

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, menurut Sarwono (2006), kualitatif menekankan pada makna, penalaran, situasi tertentu dalam kondisi tertentu yang biasanya berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Lebih mementingkan pada proses dibandingkan dengan hasil akhir. Tujuannya ialah mengembangkan pengertian, konsep-konsep, yang pada akhirnya menjadi teori, dikenal sebagai *grounded theory research*. Data penelitian bersifat deskriptif, yang artinya dapat berupa gejala yang dikategorikan seperti foto, dokumen, artefak, dan catatan, atau menurut Rohidi (2011) data lebih berupa kata-kata daripada angka-angka.

Menurut Sarwono (2006), analisis kualitatif berdasar pada hubungan antar variabel yang diteliti, dengan tujuan mendapatkan makna hubungan variabel-variabel untuk menjawab pertanyaan penelitian. Prosedur yang biasa dilakukan pada analisis kualitatif ialah; (1) mengorganisir data, untuk menemukan data yang sesuai dan membuang data yang tidak sesuai, (2) membuat kategori untuk mengelompokkan data menjadi terlihat secara jelas berdasarkan pola keteraturan, (3) menguji hipotesis dengan menggunakan data yang ada, (4) mencari eksplanasi alternatif data untuk memberikan keterangan masuk akal yang mampu menerangkan data tersebut didasarkan pada hubungan makna yang terkandung di

dalamnya, 5) menuliskan laporan hasil analisis menjadi kata, frasa, dan kalimat dengan mendeskripsikannya.

Pada penelitian ini pengorganisasian dan pengkategorian data akan dilakukan ketika melakukan reduksi data yang akan dijabarkan pada sub-bab selanjutnya. Reduksi data termasuk ke dalam teknik pengumpulan data berupa pemilihan cerita *Shingeki no Kyojin*, syarat yang dimiliki dari film tersebut, dan muatan apa yang perlu dimiliki tokoh Levi dan Mikasa. Untuk menguji hipotesis, dilakukan sejalan dengan proses analisis sebagai pencarian eksplanasi data yang akan ditemukan berupa kesimpulan yang akan dideskripsikan pada akhir laporan penelitian.

3.2 Pendekatan

Menurut Sachari (2005), untuk meninjau sebuah fenomena desain cenderung menggunakan multidisiplin dengan aneka pendekatan keilmuan yang berbeda, karena pendekatan melalui satu disiplin dengan pengamat yang berfokus pada objek atau bahkan komponen tertentu dinilai kurang bermakna. Maka untuk memaparkan fenomena desain atas nenerapa fenomena yang dinamis dan kaya digunakan pendekatan multidisiplin yang dinilai paling bermakna. Beberapa pendekatan yang digunakan di antaranya:

3.2.1 Pendekatan Primer

Pendekatan desain menggunakan keilmuan desain grafis sebagai pendekatan primer mengkaji beberapa komponen desain grafis pada objek. Menurut Widya (2016), unsur pembentuk desain grafis itu sendiri adalah pada komponennya yang terdiri atas titik, garis, bentuk, ruang, bayang-bayang, warna,

dan tekstur. Pendekatan desain pada penelitian ini memfokuskan pada komposisi bentuk, garis, dan warna visual yang menjadi ciri tokoh Levi dan Mikasa, yaitu:

a) Pakaian : warna

b) Fisik

Kajian terhadap fisik akan memfokuskan pada bagian yang lebih mudah dikenali yaitu bagian kepala dan wajah seperti:

- Mata : garis, bentuk, dan warna
- Bibir : garis dan warna
- Rambut: bentuk dan warna

c) Aksesoris

Aksesoris sebagai atribut khas yang digunakan oleh tokoh sebagai identitas diri yang tidak ditemukan pada tokoh lain, akan ditinjau dari bentuk, dan warna.

d) Ekspresi

Ekspresi wajah yang ditunjukkan melalui emosi universal pada Levi dan Mikasa seperti marah, muak, jijik, takut, sedih, senang, terkejut, normal, dan malu. Serta menampilkan beberapa ekspresi wajah Levi dan Mikasa yang hanya ada pada film animasi dan tidak ditemukan dalam kehidupan nyata.

