

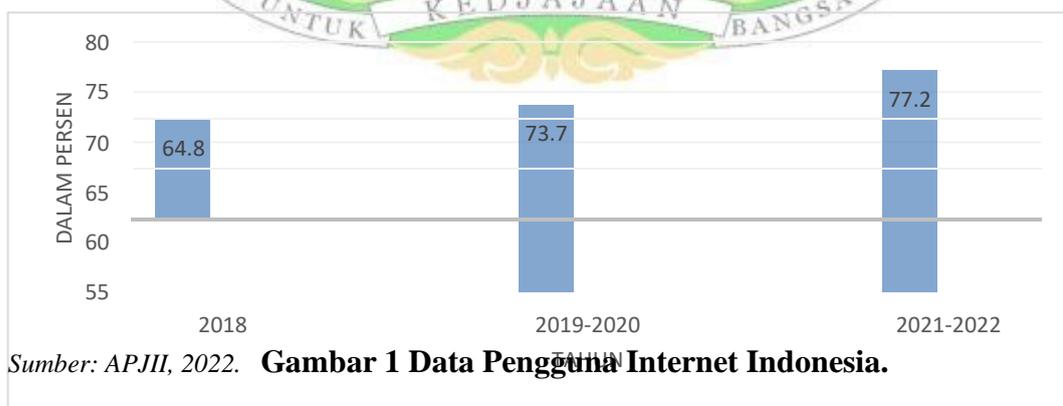
BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

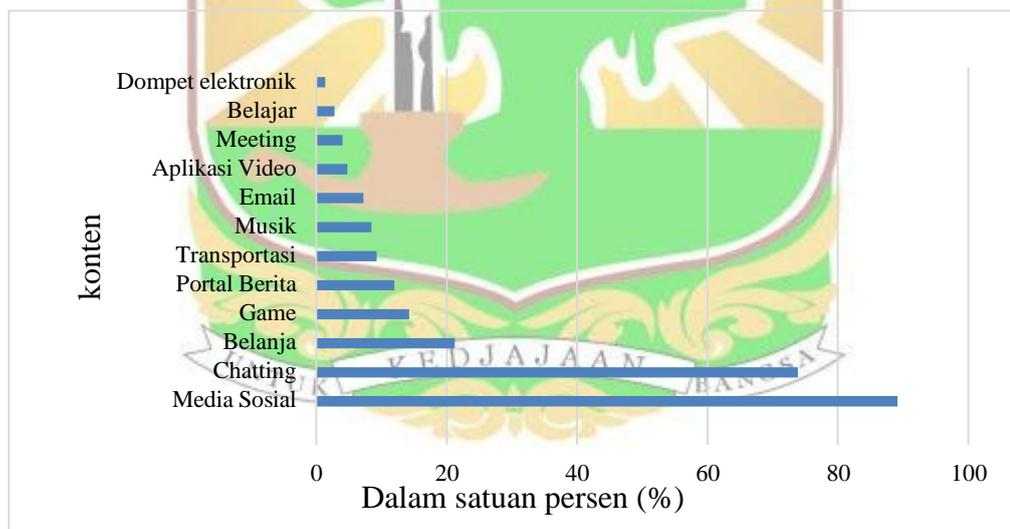
Indonesia adalah negara dengan pengguna internet terbesar ke-4 di dunia. Berdasarkan data *We Are Social* salah satu lembaga survei yang menyajikan data yang dibutuhkan untuk memahami internet dan berbagai trennya, mencatat bahwa pengguna internet di Indonesia terus meningkat pesat dari tahun ke tahun. Data terbaru pada 15 Februari 2022 tercatat pengguna internet di Indonesia 204,7 juta.

Dari sekian banyak fitur yang disediakan di internet, media sosial merupakan yang paling banyak digunakan yaitu sebanyak 191 juta pengguna. Data ini tercatat pada Januari 2022 di situs *we are social*. Situs ini juga mencatat bahwa *facebook* adalah media sosial yang relatif masih banyak digunakan oleh pengguna internet Indonesia saat ini, yaitu 129,85 juta pengguna. Hal ini membuat Indonesia menjadi pengguna *facebook* ketiga terbanyak di dunia. Data dari pengguna internet yang terus meningkat secara signifikan dapat dilihat pada gambar 1.



Pada gambar 1 dapat dilihat peningkatan internet di Indonesia dari tahun 2018-2022. Tercatat pada tahun 2018 pengguna internet yang ada di Indonesia hanya 64,8% dari jumlah penduduk Indonesia, jumlah ini jauh meningkat pesat jika dibandingkan dengan tahun 2022 yang mencapai 77,2% pengguna internet yang tersebar di Indonesia. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengungkapkan ada 210.026.769 jiwa pengguna internet dari 272.682.600 jiwa keseluruhan penduduk di Indonesia.

Dari sekian banyak pengguna internet di Indonesia dan berbagai fitur yang disediakan oleh internet, media sosial adalah yang paling banyak diminati. Dapat dilihat pada data yang disajikan di gambar 2.

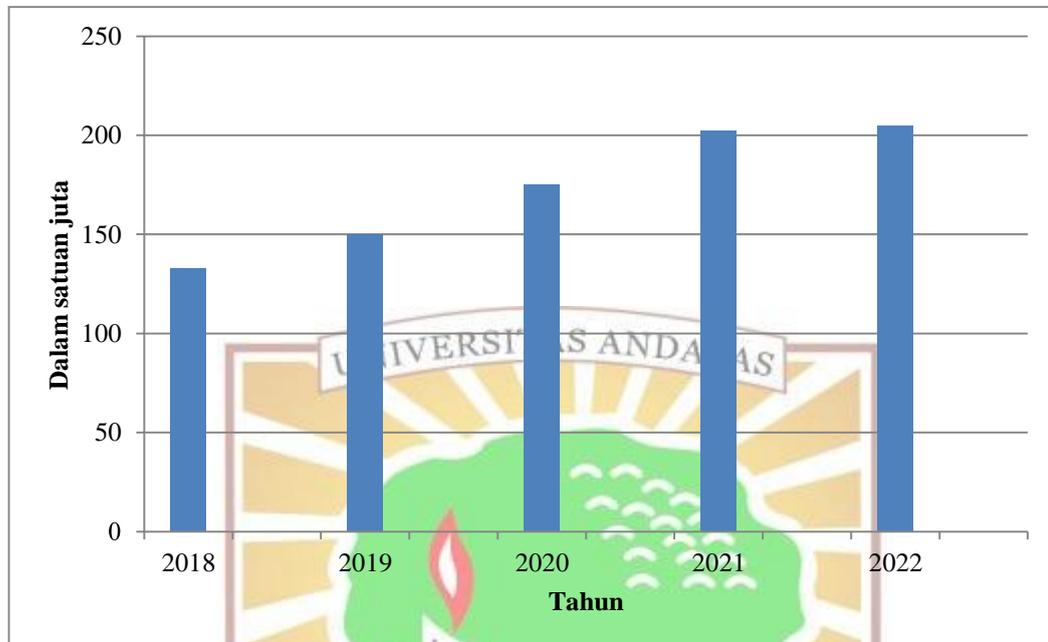


Sumber: APJII 2022

Gambar 2 Konten Internet yang Paling Sering Diakses di Indonesia.

Berdasarkan data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) dari tahun 2021-2022, pengguna internet di Indonesia paling sering mengakses media sosial yaitu sebanyak 89,15%. Sedangkan yang paling sedikit adalah dompet elektronik dengan jumlah 1,37% saja dari pengguna internet yang ada di Indonesia. Dari data tersebut terlihat media sosial adalah fitur internet yang paling

sering diakses, pengguna media sosial di Indonesia juga meningkat dari tahun ke tahun, dapat dilihat pada data di bawah ini.

