suatu tindak pidana. Terlebih lagi penggunaan komputer untuk tindak pidana ini memiliki karakter tersendiri atau berbeda dengan tindak pidana yang dilakukan tanpa menggunakan komputer. Perbuatan atau tindakan, pelaku, alat bukti dalam tindak pidana biasa dapat dengan mudah diidentifikasi namun tidak demikian halnya untuk kejahatan yang dilakukan dengan menggunakan komputer.

Banyaknya penyedia internet membuat semakin banyak orang mulai mengenal internet dan menggunakannya. Hal tersebut membuat para pencuri melakukan aksi *carding* (pencurian dan penipuan melalui internet) dengan memanfaatkan kesadaran masyarakat dalam hal ini pengguna kartu

kredit yang masih kurang mengerti akan dampak negatif dari internet serta kurangnya perhatian pemerintah dalam hal tersebut.

Sebagaimana lazimnya pembaharuan teknologi, internet selain memberi manfaat juga menimbulkan dampak negatif dengan terbukanya peluang penyalahgunaan teknologi tersebut. Hal itu terjadi pula untuk data dan informasi yang dikerjakan secara elektronik. Dalam jaringan komputer seperti internet, masalah kriminalitas menjadi semakin kompleks karena ruang lingkungannya yang luas. Kriminalitas di internet atau *cybercrime* (kejahatan dunia maya) pada dasarnya adalah suatu tindak pidana yang berkaitan dengan *cyberspace* (dunia maya), baik yang menyerang fasilitas umum di dalam *cyberspace* (dunia maya) ataupun kepemilikan pribadi. Salah satu versi jenis kejahatan di internet yaitu *carding*, yang termasuk dalam motif kriminal yang berpotensi menimbulkan kerugian kepada para pemilik kartu kredit dan juga online shop (toko online).

Tak lepas daripada hal tersebut, pada dasarnya setiap manusia memiliki berbagai macam kebutuhan dalam hidupnya. Mulai dari sandang, pangan, dan papan sebagai kebutuhan primer, sampai dengan pada kebutuhan sekunder dan tersiernya yang juga terasa tidak kalah penting dengan kebutuhan primer. Dewasa ini bahkan kebutuhan tersier pun menjadi hampir tidak ada bedanya dengan kebutuhan primer dan sekunder dikarenakan adanya modernisasi dalam hal gaya hidup yang mengakibatkan munculnya sifat konsumtif yang semakin meningkat pada

kalangan konsumeris dan gengsi yang tinggi jika mereka merasa tidak bisa mengikuti perkembangan zaman dengan cara mengikuti gaya hidup ala modernisasi.

Dengan adanya konsumerisme tersebut maka untuk memenuhi hasrat konsumtif tersebut juga semakin dilakukan dengan menggunakan banyak cara seperti *carding* pada contohnya. Para *carder* (pelaku *carding*) tidak hanya melakukan *carding* sebagai keisengan ataupun lahan pencarian uang semata, namun semakin lama mereka juga melakukannya dikarenakan mereka ingin selalu tampil sebagai manusia modern dengan mencuri barang-barang yang dianggap mengikuti perkembangan zaman seperti gadget, pakaian, dan lain sebagainya yang dengan kemampuan mereka mendapatkan barang-barang yang modern maka gengsi mereka akan semakin tinggi jika dibandingkan dengan orang lain dan *carder* lain khususnya.¹

Herbert Marcuse berargumen bahwa ideologi konsumerisme mendorong kebutuhan palsu yang bekerja sebagai satu bentuk kontrol sosial. Orang-orang mengenali diri mereka di komoditas mereka. mereka menemukan jiwa mereka dalam mobil, rumah bertingkat, perangkat wi-fi, dan lain sebagainya. Hal tersebut membuat nilai-nilai masyarakat berubah, dan menyebabkan kontrol sosial dilabuhkan pada kebutuhan-kebutuhan baru yang telah dihasilkan. Menurut Marcuse, produsen/pengiklan

¹ John Storey, *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*, Yogyakarta: Jalasutra, 2008, hal. 145.

mendorong kebutuhan palsu-misalnya, keinginan menjadi jenis orang tertentu, mengenakan tipe pakaian tertentu, memakan macam makanan tertentu, meminum minuman khusus, dan menggunakan barang-barang khusus.

