

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami makna dari suatu objek, tema, atau masalah sosial, yang prosesnya melibatkan penafsiran data (Creswell, 2009:4). Metode ini bermaksud untuk mendapatkan pemahaman atas suatu fenomena dan objek yang diteliti secara mendalam.

Berbeda dengan metode kuantitatif yang bertujuan untuk menguji teori, pada penelitian kualitatif, teori dikembangkan dengan berbagai cara untuk menghasilkan teori baru. Creswell (2009) mengemukakan beberapa variasi penggunaan teori dalam sebuah penelitian kualitatif, yaitu sebagai penjelasan umum, sebagai perspektif teoretis, serta sebagai *end-point* dari penelitian yang dihasilkan dari pengumpulan dan analisis data. Dalam konteks penelitian ini, penempatan teori yang relevan adalah sebagai penjelasan umum.

Creswell juga membagi strategi-strategi melakukan penelitian kualitatif melalui beberapa pendekatan, diantaranya sebagai berikut:

- 1) Strategi etnografi. Dalam strategi ini, peneliti menganalisis suatu kelompok dalam suatu lingkungan untuk mendapatkan respon mereka atas berbagai aspek kehidupan. Proses penelitiannya berubah-ubah tergantung bagaimana respon kelompok tersebut.
- 2) Strategi *grounded theory*. Strategi ini melahirkan sebuah teori berdasarkan pandangan kolektif partisipan.

- 3) Strategi studi kasus. Strategi yang mengambil suatu kejadian atau proses yang sudah dibatasi waktu dan aktivitas, lalu diolah datanya dalam batas-batas yang sudah ditentukan.
- 4) Strategi fenomenologi. Sebuah strategi dimana peneliti harus terlibat langsung dengan subjek yang bersangkutan, lalu mengambil hakikat atas pengalaman tersebut dengan mengesampingkan pengalaman pribadinya.
- 5) Strategi naratif. Dalam strategi ini, peneliti meminta responden dan sejumlah subjek untuk menceritakan kehidupannya, lalu akan ditulis ulang dalam bentuk narasi.

Strategi penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan membuat studi kasus. Komik, yang merupakan topik utama, merupakan subjek bahasan yang luas. Peneliti mengambil komik *Grey & Jingga* karya Sweta Kartika sebagai studi kasus yang relevan dan memenuhi syarat dari judul penelitian ini (komik roman dan kontemporer/masa sekarang).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah multidisipliner, karena bidang ilmu yang dilibatkan lebih dari tiga yaitu; kesejarahan, sosial, dan seni atau desain. Multidisipliner adalah penggunaan lebih dari dua disiplin (ilmu) dalam menganalisis satu masalah yang sama. Disiplin ilmu desain dan seni menempati posisi dominan dalam penelitian ini.

Dalam pengambilan *sample* halaman komik, digunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik mengambil sampel atas pertimbangan tertentu dan tidak menggeneralisasi. Pertimbangan dalam proses *sampling* ini adalah relevansi objek (panel) dengan elemen visual yang dibahas.

3.2. Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif dengan strategi studi kasus ini, teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

3.2.1. Wawancara

Wawancara adalah percakapan yang terjadi secara tatap muka antara dua pihak, yaitu yang ditanya (narasumber) dan yang mengajukan pertanyaan (pewawancara) dengan tujuan untuk mendapatkan informasi. Wawancara merupakan suatu proses komunikasi, sudah direncanakan, dan melibatkan tanya jawab (Stewart, 2013). Untuk mendapatkan data yang relevan, wawancara dilakukan dengan praktisi di bidang perkomikan Indonesia, baik sebagai pengamat maupun pelaku langsung.

Wawancara untuk penelitian ini diajukan kepada Sweta Kartika selaku komikus dari *Grey & Jingga*. Adapun rancangan poin-poin pertanyaan yang diajukan:

1. Dari sekian banyak *genre* komik, mengapa memutuskan untuk membuat komik roman remaja?
2. Apakah pembuatan *Grey & Jingga* mengikuti pasar dan trend komik lokal, atau merupakan sesuatu yang baru pada masa awal-awal peluncurannya?
3. Proses pembuatan *Grey & Jingga* dilakukan secara manual atau digital? Bila campuran keduanya, bagaimana teknisnya?
4. Khusus untuk bagian cover buku *Grey & Jingga: The Twilight*, teknik pewarnaan seperti apa yang digunakan? Dan dari aspek skema warna, apa konsep yang ingin disampaikan? (Selain untuk menekankan warna 'twilight sky', apa ada?)