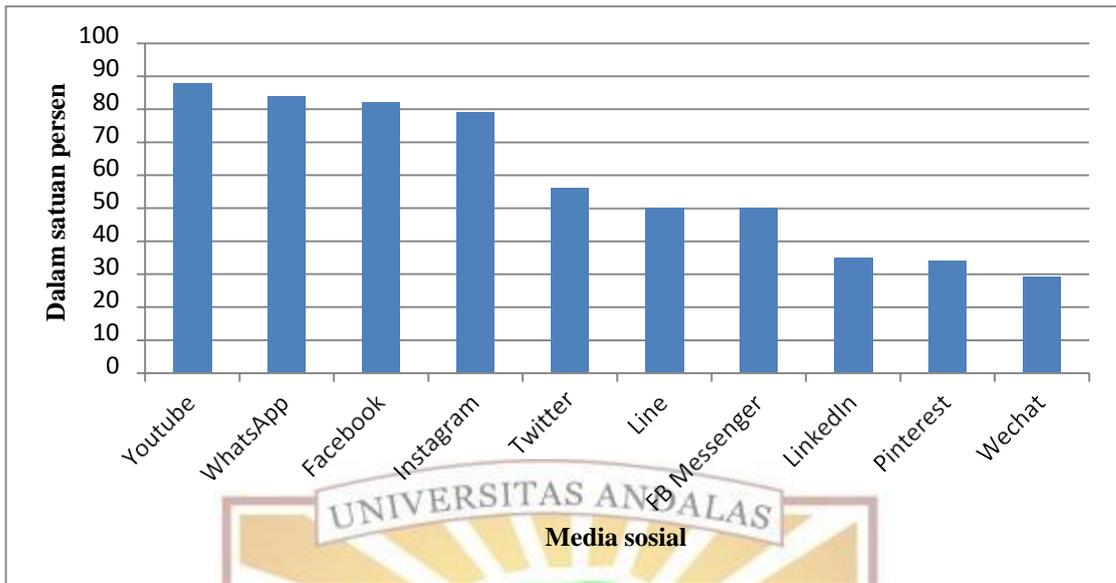


Sumber: *we are social*, 2020

Gambar 3 Jumlah Pengguna Media Sosial

Pada gambar 3 dapat dilihat pengguna media sosial dalam 5 tahun terakhir, yang berdasarkan laporan dari *we are social* dari tahun 2018 sampai Januari tahun 2022. Dapat dilihat dari data di atas bahwa pengguna media sosial di Indonesia mengalami peningkatan setiap tahunnya, yang mana pada tahun 2018 hanya ada 130 juta pengguna menjadi 191 juta pengguna pada tahun 2022.

Hasil riset *We Are Social* mengungkapkan orang Indonesia mengakses internet rata-rata 8 jam 52 menit perhari. Rata-rata 3 jam 26 menitnya digunakan untuk mengakses media sosial. Media sosial yang diakses oleh pengguna internet di antaranya:

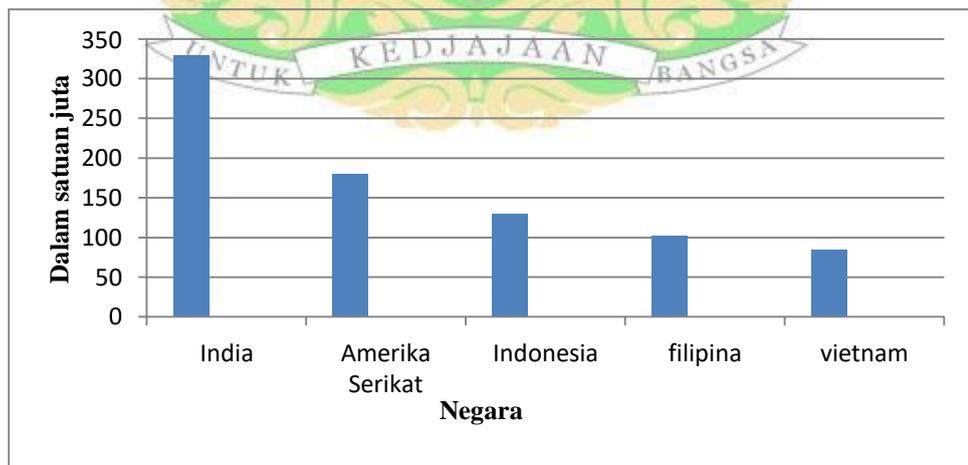


Sumber: We Are Social, Hootsuite, 2020

Gambar 4 Media Sosial yang Diakses

Media sosial yang paling sering diakses oleh pengguna internet di Indonesia adalah aplikasi pemutar video yaitu *Youtube* dengan angka 88%. Kemudian diikuti oleh *Facebook* dengan 82%, dari pengguna internet yang ada di Indonesia, baru kemudian diikuti oleh media sosial lainnya.

Dengan besarnya pengguna *Facebook* menempatkan Indonesia di posisi ke-3 teratas di dunia.

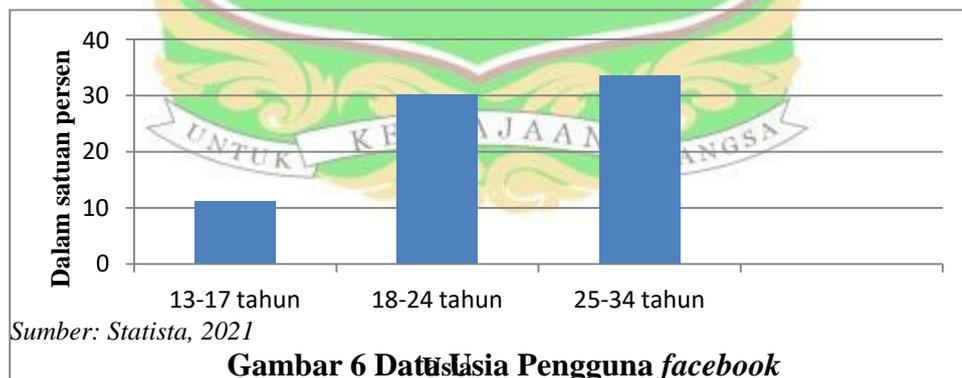


Sumber: Statista 2022

Gambar 5 Data Pengguna facebook

Dapat dilihat dari gambar 5, berdasarkan laporan dari Statista yaitu perusahaan data Jerman yang menyajikan berbagai data Statistik. Data ini dikeluarkan pada tahun 2022. Pada data tersebut Indonesia menempati posisi ke-3 sebagai pengguna *facebook* terbesar di dunia yaitu dengan jumlah 129,85 juta pengguna. Dengan India di peringkat teratas dengan 329,65 juta pengguna, dan Amerika Serikat pada urutan ke-2 dengan jumlah 179,65 juta pengguna.

Facebook bukanlah media sosial baru di Indonesia karena sudah banyak digunakan dan populer di Indonesia pada tahun 2008, oleh karena itu penggunaanya cukup tinggi dan beragam. Media sosial ini juga menyediakan berbagai layanan yang dapat dimanfaatkan oleh pengguna, bukan sekedar mencari teman saja, namun ada pengguna yang memanfaatkannya untuk mempromosikan berbagai hal, mencari informasi dan membentuk komunitas. Penggunaanya juga beragam dari berbagai usia, rentang usia penggunaanya dapat dilihat pada gambar 6.



Dari data diatas dapat dilihat beberapa kelompok usia pengguna *facebook* pada tahun 2021. Keseluruhan jumlah pengguna di Indonesia, 11,2% berusia 13-

17 tahun yang merupakan remaja awal, 30,2% merupakan rentang usia 18-24 tahun yang merupakan remaja akhir, dan 33,6% umur 25-34 tahun yang merupakan orang dewasa.

Dari data diatas bisa dilihat bahwa masih cukup banyak pengguna remaja yang masih aktif di dalam menggunakan media sosial ini, baik itu remaja awal ataupun remaja akhir. Berdasarkan data primer yang peneliti dapatkan dalam penelitian ini, remaja yang masih aktif ini tergabung kedalam grup-grup yang diminati.

Remaja juga termasuk pengguna internet yang paling aktif dalam mengakses media sosial. Melalui laporan *We Are Social* Januari 2022, remaja perempuan menghabiskan rata-rata 193 menit perhari untuk mengakses media sosial, dan remaja laki-laki menghabiskan waktu rata-rata 63 menit per hari. Jumlah waktu ini lebih tinggi dari rentang umur lainnya dalam mengakses media sosial.

BPS (Badan Pusat Statistik) pada 19 November 2021 mengungkapkan 88,99% anak di atas 5 tahun menggunakan internet untuk mengakses media sosial. Selain itu sebagian besar pengguna internet Indonesia dari berbagai lapisan umur menggunakan media sosial untuk mencari informasi, hal ini dilaporkan oleh KIC (Kata Data Insight Center) dan Kementerian Komunikasi dan Informatika pada tahun 2021. Melalui media sosial penggunanya bisa mencari berbagai macam informasi dan beragam bentuk hiburan. Karena media sosial memiliki berbagai macam konten yang disajikan, dari yang berbentuk tulisan, gambar, sampai video, juga dari yang positif sampai negatif.

Dengan adanya kebebasan menggunakan media sosial untuk membuat berbagai konten, menyebabkan sangat beragamnya konten yang beredar. Hal ini menimbulkan kebijakan di setiap media sosial untuk memiliki batas minimal usia penggunanya. Karena tidak semua konten dapat dikonsumsi publik termasuk konten yang dicari untuk hiburan sekalipun, salah satu contohnya adalah *dark jokes*.

