BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini tergolong metode penelitian kualitatif dengan didasarkan pada pengumpulan, analisis dan interpretasi data berbentuk narasi serta visual untuk memperoleh pemahaman mendalam dari karakter protagonis dan antagonis film Miyazaki sebagai fenomena kontekstual di dalam penelitian ini. Peneliti sendiri berlaku sebagai alat pengumpul data yang berupa narasi dan gambar. Penelitian kualitatif ini bersifat subjektif karena peneliti mengutamakan interpretasi individu terhadap fenomena yang ada pada film dengan berlandaskan pada teori – teori pendekatan keilmuan Desain Komunikasi Visual dan keilmuan Psikologi sebagai penguat argumen untuk membedah tiap – tiap komponen.

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah analisis visual dengan langkah – langkah berupa mengidentifikasi fenomena pada variabel pertama dan variabel kedua, meninjau literatur dan memberikan justifikasi dalam bentuk rumusan masalah, membuat deskripsi dengan mengidentifikasi elemen – elemen pada variabel pertama yang mendukung unsur variabel kedua, membuat analisis dengan melihat hubungan antar unsur visual yang ditampilkan dengan teori – teori terkait dan mengkaitkannya pula dengan unsur yang membangun variabel kedua, serta menguraikan hasil antar hubungan unsur dari kedua variabel, membuat interpretasi dengan menerangkan pemikiran tentang apa yang dimaksud

atau apa yang berada dibalik suatu karya visual. Cara kerja interpretasi terhadap suatu karya dilatarbelakangi oleh pemikiran berdasarkan landasan teori serta ditunjang dengan dua tahapan sebelumnya agar memberikan alasan yang logis dalam melakukan interpretasi.

Penelitian ini dilakukan untuk menjabarkan komponen - komponen *believability* yang dibangun pada tokoh utama di film – film Hayao Miyazaki. Film – film Miyazaki yang dianalisis dibatasi oleh beberapa kualifikasi yang akan dijabarkan pada sub bab dibawah.

Penelitian ini tergolong penelitian dengan pendekatan estetik karena berkaitan dengan cara pandang manusia yang melekat pada produk desain yakni tokoh/karakter utama dalam film fitur Miyazaki ditinjau dari elemen – elemen yang tampak hingga menjadi bentuk analisis mengapa tokoh/karakter fiksi ini menimbulkan rasa simpati dan empati terhadap penontonnya. Menurut Walker, pendekatan estetik adalah pendekatan yang khusus menekankan aspek – aspek seni dan desain dalam kaitannya dengan daya tarik estetik (Walker, 1989: xxiii). Penelitian ini juga sekaligus untuk membuktikan bahwa spirit "nyata" pada karya fiksi tidak hanya terletak pada aspek cerita, tetapi juga pada aspek visual khususnya cara penggambaran tokoh utama di dalam layar.

Penulis mengambil dua film fitur animasi Hayao Miyazaki sebagai perwakilan dari film – film yang memiliki kategori – kategori yang dipaparkan sebelumnya, untuk penjabaran hingga pemilihan dua film ini akan dibahas pada sub bab teknik pengumpulan data pada tahap

pereduksian data hingga menjadi objek penelitian. Komponen *belieavibility* termasuk dalam wilayah keilmuan Desain Komunikasi Visual khususnya pada film dan multimedia yang dimanfaatkan untuk merancang maupun menganalisis karakter di media film maupun *games* interaktif, aplikasi, *web* dan bentuk – bentuk multimedia lainnya. Untuk mengungkap pesan komunikasi pada elemen visual digunakan pendekatan desain komunikasi visual sebagai pendekatan primer dan pendekatan psikologi sebagai pendekatan sekunder atau yang memperkuat gagasan interpretasi. Langkah deskriptif akan dilakukan dalam penjabaran elemen – elemen visual yang tampak pada tokoh/karakter utama ditinjau dari elemen wajah yang dominan, elemen outfit atau pakaian yang dominan, karakter garis, raut/bentuk dasar dan warna, serta dari somatotip (tipe bentuk tubuh). Langkah interpretatif akan dilakukan dalam menganalisis elemen – elemen tersebut untuk mengungkap pesan komunikasi didalamnya melalui pendekatan psikologi karena unsur *believability* berkaitan dengan manusia.