Judith Wiliamsons mengemukakan bahwa konsumsi memberikan perasaan kebebasan atau bahkan kekuasaan tertentu kepada subjeknya. Dengan membeli dan memiliki suatu barang, subjek merasa memiliki rasa mengontrol yang dilihat Wiliamsons sebagai representasi kekuasaan. Objek konsumsi dijadikan sebagai alat untuk mengkomunikasikan makna-makna tertentu yang secara penuh dikontrol oleh subjeknya. Objek-objek konsumsi dipandang sebagai ekspresi diri atau eksternalisasi para konsumen dan sekaligus sebagai internalisasi nilai-nilai sosial budaya yang terkandung di dalamnya.²

Untuk melakukan penelitian mengenai *carding* dan budaya konsumerisme modern ini maka penulis mengadakan studi kasus pada komunitas *skateboard* kota Surabaya yang di mana *skateboard* adalah olahraga ekstrem yang membutuhkan peralatan-peralatan mahal untuk melakukannya. Diantarannya adalah papan *skateboard*, peralatan safety seperti pelindung kepala, pelindung siku, dan pelindung lutut. Selain daripada itu fashion juga tidak kalah ketinggalan dalam olahraga ini karena fashion dianggap sebagai ciri khas ataupun jati diri diri seorang *skateboard*

² John Storey, *Cultural Studies dan Kajian Budaya Pop*, Yogyakarta: Jalasutra, 2008, hal. 148.

rider. Bahkan karena beberapa dari mereka menganggap fashion juga penting sebagai ciri khas dan jati diri mereka, pada akhirnya peralatan safety justru tidak mereka kenakan sama sekali asalkan pakaian dan *skateboard* yang mereka gunakan adalah pakaian dan *skateboard* merk ternama yang mahal harganya dan banyak digunakan oleh *skateboard* rider professional baik itu dalam negeri maupun manca negara.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan dengan konteks penelitian di atas, maka fokus pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah konsumerisme bisa memunculkan tindakan *carding* di kalangan komunitas *skateboard* Surabaya ?
2. Bagaimanakah motif para pelaku *carding* (*carder*) di kalangan komunitas *skateboard* Surabaya ?

C. Tujuan Penelitian

Berkenaan dengan fokus penelitian di atas, maka tujuan pada penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui wujud budaya konsumerisme modern pada suatu komunitas unik yaitu komunitas *skateboard* Surabaya.
2. Untuk mengetahui proses terbentuk *carding* sebagai budaya konsumerisme modern di kalangan komunitas *skateboard* Surabaya.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian terbagi dalam dua kategori, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Adapun uraian dari dua manfaat tersebut antara lain :

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan kajian sosial terutama yang berhubungan dengan budaya konsumerisme. Selain itu penelitian ini diharapkan mampu memberi pandangan akademik tentang *cyber crime* (kejahatan dalam dunia maya / internet), serta untuk pengembangan cakrawala keilmuan yang terkait dengan kualitatif deskriptif.

2. Manfaat Praktis

Peneliti berharap semoga hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi berbagai pihak serta dapat dijadikan sumber data dan informasi pada pengaplikasian ilmu sosiologi khususnya kualitatif deskriptif di masa mendatang.

E. Definisi Konseptual

Konsep adalah abstraksi mengenai suatu fenomena yang dirumuskan atas dasar generalisasi dari sejumlah karakteristik kejadian, keadaan, kelompok atau variabel-variabel untuk memperjelas penguraian penulisan atau istilah yang berkaitan dengan pokok-pokok pembahasan yang terkandung dalam pengertian tersebut.

Adapun untuk memudahkan pembahasan ini dan memperoleh gambaran yang jelas mengenai penelitian ini, maka tim peneliti mengoperasionalkan judul penelitian ini sebagai berikut :

1. *Carding*

Carding adalah suatu bentuk kejahatan dunia maya yang dilakukan oleh seorang hacker dengan cara berbelanja barang secara online menggunakan kartu kredit orang lain yang di mana kartu kredit tersebut didapatkan dari mencuri data yang berada pada suatu website penjualan online. Pada kartu kredit tersebut, yang para hacker gunakan adalah nomor kartu kredit, nama pengguna dan juga nomor pin dari kartu kredit tersebut.