Dark jokes atau komedi gelap atau dikenal juga dengan sebutan *black humor* ini merupakan salah satu konten yang tidak selalu bisa diterima masyarakat, karena konten ini berisikan isu-isu sensitif yang masih sangat tabu untuk dibawakan di masyarakat umum khususnya di Indonesia. Misalnya seperti kasus yang pernah beberapa kali menjadi pusat perhatian masyarakat di media berita online seperti Tempo, tentang seorang komika bernama Coki Pardede yang membuat *dark jokes* tentang *Covid 19* yang mendapat kecaman dari banyak pihak (Tempo 27 Januari 2020). Kasus lainnya adalah seorang yang memiliki akun media sosial dengan nama Harzo yang membuat *dark jokes* tentang tragedi pesawat Sriwijaya, karena postingannya tersebut dia diperiksa di kepolisian Ketapang (detik.com 12 Januari 2021). Melihat dari beberapa kasus ini masyarakat masih sensitif terhadap *dark jokes* yang memang merupakan sebuah komedi yang mengangkat isu sensitif.

Dark jokes adalah jenis komedi atau humor yang dibuat berdasarkan realitas dan mengandung isu-isu sensitif, tragedi, rasisme, seksisme, bahkan menyangkut keyakinan agama. Komedi ini sebenarnya tercipta atas dasar keprihatinan, dan diciptakan oleh sekelompok orang dengan narasi yang bertentangan dengan

masyarakat sebagai bentuk protes. Selain itu konten ini juga menyajikan peristiwa-peristiwa kekerasan, penindasan, kekacauan atau traumatis yang mengerikan tapi dikemas dalam bentuk komedi. Tidak hanya itu, humor ini juga kerap kali digunakan untuk mengkritisi sistem yang ada di masyarakat baik itu bersifat politik, etika, dan agama. *Dark jokes* ini juga dikenal dengan nama *black humor* ataupun jika diartikan kedalam bahasa Indonesia bisa disebut dengan komedi gelap. Disebut sebagai komedi gelap karena komedi ini menggunakan *punchline* yang tidak terduga opini yang ofensif atau terkesan kasar serta isu yang diangkat sensitif bagi masyarakat.

Tidak jarang konten ini menuai kecaman bahkan menimbulkan perdebatan ketika dibawa ke media sosial yang bersifat publik. Bukan hal yang asing lagi jika kolom komentar dari orang yang memposting konten tentang ini menerima hujatan dalam berbagai bentuk, namun tetap ada peminatnya dan konten baru yang berkaitan terus bermunculan.

Fenomena *dark jokes* ini bukanlah hal baru yang ada di masyarakat, baik Indonesia ataupun dunia, karena mudah ditemukan dan beredar bebas melalui media sosial. Konten ini dapat diakses dan dicari dengan mudah, cukup dengan mengetik kata "*dark jokes*", "*black humor*", komedi gelap atau berbagai sebutan lainnya di kolom pencarian media sosial seperti Twitter, Instagram, Tiktok, *facebook* dan lain sebagainya. Termasuk juga ditemukan beberapa grup onlinenya.

Dari semua media sosial yang umum ditemukan di masyarakat tadi, *dark jokes* paling banyak beredar dan sangat mudah ditemukan di *facebook*. Karena

media sosial ini tidak terlalu sensitif terhadap konten yang mengandung berbagai isu-isu yang dianggap tabu tersebut. Seperti ada kesepakatan tidak langsung dari para pengguna media sosial khususnya yang menyukai komedi bahwa *facebook* merupakan “sarang” dari humor gelap ini. Dalam proses nya peneliti menemukan media sosial seperti *twitter*, *Instagram*, *tiktok* dan lainnya merepost *dark jokes* yang bersumber dari *facebook*. Hal ini dapat diketahui oleh peneliti karena akun yang merepost biasanya mencantumkan sumber awal melalui tulisan di keterangan, ataupun melalui tangkapan layar dari gambar tersebut.

Fenomena ini sangat populer di kalangan remaja, dan remaja ikut andil dalam membuat dan menyebarkan, dengan menggunakannya dalam kehidupan sehari-hari. Bahkan seorang pakar komunikasi dari Universitas Padjadjaran bernama S. Kunto Adi Wibowo mengatakan bahwa *dark jokes* ini adalah humor anak muda. Menurutnya ada *gap* yang terjadi antara situasi yang sebenarnya dan yang dijadikan candaan, dan *gap* itu yang membuat tertawa (ketik.unpad 24 Januari 2021).

Untuk saat ini memang belum ada data pasti tentang seberapa banyak angka remaja yang menyukai konten ini. Data dari observasi yang dilakukan peneliti di beberapa akun yang terfokus pada konten terkait dapat dilihat dengan mudah jumlah peminatnya. Misalnya di salah satu akun *facebook* yang bernama “*DARK JOKE*”, untuk grup ini memang diprivasi dan perlu persetujuan admin untuk mendaftar, namun hal tersebut tidak membuat peminatnya sepi terbukti bahwa grup tersebut memiliki 80.297 anggota.

Selain itu ada juga grup yang tidak diprivasi dan bisa diakses bebas oleh siapapun seperti yang bernama “*Dark jokes*” memiliki 10.329 anggota. Dapat dilihat dari profil akun bahwa anggota yang sering mengunggah konten tersebut didominasi oleh remaja. Tidak hanya di *facebook*, melalui aplikasi-aplikasi lain seperti Telegram salah satu grupnya yang bernama “*Dark jokes Indonesia*” memiliki 1.260 anggota. *Twitter* dengan nama akun “*Dark jokes*” memiliki 10.033 anggota, atau akun “*Memefess*” yang kerap kali *mengupload* konten humor dengan isu-isu sensitif ini memiliki 246.774 anggota. Angka ini tentu saja belum keseluruhan, baru dari beberapa grup untuk membuktikan bahwa fenomenaini nyata adanya di dalam realitas virtual.

Data tersebut peneliti dapatkan dengan cara bergabung ke dalam beberapa grup yang sudah disebutkan. Untuk mendapatkan angka tersebut dapat dilihat dari jumlah keseluruhan anggota di profil grup. Jika ingin melihat profil anggota yang berada dalam grup privat harus menunggu admin untuk menerima permintaan bergabung.

Berdasarkan data tersebut dapat ditelaah realitas ini secara lebih mendalam, melalui penelitian tentang motif penggunaan *dark jokes* oleh remaja di media sosial *facebook*. Peneliti melakukan penelitian ini di kota Padang serta di media sosial *facebook*, karena di era perkembangan teknologi yang sangat pesat dunia maya sudah ikut menjadi realitas dalam kehidupan sosial. Realitas virtual juga perlu diperhatikan selain realitas yang nyata di kehidupan sehari-hari, oleh karena itu *facebook* dipilih menjadi wadah penelitian ini. Dari tinjauan peneliti, media sosial tersebut menjadi wadah yang ramah menampung *dark jokes* dan setelah

dilakukan penelitian ditemukan hal tersebut benar adanya dari hasil wawancara bersama informan.

1.2 Rumusan Masalah

Grup online *dark jokes* ini berada di luar nilai dan norma yang diakui di dalam masyarakat, mereka membentuk dan menyepakati nilai-nilai tersendiri yang sesuai dengan kelompoknya, grup ini merupakan sebuah subkultur dari kultural yang ada di dalam masyarakat. Khususnya penelitian ini meninjau lebih jauh motif remaja menggunakan *dark jokes* di media sosial *facebook*, penelitian ini juga mengetahui jenis-jenis dari komedi gelap yang beredar di kalangan remaja *facebook*. Dalam platform ini sangat banyak humor gelap beredar bebas dan dapat diakses setiap lapisan masyarakat, bahkan tidak sedikit akun yang turut andil menyebarkan tidak di privasi, sehingga bisa diakses bebas oleh siapa saja.

Fenomena ini menjadi menarik karena banyak jenis komedi ini tidak dimengerti semua lapisan masyarakat dan umur. Penelitian ini menarik untuk ditelusuri karena tidak banyak orang yang bisa menerima isu-isu yang dianggap sensitif sebagai sebuah komedi, namun konten jenis ini masih banyak digunakan.

Dari rumusan masalah di atas peneliti mengetahui tentang **“Apa motif penggunaan *dark jokes* oleh remaja di media sosial *facebook*?”**

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan apa yang telah dijabarkan di latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum dalam penelitian ini adalah, mengetahui motif penggunaan *dark jokes* oleh remaja dalam media sosial *facebook*.