3.2.2 Pendekatan Sekunder

Pendekatan psikologi dan sinematografi sebagai pendekatan sekunder saling berkaitan satu sama lain dalam proses analisis yang akan dilakukan pada penelitian ini. Pendekatan psikologi berusaha mengungkapkan kepribadian tokoh melalui tiap-tiap adegan atau percakapan yang ditinjau melalui *frame* ke *frame* sebagai bagian dari film. Pendekatan psikologi dan sinematografi mencakup:

a) Pendekatan psikologi

Paradigma traits yang menjadi acuan dalam teori psikologi kepribadian akan digunakan dalam penelitian ini, menggunakan teori dari Raymond Cattell. Menurut Cattell, trait merupakan elemen dasar dari kepribadian yang berperan vital dalam usaha meramalkan tingkah laku. (Alwisol, 2017:251). Kepribadian Levi dan Mikasa dikaji menggunakan struktur trait berdasarkan kategori trait:

○ Kategori Kepemilikan (Trait umum-trait khusus)

Mengkaji kepribadian Levi dan Mikasa berdasarkan sifat yang umum dimiliki oleh tokoh-tokoh dalam film tersebut, dan sifat khusus yang dimiliki oleh satu orang saja berdasarkan perbedaan kombinasi sifat yang membentuknya.

○ Kategori Kedalaman (Trait permukaan-trait sumber)

Mengkaji kepribadian Levi dan Mikasa berdasarkan sifat yang tampak dari permukaan yang menjadi dasar untuk berperilaku, dan berdasarkan sifat bawaan atau bentukan lingkungan yang mempengaruhinya.

○ Kategori Modalitas Ekspresi (Trait kemampuan, tempramen, dinamik)

Mengkaji kepribadian Levi dan Mikasa berdasarkan keefektifan dalam mencapai tujuan, gaya atau irama tingkah laku, dan motivasi pendorong tingkah laku.

b) Pendekatan Sinematografi

Pendekatan sinematografi pada penelitian ini menggunakan dua unsur, yaitu unsur naratif dan sinematik dalam film. Menurut Pratista (2017), kedua unsur

tersebut merupakan unsur pembentuk film yang tidak dapat berdiri sendiri, mencakup:

- Unsur Naratif
 - Cerita dan plot:
Mendeskripsikan Levi dan Mikasa melalui cerita utama, cerita tambahan dan cerita masa lalu yang saling memiliki keterkaitan.
 - Hubungan naratif dengan ruang dan waktu:
Sebagai film yang menggunakan pola linear, terdapat kilas balik yang dapat menjadi bahan informasi dalam cerita.
- Unsur sinematik
 - Kostum dan tata rias karakter: Kostum dan tata rias Levi dan Mikasa pada penelitian ini berupa pakaian, dan komposisi wajah. Dikaji menggunakan pendekatan desain.
 - *Framing: Framing* sebagai dimensi kamera terhadap objek, ukuran dan sudut pengambilan gambar Levi dan Mikasa ketika berhadapan dengan tokoh tertentu. Pengkajian ini saling berkaitan dengan pendekatan psikologis dan Bahasa Rupa.
 - Bahasa rupa: Mendeskripsikan Cara Wimba Levi dan Mikasa dari ukuran pengambilan gambar dan sudut pengambilan gambar, serta Tata Ungkapannya.

3.3 Teknik Pengumpulan data

Tiga teknik pengumpulan pada penelitian ini sebagaimana yang dijabarkan oleh Rohidi (2011) sebagai berikut:

1. Pengumpulan data dan Informasi

a) Observasi

Informasi yang diperoleh melalui observasi pada penelitian ini merupakan data primer. Observasi yaitu mengamati sesuatu atau situasi secara tajam dan rinci. Dengan memperhatikan beberapa hal sebagai berikut:

- Karya seni beserta medium dan peralatan yang digunakan. Pada penelitian ini karya seni yang diobservasi berupa film animasi 2D *Shingeki no Kyojin* yang dikerjakan melalui teknik digitalisasi komputer, dan dinikmati menggunakan perangkat elektronik seperti komputer, *smartphone*, atau televisi
- Ruang atau tempat. Ruang pada penelitian ini adalah film animasi *Shingeki no Kyojin* yang dapat diakses melalui *streaming* atau unduhan (*download*). Salah satu media yang dipilih untuk memperoleh data film *Shingeki no Kyojin* ialah melalui situs *Kissanime.ru* yang dapat diakses melalui internet.
- Waktu. Perlu diperhatikan sebagai tahap dari suatu kegiatan tertentu. Karena film animasi ini diudarakan secara bertahap dan membagnya menjadi tiga musim yang terhitung mulai dari 2013 sampai akhir tahun 2018, maka pada tiap-tiap musim terdapat penyelesaian masalah yang berbeda-beda dan ketiga musim tersebut akan dikaji untuk mendapatkan data yang saling berkesinambungan.

b) Metode observasi biasa

Observasi yang dilakukan ialah observasi biasa yang artinya peneliti tidak berkaitan dengan para pelakunya, dan tidak terlibat dalam hubungan emosi.