5. Apa ada alasan khusus *Grey & Jingga* dibuat dengan layout rata-rata 4-5 panel-strip?
6. Apakah ada komik pendahulu yang menjadi inspirasi anda menggunakan style yang ini dalam menggambar?
7. Untuk versi buku cetak, ukuran dan dimensi dari buku tersebut apakah keleluasaan komikus atau kebijakan dari penerbit?
8. Ada asumsi kalau komikus komik roman harus membuat kontennya *se-relatable* mungkin agar disukai pembaca. Bagaimana pendapat anda? Apakah ideal itu diterapkan juga ketika menggarap komik *Grey & Jingga*?

3.2.2. Studi literatur

Studi literatur adalah metode pengumpulan data dari pustaka yang relevan dan dapat dipertanggungjawabkan sumbernya, yang dibuat sebelum penelitian ini. Studi literatur dapat digunakan sebagai pendukung penelitian untuk menjaga kredibilitas tulisan. Literatur yang digunakan peneliti sebagai acuan adalah buku-buku akademis, jurnal ilmiah, serta hasil penelitian sebelumnya dengan tema yang sama, yaitu:

1. Teori komik dalam buku yang ditulis oleh Scott McCloud dan Will Eisner
2. Bahasa rupa untuk referensi tata ungkapan dalam buku Bahasa Rupa karya Primadi Tabrani
3. Metodologi penelitian dalam buku John W. Creswell
4. Sejarah komik Indonesia oleh Marcel Bonneff
5. Perkembangan komik Indonesia masa kini oleh tim MARTABAK dalam buku Histeria Komikita
6. Penelitian terdahulu yang membahas aspek visual dari komik
7. Jurnal ilmiah tentang komik dan fenomena perubahan

3.3. Variabel penelitian

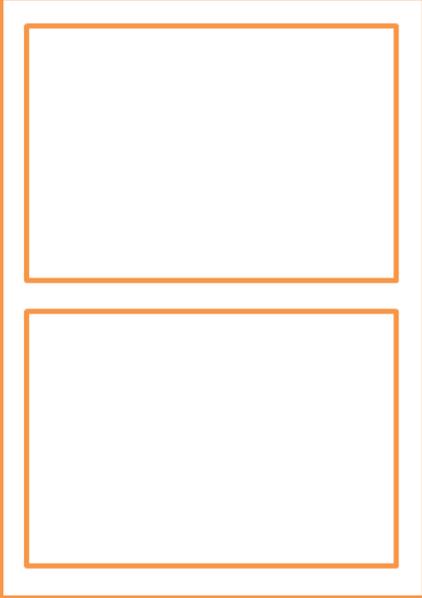
Variabel penelitian adalah sesuatu yang ditetapkan dalam penelitian untuk dipelajari hingga diperoleh data dan dapat ditarik kesimpulan (Sugiyono:2009). Konsep variabel dalam penelitian ini mengacu pada poin-poin elemen dalam komik yang akan digunakan dalam proses analisis visual. Variabel diperoleh peneliti dari membandingkan dua objek (komik) dan menentukan faktor pembedanya.

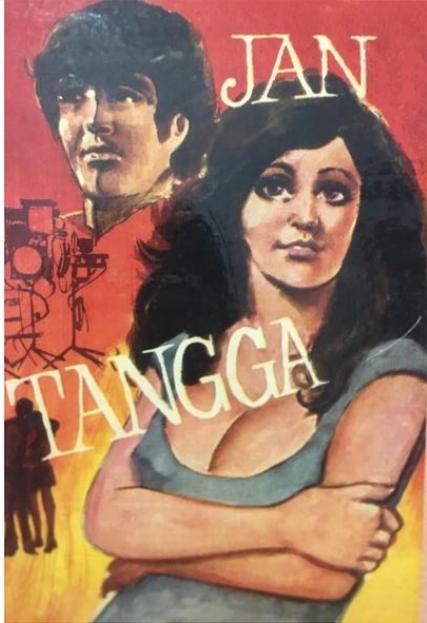
Komik yang dibandingkan adalah *Grey & Jingga* sebagai studi kasus utama, dengan *Tangga*, komik tahun 1970an karya Jan Mintaraga. Dengan mencari faktor pembeda, dapat ditarik hipotesis sementara bahwa ada faktor yang mempengaruhi perubahan visual itu.

