

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang penulis gunakan dalam penelitian guna memperoleh hasil yang ingindicapai adalah metode deskriptif analisis. Metode ini merupakan gabungan dari dua buah metode yaitu metode deskriptif dengan metode analisis data (isi). Oleh karena itu penelitian ini akan menguraikan data yang telah diperoleh terlebih dahulu dan kemudian dilakukan penganalisan untuk memperoleh pemahaman yang akan dipaparkan secara deskriptif mengenai hasilnya. Hal ini didukung oleh Ratna (2015:53) yang berpendapat bahwa metode deskriptif analisis dilakukan dengan cara mendeskripsikan fakta-fakta yang kemudian disusul dengan analisis. Deskripsi dan analisis secara etimologis berarti menguraikan, namun demikian pengertian tersebut tidak hanya berarti menguraikan tetapi telah diberikan arti tambahan, yaitu tidak hanya semata-mata menguraikan melainkan juga memberikan pemahaman dan penjelasan secukupnya.

3.2 Pendekatan Penelitian

Sebagaimana yang dipaparkan Ratna (2015:71,73) bahwa pendekatan objektif merupakan pendekatan yang memberikan perhatian utama pada unsur-unsur pembangunnya, yang dikenal dengan analisis intrinsik dan mengabaikan bahkan menolak segala unsur ekstrinsik, seperti aspek historis,

sosiologis, politis, dan unsur-unsur sosiokultural lainnya, termasuk biografis. Sedangkan pendekatan pragmatik merupakan pendekatan yang memberikan perhatian utamanya pada peranan pembaca pada karya sastra. Penelitian ini menggunakan dua pendekatan tersebut yaitu pendekatan objektif dan pendekatan pragmatik karena tema yang penulis akan kaji adalah meneliti alasan perubahan-perubahan dari hasil proses ekranisasi sebagai hasil resepsi sastra seorang pembaca aktif. Maka berdasarkan hal itu pendekatan yang penulis anggap paling sesuai yang tema yang penulis akan kaji adalah menggunakan dua pendekatan tersebut yaitu pendekatan objektif dan pendekatan pragmatik.

3.3 Sumber Data

Kegiatan penelitian memerlukan fakta-fakta berupa informasi dari data-data yang akan mendukung untuk kelancaran proses penelitian. Sumber data dalam ilmu sastra tersebut menurut Ratna (2009:47) adalah berupa karya, naskah, data penelitiannya, sebagai data formal adalah kata-kata, kalimat, dan wacana. Terdapat dua sumber data yang digunakan pada penelitian yaitu;

3.3.1 Sumber Data Primer

Sumber data primer berasal dan diperoleh dari sumber asli karya yaitu *manga Fullmetal Alchemist 27* volume karya Hiromu Arakawa dan karya hasil adaptasinya berupa *anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood 64* episode, dan jawaban dari pertanyaan yang penulis ajukan pada *screen writer anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood*

yaitu Hiroshi Onogi mengenai perubahan yang dilakukannya pada karya yang diadaptasi.

3.3.2 Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder adalah data yang telah tersedia sehingga data ini hanya perlu dicari dan dikumpulkan. Data tersebut berupa buku, artikel, jurnal dan hasil penelitian, arsip perkuliahan serta data-data lain yang terkait dengan penelitian mengenai ekranisasi dan resepsi sastra.

3.4 Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan suatu hal utama yang menjadi titik perhatian pada penelitian yang akan dilakukan. Objek dalam penelitian ini yaitu sembilan buah perubahan yang dilakukan *screenwriter anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood* yaitu Hiroshi Onogi pada proses ekranisasi cerita dari *manga Fullmetal Alchemist* karya Hiromu Arakawa ke *anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood*.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Mengumpulkan data merupakan langkah penting yang harus dilakukan sebelum peneliti melakukan penganalisisan metode ilmiah. Data yang dikumpulkan tersebut nantinya akan digunakan untuk mencari jawaban dari tujuan penelitian tersebut dilakukan. Oleh karena itu data yang dikumpulkan harus bersifat cukup valid sehingga teknik dan cara pengambilan datanya pun harus secara valid yaitu menurut Nazir (2014:153)

berupa prosedur yang disusun secara sistematis dan standar untuk memperoleh data yang diperlukan.