3.2 Instrumen Penelitian

3.2.1 Pendekatan keilmuan DKV sebagai Pendekatan Primer

Pendekatan primer mencakup pendekatan dari segi rupa yakni komposisi, ukuran, bentuk, warna dan karakter garis. Peninjauan dari segi – segi ini kemudian akan dikorelasikan dengan teori kepribadian pada keilmuan psikologi didalam proses analisis. Peninjauan dengan pedekatan DKV meliputi :

- **Komponen Penampilan**
    a. Peninjauan tipe somatotip
    b. Peninjauan warna dan komposisinya
    c. Pengamatan atribut wajah
    d. Pengamatan elemen pakaian
- **Komponen Kepribadian**
    a. Peninjauan bentuk dasar yang membangun kepala dan wajah
    b. Identifikasi kepribadian berdasarkan teori Adler : perjuangan menuju superiorita atau perjuangan menuju sukses.
- **Komponen Ekspresi Emosi**
- Komponen Motivasi
- Komponen Sosial Relasi

Menurut John A. Walker, setiap artefak komplek memiliki sejumlah atribut (bentuk, warna, ukuran, tujuan, dan lain sebagainya) yang berarti bahwa ia bisa ditempatkan dibeberapa kategori sesuai dengan atribut atau seragkaian atribut yang dibutuhkan (Walker, 1989:7).

3.2.2 Pendekatan Psikologi sebagai pendekatan sekunder

Teori pendekatan sekunder digunakan untuk memperkuat argumen dalam mengungkap aspek mental pada karakter. Pada keilmuan psikologi yang begitu luas, peneliti mengambil pengetahuan dari teori somatotip Sheldon untuk mengidentifikasi tipe bentuk tubuh, fisiognomi untuk

mengidentifikasi watak dari bentuk wajah dan atributnya, dan teori – teori kepribadian dari Alfred Adler dan Abraham Maslow untuk mengetahui jenis dan penjabaran tipe – tipe kepribadian manusia yang mengungkap motivasi serta sisi inferior dan superior manusia pada karakter.

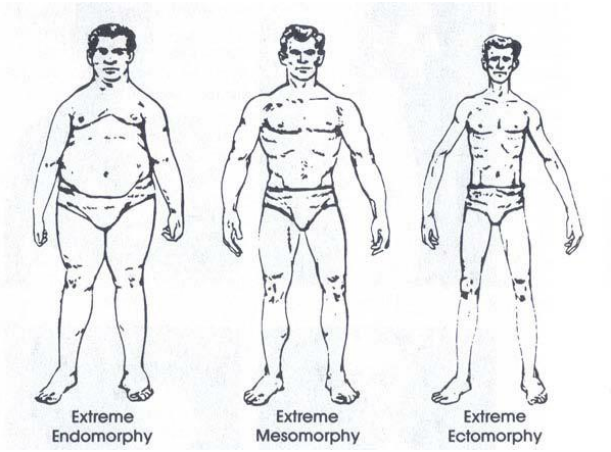
Pendekatan ini digunakan untuk menginterpretasi jenis kepribadian yang dimiliki tiap karakter, berdasarkan kepribadian yang dimiliki oleh manusia. Teori kepribadian yang digunkan dalam penelitian ini adalah teori kepribadian Alfred Adler dan Abraham Maslow. Sedangkan tipe bentuk tubuh juga mengadaptasi teori psikologi *somatotype Sheldon* pada komponen Penampilan.

Somatotype Sheldon

Somatotype atau dalam istilah indonesia sebagai somatotip adalah istilah yang digunakan oleh pakar psikologi terkenal bernama William Sheldon untuk menggambarkan tipe badan manusia menggunakan metodenya mengenai klasifikasi fisik manusia. Sheldon membuat metode untuk penelitian mengenai bentuk dan ukuran tubuh manusia sebagai jalan untuk memahami bagaimana manusia itu bergerak, merasa, betfikir dan bertingkahlaku (Alwisol, 2009, hl. 168).