Teknik ini biasa digunakan pada penelitian kegiatan pertunjukan seni seperti lawak, tari, teater, film dan sebagainya.

2. Metode Perekaman

Data observasi menggunakan teknik perekaman video dalam *framing*, yaitu teknik yang menampilkan perubahan dari *frame* ke *frame*, untuk menggambarkan gerak atau bahasa tubuh karakter yang dapat ditangkap secara visual. Data *frame* tersebut didokumentasikan dengan menggunakan gambar tangkap (*screen capture*).

3. Teknik Pengumpulan data dokumen

Teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data dokumen dengan melakukan penyebaran kuisioner sebagai data sekunder. Penyebaran kuisioner dilakukan mulai dari 6 September sampai dengan 12 September 2018. Penyebaran dilakukan pada komunitas Cipanas Atsui Independent yang berasal dari Cipanas, komunitas dengan kegiatan yang biasanya mengadakan acara bertemakan budaya jepang seperti *costume player*, *J-music*, *manga*, dan lainnya. Hasil kuisioner diperoleh sebanyak 133 responden dengan pembagian 63 responden yang mengikuti serial animasi *Shingeki no Kyojin*, dan 70 responden yang tidak mengikuti. Data tersebut akan digunakan untuk melakukan perbandingan hasil analisis dengan interpretasi penonton terhadap tokoh Levi dan Mikasa.

3.4 Sumber dan Jenis Data

Data Primer pada penelitian ini adalah film animasi *Shingeki no Kyojin* yang diangkat dari *manga* yang ditulis dan diilustrasikan oleh Hajime Isayama,

disutradarai oleh Tetsuro Araki pada musim pertama, dan oleh Masashi Koizuka pada musim kedua dan ketiga. Digarap oleh Wit Studio, dengan Yasuko Kobayasi sebagai *screenwriter*. Format pada film adalah *Moving Picture Experts Group-4* disingkat menjadi MPEG-4 (.mp4). Bahasa yang digunakan dalam film ini menggunakan bahasa Jepang dan memiliki anak judul (*Subtitle*) bahasa Inggris, yang kemudian oleh penulis diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia dalam proses analisis pada beberapa adegan. Adegan dibekukan menggunakan bantuan program *FastStone Capture* untuk menampilkan gambar sesuai kebutuhan pengamatan.



Gambar 3.1 Contoh gambar tangkap pada tokoh Levi dan Mikasa

Sumber: Dokumen Penulis (2018)

Film animasi *Shingeki no Kyojin* yang menjadi fokus penelitian adalah serial animasi berjumlah 49 episode yang dibagi menjadi tiga musim. Musim pertama berjumlah 25 episode yang dirilis pada April sampai September 2013, musim kedua berjumlah 12 episode yang dirilis pada April sampai Juni 2017 dan musim ketiga berjumlah 12 episode yang dirilis pada April sampai Juli 2018.

Data sekunder berupa berbagai pengetahuan yang didapat melalui studi literatur yang menunjang penelitian. Berupa literatur yang berkaitan dengan pengetahuan desain sebagai pendekatan primer, dan keilmuan psikologi dan sinematografi sebagai pendekatan sekunder. Data sekunder lain berupa informasi tambahan mengenai Shingeki no Kyojin di luar cerita animasi ialah buku karangan Hajime Isayama yang berjudul *Attack on Titan: Guidebook*.

3.5 Teknik pengolahan data

Ada beberapa teknik pengolahan data yang dilakukan menurut Rohidi (2011), yang akan digunakan pada penelitian ini:

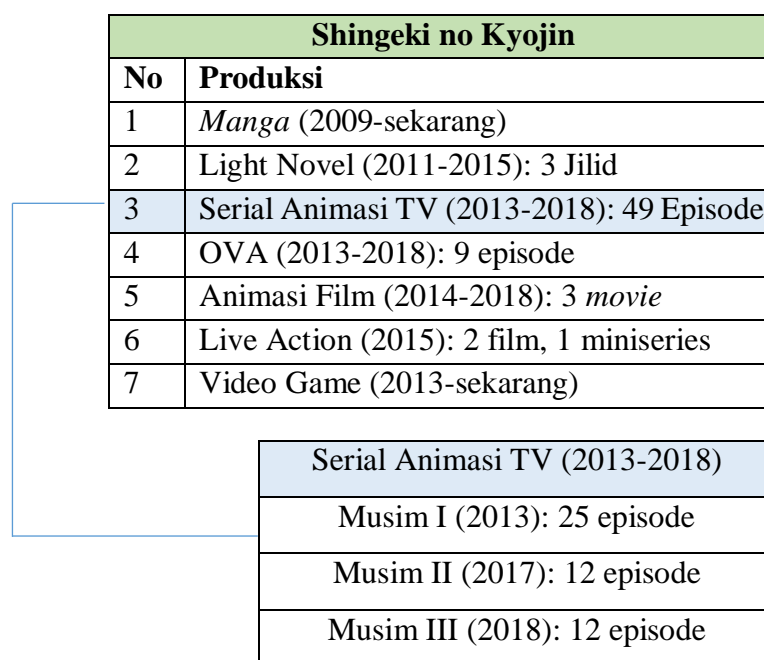
1. Analisis

Analisis pada penelitian seni sifatnya lebih imajinatif, luwes, kreatif dan reflektif. Harus menjadi kebenaran metodologis, menunjukkan kemahiran tinggi, dan kemampuan intelektual. Dilakukan dengan tanggapan dan pemikiran yang kritis. Peralatan utama dalam melaksanakan analisis adalah perbandingan. Perbandingan yang dilakukan ialah menggunakan data hasil temuan, studi literatur dan data dari responden. Untuk dapat menjawab pertanyaan bagaimana representasi pada tokoh Levi dan Mikasa, sebelum melakukan analisis dilakukan terlebih dahulu proses pendeskripsian secara nyata terhadap visualnya, dan data diri berupa cerita serta biografi tokoh yang diperlihatkan secara nyata dalam beberapa adegan di dalam filmnya.

2. Reduksi data

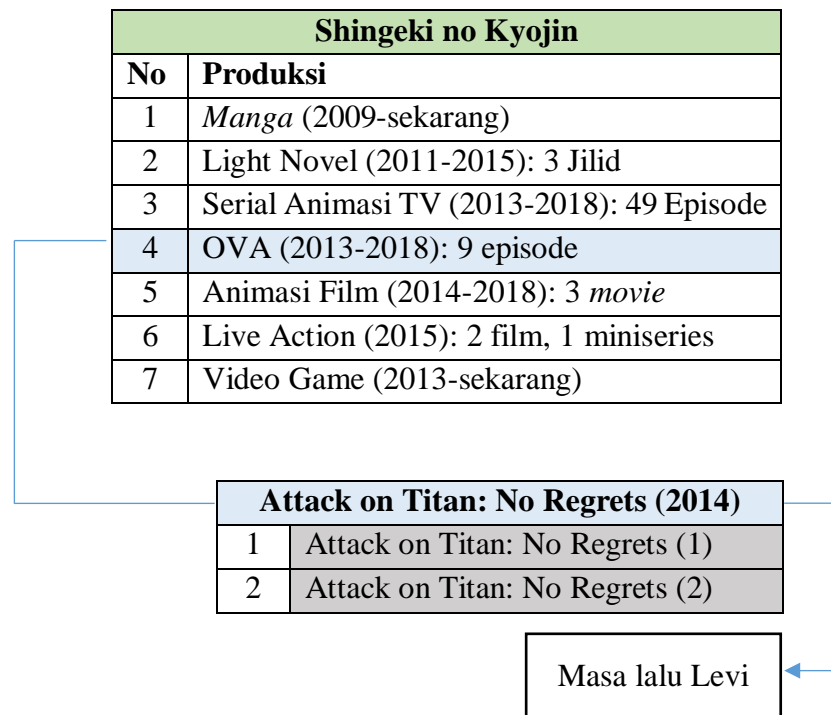
Merupakan struktur yang memungkinkan peneliti untuk dapat memilah, memilih, memusatkan perhatian, mengatur dan menyederhanakan data untuk

dikategorisasi. Dalam kegiatan analisis perlu dikategorisasikan dalam kaitannya dengan kriteria yang berkaitan dengan pernyataan penelitian. (Rohidi, 2011: 231). Terdapat tiga kategori dalam reduksi data yang dilakukan dalam penelitian ini.