Berikut adalah faktor pembeda dan penyama dari kedua objek yang dibandingkan:

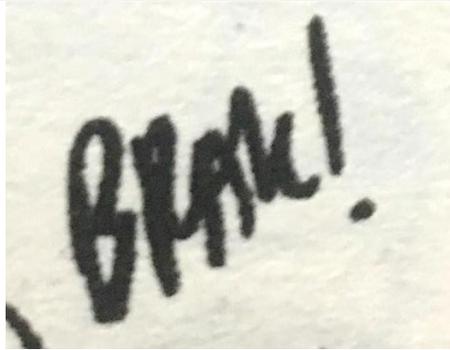
Tabel 3.1 Elemen visual Grey & Jingga dan Tangga

	Grey & Jingga (Sweta Kartika)	Tangga (Jan Mintaraga)
Ilustrasi	 <ul style="list-style-type: none"> - Penggambaran karakter sederhana, menjauhi realita, cenderung lebih 'komikal - Mata digambar besar dan berkilau - Penggunaan teknik arsiran untuk <i>contour</i> - Terlihat adanya pengaruh <i>manga</i> 	 <ul style="list-style-type: none"> - Penggambaran karakternya mendekati realita, gaya realis - Teknik arsir digunakan untuk memperlihatkan <i>contour</i> - Fitur wajah realistis, hanya beberapa bagian yang disederhanakan - Merupakan cerminan dari pengaruh barat pada zaman itu

	Grey & Jingga (Sweta Kartika)	Tangga (Jan Mintaraga)
Panel	 <ul style="list-style-type: none"> - Terdiri dari 5 panel horizontal dengan arah baca dari atas kebawah - Terlihat mirip dengan format <i>yonkoma</i>, komik strip 4 panel dari Jepang - Banyak menggunakan transisi panel momen ke momen, karena menggambarkan objek yang sama bergerak dari panel satu hingga panel terakhir 	 <ul style="list-style-type: none"> - Kebanyakan terdiri dari 2 panel besar (ada halaman lain dengan format panel berbeda, namun 2 panel mendominasi) - Ukuran panel atas dan bawah sama - Transisi panel yang digunakan beragam

	<p style="text-align: center;">Grey & Jingga (Sweta Kartika)</p>	<p style="text-align: center;">Tangga (Jan Mintaraga)</p>
<p>Warna</p>	 <ul style="list-style-type: none"> - Menggunakan paduan warna biru dan pink, cenderung pastel - Teknik warna dilakukan secara digital - Penggunaan warna biru-semburat pink untuk memperlihatkan setting waktu (waktu matahari tenggelam), yang juga merupakan metafora dari judul komik/nama karakter Grey dan Jingga. 	 <ul style="list-style-type: none"> - Warna yang digunakan warna primer dan mendukung gaya realis ilustrasinya - Menggunakan warna merah-oranye untuk menggambarkan api atau gairah, memperkuat <i>mood</i>

	Grey & Jingga (Sweta Kartika)	Tangga (Jan Mintaraga)
Tipografi	  <ul style="list-style-type: none"> - Jenis huruf yang digunakan adalah <i>script</i> - Memperlihatkan kesan tulisan tangan - Tidak menggunakan huruf berkait - Sub judul menggunakan sans-serif 	 <ul style="list-style-type: none"> - Huruf ditulis manual, namun tidak terlihat seperti <i>script</i> - Menggunakan kait/kaki dalam hurufnya - Tergolong jenis huruf serif

	Grey & Jingga (Sweta Kartika)	Tangga (Jan Mintaraga)
Onomatope	 <ul style="list-style-type: none"> - Terdapat onomatope yang ditulis tangan, dan juga yang ditulis digital - Penggunaan onomatope pada momen-momen kecil saja (seperti degup jantung, menggebrak meja) 	Pada komik roman Tangga karya Jan Mintaraga, tidak ditemukan adanya onomatope. Semua momen digambarkan apa adanya dengan ilustrasi dan narasi tanpa efek suara
Dimensi	11x17 cm, sedikit lebih kecil dari standar ukuran novel atau buku cerita	13x18 cm, standar ukuran buku cerita yang sering digunakan
Narasi	Narasi disampaikan lewat gambar, gambar menjelaskan narasi (gambar lebih dominan).	Beberapa panelnya menggunakan narasi yang menjelaskan gambar, dimana gambar hanya untuk memvisualisasikan kata.

Dari perbandingan diatas, terlihat bahwa ada beberapa perubahan, penambahan, dan aspek yang tetap serta dihilangkan dari elemen-elemen visual komik. Elemen yang berubah adalah ilustrasi, yang mengalami pergeseran kiblat gambar dari barat ke timur, tipografi, juga panel dan pemilihan warna yang berubah secara teknis pembuatan. Onomatope merupakan suatu aspek baru yang tidak ada di komik roman

Tangga. Dimensi atau bidang buku cenderung tidak mengalami perubahan yang besar. Narasi atau kecenderungan menggunakan kata untuk menjelaskan gambar tidak ditemukan di komik *Grey & Jingga*.