Somatotip adalah pernyataan kuantitatif mengenai derajat kepemilikan tiga komponen fisik; endomorfi, mesomorfi, dan ektomorfi (Alwisol, 2009, hl. 168). Ketiga derajat ini disajikan dalam bentuk skema segitiga somatotip. Skema segitiga somatotip ini digunakan untuk mengukur fisik manusia. Skema ini diilustrasikan dalam bentuk segitiga skala tipe ekstrem dengan 3

tipe berjenjang hingga jenjang seimbang antara satu tipe ekstrem dengan titik ekstrem lainnya. Ketiga tipe ekstrem ini secara sederhana diantaranya Gemuk/bulat (Fat/Round) yang diberi nama Endomorph, Berotot/Kotak (Muscular/Square) yang diberi nama Mesomorph, Kurus/Linear (Thin/Linear) yang diberi nama Ectomorph.



Gambar 3.1 : Tipe tubuh teori Sheldon

Sumber : Jurnal

Somatotip berupa tiga angka dalam satu deret, angka pertama merupakan ukuran derajat endomorfi, angka kedua merupakan ukuran derajat mesomorfi, dan angka ketiga merupakan ukuran derajat ektomorfi (Alwisol, 2009, hl. 168). Menurut situs yang didirikannya yakni somatotype.com menyatakan bahwa, antara titik ekstrem yang satu dengan lainnya diaplikasikan jenjang nilai dari 1 – 7 agar fisik yang memenuhi titik yang seimbang dapat diukur oleh skema ini. Istilah yang menggambarkan skala nilai ini diantaranya :

a. Nilai 7 untuk kategori Sangat Tinggi
b. Nilai 6 untuk kategori Tinggi

c. Nilai 5 untuk kategori Cukup Tinggi

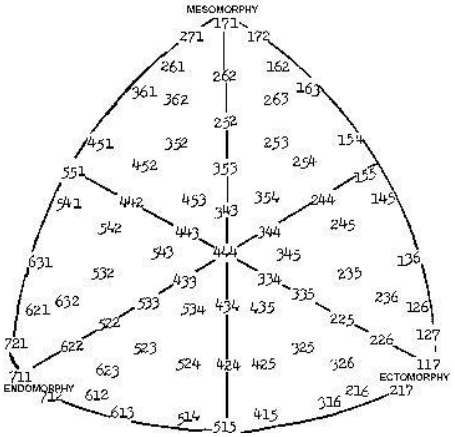
d. Nilai 4 untuk kategori Rata – rata

e. Nilai 3 untuk kategori Cukup Rendah

f. Nilai 2 untuk kategori Rendah

g. Nilai 1 untuk kategori Sangat Rendah

Jadi sebagai ilustrasi, somatotip 7-1-1 menggambarkan orang yang ekstrim tinggi derajat endomorfinya, dan ekstrim rendah mesomorfi dan ektomorfinya (Alwisol, 2009, hl. 168).



Gambar 3.2 : Skema angka somatotip Sheldon

Sumber : www.mysomatotype.com/body-type/page_id=78

Penjelasan mengenai ketiga derajat somatotip ini adalah sebagai berikut :

a. **Endomorfi** : Tipe tibuh ini didominasi atau cenderung menonjolkan bagian tubuh yang berkaitan dengan pencernaan. Tubuh endomorfik cenderung mudah menjadi gemuk, dengan tanda utama halus dan bulat. Tulang dan otot relatif kurang berkembang, dan fisik secara umum tidak cocok untuk kegiatan fisik yang berat (Alwisol, 2009, hl. 168).

b. **Mesomorfi** : Tipe tubuh ini relatif didominasi oleh tulang, otot dan jaringan penghubung. Tubuh yang mesomorfik ditandai dengan wujud yang segi – segi dan keras, kokoh, tahan sakit. Fisik yang cocok untuk kegiatan yang menuntut kekuatan fisik, seperti kegiatan atletik dan penjelajah (Alwisol, 2009, hl. 169).
c. **Ektomorfi** : Tipe tubuh ini didominasi oleh kulit dan sistem syaraf. Ditandai dengan tubuh yang tipis, tinggi, dan otot yang lemah. Tubuh ini memiliki permukaan yang luas dibanding dua tipe lainnya (Alwisol, 2009, hl. 169).