2. *Komunitas Skateboard*

Skateboarding lahir sekitar tahun 1940-an atau awal 1950-an ketika peselancar di California menginginkan sesuatu untuk berselancar saat ombak datar. Tidak ada yang tahu siapa yang membuat papan pertama, tampaknya bahwa beberapa orang datang dengan ide-ide serupa di sekitar

waktu yang sama.³ Permainan *skateboard* pertama kali dimulai dengan kotak kayu atau papan dengan roda yang melekat pada bagian bawah. Sebuah tentara wanita Amerika, Betty Magnuson, melaporkan melihat anak-anak Prancis di bagian Montmartre Paris naik di papan dengan roda yang melekat dibawahnya. Pada akhir tahun 1944 kotak berubah menjadi papan, dan akhirnya perusahaan yang memproduksi deck lapisan kayu yang pada akhirnya menjadi *skateboard* deck pada saat ini. Pada saat ini, *skateboarding* terlihat sebagai sesuatu yang harus dilakukan untuk bersenang-senang selain surfing, dan karena itu sering disebut "perselancar trotoar" dan dilakukan tanpa alas kaki.

3. Konsumerisme

Konsumerisme merupakan ekspresi budaya dan manifestasi dari tindakan konsumsi. Pemahaman kata konsumerisme mengacu pada sebuah hidup yang dipenuhi dengan konsumsi secara berlebihan sehingga berdampak negatif. Sudjatmiko menyatakan jika konsumsi merupakan sebuah tindakan (*an act*), maka konsumerisme merupakan sebuah cara hidup (*way of life*). Konsumsi merupakan wujud yang tampak, sedangkan konsumerisme lebih terkait dengan motivasi yang di dalam suatu konsumsi.⁴ Konsumerisme dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia didefinisikan sebagai gerakan/kebijakan untuk melindungi konsumen dengan menata metode dan standar kerja produsen, penjual, dan pengiklan.

³ <http://en.wikipedia.org/wiki/Skateboarding> Diakses 12 Februari 2014.

⁴ Haryanto Sudjatmiko, *Saya Berbelanja Maka Saya Ada*, Yogyakarta: Jalasutra, 2008, hal. 29.

Selain daripada itu, konsumerisme juga diartikan sebagai paham ataupun gaya hidup yang menganggap barang-barang (mewah) sebagai tolak ukur kebahagiaan, kesenangan, dan segala wujud dari gaya hidup yang tidak hemat.⁵

F. Metode Penelitian

Metodologi adalah proses, prinsip, dan prosedur yang kita gunakan untuk mendekati problem dan mencari jawaban. Dengan ungkapan lain, metodologi adalah suatu pendekatan umum untuk mengkaji topik penelitian.⁶ Metode penelitian merupakan elemen penting untuk menjaga reliabilitas dan validitas hasil penelitian.

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar ilmiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan metode yang ada.

Penelitian kualitatif bertujuan untuk mendapat pemahaman yang sifatnya umum terhadap kenyataan sosial dari perspektif partisipan. Pemahaman tersebut tidak ditentukan terlebih dahulu, tetapi diperoleh setelah melakukan analisis terhadap kenyataan sosial yang menjadi fokus

⁵ Tim Redaksi Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III, Jakarta: Balai Pustaka, 2001.

⁶ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008, hal. 145.

penelitian, dan kemudian ditarik suatu kesimpulan berupa pemahaman umum tentang kenyataan-kenyataan tersebut.⁷

Dalam hal ini penulis mencoba mengikuti kegiatan para pelaku *carding* mulai dari proses mendapatkan nomer cc (kartu kredit), mencari online shop yang mudah dibobol, dan mengambil barang yang sudah dibeli (mengambil di kantor pos pusat)

a. Pendekatan Penelitian

Peneliti menggunakan pendekatan fenomenologi dalam menjalankan penelitian ini. Penelitian ini hampir serupa dengan pendekatan hermeneutik yang menggunakan pengalaman hidup sebagai alat untuk memahami secara lebih baik tentang sosial budaya, politik, atau konteks sejarah dimana pengalaman itu terjadi. Pendekatan ini mencoba memahami inti pengalaman dari suatu fenomena, dengan bertanya "apa pengalaman utama yang akan dijelaskan informan tentang subjek kajian penelitian". Karena itu langkahnya dimulai dengan ide filosofikal yang menggambarkan tema utama. Translasi dilakukan memasuki kawasan persepsi informan, melihat bagaimana mereka melalui suatu pengalaman, kehidupan dan memperlihatkan fenomena serta mencari makna dari pengalaman informan.

