

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian dan Pendekatan

Komik merupakan produk desain. Produk desain disini berarti komik bukan lagi sebuah produk yang mengedepankan unsur dekoratif, melainkan sebuah produk yang memiliki fungsi (Sachari, 2005. p.3). Fungsi yang dimaksudkan adalah selain menghibur, komik juga memiliki fungsi edukasi (Hafiz et al. 2005. p.15). dan Karena itulah penulis memilih komik sebagai objek penelitian.

Metode penelitian yang digunakan adalah dalam penelitian mengenai komik adalah metode analisis deskriptif-komparatif dengan pendekatan studi kasus. Metode analisis kualitatif adalah metode yang mengeksplorasi dan memahami makna dari sebuah fenomena, yang berasal dari masalah sosial atau kemanusiaan (Cresswell, 2010). Dalam penelitian kualitatif, diajukan pertanyaan-pertanyaan penting, pengumpulan data spesifik (lazimnya berupa data gambar dan teks), analisis data secara induktif, hingga akhirnya menyimpulkan makna dari data tersebut.

Metode analisis deskriptif-komparatif adalah metode yang digunakan untuk menggambarkan suatu penelitian, namun tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang luas (Sugiyono, 2005). Prosedur analisis deskriptif adalah dengan menggambarkan objek penelitian pada saat penelitian dilakukan dan apa adanya. Komparatif sendiri artinya adalah membandingkan, yang berarti penelitian ini akan dilakukan dengan membandingkan dua objek penelitian, yakni komik Panji Tengkorak (1968) dan komik Raibarong (2016).

Metode deskriptif dilakukan untuk mengidentifikasi unsur visual antara kedua komik tersebut berdasarkan variabel yang telah ditentukan. Kemudian metode

komparatif digunakan untuk mengidentifikasi perbedaan yang terdapat dalam kedua komik tersebut.

Pendekatan yang dilakukan pada penelitian ini adalah pendekatan multidisplin. Pendekatan multidisiplin adalah pendekatan dilakukan dengan mengkaji penelitian menggunakan berbagai bidang ilmu. Tiap-tiap bidang keilmuan ini menjalankan penelitian sesuai dengan lapangannya masing-masing, yang hasilnya dapat memberikan jawaban yang lebih menyeluruh (Rohidi, 2011).

Penelitian ini menggunakan pendekatan studi kasus. Pendekatan studi kasus adalah pendekatan dimana peneliti menyelidiki secara cermat sebuah kasus, peristiwa, aktivitas, proses, atau sekelompok individu (Cresswell, 2010). Studi kasus membatasi penelitian dalam satu waktu dan aktivitas, lalu mengumpulkan informasi yang berkaitan dalam waktu yang telah ditentukan. Sebagai pendukung, penelitian ini juga menggunakan pendekatan visual dan kesejarahan. Penjelasan historis dijabarkan secara kronologis mengenai perkembangan komik di Indonesia, mulai dari komik prasejarah hingga komik modern. Penjelasan historis ini kemudian berkaitan dengan dinamika yang berkembang di masyarakat dan mempengaruhi perkembangan komik di Indonesia. Pendekatan visual sendiri berarti objek yang diteliti akan dilihat dari segi gambarnya.

Adapun penelitian ini dilakukan dari Desember 2018 hingga Juli 2019.

3.2 Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang berkaitan dengan penelitian, ada beberapa metode yang dapat dilakukan, yakni:

3.1.1 Teknik *Purposive Sampling*

Teknik *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel dimana peneliti telah menentukan ciri-ciri khusus yang sesuai dengan tujuan penelitian, sehingga diharapkan dapat menjawab

permasalahan penelitian. Ciri-ciri khusus yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah adanya adegan atau makna gambar yang serupa. Contohnya jika kedua komik yang diteliti memiliki adegan pertempuran, maka “adegan pertempuran” itulah ciri khususnya dan panel-panel dari adegan tersebutlah akan dibandingkan.

Adapun data yang akan diteliti berupa sampel panel dari komik Panji Tengkorak dan Raibarong yang memiliki adegan atau makna gambar yang serupa.

3.1.2 Studi Literatur

Studi literatur adalah kegiatan mencari informasi terhadap sumber-sumber tertulis, misalnya buku, majalah, arsip, artikel, jurnal dan dokumen-dokumen sejenisnya. Pengertian lain menyebutkan bahwa studi literatur adalah pencarian referensi atau teori dari literatur yang sudah ada, yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Pencarian informasi tersebut dilakukan sebagai pendukung sekaligus pengkoreksi bagi penemuan yang terdapat dalam penelitian

Dibawah ini adalah beberapa literatur yang digunakan untuk mendukung penelitian ini:

- Metode dan pendekatan penelitian kualitatif oleh John Cresswell, Agus Sachari, Tjetjep Rohendi Rohidi dan Sugiyono.
- Definisi komik yang diambil menurut ahli komik dunia oleh Will Eisner dan Scott Mccloud.
- Unsur pembentuk komik oleh Will Eisner dan Scott Mccloud.
- Pengaruh budaya komik luar dan pengaruhnya terhadap komik Indonesia. Pengaruh budaya tersebut antara lain pengaruh budaya barat (amerika dan eropa) dan budaya timur (Asia: Jepang, cina, korea).