Hirarki kebutuhan Maslow

Teori Maslow digunakan untuk menjadi dasar pembedahan komponen Motivasi, dan tidak menutup kemungkinan juga memperkaya penjabaran pada komponen Kepribadian. Pemilihan teori Maslow dan Adler karena keduanya sama – sama bertolak dari pemikiran positif. Adler memandang bahwa manusia berjuang untuk mengatasi perasaan tidak lengkap yang mengarah pada minat sosial yang baik, Malow memandang bahwa manusia memiliki potensi untuk berkembang sehat dan kreatif. Nuansa positifistik dalam memandang manusia sebagai kepribadian yang unik sejalan dengan nuansa positifistik yang diangkat film Miyazaki. Sebagaimana yang telah dijelaskan pada bab 1 bahwa Miyazaki didalam didasari bahwa setiap orang pada dasarnya adalah baik, sulit baginya menciptakan karakter yang sepenuhnya berlaku jahat. Pada film Spirited Away terdapat optimisme dari seorang Chihiro yang manja dan dependen, namun karena dinamika persoalan yang dialaminya di pemandian spirit

Yubaba kepribadiannya bertumbuh dan optimisme demi kebaikan orang lain tumbuh sebagai konsekuensinya. Ashitaka pada film Princess Mononoke juga memegang peranan menumbuhkan sikap optimisme pada Eboshi dan San yang berkonflik karena didasari oleh idealismenya masing – masing yang mengarah pada pengrusakan dan kemusnahan pihak – pihak tidak bersalah. Sikap optimisme tumbuh seiring pencariannya terhadap solusi untuk persoalan individu yang dialaminya yakni menanggung kutukan yang berujung kematian.

Maslow menyatakan bahwa manusia dimotivasikan oleh sejumlah kebutuhan dasar yang bersifat sama, tidak berubah, dan naluriah. Kebutuhan – kebutuhan itu juga bersifat psikologis bukan semata – mata fisiologis (Maslow dalam Goble, 1987 : 70). Dorongan yang naluriah dapat muncul karena adanya ketidak lengkapan yang dimaknai berlebihan atausecara wajar oleh manusia. Adler berpendapat bahwa manusia didorong oleh perjuangan menuju superiorita atau menjadi sukses dengan memiliki minat sosial yang baik.

Untuk mengidentifikasi motivasi karakter indikatornya adalah hirarki kebutuhan Maslow yang sifatnya berjenjang. Hirarki kebutuhan ini dapat memberi gambaran kebutuhan jenjang manakah yang terpuaskan dengan baik sehingga kadar kebutuhannya menjadi rendah dan cenderung tidak akan menuntut pada lingkungan diluar dirinya dan kebutuhan jenjang mana yang belum terpuaskan sehingga berpotensi untuk menuntut sesuatu dari luar dirinya. Kebutuhan pada tingkat yang lebih rendah harus relatif

terpuaskan sebelum orang dimotivas oleh kebutuhan yang jenjangnya lebih tinggi (Maslow dalam Alwisol, 2009 :201).

Maslow didalam Alwisol menyatakan bahwa organisme memiliki satu *drive* yang berkuasa, yakni aktualisasi diri. Orang berjuang tanpa henti untuk merealisasi potensi inheren yang dimilikinya pada ranah manapun yang terbuka baginya (Alwisol, 2009 : 200).

3.2.2.1 Tabel Hierarki kebutuhan Maslow

Jenjang *Need* (dorongan kebutuhan)		**Deskripsi**
Kebutuhan berkembang (Metaneeds)	**Self Actualization needs (Metaneeds)**	Kebutuhan orang untuk menjadi diri sepenuh kemampuannya sendiri. Kebutuhan kreatif, realisasidiri, pengembangan self. Kebutuhan harkat kemanusiaan untuk mencapai tujuan, terus maju, menjadi lebih baik. Being Values—17 kebutuhan berkaitan dengan pengetahuan dan pemahaman, pemaikaian kemampuan kognitif secara positif, mencari kebahagiaan dan pemenuhan kepuasan : Kebenaran, kebaikan, keindahan, sifat hidup, individualitas, kesempurnaan, sifat penting, keutuhan, kestabilan, keadilan, ketertiban, kesederhanaan, sifat tanpa usaha, sifat mencukupi diri, sifat penuh makna.
Kebutuhan karena kekurangan (Basic Needs)	**Esteem needs**	Kebutuhan kekuatan, penguasaan, kompetensi, kepercayaan diri, kemandirian. Kebutuhan prestise, pengargaan dari orang lain, status, ketenaran, dominasi, menjadi penting, kehormatan, dan apresiasi.
	Love needs/ Belongingness	Kebutuhan cinta atau kasih sayang, keluarga, sejawat, pasangan, anak. Kebutuhan menjadi bagian dari kelompok, masyarakat.
	Safety needs	Kebutuhan keamanan, stabilitas, proteksi, struktur, hukum, keteraturan, batas, bebas dari rasa takut dan cemas.
	Physiological needs	Kebutuhan fisiologis