⁷ Rosady Ruslan. *Metode Penelitian Public Relations dan Komunikasi*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2003 hal 213.

Pendekatan ini juga berusaha memahami arti peristiwa dan kaitan-kaitannya terhadap orang-orang biasa dalam situasi-situasi tertentu. Dan berusaha untuk masuk kedalam dunia konseptual para subyek yang ditelitinya sedemikian rupa sehingga peneliti mengerti apa dan bagaimana suatu pengertian yang dikembangkan oleh subjek penelitian di sekitar peristiwa dalam kehidupannya sehari-hari.

Pendekatan fenomenologi, harus mendekati objek penelitiannya dengan pikiran polos tanpa asumsi, praduga, prasangka, ataupun konsep. Pandangan, gagasan, asumsi, konsep yang dimiliki oleh peneliti tentang gejala penelitian harus dikurung sementara dan membiarkan partisipan mengungkapkan pengalamannya, sehingga nantinya akan diperoleh hakikat terdalam dari pengalaman tersebut. Peneliti juga harus mengenal dan memahami konteks pengalaman partisipan, sehingga penafsiran atas pengalaman itu akurat dan dapat menghasilkan nuansa dan teori baru, khusus dan unik.

b. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif, karena kualitatif adalah suatu jenis penelitian yang menggunakan latar alamiah. Dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada. Yaitu upaya

memahami sikap, pandangan, perasaan, dan perilaku baik individu maupun sekelompok orang.⁸

2. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di skatepark Jalan Kali Ketabang Surabaya. Alasan peneliti memilih lokasi ini dikarenakan skatepark ini selalu ramai digunakan untuk berkumpul oleh komunitas *skateboard* Surabaya.

3. Pemilihan Subyek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini adalah orang-orang yang dijadikan informan dalam penelitian, yaitu para *skateboard* rider dan juga komunitas *skateboard* yang berada di skatepark Jalan Kali Ketabang Surabaya. dalam hal ini penulis memilih subyek dan informan yang dirasa benar-benar mampu melakukan *carding* dengan bersih dan aman sehingga penelitian ini bisa berjalan dengan lancar. Selain dari hal tersebut, penulis juga memilih beberapa kriteria *skateboarder* yang dilihat sangat terinspirasi dengan *skateboarder* profesional yang ditirukan gaya bermain dan berpakaianya.

⁸ Mahi M. Hikmat, *Metode Penelitian dalam Perspektif Ilmu Komunikasi dan Sastra*, Yogyakarta: Graha Ilmu 2011, hal. 37.

4. Tahap-Tahap Penelitian

Untuk melakukan sebuah penelitian kualitatif, perlu melaksanakan tahapan-tahapan yang akan dilalui dalam proses penelitian. Untuk itu peneliti harus menyusun tahap-tahap penelitian secara sistematis agar diperoleh hasil penelitian yang sistematis pula. Adapun beberapa tahapan dalam sebuah penelitian:

a. Tahap Pra-Lapangan

Tahap ini adalah tahap awal dimana peneliti memulai dengan menentukan tema & judul penelitian, menyiapkan proposal penelitian, menentukan lokasi & mengurus perijinan, menentukan informan, serta mengatur jadwal wawancara dengan narasumber yang berkompeten sesuai dengan konsep penelitian ini. Pada tahap ini digunakan sebagai penentu hal-hal yang berkaitan dengan persiapan sebelum memasuki lokasi Skatepark Jalan Kali Ketabang Surabaya.

a) Menentukan Tema & Judul Penelitian

Tahap ini dilakukan sekitar minggu pertama dan kedua bulan April 2014, peneliti menentukan tema dan judul yang akan dijadikan konsep dan apa fenomena yang akan diteliti oleh peneliti. Hal ini yang nantinya akan dijadikan sebagai latar belakang dan fokus masalah penelitian yang akan diteliti.

b) **Penulisan Proposal Penelitian**

Tahap ini dilakukan sekitar pada minggu keempat bulan April 2014, kegiatan ini dilakukan setelah peneliti menentukan tema & judul penelitian, dikarenakan agar peneliti tetap fokus pada permasalahan atau fenomena yang akan diteliti dan akan dimasukkan ke proposal secara utuh.

b. Tahap Pekerja Lapangan

Tahap ini dilakukan pada minggu pertama dan ke dua bulan Mei 2014. Dalam tahapan ini dilakukan kegiatan pencarian data, wawancara serta observasi di lokasi penelitian yaitu Skatepark Jalan Kali Ketabang Surabaya yang sesuai dengan syarat dan ketentuan yang telah dipilih guna mendapatkan data pendukung yang valid dan relevan sesuai penelitian.

5. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu langkah dalam metode ilmiah melalui prosedur sistematis, logis, dan proses pencarian data yang valid, baik diperoleh secara langsung (*primer*) atau tidak langsung (*second*) untuk keperluan analisis dan pelaksanaan pembahasan (*process*) suatu riset secara benar untuk menemukan kesimpulan, memperoleh jawaban (*output*) dan sebagai upaya untuk memecahkan suatu persoalan yang dihadapi oleh peneliti.

a. Wawancara Mendalam

Wawancara adalah percakapan dengan maksud-maksud tertentu. Pada metode ini peneliti dan responden berhadapan langsung (*face to face*) untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan permasalahan penelitian. Tujuan peneliti menggunakan metode ini, karena untuk memperoleh data secara jelas dan kongkret dengan memanfaatkan pendekatan antarpribadi yang bersifat informal dengan menyesuaikan pada kondisi informan seperti usia, latar belakang pendidikan, serta latar belakang sosial. Dengan demikian, dibutuhkan kecakapan seorang peneliti untuk melakukan komunikasi dengan baik. Dengan komunikasi yang tepat, maka hasil yang diperoleh bukan hanya data penting saja melainkan juga bisa data tambahan yang bersifat pendukung untuk melengkapi data yang sudah ada. Dalam penelitian ini, peneliti berusaha mencari data sebanyak-banyaknya melalui individu yang sesuai dengan persyaratan menjadi informan. Peneliti berusaha mengajukan beberapa pertanyaan tentang *carding*. Peneliti mewancarai sebanyak 10 orang narasumber yang merupakan anggota komunitas *skateboard* Surabaya yang melakukan *carding*.

b. Pengamatan Berperan Serta

Pengamatan berperan serta adalah proses pengamatan terhadap suatu kejadian atau peristiwa yang diamati peneliti, sambil berperan serta dalam kehidupan orang yang diteliti. Hasil dari kegiatan ini akan ditulis dalam catatan kecil yang biasa disebut catatan lapangan (*field note*). Dalam

kegiatan ini, peneliti turut serta mengikuti informan dalam melakukan *carding*. Dalam kegiatan tersebut, peneliti juga akan mencatat hal-hal penting dan menarik selama penelitian berlangsung dalam rangka untuk menghasilkan data.

c. Dokumentasi

Pengumpulan data dokumen merupakan metode yang digunakan peneliti untuk menelusuri data histories yang berisi sejumlah fakta yang berbentuk dokumen, hal ini sebagai pelengkap data penelitian, data sebagai penunjang dari hasil wawancara dan observasi. Dalam teknik ini, peneliti mendapatkan data-data yang berupa dokumentasi foto dan dokumen-dokumen yang ada sebagai kelengkapan penelitian. Data dalam dokumentasi ini didapat dari informan secara langsung baik itu data tertulis maupun foto kegiatan informan ketika melakukan *carding*.

6. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dari mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat di rumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Dalam penelitian ini, digunakan teknik analisis induktif yang berangkat dari kasus-kasus bersifat khusus berdasarkan pengalaman nyata yang mencakup ucapan atau perilaku subjek penelitian

atau situasi lapangan penelitian, untuk kemudian dirumuskan menjadi model, konsep teori atau definisi yang bersifat umum.⁹

Dalam penelitian ini metode analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif. Model analisis interaktif ini dilakukan dengan tiga langkah analisis data kualitatif yaitu reduksi data, penyajian data dan verifikasi.

a) Reduksi Data

Proses pemilihan, pemusatan, perhatian, penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data ‘kasar’ yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Sebagaimana diketahui, reduksi data berlangsung secara terus-menerus selama proyek yang berorientasi kualitatif berlangsung. Selama pengumpulan data berlangsung, terjadilah tahapan reduksi selanjutnya (membuat ringkasan, mengkode, menelusur tema, membuat gugus-gugus, membuat partisi, menulis memo). Reduksi data / proses transformasi ini berlanjut terus sesudah penelitian lapangan, sampai laporan akhir tersusun.

b) Penyajian Data

Penyajian sebagai sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

⁹ Deddy Mulyana, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2008, hal. 156.