Penulis pada penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa studi kepustakaan dengan membaca dokumen, buku yang berkaitan dengan tema penelitian, membaca seluruh cerita *manga Fullmetal Alchemist* dan menonton seluruh cerita *anime Fullmetal Alchemist:Brotherhood* untuk mendapatkan data perubahan-perubahan, serta menggunakan pertanyaan atau kuesioner kepada seorang penulis skenario yang bertugas dan bertanggung jawab dalam penyusunan dan penulisan cerita dalam pembuatan *anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood*. Pertanyaan yang penulis ajukan berisi pertanyaan tentang fakta, yaitu menurut Nazir (2014:179) bisa saja berhubungan dengan responden, dengan suatu keadaan ataupun dengan orang-orang yang dikenal oleh responden sendiri. Berisi juga pertanyaan tentang pendapat dan juga pertanyaan tentang persepsi dirinya. Pertanyaan-pertanyaan tersebut berupa mengenai perubahan hasil ekranisasi dari *manga Fullmetal Alchemist* ke *anime Fullmetal Alchemist:Brotherhood* yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan terbuka terbuka, yaitu menurut Nazir (2014:184) disebut juga pertanyaan tidak berstruktur adalah pertanyaan yang dibuat sedemikian rupa dan jawabannya serta cara pengungkapannya bermacam-macam. Dalam menjawab pertanyaan ini responden memiliki kebebasan dan tidak terikat pada pilihan jawaban.

3.6 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar penelitiannya lebih mudah dilakukan sehingga hasilnya didapat lebih mudah. Pada penelitian ini penulis sebagai pengamat menggunakan menggunakan angket berisi pertanyaan-pertanyaan kuisioner yang diajukan kepada seorang narasumber.

3.7 Tahap Penelitian

- 1) Tahap Persiapan
 - a. Mengidentifikasi tema penelitian
 - b. Mengidentifikasi masalah yang akan diteliti
 - c. Memutuskan objek kajian
 - d. Mengidentifikasi metode penelitian
 - e. Merancang proposal penelitian
- 2) Tahap Pelaksanaan
 - a. Membaca secara cermat seluruh cerita berjumlah 27 volume *manga Fullmetal Alchemist* karya Hiromu Arakawa.
 - b. Menonton secara cermat 64 episode *anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood*.
 - c. Membandingkan antara kedua karya yaitu *manga Fullmetal Alchemist* dan *anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood*.
 - d. Mencatat perubahan-perubahan yang terjadi pada proses ekranisasi dari *manga Fullmetal Alchemist* karya Hiromu Arakawa ke dalam *anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood*.

- e. Mengklasifikasikan perubahan-perubahan tersebut sesuai perubahan yang terjadi pada unsur-unsur pembentuk instrinsiknya.
- f. Memilih hanya perubahan-perubahan yang akan digunakan untuk penelitian.
- g. Mengklasifikasikan perubahan yang terjadi pada unsur-unsur intrinsik ke dalam kategori penambahan, pengurangan, dan perubahan variasi sesuai teori ekranisasi Pamusuk Eneste.
- h. Mengajukan pertanyaan pada Hiroshi Onogi sebagai penulis skenario *anime Fullmetal Alchemist: Brotherhood* mengenai perubahan-perubahan yang terjadi pada *anime*-ya.
- i. Menganalisis jawaban yang diberikan Hiroshi Onogi dari pertanyaan yang penulis ajukan.
- j. Mengkelompokkan hasil penganalisan ke dalam beberapa faktor.
- k. Membuat kesimpulan analisis dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan.

3) Tahap Penyusunan Laporan

Penyusunan laporan dari hasil kegiatan penelitian disusun berdasarkan sistematika penulisan laporan penelitian BAB I Pendahuluan, BAB II Tinjauan Pustaka, Bab III Metode Penelitian, BAB IV Pembahasan, dan BAB V Kesimpulan dan Saran.