3.3 Ruang Lingkup

Penelitian karakter dibatasi pada kategori tokoh utama dengan pertimbangan bahwa karakter yang mendominasi keseluruhan cerita dalam film, intensitas kemunculannya lebih sering sehingga lebih mungkin terhubung dengan empati penontonnya serta bermuatan unsur *believability* atau keyakinan bahwa karakter tersebut sangat menggugah dan mewakili angan – angan maupun sifat - sifat penontonnya. Film yang akan diteliti adalah film Hayao Miyazaki dengan dibatasi oleh beberapa kualifikasi diantaranya film yang mengangkat isu - isu kemanusian yang universal dan masih relevan dengan permasalahan masa kini, film yang memiliki karakter yang memiliki konflik dan beradaptasi dengan masalah yang menjadi bagian dari peristiwa utama di dalam film, serta film yang memiliki karakter utama yang bertumbuh karakternya, cara pandangnya berubah dari satu sikap yang berkebalikan dengan sikap sebelumnya karena suatu peristiwa penting di dalam film.

Karakter utama terdiri dari karakter protagonis (tokoh penyelamat, didasari sikap dan pemikiran yang baik) serta karakter protagonis (tokoh yang menciptakan konflik yang bertentangan dengan pemikiran – pemikran tokoh protagonis). Film sebagai karya fiksi seperti halnya dalam kesusasteraan, memiliki karakter dengan pembagian peran tertentu. Menurut Burhan, dilihat dari segi peranan atau tingkat pentingnya tokoh dalam sebuah cerita, tokoh dibagi dua kategori:

a. Tokoh utama (*central character, main character*), yakni tokoh yang tergolong penting, ditampilkan terus menerus sehingga terasa mendominasi sebagian besar cerita (Burhan, 2005:176). Ia adalah pelaku kejadian, maupun yang dikenai kejadian. Selalu berhubungan dengan tokoh – tokoh lain baik secara visual maupun secara naratif, sehingga sangat menentukan perkembangan plot secara keseluruhan (Burhan, 2005:177)
b. Tokoh tambahan (*peripheral character*), yani tokoh – tokoh yang dimunculkan sesekali dalam cerita, dan itu pun dalam porsi penceritaan yang relatif pendek (Burhan, 2005:176).

Tokoh utama dalam hal ini mengandung pengertian tokoh dengan intensitas kemunculan lebih sering daripada yang lain serta tokoh yang dianggap penting karena mempengaruhi perkembangan cerita meski kemunculannya hanya beberapa kali. Berdasarkan kategori dalam tokoh utama ini didalamnya termasuk tokoh penyelamat atau pahlawan perempuan (Heroine), tokoh pahlawan atau penyelamat laki – laki (*hero*), serta tokoh antagonis sebagai tokoh yang beroposisi pemikiran atau fisiknya dengan tokoh protagonis, bukan dipandang secara moral sebagai tokoh jahat.

Protagonis menurut Altenbernd & Lewis (1966) dalam Burhan merupakan tokoh pengejawantahan norma – norma, nilai – nilai yang ideal bagi manusia, salah satu jenisnya disebut tokoh *hero* (penyelamat laki – laki) atau *heroine* (penyelamat perempuan) (Burhan, 2005:178). Sedangkan antagonis merupakan tokoh oposisi dari protagonis secara

langsung maupun tidak langsung, fisik maupun batin, yang menyebabkan konflik pada tokoh protagonis (Burhan, 2005:179). Fungsi pengelompokan peran ini untuk memudahkan pembaca mengenal karakter dari segi penampilan tokoh (Burhan,2005:178) berdasarkan peran, walaupun Miyazaki dalam suatu wawancara menyatakan, bahwa dirinya tidak ahli dalam melukiskan karakter jahat, sebab jalan cerita selalu mengantarkan mereka ke dasar mereka sebagai pribadi yang pada dasarnya baik (Jeremy, 2012:178).