Beraneka penyajian yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari mulai dari alat pengukur bensin, surat kabar, sampai layar computer. Dengan melihat penyajian-penyajian dapat dipahami apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan lebih jauh menganalisis ataukah mengambil tindakan berdasarkan atas pemahaman yang didapat dari penyajian-penyajian tersebut.

c) Menarik Kesimpulan / Verifikasi

Penarikan kesimpulan hanyalah sebagian dari suatu kegiatan dan konfigurasi yang utuh. Kesimpulan-kesimpulan juga diverifikasi selama penelitian berlangsung. Verifikasi itu mungkin sesingkat pemikiran kembali yang melintas dalam pikiran penganalisis selama ia menulis, suatu tinjauan ulang pada catatan-catatan lapangan, atau mungkin menjadi begitu seksama dan mamakan tenaga dengan peninjauan kembali serta tukar pikiran diantara teman-teman sejawat untuk mengembangkan 'kesepakatan intersubjektif, atau juga upaya-upaya yang luas untuk menempatkan salina atau temuan dalam seperangkat data yang lain. Singkatnya, makna-makna yang muncul dan data harus diuji kebenarannya, kekokohnya, dan kecocokannya, yakni yang merupakan validitasnya.

7. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian ini menggunakan teknik triangulasi, perpanjangan pengamatan, serta meningkatkan ketekunan. Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data yang telah diperoleh untuk pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut.¹⁰ Perpanjangan pengamatan dilakukan untuk menggali data lebih mendalam, karena hubungan peneliti dan informan semakin akrab, tidak menutup kemungkinan informan akan semakin terbuka, saling mempercayai, sehingga peluang untuk mendapatkan data yang lebih mendalam. Meningkatkan ketekunan berarti melakukan pengamatan secara lebih cermat dan berkesinambungan. Dalam meningkatkan ketekunan, peneliti akan melakukan cara membaca berbagai referensi untuk memperkaya pengetahuan guna memeriksa data yang telah diperoleh.

G. Sistematika Pembahasan

Untuk mempermudah pemahaman dan memberi ketegasan dalam penyusunan laporan ini, berikut sistematika pembahasan yang digunakan peneliti yang meliputi:

¹⁰ Lexy J. Moleong, *metodologi Pendidikan Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2006, hal. 178.

1. Bab I

Berisi pendahuluan yang dipaparkan mengenai latar belakang masalah penelitian, permasalahan yang diangkat sebagai perumusan masalah dalam penelitian, tujuan dari penelitian dan juga kegunaan penelitian yang berlandaskan beberapa konseptualisasi judul penelitian, kajian hasil penelitian yang terdahulu, definisi konsep, metode penelitian, kemudian dijelaskan uraian singkat mengenai sistematika pembahasan penulisan laporan penelitian.

2. Bab II

- a. Dalam bab ini kajian pustaka yang dibahas mengenai dua hal yaitu mengenai carding dan konsumerisme. Masing-masing akan dibahas secara mendalam dan lebih rinci dari berbagai referensi buku literatur, sehingga mampu menjelaskan makna dan pengertian yang sebenarnya.
- b. Kajian teoritik yang digunakan untuk memperkuat hasil penelitian. Dimana dalam kajian teoritik ini, peneliti menggunakan teori konstruksi sosial untuk memandu dan dapat dijadikan sumber acuan dalam melaksanakan kegiatan penelitian.

3. Bab III

Berisi mengenai metode penelitian yang dilakukan oleh peneliti, meliputi antara lain: deskripsi subjek dan lokasi penelitian, serta ada paparan data hasil penelitian.

Setelah melakukan penelitian maka tahap berikutnya akan membahas mengenai penyajian dan analisis data yang berisi, analisis data, temuan penelitian dan konfirmasi temuan dengan teori.

4. Bab IV

Bab ini Disebut pula bab penutup karena terletak di akhir dan materi isinya tentang kesimpulan dan saran.