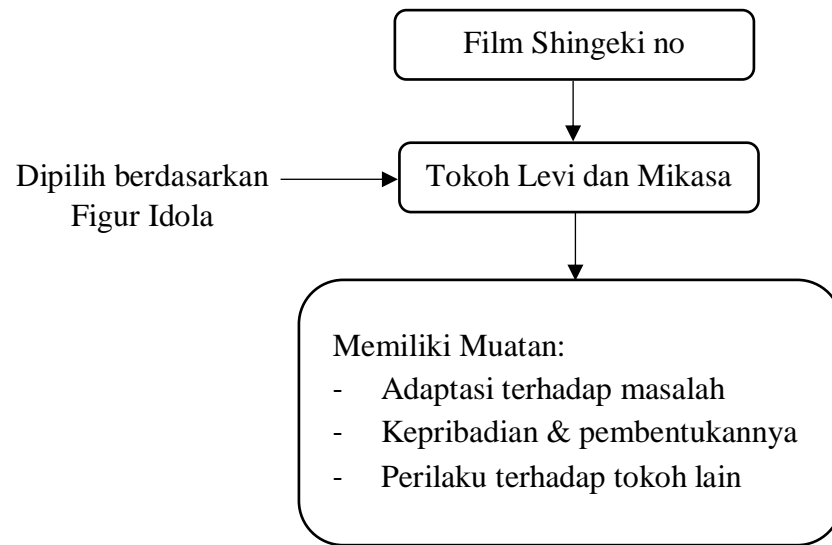
Gambar 3.2 Bagan Reduksi Kategori A

- Kategori A: Berdasarkan jenis data yang diambil dari berbagai produksi cerita Shingeki no Kyojin, yakni film animasi 2D. Film animasi 2D yang dipilih adalah film hasil adaptasi dari *manga* karangan Hajime Isayama sebagai pengarang aslinya. Dibutuhkan cerita utama sebagai informasi untuk mendapatkan data primer.



Gambar 3.3 Bagan Reduksi Kategori B

- Reduksi Kategori B: Sehubungan dengan sedikitnya kemunculan Levi dibandingkan Eren dan Mikasa, maka selain data dari cerita utama, diperlukan juga data tambahan dari informasi lain mengenai Levi seperti cerita masa lalu Levi. Syarat ini cukup dipenuhi oleh dua episode Attack on Titan: No Regrets yang khusus menceritakan kehidupan Levi sebelum bertemu dengan Erwin dan kemudian bergabung ke dalam Survey Corps. Informasi tersebut dapat digunakan sebagai data tambahan yang masih memiliki kesinambungan dengan serial animasi TV Shingeki no Kyojin.



Gambar 3.4 Reduksi data Kategori C

- Reduksi Kategori C: Muatan yang dipilih merupakan batasan penelitian yang dipakai untuk meneliti kepribadian Levi dan Mikasa yang berhubungan dengan teori kepribadian Raymond Cattell. Sedangkan perilaku Levi dan Mikasa terhadap tokoh lain, selain dikaji melalui teori psikologi kepribadian, juga menggunakan keilmuan sinematografi yang memperlihatkan kedudukan Levi dan Mikasa terhadap tokoh lain

3. Interpretasi

Interpretasi adalah proses penyampaian pesan yang termuat dalam realitas secara emplit dan implisit, berfungsi untuk menunjukkan arti, meng-katakan, mengungkapkan, membukakan sesuatu yang berupa realitas. Dengan interpretasi, sesuatu diharapkan menjadi lebih jelas dan terang. Biasanya dilakukan dengan memasukan faktor luar (landasan) berupa data relevan yang dapat membantu menerjemahkan objek dengan alasan yang logis.

Dalam penelitian ini akan dipaparkan kepribadian Levi dan Mikasa melalui teori Raymond Cattell yang digambarkan secara visual melalui adegan *frame* per *frame*, perbedaan perilaku Levi dan Mikasa ketika menghadapi tokoh tertentu yang dikaji melalui Bahasa Rupa, dan representasi Levi dan Mikasa yang ditemukan pada *opening* dan *ending* film.

4. Menarik Kesimpulan dan Menentusahkan (verifikasi)

Tahap terakhir pada proses penelitian ini adalah menarik kesimpulan dan menentusahkan. Menurut Miles dan Huberman (1994) dalam Rohidi (2011), selama penelitian berlangsung beberapa kesimpulan juga dapat ditentusahkan. Penarikan kesimpulan sesungguhnya hanya merupakan sebagian kegiatan konfigurasi yang utuh. Secara keseluruhan, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan merupakan pola jalin menjalin pada waktu sebelum, selama, dan sesudah pengumpulan data