Berdasarkan teori tersebut, penulis mengelompokan sasaran karakter yang akan diteliti berdasarkan film dan perannya. Ilustrasinya seperti yang tampak pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.3.1 Pengelompokan sasaran karakter berdasarkan film.

Sumber : Dokumentasi peneliti.

3.4 Jenis dan Sumber Data

Data Primer

Data primer didalam penelitian ini adalah dua film Hayao Miyazaki dalam format berupa gambar *shot* yang menggambarkan karakter film yang akan diamati. Data berupa film dalam format digital video *Matroska* (.mkv), salah satu format video dengan kualitas tinggi (*High Definition*). Masing – masing film memiliki durasinya tersendiri, film *Princess Mononoke* (1997) berdurasi 2:13:37 (dua jam, tiga belas menit, tiga puluh tujuh detik), *Spirited Away* (2001) berdurasi 2:04:30 (dua jam, empat menit, tiga puluh detik). Dari film dengan format tersebut dilakukanlah kapturasi secara digital menggunakan teknik *print screen* dengan bantuan program perangkat lunak (*software*) *FastStone Capture* yang digunakan untuk membekukan atau mengkapturasi imaji/gambar yang terdapat pada layar komputer. Kapturasi ini berguna untuk menangkap adegan – adegan yang menampilkan imaji karakter sesuai kebutuhan pengamatan.



Gambar 3.4.1 Contoh kapturasi adegan sebagai material yang menunjang kegiatan analisis.

Sumber : Dokumentasi Penulis.

Untuk komponen penampilan yang membutuhkan fisik karakter dari kepala sampai kakai, penulis memanfaatkan program grafis untuk memisahkan foreground dari backgroundnya.



Gambar 3.4.2 : Hasil kapturasi setelah melalui proses *cropping*/pemotongan gambar dan masking yang menggambarkan karakter dari kepala sampai kaki.

Sumber : dokumentasi penulis.

Data Sekunder

Data sekunder berupa berbagai pengetahuan dari literatur yang termasuk dalam kebutuhan ruang lingkup penelitian. Literatur yang menunjang penelitian ini adalah pengetahuan desain komunikasi visual sebagai pendekatan primer atau pokok dan keilmuan psikologi sebagai pendekatan sekunder yang memeperkuat gagasan interpretasi.

3.5 Metode dan Teknik Pengumpulan Data

Mengenai keputusan pembatasan objek penelitian dari seluruh film Miyazaki hingga menjadi objek penelitian yang kontekstual, dibuat kategori film yang menunjang konsep *believability* hingga mereduksi

beberapa filmnya, sebab kekhususan film Miyazaki ada di wilayah genre fantasi sementara *believability* akan lebih mudah dibedah dari film yang relevan dengan isu – isu atau peristiwa yang dialami penontonnya. Diagram pemetaannya akan dipaparkan pada gambar dibawah ini.

Penentuan dua film yang dianalisis sebagai contoh kasus telah melalui serangkaian tahap pereduksian data terlebih dahulu hingga menjadi objek penelitian dengan batasan – batasan yang kontekstual terhadap unsur *believability*. Sebagaimana landasan yang termuat pada bab II, Lee dan Heeter (2008) mendefinikasikan *believability* sebagai ukuran dan sifat dasar dari celah kognitif manusia antara karakter rekaan yang dipertontonkan dan karakter yang *audiens* atau *user* harapkan (Magy Seif El-Nasr, Leslie Bishko, Vernica Zammitto, Michael Nixon, Huaxin Wei, and V. Athanasios, 2009, bab 22). Maka dari teori tersebut dibuat kategori yang membuka kemungkinan tersebut, diantaranya :



Gambar 3.5.1 Diagram reduksi data dengan kategori A menjadi batasan penelitian.