- Sejarah dan perkembangan dunia perkomikan Indonesia melalui buku *Komik Indonesia* oleh Marcel Bonnef dan *Histeria Komikita* oleh Hafiz Ahmad dkk
- Jurnal-jurnal akademis yang membahas gaya gambar komik Indonesia.

3.1.3 Wawancara

Wawancara adalah kegiatan tanya jawab antara penanya (pewawancara) dan yang ditanya (narasumber) untuk mendapatkan data tambahan mengenai objek penelitian. Wawancara yang ditempuh berupa tanya jawab secara *online* melalui *facebook* dan *email*. Kelebihan dari wawancara adalah informasi yang didapat lebih personal. Namun adapula kekurangannya adalah jawaban wawancara bisa jadi merupakan respons-respons yang *bias* (Creswel, 2010).

Wawancara dilakukan dengan komikus komik yang bersangkutan, antara lain:





1. Bapak Hans Jaladara sebagai komikus Pandji Tengkorak
2. Bapak Alex Irzaqi sebagai komikus Raibarong
3. Bapak Seno Gumira Ajidarma sebagai penulis desertasi yang membahas perubahan dalam tiga edisi komik Pandji Tengkorak (Pengamat komik)
4. Bapak Guntur Triyadi sebagai pengamat dan penikmat komik di Indonesia.






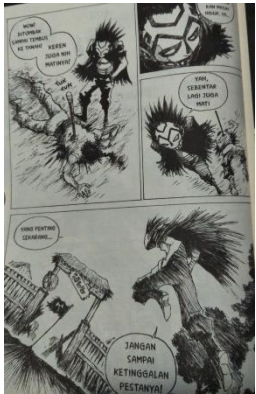
3.3 Variabel



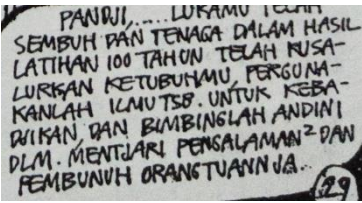
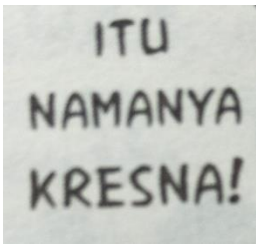


Dalam memilih sampel panel yang akan diteliti, ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan. Mengingat perbedaan era dibuatnya komik Pandji Tengkorak dan Raibarong, diduga akan ada persamaan dan perbedaan dalam komiknya. Maka, variabel yang akan diperiksa adalah panel-panel yang mengandung kesamaan adegan dan makna gambar.

Berikut adalah variabel-variabel yang mengandung persamaan antara kedua komik yang diteliti:

Tabel 3.1 Variabel Pembanding antara Dua Komik

 <p>Pandji Tengkorak (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>	<p>Penggambaran tokoh utama</p> <p>Variabel yang diteliti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Anatomi -gestur -Ekspresi 	 <p>Raibarong (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>
 <p>Perompak asing (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>	<p>Penggambaran tokoh antagonis asing (Pria)</p> <p>Variabel yang diteliti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Anatomi -gestur -Ekspresi 	 <p>??? (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>

 <p>Nesia (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>	<p>Penggambaran tokoh</p> <p>Antagonis (Wanita)</p> <p>Variabel yang diteliti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Anatomi -gestur -Ekspresi 	 <p>Swastika (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>
 <p>Panji menangkis anak panah (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>	<p>Penggambaran aksi perkelahian</p> <p>Variabel yang diteliti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Jumlah panel -sudut pandang -transisi panel 	 <p>Raibaring menendang musuh (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>
 <p>Panel pada Komik Pandji Tengkorak (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>	<p>Panel</p> <p>Variabel yang diteliti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Bentuk panel -jumlah panel perhalaman -arah baca 	 <p>Panel pada komik Raibarong (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>

 <p>Background pada komik Pandji Tengkorak (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>	<p>Penggambaran <i>Background</i></p> <p>Variabel yang diteliti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -sudut pandang -detail <i>background</i> 	 <p>Background pada komik Raibarong (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>
 <p>Lettering pada komik Pandji Tengkorak (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>	<p>Font/Lettering</p> <p>Variabel yang diteliti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -bentuk huruf - cara membuat huruf 	 <p>Lettering pada komik Raibarong (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>
 <p><i>Sound Effect</i> pada komik Pandji Tengkorak (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>	<p>Sound Effect</p> <p>Variabel yang diteliti:</p> <ul style="list-style-type: none"> -bentuk huruf - cara membuat huruf 	 <p><i>Sound Effect</i> pada komik Raibarong (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>