Tabel 3.2 Elemen visual yang tetap dan berubah

Gaya Ilustrasi	Berubah
Panel	Berubah
Warna	Berubah
Tipografi	Berubah
Onomatope	Penambahan
Dimensi	Tetap
Narasi	Hilang

3.4. Alur Penelitian

Penelitian ini diawali dengan melakukan riset terkait komik roman remaja. Riset yang dilakukan mencakup pemilihan judul komik roman remaja yang relevan dengan tema dan pokok bahasan penelitian. Dari riset tersebut, dipilih judul *Grey & Jingga* sebagai satu *sample* dari banyaknya komik roman kontemporer Indonesia. Kemudian, peneliti mengumpulkan sumber literatur yang berkaitan dengan objek penelitian dan mengadakan wawancara dengan pihak terkait yang relevan tentang komik roman Indonesia.

Selain mengambil judul komik roman kontemporer, peneliti juga mengumpulkan komik roman remaja yang dibuat di periode yang berbeda untuk menjadi bukti perbandingan bahwa komik roman remaja Indonesia mengalami perubahan secara visual dari masa ke masa. Komik roman remaja yang digunakan sebagai perbandingan

adalah komik karya Jan Mintaraga yang terbit tahun 1960-1970an, setengah abad yang lalu dari batasan waktu yang ditetapkan di penelitian ini.

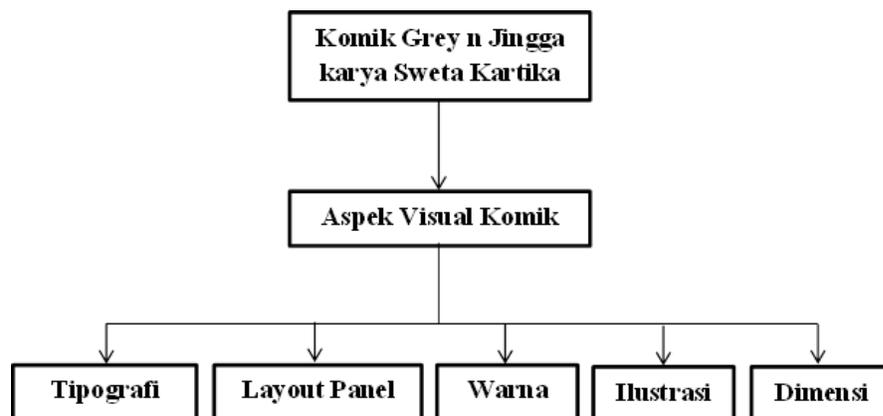
Penelitian kemudian dilanjutkan dengan mengelaborasi dan mencermati fenomena perubahan sosial yang terjadi di Indonesia dalam kurun waktu 50 tahun (mengacu pada komik Jan Mintaraga yang digunakan sebagai pembanding).

Dari proses pengumpulan data lewat studi literatur, peneliti merumuskan beberapa variabel untuk mengkaji komik *Grey & Jingga* dalam konteks visual. Variabel tersebut muncul dari hasil analisa data-data literature yang sudah direduksi.

Terdapat dua tahapan analisis dalam penelitian ini, yaitu:

1. Analisis visual

Proses analisis visual dilakukan terhadap objek penelitian, komik *Grey & Jingga* (2014), mencakup semua elemen komik cetaknya. Analisis berbentuk deskriptif dengan mengacu pada variabel yang muncul dari pengolahan data-data teori komik. Analisis visual dilakukan secara konseptual dengan membedah elemen-elemen visual komik. Hasil analisis visual kemudian dicermati kembali untuk dihubungkan dengan analisis fenomena perubahan.



Gambar 3.1 Kerangka tahapan analisis visual

2. Analisis fenomena perubahan

Fenomena perubahan sosial dapat ditandai dengan munculnya perbedaan-perbedaan yang dapat diukur, dalam kurun waktu tertentu (Lawang:1985). Pada tahap analisis fenomena perubahan, peneliti menjabarkan hubungan asimetris yang terjadi antara elemen visual di komik *Grey & Jingga* dengan perubahan sosial yang terjadi dalam kurun waktu tertentu.

3.5. Sumber data dan objek penelitian

3.5.1. Tentang Grey & Jingga

Grey & Jingga adalah komik strip roman remaja karya Sweta Kartika. Awalnya, komik ini tersedia dalam format digital di akun jejaring sosial pribadi Sweta, lalu mendapat popularitas yang besar hingga akhirnya dibukukan dalam bentuk cetak pada 2014 oleh penerbit KOLONI. Pada tahun 2017, terbit cetakan baru dengan sampul yang berbeda



Gambar 3.2 Grey & Jingga cetakan 2014 dan 2017, serta prequelnya
(Sumber: dokumentasi pribadi)

3.6. Waktu dan Lokasi Penelitian

Penelitian yang berjudul '*Kajian Visual Komik Roman Kontemporer Indonesia*' ini mengambil studi kasus *Grey & Jingga*, dilakukan di Bandung, tahun 2018 sampai dengan 2019.