1. **Kategori A**: Film yang memiliki karakter utama yang kepribadiannya tumbuh, Film yang memiliki karakter utama yang kepribadiannya tumbuh dengan kata lain secara spesifik memiliki dinamika peristiwa dan beradaptasi dengan dinamika tersebut. San (tokoh *heroine*) di film Princess Mononoke merupakan perempuan remaja dengan karakter yang kuat dan bersikap heroik dan memerangi manusia terutama pada kelompok Tataraba. Sedikit demi sedikit berubah lebih empati dan percaya pada manusia, yakni pada Ashitaka (tokoh hero) sebagai penengah. Chihiro (tokoh *heroine*) pada film Spirited Away, secara bertahap berubah dari anak yang manja, lemah dan bersikap ceroboh menjadi kuat,

bertindak heroik dengan rela berkorban tanpa pamrih, peduli terhadap orang tua dan sesamanya serta memaafkan kesalahan mahluk/tokoh yang menyakitinya.



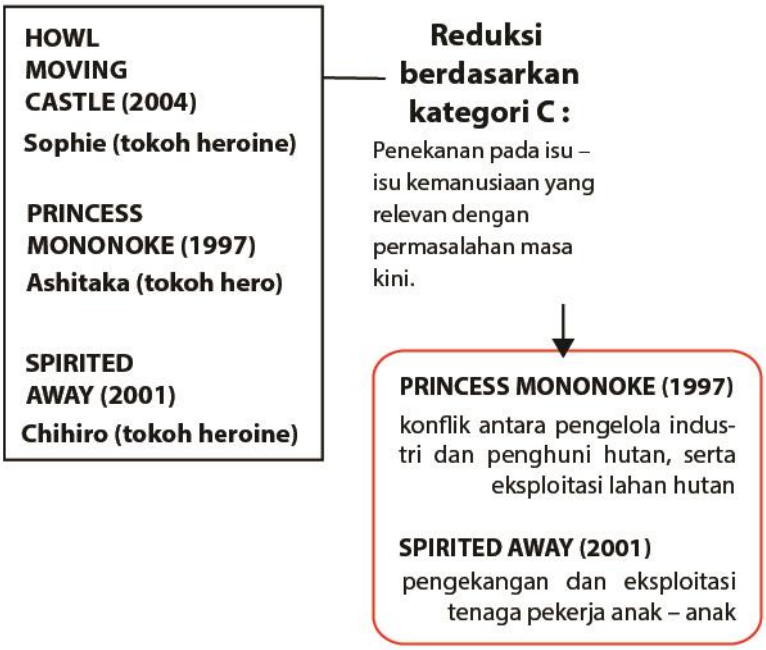
Gambar 3.5.2 Diagram reduksi data dengan kategori B menjadi batasan penelitian.

- **Kategori B** : film yang karakternya memiliki konflik dengan karakter utama lain dan karakter tersebut secara bijak beradaptasi dengan masalah, dan hal ini menjadi topik utama di dalam cerita. Sikap positif ini dipusatkan pada sudut pandang protagonis baik tokoh perempuan (heroine) maupun laki – laki (hero). Ashitaka (tokoh *hero*) di film Princess Mononoke beradaptasi ditengah konflik sengit dua kubu dengan menjadi penengah dan berupaya untuk berdiplomasi dengan

keduanya, mengamati permasalahan dari berbagai sudut pandang, tidak memihak namun sangat peduli pada keduanya, berempati dan menyelamatkan keduanya, ia bersikap cekatan dan bijaksana hingga ahir film. Chihiro (tokoh *heroine*) pada film Spirited Away diawal cerita memiliki sifat - sifat negatif remaja kota usia 10 tahun yang manja, tidak menghiraukan kata - kata orang tua, ceroboh dan lemah. Namun peristiwa spirit yang dialaminya di kehidupan ghaib di pemandian roh Yubaba mengajarkannya untuk bertahan, berbuat sesuatu dan bekerja keras bahkan mengorbankan dirinya untuk menyelamatkan orang - orang yang dicintainya.