1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mendeskripsikan pengetahuan remaja tentang *dark jokes*.
2. Menjelaskan motif penyebab remaja menggunakan *dark jokes*.
3. Menjelaskan motif tujuan remaja menggunakan *dark jokes*.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu dan bermanfaat secara praktis maupun akademik.

1.4.1 Aspek Akademik

Hasil penelitian ini berkontribusi dalam perkembangan ilmu pengetahuan, khususnya dapat mengetahui mengenai motif manusia melakukan perilaku menyimpang beserta alasan-alasannya.

1.4.2 Aspek Praktik

Bahan masukan atau informasi tambahan bagi pihak manapun yang tertarik meneliti permasalahan ini lebih lanjut, ataupun pihak-pihak terkait yang memerlukan informasi terkait hasil penelitian ini.

1.5 Tinjauan Pustaka

1.5.1 Konsep Remaja

Menurut Soekanto (2009) golongan remaja muda untuk perempuan dari usia 13-17 tahun dan untuk laki-laki dari usia 14-17 tahun, dan hal ini pun bergantung

dari kematangan seksualnya. Jika melihat dari pendapat Aristoteles yang melihat dari perkembangan jiwanya, mengatakan remaja dimulai dari usia 14-21 tahun. Menurut WHO remaja adalah mereka yang berusia 10-19 tahun. Sedangkan menurut Badan Kependudukan dan Keluarga Berencana (BKKBN) remaja berusia 10-24 tahun dan belum menikah. Menurut Badan Pusat Statistik (BPS) yang digolongkan sebagai remaja adalah yang berusia 15-24 tahun.

Perkembangan fisik dan mental pada remaja menjadikannya berbeda dari masa anak-anak tetapi belum menginjak usia dewasa. Perubahan ini yang membuat remaja harus menyesuaikan diri dan membentuk sikap perilaku dan minat baru. Pada masa remaja ini merupakan masa transisi dari anak-anak ke dewasa, dan mengalami banyak sekali perubahan baik dari fisik, mental, dan pengetahuannya Sarwono (2016).

Masa remaja juga masa yang dipenuhi semangat dan ambisi untuk membuktikan diri dan mencari pengakuan dari orang lain. Remaja cenderung menganggap dirinya sudah dewasa dan seringkali ingin terlibat dengan kalangan yang lebih dewasa agar masyarakat juga mengakui dirinya juga sudah dewasa.

Masa remaja ini hanya sementara, peralihan dari anak-anak ke dewasa, karena itu di usia ini remaja melakukan proses pencarian jati diri. Karena itu Sarwono (2016) menuliskan remaja memiliki beberapa ciri-ciri, di antaranya:

- a. Perkembangan fisik yang pesat, hal ini mempertegas ciri fisik laki-laki dan perempuan, sehingga bagi remaja penampilan sangat penting, karena pertumbuhan fisik yang baik merupakan kebanggaan tersendiri.
- b. Remaja sangat berambisi untuk mendapatkan pengakuan dan kepercayaan

dari orang dewasa.

- c. Ingin mendapatkan kebebasan dari pengawasan keluarga maupun sekolah.
- d. Perkembangan pengetahuan

1.5.2 Konsep Dark Jokes

Dark jokes atau dikenal juga dengan *black humor*, sangat banyak beredar di media sosial. Kata *dark jokes* sendiri di populerkan oleh Andre Breton, dia merupakan seorang surealis Prancis, Breton menuliskan istilah ini di dalam bukunya yang berjudul *Anthologie de l'humour noir* pada tahun 1990 (suara.com). Sebenarnya humor ini tercipta atas dasar keprihatinan, dan diciptakan oleh sekelompok orang dengan narasi yang bertentangan dengan masyarakat. Menyajikan peristiwa-peristiwa kekerasan, penindasan, kekacauan atau traumatis yang mengerikan tapi dikemas dalam bentuk komedi. Selain itu juga mengkritisi sistem yang ada di masyarakat baik itu bersifat politik, etika, dan agama. Komedi ini dapat mengungkit prasangka tabu yang dihindari atau disembunyikan oleh masyarakat (Richardson 2015).

Ted Gounelos mengatakan bahwa Arab adalah orang Negro baru, komedian membawakan materi tentang Arab dengan cenderung mengolok-ngolok hal ini karena adanya tragedi 11 September di Amerika Serikat (Goenelos 2011). Dalam sekelompok orang humor gelap ini juga menjadi cara yang efektif untuk mengulangi rasisme. Dalam penelitian "The 'Other' Laughs Back: Humour and Resistance in Anti-racist Comedy" oleh Loughborough University mengungkapkan bahwa komedian kulit hitam biasanya mengungkit warna kulitnya untuk dijadikan sebuah candaan agar menanggulangi rasis dalam

masyarakat (Weaver 2010). Hal tersebut juga terjadi pada komedian Indonesia yang berasal dari Indonesia bagian timur, seperti Mamat Alkatiri, Arie Kriting, dan Abdur Arsyad yang berasal dari Papua. Komedian dengan darah Tionghoa juga kerap melakukan hal ini seperti Ernest Prakasa yang kerap kali membawakan komedi tentang etnisnya.

Patrick O'Neil menggambarkan komedi ini sebagai "*gallows*" atau tiang gantung. Menurutnya *dark jokes* mampu membuat kita membayangkan kehampaan yang hampa namun tidak putus asa.

Konten ini dibuat berdasarkan realitas yang ada di ambil dari tragedi dan dikemas dalam komedi. Seringkali mengarah pada rasisme dan seksisme, dan tentu saja tidak semua lapisan masyarakat bisa menerima lelucon ini, karena dianggap mendiskriminasi.

1.5.3 Tinjauan Sosiologis

a. Pengetahuan

Menurut Soerjono Soekanto pengetahuan adalah sebuah kesan dalam pikiran manusia sebagai hasil penggunaan panca indera guna memperoleh informasi. Pengetahuan manusia biasanya diperoleh dari mata dan telinga, pengetahuan sangat penting untuk terbentuknya tindakan seseorang karena perilaku yang didasari dengan pengetahuan akan lebih bertahan lama dibandingkan dengan perilaku yang tanpa didasari oleh pengetahuan.

Dari pemaparan tersebut dapat dikatakan bahwa pengetahuan merupakan hasil dari tahu yang diperoleh dari proses penginderaan yang berkaitan dengan ide dan gagasan yang dijadikan dasar sebagai landasan untuk bertindak (Soekanto,

2016:5-6). Pengetahuan menurut Notoatmodjo (2012) merupakan sebuah hasil dari tahu, yang terjadi setelah seseorang melakukan penginderaan kepada suatu objek. Hal ini dilakukan melalui panca indera manusia yaitu penglihatan, penciuman, pendengaran, merasa, dan meraba. Sebagian besar pengetahuan diperoleh dari mata dan telinga, pengetahuan yang diperoleh ini merupakan pedoman dalam membentuk tindakan yang dilakukan seseorang.

b. Fenomenologi

Penelitian ini menggunakan teori fenomenologi. Dalam bahasa Yunani fenomenologi adalah "*phenomenon*" yang berarti suatu yang tampak, yang dalam bahasa Indonesia dikenal sebagai fenomena. Jadi fenomenologi merupakan ilmu tentang penampakan, yaitu penampakan diri ke pengalaman subjek (Adian, 2010:5).

Fenomenologi adalah realitas yang tampak, dan fenomena yang tampak merupakan refleksi dari realitas itu sendiri. Fenomenologi memiliki makna yang memerlukan penafsiran, maka dari itu menerobos makna untuk mengetahui hakikat terdalam dari makna tersebut (Poloma, 2013). Berdasarkan pemikiran fenomenologi sebuah peristiwa tidak dapat memiliki maknanya sendiri, kecuali manusia membuatnya menjadi bermakna dan makna tersebut benar-benar dipahami bersama (Ritzer dan Smart, 2011).