<p>Balon kata pada komik Pandji Tengkorak (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>	<p>Balon Kata</p> <p>Variabel yang diteliti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - bentuk balon kata - jenis-jenis balon kata yang dipakai 	<p>Balon kata pada komik Raibarong (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>
<p>Jurus Pandji Tengkorak (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>	<p>Penggambaran Jurus</p> <p>Variabel yang diteliti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ragam jurus - fungsi jurus - demonstrasi jurus 	<p>Jurus Raibarong (sumber: Dokumentasi pribadi)</p>

3.2 Perancangan Pengolahan dan Analisis Data

Setelah pengambilan sampel dan menentukan variabel, maka langkah yang akan ditempuh selanjutnya adalah pengolahan dan analisis data. Analisis dilakukan untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan penelitian. Langkah-langkah yang akan diambil adalah:

1. Data yang diperoleh dari studi literatur dan wawancara akan disortir dan dikelompokkan sesuai dengan kategori yang berhubungan. Data-data tersebut kemudian dirangkum dan diolah ulang dalam bentuk teks

dengan bahasa sendiri untuk mendapatkan pernyataan yang orisinal dari peneliti.

2. Sampel panel yang telah dikumpulkan diteliti dan diberi tanda-tanda untuk menunjukkan aspek-aspek apa saja yang sama dan apa yang berbeda. Hasilnya kemudian dibandingkan dalam bentuk teks yang telah diolah dengan bahasa sendiri.
3. Data literatur dan wawancara kemudian dikaitkan dengan hasil yang didapat dari analisis panel sampel, hingga didapatkan hubungan antara sampel-sampel panel dari kedua komik tersebut, perjalanan historis komik indonesia, dan apa yang mempengaruhi persamaan dan perbedaan antara dua komik tersebut. Hal-hal tersebut kemudian dipadatkan menjadi sebuah kesimpulan yang padu.

3.4 Objek Penelitian

Objek yang akan dibahas dalam penelitian ini ada dua, yaitu komik Panji Tengkorak (1968) karya Hans Jaladara, sebagai representasi dari komik aksi masa lampau, dan komik Raibarong (2016) sebagai representasi dari komik aksi modern.

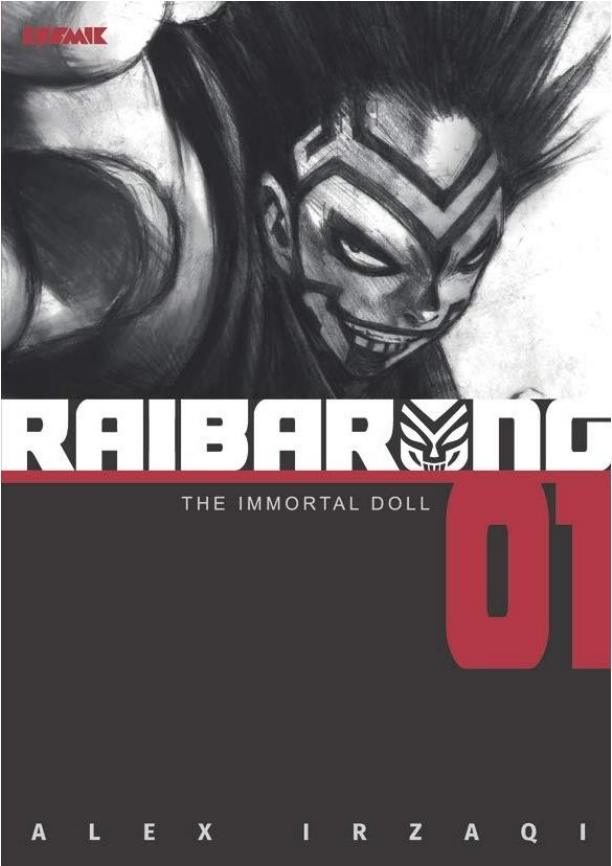
3.4.1 Panji Tengkorak (1968)

Tabel 3.2 Deskripsi Objek: Komik Pandji Tengkorak

	
Judul:	Pandji Tengkorak
Pengarang:	Hans Jaladara
Ukuran:	13 cm x 16 cm (versi kopian)
Tahun Terbit	1968
Penerbit:	Dwi Djaja Djakarta
Keterangan lain:	Isi hitam putih
Sinopsis:	<p>Pandji adalah seorang pendekar sakti yang berkelana dengan memakai topeng tengkorak, yang membuatnya dijuluki Pandji Tengkorak. Ia berkelana mencari pembunuh istrinya. Dibalik kesaktian dan topeng buruk rupanya, terdapat wajah tampan yang membuat banyak wanita jatuh cinta padanya.</p>

3.4.2 Raibarong (2016)

Tabel 3.3 Deskripsi Objek: Komik Raibarong

	
Judul:	Raibarong: The Immortal Doll
Pengarang:	Alex Irzaqi
Ukuran:	14,7 cm x 21 cm
Tahun Terbit	2016 (Makko), 2016 (Kosmik)
Penerbit:	Makko (online), Kosmik (cetak)
Keterangan lain:	Isi hitam putih
Sinopsis:	Raibarong, sebuah boneka hidup yang tidak bisa mati, berkelana mencari seorang pria berambut pirang yang merupakan musuhnya.