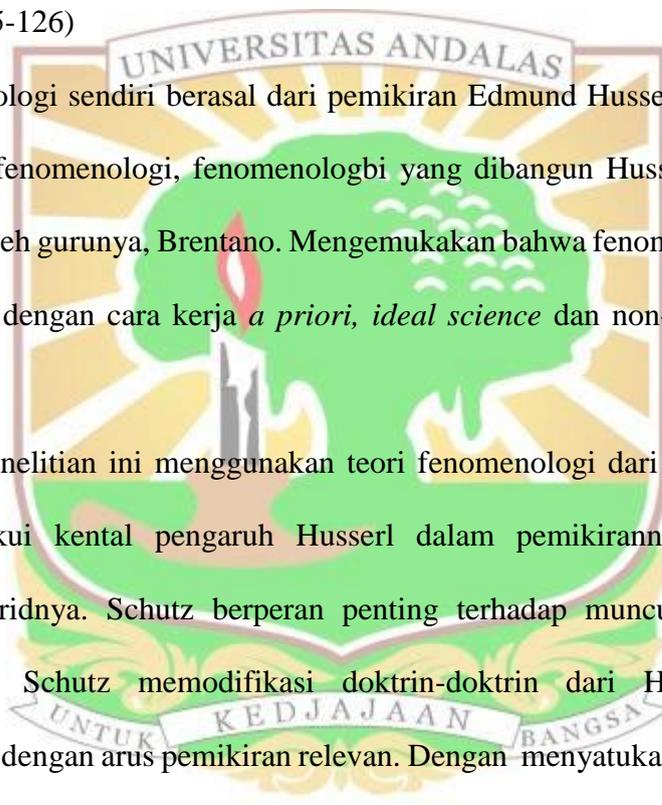
Pemahaman individu terhadap makna merupakan refleksi dari pengalaman yang dirasakan oleh individu pada saat tertentu atau pengalaman yang dirasakan selama bertahun-tahun. Fenomenologi bertujuan untuk menganalisis cara manusia

menginterpretasikan tindakan sosialnya dan orang lain dan memberinya makna (Laksmi, 2012:126)

Di dalam teori fenomenologi mengatakan bahwa kenyataan sosial tidaklah bergantung pada makna yang diberikan oleh individu melainkan pada kesadaran subyektif dari aktornya. Teori ini bertujuan untuk menganalisis dan menggambarkan kehidupan sebagaimana kehidupan yang disadari oleh sang actor (Raho 2007:125-126)

Fenomenologi sendiri berasal dari pemikiran Edmund Husserl, atau dikenal sebagai bapak fenomenologi, fenomenologi yang dibangun Husserl sebenarnya sudah dirintis oleh gurunya, Brentano. Mengemukakan bahwa fenomenologi adalah ilmu deskriptif dengan cara kerja *a priori*, *ideal science* dan non-empirik (Farid 2018:28)

Dalam penelitian ini menggunakan teori fenomenologi dari Alferd Schutz. Schutz mengakui kental pengaruh Husserl dalam pemikirannya karena dia merupakan muridnya. Schutz berperan penting terhadap munculnya sosiologi fenomenologis, Schutz memodifikasi doktrin-doktrin dari Husserl dengan mencampurnya dengan arus pemikiran relevan. Dengan menyatukannya pemikiran Eropa khas Husserl, Max Weber, dan Hendri Bergson dengan pandangan-pandangan Amerika khas Willaim James, John Dewey, dan George Herbert Mead, Schutz menciptakan suatu konstruksionisme sinkretik yang berfungsi sebagai katalisator bagi berbagai rangkaian penelitian interaksionisme kontemporer (Flaherty, 2012:367)



Menurut Schutz semua fakta sejak awalnya adalah fakta-fakta yang dipilih dari suatu konteks universal melalui aktifitas pikiran kita. Maknanya tidak ada fakta yang benar-benar fakta, yang ada hanyalah fakta yang diinterpretasikan, interpretasi melibatkan kesadaran yang pada gilirannya melibatkan kebudayaan (Farid 2007:33).

Schutz beranggapan bahwa dunia sosial keseharian senantiasa merupakan suatu yang intersubjektif dan pengalaman penuh makna. Dengan demikian, fenomena yang ditampakkan oleh individu merupakan refleksi dari pengalaman transedental dan pemahaman (*verstehen*) tentang makna (Waters, 1994:32).

Fenomenologi Schutz menegaskan bahwa untuk mendapatkan makna yang sebenarnya, seseorang harus dapat melampaui “lekatan” yang selama ini membayangi cara manusia berfikir atau melihat suatu hal. Visi emansipatif fenomenologi adalah membebaskan manusia dari “lekatan” reduksionis memandang dunia. Setelah “lekatan” ini dapat dilampaui, mereka dapat berelasi memandang dunia dengan cara yang sama sekali baru (Supraja, 2020).

Fenomenologi Schutz tidak lagi sekedar berusaha melepaskan diri dari “lekatan” pada subjek, tapi mengidentifikasi “lekatan” apa saja yang mempengaruhi subjek yang dianggap sebagai krusial untuk memungkinkan berinteraksi secara sosial (Supraja, 2020). Dalam fenomenologi Schutz, *stock of knowledge* dapat mempengaruhi interpretasi atas segala sesuatu. Schutz memberikan suatu program bahwa untuk memahami tindakan sosial dapat dilakukan melalui penafsiran. Proses penafsiran inilah yang digunakan untuk memperjelas dan memeriksa makna yang sesungguhnya (Wirawan 2012:147).

Realitas yang dialami oleh individu melalui proses sosialisasi didalam kehidupannya merupakan *stock of knowledge*. Hal ini menjadi latarbelakang individu melakukan suatu tindakan dan memberikan makna pada tindakan tersebut. Dalam prosesnya seseorang akan melakukan tipifikasi terhadap seluruh *stock of knowledge* yang didapatkan, untuk memahami atau memberikan makna pada situasi yang sedang dihadapi (Supraja 2020).

Cara seseorang menginterpretasikan sesuatu merupakan hasil konstruksi bersama-sama dengan orang lain, termasuk bersepakat dan bernegosiasi. Masyarakat yang hidup bersama memiliki pengetahuan bersama tentang sebuah realitas. Kebersamaan, kesepakatan dan negosiasi tersebut melahirkan pengetahuan yang sama, sehingga masyarakat tersebut meyakini sesuatu yang terjadi adalah sebagaimana tampaknya (Laksmi, 2012:128)

Menurut Schutz, tindakan subjektif para actor tidak muncul begitu saja, tapi melalui proses panjang untuk dievaluasi dengan mempertimbangkan kondisi sosial, ekonomi, budaya dan norma etika agama atas dasar tingkat kemampuan pemahaman sendiri sebelum tindakan dilakukan. Dengan kata lain, sebelum masuk pada *in order motive* ada tahapan *because motive* terlebih dahulu (Waters, 1994:34-35).

Schutz membedakan dua macam motivasi, yaitu *in order to motive* dan *because motive* Motivasi pertama berkaitan dengan alasan mengapa seseorang melakukan suatu tindakan atau tujuannya melakukan tindakan tersebut, untuk menciptakan situasi dan kondisi yang diantisipasi di masa depan. Motivasi kedua

adalah meninjau faktor-faktor yang menyebabkan seseorang melakukan tindakan tertentu (Haryanto, 2012).

Dilihat dari perspektif teori fenomenologi Schutz, yang mengemukakan motif sebab dan tujuan untuk memahami makna dari tindakan manusia. Ketika digunakan sebagai pedoman peneliti dalam meneliti tentang motif remaja menggunakan *dark jokes* teori ini sangat membantu jalannya penelitian dan mempermudah peneliti menemukan jawaban dari penelitian ini. Perilaku remaja yang berada di luar norma yang dianut masyarakat pada umumnya juga merupakan hasil belajar remaja melalui interaksi dengan lingkungan pergaulannya. Perilaku remaja tersebut juga merupakan refleksi dari pengalaman yang sudah dilalui.

1.5.4 Penelitian Relevan

Penelitian haruslah memiliki perbandingan, oleh karena itu perlu ada penelitian terdahulu yang berhubungan dengan penelitian tersebut, selain untuk perbandingan penelitian terdahulu juga dapat menjadi acuan dalam melaksanakan penelitian. Oleh karena itu peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian motif remaja menggunakan *dark jokes* yaitu:

Table1
Penelitian Relevan

No	Peneliti	Judul Penelitian	Tujuan Penelitian	Hasil Penelitian
1	Muhammad Luthfi Adrian Putra. 2020. Jurnal. Universitas Indonesia	Pandangan terhadap <i>dark jokes</i> berbau agama dan kaitannya dengan intoleransi antar umat beragama berdasarkan	Mengetahui pandangan masyarakat terhadap <i>dark jokes</i> berbau agama, melalui meme yang beredar di media	Hasilnya peneliti menemukan tingkat religiusitas seseorang mempengaruhi pandangan seseorang

		religiusitas seseorang (studi penggunaan meme Jesus di sosial media)	sosial.	terhadap <i>dark jokes</i> , dan penerimaan seseorang terhadap <i>dark jokes</i> .
2	Kim Koltun. 2018. Jurnal. california Polytechnic State university.	Rick, Morty, and Absurdism: <i>The Millennial Allure of Dark Humor</i> .	Mengetahui ketertarikan generasi milenial terhadap bentuk-bentuk humor gelap dan absurd, dengan menggunakan acara <i>Rick and Morty</i> sebagai contoh utama.	Hasilnya bahwa acara <i>rick and morty</i> menarik bagi milenial karena humor gelap yang disajikan oleh acara tersebut, karena menjadi contoh bagi mereka untuk menentang harapan tinggi untuk kehidupan yang mereka jalani.
3	Muhammad Daffa Kuswandi. 2022. Skripsi. Universitas Nasional	Persepsi remaja tentang dark jokes (studi persepsi siswa sma kota depok jawa barat)	Untuk Mengetahui Persepsi Remaja SMA Kota Depok, Jawa Barat tentang Dark Jokes.	Persepsi informan yang didapat peneliti mengenai Dark Jokes remaja SMA di Kota Depok, Jawa Barat menerima dan tidak masalah dengan adanya sebuah candaan yang membahas tentang suatu hal yang sensitif dan tabu dalam masyarakat dan menganggap itu adalah murni sebuah komedi.
4	Ana Puji Astuti. 2014. Jurnal.	Teknologi komunikasi dan perilaku remaja.	Mengetahui pengaruh teknologi komunikasi terhadap perilaku	Teknologi komunikasi menyebabkan ketidak seimbangan

			remaja.	norma lama dengan keadaan saat ini bagi para remaja.
5	Feryna Nur Rosyidah, M. Fadhil Nurdin. 2018. Jurnal. Universitas padjadjaran.	Perilaku Menyimpang: Media Sosial Sebagai Ruang Baru Dalam Tindak Pelecehan Seksual Remaja.	Mengetahui pengaruh media sosial terhadap pola perilaku maupun pola hubungan ketika berinteraksi di ruang sosial baru.	Pengaruhnya berupa -Melemahnya nilai dan norma tentang apa yang seharusnya dilakukan ketika berinteraksi dalam ruang publik -Minimnya pemahaman dalam menggunakan media sosial khususnya bagaimana kaidah yang sesuai dalam penggunaan media sosial -Lemahnya kontrol individu dan kontrol sosial dari pelajar dalam menggunakan media sosial.



1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Peneliti memilih pendekatan ini karena relevan dengan tujuan yang dicapai dalam penelitian, yaitu mengetahui makna yang sebenarnya dari sebuah data. Peneliti berhasil mengetahui motif penggunaan *dark jokes* oleh remaja di media sosial *facebook*,

dengan menggunakan pendekatan kualitatif yang sangat membantu dalam proses penelitian sampai mencapai tujuan dari penelitian ini.

Pendekatan kualitatif adalah metode penelitian ilmu-ilmu sosial yang mengumpulkan dan menganalisis data berupa kata-kata, baik lisan maupun tulisan dan perbuatan-perbuatan manusia. Peneliti tidak berusaha menghitung atau mengkuantifikasikan data kualitatif yang telah diperoleh dan dengan demikian tidak menganalisa angka-angka (Afrizal, 2014; 13).

Tipe penelitian yang digunakan adalah tipe deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang mendeskripsikan suatu fenomena atau kenyataan sosial yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti. Penggunaan penelitian ini memberikan peluang kepada peneliti untuk mengumpulkan data-data yang bersumber dari wawancara, catatan lapangan, foto, dokumen pribadi, catatan atau memo dan dokumen resmi guna menggambarkan subjek penelitian (Moleong, 2005). Penelitian ini menjelaskan tentang motif remaja menggunakan *dark jokes* dan mencakup *stock of knowledge, because motive* serta *in order to motive*. Hal ini dapat dicapai karena menggunakan pendekatan kualitatif sehingga dapat mendeskripsikan fenomena ini di kalangan remaja *facebook*.

1.6.2 Informan Penelitian

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian, maka diperlukan informan yang memiliki informasi yang dibutuhkan tersebut. Informan penelitian adalah orang yang memberikan informasi baik tentang dirinya maupun orang lain atau suatu kejadian atau suatu hal kepada peneliti atau kepada pewawancara mendalam (Afrizal, 2014: 139).

Dalam penelitian ini data yang diperoleh oleh peneliti sehingga mendapatkan jawaban dari penelitian ini didapatkan melalui informan penelitian. Karena responden adalah orang yang memberikan informasi tentang dirinya sendiri bukan informasi atau keterangan. Sedangkan di dalam penelitian ini dibutuhkan orang untuk diwawancarai sebagai sumber informasi. Oleh karena itu mereka disebut informan bukan responden (Afrizal, 2014:139).

Cara yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. Purposive sampling adalah cara yang digunakan dalam memilih informan dengan cara menetapkan kriteria-kriteria atau ciri-ciri informan (Afrizal 2014:66). Berikut adalah kriteria informan dalam penelitian ini:

1. Menggunakan *dark jokes* di media sosial *facebook*.
2. Remaja berusia 15-24 tahun.
3. Berdomisili di kota Padang

Informan dicari ketika peneliti mulai turun kelapangan pada akhir bulan Agustus-September tahun 2022. Peneliti mendapatkan keseluruhan informan melalui koneksi antar informan. Diawali dengan yang sudah lebih dahulu diketahui oleh peneliti, yaitu informan pertama yang bernama Alan. Dia merupakan seorang admin dari grup yang ada di *facebook*, dan juga sesuai kriteriayaitu tergolong remaja akhir berusia 20 tahun dan menggunakan *dark jokes* di media sosial *facebook*. Peneliti mengenalnya dengan cara menghubunginya terlebih dahulu ketika melihat postingan yang dia unggah di grup.

Informan lainnya didapatkan melalui Alan sebagai admin dari salah satu grup *dark jokes* menanyakan kesediaan dari anggota grup tersebut yang

sesuai dengan kriteria untuk menjadi informan penelitian. Dengan bantuan darinya peneliti mendapatkan lima orang informan lagi. Dari relasi antar pertemanan informan yang sudah didapatkan peneliti memperoleh informan lainnya. Begitu seterusnya sehingga data yang didapatkan oleh peneliti jenuh.

Selama proses untuk mendapatkan informan, peneliti mengalami sedikit kesulitan ketika meminta kesediaan informan untuk melakukan wawancara. Karena beberapa dari mereka menolak identitasnya diketahui, namun pada akhirnya mereka yang menolak setuju jika dokumentasi tidak menampilkan wajah dan nama asli mereka.



Table 2
Data Informan

No	Nama	Umur	Domisili	Lama Menggunakan <i>Dark jokes</i>	Jenis kelamin	Keterangan
1	Fikri	20	Padang Utara	4 tahun	Laki-laki	Informan
2	Tasa	23	Pauh	10 tahun	Perempuan	Informan
3	Rijal	23	Air Tawar	10 tahun	Laki-laki	Informan
4	Myr	23	Padang Timur	2 tahun	Perempuan	Informan
5	Alan	20	Padang	6 tahun	Laki-laki	Triangulasi sumber
6	Yarr	19	Padang	5 tahun	Laki-laki	Triangulasi sumber

Sumber: Data Primer 2022

Tabel diatas adalah data informan dalam penelitian motif penggunaan *dark jokes* oleh remaja di media sosial *facebook*. Agar informasi yang didapatkan kuat dilakukan triangulasi sumber pada penelitian ini. Terdapat dua orang triangulasi sumber diantaranya, Alan (20 tahun) sebagai admin dari salah satu grup dan Yarr (19 tahun).

1.6.3 Data yang Diambil

Penelitian kualitatif data yang diambil adalah berupa kata-kata (lisan atau tulisan) dan perbuatan-perbuatan manusia tanpa ada upaya untuk mengkuantifikasikan data yang telah diperoleh (Afrizal, 2016:17). Menurut Sugiyono (2017: 104) terdapat dua sumber data dalam penelitian kualitatif, yaitu:

- a. Data primer, yaitu sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Data yang diperoleh berupa informasi-informasi dari informan yaitu hasil wawancara yang dilakukan dalam penelitian. Data ini didapatkan peneliti melalui wawancara langsung dengan informan. Dalam

penelitian ini data yang didapat oleh peneliti melalui wawancara dengan informan penelitian yang telah tercantum, mengunjungi situs yang berkaitan dengan penelitian dan juga melalui observasi terlibat di dalam grup *dark jokes* di media sosial *facebook*.

Data yang di dapat melalui observasi terlibat berupa jumlah anggota yang ada di dalam grup *dark jokes*, jenis *dark jokes* atau bentuk *dark jokes* yang beredar dikalangan remaja di media sosial, lalu data yang didapatkan peneliti melalui wawancara dengan informan berupa motif penyebab dan motif tujuan remaja tersebut menggunakan *dark jokes*.

- b. Data sekunder, data ini tidak diberikan langsung oleh pengumpul data kepada peneliti. Data ini didapat peneliti melalui literatur dan sebagainya. Dalam penelitian ini peneliti memperoleh data dari sumber data yang sudah disediakan oleh penyedia data dengan nama yang sudah tercantum disetiap data yang diambil dari sumber masing-masing.

Dalam penelitian ini data tersebut berupa data statistik terkait jumlah dari pengguna *facebook*, data jumlah pengguna internet yang ada di Indonesia, jumlah pengguna media sosial, media sosial yang banyak digunakan di Indonesia, dan usia pengguna *facebook* yang ada di Indonesia.

Data-data tersebut di peroleh peneliti melalui situs pengumpul data seperti *we are social* yang merupakan situs yang menyajikan data tentang segala hal yang berkaitan dengan internet baik itu tren, media sosial, ataupun *e-commerce* data yang disajikan setiap tahun secara berkala, situs ini menyajikan data dari berbagai belahan dunia termasuk juga Indonesia.

Data juga diperoleh melalui situs online yang bernama Statista, Statista merupakan salah satu portal data yang menyajikan data dan statistik, data yang disajikan merupakan data global dari berbagai topik. Dan juga dari BPS (badan pusat statistik).

Peneliti juga memperoleh data dari APJII (Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia) berdiri pada tanggal 15 Mei 1996. APJII bertujuan untuk membantu menyediakan sumber-sumber informasi mengenai Indonesia.

1.6.4 Teknik Pengumpulan Data

Tanpa tahu teknik pengumpulan data maka tidak akan mendapatkan data penelitian yang sesuai dengan yang diinginkan dan tidak sesuai dengan standar yang sudah ditetapkan. Di dalam penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi

Teknik ini melakukan pengamatan secara langsung pada subjek yang diteliti menggunakan panca indra. Teknik observasi bertujuan untuk mendapatkan data yang dapat menjelaskan atau menjawab permasalahan penelitian. Di dalam penelitian ini peneliti mengamati langsung melalui media sosial. Observasi sudah dilakukan dari awal rencana penelitian ini yaitu pada bulan Juli-Agustus tahun 2022, observasi terus berlanjut selama proses penelitian hingga data cukup untuk mengamati jika ada hal-hal baru pada fenomena *dark jokes*.

Jadi di dalam penelitian ini, dilakukan observasi pada *dark jokes* yang ada dan beredar media sosial pada umumnya dan *facebook* khususnya, dan di dalam grup yang sudah disediakan oleh sistem *facebook*. Peneliti melakukan observasi

dengan cara bergabung kedalam beberapa grup *dark jokes* pada bulan Juli tahun 2022, yaitu grup dengan nama “*DARK JOKES*”, “*dark joke(s)*”, “*shitpost dark meme*”, “*memelord*”. Dengan bergabung dapat melihat lebih lengkap konten dan jenis komunikasi seperti apa yang terjadi di dalam grup tersebut.

Selama proses observasi peneliti mengamati konten yang diunggah kedalam grup dan seperti apa tanggapan yang diberikan oleh anggota grup tersebut. Peneliti juga mengamati konten dari beberapa media sosial lain sebagai perbandingan dengan yang ada di grup *facebook*. Caranya dengan mengikuti akun yang mengunggah konten *dark jokes* di media sosial yang bersifat publik seperti Twitter dan Instagram.

Peneliti menemukan tanggapan yang beragam sekali di kolom komentar postingan Twitter atau Instagram dengan yang berada di dalam grup. Misalnya jika di grup ada yang tersinggung dengan *dark jokes* yang diposting oleh salah satu anggota, maka anggota lain membelanya, karena grup tersebut khusus *dark jokes*. Pengguna yang tersinggung diasumsikan anggota baru yang memiliki batasan atau pengetahuan tentang *dark jokes* berbeda dengan yang ada di grup tersebut. Tanggapan yang ada di grup cenderung lebih mendukung pengunggah. Jika dibandingkan dengan unggahan di Twitter atau Instagram yang cenderung mengkritik postingan tersebut.

b. Wawancara Mendalam

Wawancara dalam penelitian kualitatif dilakukan seperti dua orang yang sedang bercakap tentang sesuatu (Afrizal. 2014: 21). Peneliti melakukan

wawancara mendalam agar informan dapat menyampaikan dengan nyaman apapun yang ditanyakan oleh peneliti.

Dalam validasi data, peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi berarti segitiga, tetapi tidak berarti informasi cukup dicari dari beberapa sumber saja. Prinsip triangulasi adalah informasi mestilah dikumpulkan atau dicari dari sumber-sumber yang berbeda agar tidak bias (Afriзал, 2014: 168). Peneliti membandingkan informasi dari satu informan dengan informan lainnya dan agar mendapatkan data yang valid.

Dalam proses wawancara mendalam peneliti menggali informasi dari informan yaitu remaja yang menggunakan *dark jokes* di media sosial khususnya *facebook*, proses wawancara mendalam dilakukan melalui media daring dan juga tatap muka atau bertemu langsung.

Wawancara mendalam dilakukan sesuai dengan pedoman wawancara yang sudah dibuat sebelum melakukan wawancara. Wawancara dilakukan dengan semua informan penelitian yang sudah didapatkan sebelumnya. Wawancara dilakukan via WhatsApp dan tatap muka atau bertemu langsung, tergantung kesediaan informan penelitian, yang sebelumnya sudah disepakati demi kenyamanan bersama agar informan lebih terbuka dalam memberikan data. Untuk hari wawancara disesuaikan dengan informan, selama proses wawancara dengan keseluruhan informan berlangsung dari tanggal 27 Agustus 2022- 16 September 2022.

Dalam prosesnya peneliti mulanya memperkenalkan diri sebelum menentukan kapan wawancara dilakukan, kemudian setelah berbincang tentang

beberapa hal peneliti menanyakan kesediaan informan untuk melakukan wawancara jika informan bersedia, kemudian peneliti dan informan menyepakati waktu untuk melakukan wawancara serta bagaimana wawancara dilakukan.

Pada proses wawancara peneliti melakukan wawancara dengan informan setelah sebelumnya menyepakati bagaimana proses wawancara dilakukan, yaitu dengan beberapa informan yang sepakat dan lebih nyaman melakukan wawancara via *chat*, lalu ada yang sepakat melalui panggilan suara ada juga yang sepakat melakukan wawancara melalui panggilan video, ada juga yang lebih nyaman melakukan wawancara melalui tatap muka atau bertemu langsung.

Untuk wawancara yang bertemu langsung dengan informan wawancara dilakukan di tempat yang sudah disepakati, seperti wawancara dengan salah satu informan yang sepakat wawancara dilakukan di sebuah cafe maka wawancara dilakukan di cafe. Jika melakukan wawancara melalui *chat* maka peneliti mengajukan pertanyaan melalui Whatsapp dan informan juga menjawab melalui *chat* di Whatsapp begitu juga dengan panggilan suara dan panggilan video.

c. Studi Literatur

Peneliti mengumpulkan bahan tertulis seperti berita di media, notulen rapat, surat menyurat, dan laporan untuk mencari informasi yang diperlukan. Pengumpulan dokumen dilakukan untuk mengecek kebenaran atau ketepatan informasi yang diperoleh dengan melakukan wawancara mendalam (Afrizal, 2014:21).

Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan berbagai macam jenis posting an *dark jokes* yang beredar di *facebook*. Setelah terkumpul kemudian

mengelompokkannya kedalam beberapa kategori, seperti tragedi, kematian, agama, ras, dan disabilitas. Lalu peneliti mengumpulkan berita terkait yang pernah menjadi pusat perhatian dan menjadi berita di media online.

Peneliti melakukan dokumentasi dengan cara mengunjungi berbagai situs yang berkaitan dengan *dark jokes*. Seperti tempo yang merupakan situs berita online yang pernah memberitakan tentang pengguna *dark jokes* yang di amankan oleh pihak berwajib, juga kompas yang merupakan tempat berita online yang juga pernah membahas hal-hal terkait *dark jokes* yang di butuhkan oleh peneliti. Peneliti juga mengambil dokumentasi dari grup-grup yang menggunakan *dark jokes*.

Jika masing-masing data yang dikumpulkan sudah jenuh maka pengumpulan data secara dokumentasi dihentikan. Hal ini dilakukan guna membandingkan pernyataan informan terkait ha-hal tersebut agar data yang didapat lebih akurat.

1.6.5 Unit Analisis

Unit analisis dalam suatu penelitian yang dibutuhkan untuk memfokuskan kajian dalam penelitian yang dilakukan Unit analisis dalam suatu penelitian berguna untuk memfokuskan kajian dalam penelitian yang dilakukan, ditetapkan kriteria tertentu untuk objek yang diteliti. Unit analisis digunakan untuk menganalisis data, unit analisis ini diperlukan agar data yang diperoleh valid dan reabilitas penelitian terjaga. Dalam penelitian unit analisis yang digunakan adalah informan itu sendiri dengan melakukan triangulasi.

1.6.6 Analisis Data

Menurut Miles dan Huberman dalam (Afrizal, 2014:178). Analisis data dilakukan secara terus menerus sejak awal penelitian dan selama penelitian berlangsung, mulai dari pengumpulan data sampai pada tahap penulisan data. Miles dan Huberman mengategorikan tiga tahap untuk menganalisis data, yaitu:

a. Kodifikasi Data

Peneliti mengelompokkan data catatan lapangan lalu diberikan kode atau tanda untuk informasi yang penting. Sehingga peneliti menemukan mana informasi yang penting dan tidak penting. Informasi yang penting yaitu informasi yang berkaitan dengan topik penelitian, sedangkan data yang tidak penting berupa pernyataan informan yang tidak berkaitan. Hasil dari kegiatan tahap pertama adalah diperolehnya tema-tema atau klasifikasi dari hasil penelitian. Tema-tema atau klasifikasi itu telah mengalami penanaman oleh peneliti (Afrizal. 2014:178)

Dalam penelitian ini peneliti sudah mengelompokkan data yang didapat sehingga tidak melenceng dari topik penelitian, peneliti memisahkan mana data yang diperlukan untuk menjawab topik penelitian dan mana data yang merupakan pernyataan informan yang tidak berkaitan dengan penelitian.

b. Penyajian data

Setelah peneliti mengelompokkan data dan ditemukan mana data yang diperlukan agar topik penelitian terjawab, peneliti menyajikan temuan penelitian yang berupa kategori atau pengelompokan. Pada dasarnya tidak ada ketentuan pasti dalam menyajikan data kualitatif, peneliti dapat menggunakan model apapun

selama data yang disajikan dapat dipahami maksud dan tujuannya (Hamzah 2020:93).

Dalam penelitian ini yang berjenis penelitian kualitatif, penyajian datanya dilakukan dengan teks naratif sehingga tujuan dari penelitian ini terjawab dengan jelas. Data yang tadi sudah dikelompokkan sesuai dengan kategori yang diperlukan untuk penelitian, disajikan dalam bentuk teks naratif yang menjelaskandata yang diperoleh melalui wawancara.

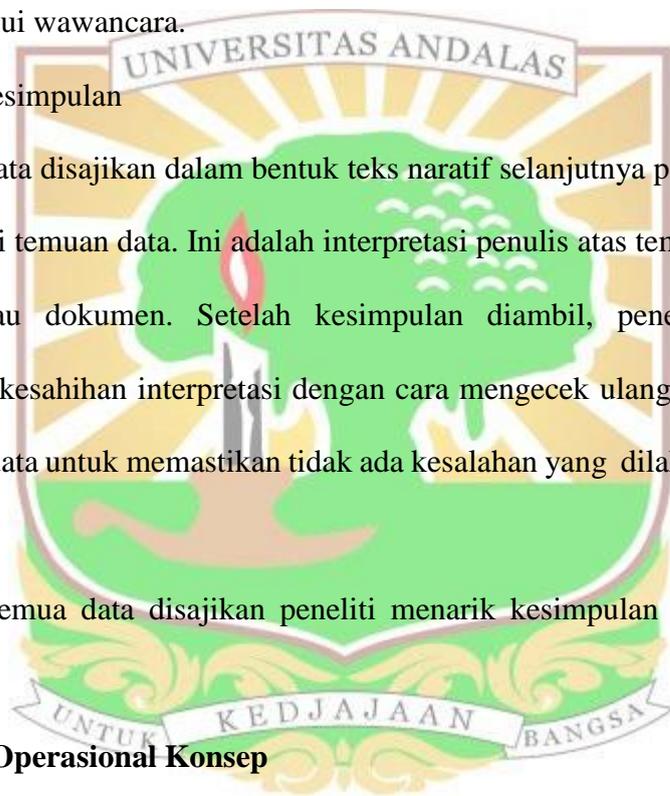
c. Penarikan kesimpulan

Setelah data disajikan dalam bentuk teks naratif selanjutnya peneliti menarik kesimpulan dari temuan data. Ini adalah interpretasi penulis atas temuan dari suatu wawancara atau dokumen. Setelah kesimpulan diambil, peneliti kemudian mengecek lagi kesahihan interpretasi dengan cara mengecek ulang proses coding dan penyajian data untuk memastikan tidak ada kesalahan yang dilakukan (Afrizal, 2014: 180)

Setelah semua data disajikan peneliti menarik kesimpulan dari penelitian tersebut.

1.6.7 Definisi Operasional Konsep

Penelitian ini menggunakan beberapa konsep, karena itu peneliti perlu memberi batasan untuk mempermudah peneliti memahaminya. Definisi konsep ini merupakan informasi ilmiah yang membantu peneliti dalam mengukur variabel yang digunakan untuk menghindari kerancuan dalam memakai konsep maka perlu didefinisikan, konsep yang dimaksud adalah:



a. Remaja

Remaja adalah masa peralihan dari masa anak-anak ke masa dewasa, dan mengalami banyak perubahan baik secara fisik maupun emosional, remaja berusia 10-24 tahun dan belum menikah.

b. *Dark Jokes*

Dark jokes adalah komedi yang berdasarkan pada hal-hal tabu yang sensitif atau tragedi tragedi yang ada terjadi di dalam masyarakat dan dibalut dengan humor. *Dark jokes* yang beredar di media sosial Indonesia juga mengangkat isu- isu agama, ras, suku, disabilitas, kematian, sejarah, politik dan tragedi.

c. Media Sosial

Media Sosial adalah salah satu layanan yang disediakan jejaring internet, memungkinkan manusia berinteraksi atau berkomunikasi satu sama lain tanpa dibatasi ruang dan waktu. Media online yang memuat banyak informasi dari berbagai dunia.

d. *Because Motive*

Because motive atau motif sebab adalah hal yang melatarbelakangi tindakan seseorang. Motif ini diciptakan melalui proses panjang dan berbagai aspek kehidupan. Dipicu oleh kehidupan sehari-hari yang di jalani oleh orang tersebut.

e. *In Order to Motive*

In order to Motif ini juga di sebut sebagai motif tujuan, karena tindakan yang dilakukanseseorang selalu memiliki maksud. Tindakan tersebut terfokus kepada masa depan yaitu untuk mewujudkan apa yang diharapkan.

f. Menggunakan

Dalam KBBI (kamus besar bahasa Indonesia) kata menggunakan berasal dari kata guna, yang berarti faedah atau manfaat. Didalam penelitian ini kata menggunakan maksudnya adalah memakai. Dalam artian remaja yang menggunakan *dark jokes* adalah mereka yang menggunakan komedi tersebut untuk apapun baik sebagai distributor ataupun sebagai konsumen.

1.6.8 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah *setting* atau konteks sebuah penelitian. Tempat tidak selalu mengacu pada wilayah tapi bisa kepada organisasi atau sejenisnya (Afrizal 2014:128). Penelitian ini dilakukan di *facebook* yaitu komunitas atau grup *dark jokes*.

Penelitian ini menggunakan media *facebook* untuk mendapatkan informan. Dengan kemajuan teknologi saat ini tidak dapat dipungkiri dunia maya sudah ikut menjadi realitas dalam kehidupan kita sehari-hari, termasuk media sosial, Dengan kemajuan teknologi dan era globalisasi realitas sosiologi tidak lagi hanya sebatas yang terjadi di kehidupan sehari-hari tapi juga ada realitas virtual yang perlu dilihat. Di dalam realitas virtual ini juga terbentuk komunitas virtual atau *cyber space*. Oleh karena itu penelitian ini guna melihat realitas yang ada di dunia maya khususnya *facebook* untuk melihat fenomena komunitas virtual yaitu *dark jokes*.

1.6.9 Jadwal Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan selama tahun 2022 akhir. Dimulai dari bulan September sampai dengan bulan Desember awal. Adapun jadwal penelitian sebagai pedoman dari berjalannya penelitian inidapat dilihat tabel 3:

Table 3
Jadwal
Penelitian

No	Nama Kegiatan	Tahun 2022/2023				
		Sep	Okt	Nov	Des	Jan
1	Pengumpulan Data					
2	Analisis Data					
3	Bimbingan dan Konsultasi					
4	Ujian Skripsi					