Sedangkan mengenai unsur konflik dibatasi pada film yang memiliki peristiwa perang atau film yang memiliki konflik oposisi antar tokoh utama baik itu bentuknya konflik fisik maupun pemikiran. Pada film Princess Mononoke, Eboshi yang berpikiran maju dan pendirian yang kuat hendak memperluas lahan industri pengolahan pasir menjadi bahan peledak dengan cara megeksploitasi lahan hutan dan merusak habitat penghuninya. Para penghuni dan penjaga hutan yakni dewa – dewa berwujud binatang liar menentang keras tindakan ini dan memerangi Eboshi dan desanya. Keduanya saling menyerang dan mengedepankan idealismenya masing – masing. Lalu pada film Spirited Away, meski tidak bermuatan peperangan namun konflik terjadi antara Yubaba pemilik pemandian air panas dengan Haku (karakter hero), juga terjadi antara Chihiro (tokoh heroine) dengan No

Face (tokoh antropomorfis) roh yang menjadi tamu yang tidak diundang di pemandian dan membuat keributan.



Gambar 3.5.3 Diagram reduksi data dengan kategori C menjadi batasan penelitian.

- **Kategori C** : Film yang mengangkat isu – isu kemanusiaan yang universal dan relevan dengan permasalahan masa kini dan menjadi peristiwa yang berdampak secara langsung dan emosional pada karakter utama, tidak hanya sekedar menjadi latarbelakang cerita. Pada film Princess Mononoke terjadi konflik antara manusia yang menginginkan kemajuan industri dan dewa – dewa penjaga hutan yang menuntut keberlangsungan hidupnya,. Terdapat isu yang relevan dengan masa kini seperti eksploitasi lahan hutan untuk kepentingan industri yang tidak ramah lingkungan dan peran utamawanita sebagai penggerak pembaharuan. Lalu pada film Spirited Away, penindasan mental dan eksploitasi tenaga pekerja anak – anak terjad secara

implisit pada tokoh Chihiro. Ia dipekerjakan untuk jangka waktu yang tidak ditentukan dan diubah namanya untuk diikat dalam perjanjian yang tidak menguntungkan Chihiro sendiri oleh Yubaba, penyihir dengan wujud nenek tua. Permasalahan ini ada di kehidupan nyata dan masih menjadi peristiwa yang disorot oleh berbagai kalangan sebagai permasalahan global.

Meski kemudian baik dan buruk menjadi hal yang relatif ditentukan oleh penontonnya berdasarkan pemikiran yang diyakininya sendiri di dalam film – film Hayao Miyazaki, sebab di dalam suatu kesempatan interview Miyazaki menegaskan bahwa ia tidak membuat karakter antagonis yang sepenuhnya salah atau karakter protagonis yang sempurna kepribadiannya atau tidak memiliki celah salah sedikitpun. Ia membuat karakter dengan berlandaskan bahwa seluruh tipe manusia pada dasarnya adalah baik.

3.6 Metode dan Teknik Analisis Data

Dalam konteks penelitian ini *believability* merupakan variabel kedua dengan kedudukan sebagai kerangka untuk membedah karakter fiksi dengan lima komponen pada peran – peran penting (antagonis – protagonis) di dalam film animasi Hayao Miyazaki. *Believability* didudukkan sebagai mutu, pencapaian kualifikasi karakter utama yang dijabarkan lewat lima kategori besar pembentuk unsur *believability* pada tokoh/karakter penting di film animasi karya Hayao Miyazaki. Keempat kategori besar itu diantaranya komponen Penampilan; komponen Kepribadian (sifat dan watak); komponen Ekspresi Emosi; komponen

Motivasi; serta komponen Relasi Sosial atau hubungan karakter dengan karakter lain di dalam film. Seluruh komponen ini tidak terpisah – pisah, masing – masing saling terintegrasi hingga dapat membangun karakter yang dipercayai dan terhubung dengan penontonnya, dan penelitian ini untuk mengetahui pula bagaimana integrasi antar komponen itu terjadi, bagaimana struktur kedudukan komponen – komponen itu bekerja, komponen manakah yang cenderung menjadi ciri khas yang berulang dalam konteks karakter film yang akan dianalisis.

Dalam mengelaborasi *believability* menjadi lima komponen pengkategorian dan mengaplikasikannya pada karakter utama di kedua film fitur animasi Hayao Miyazaki, penulis menyusun klasifikasi dan melalui tahap pereduksian data dengan kriteria – kriteria yang logis dan berdasarkan teori yang menunjang konteks *believability* di dalam penelitian ini untuk mempermudah langkah analisis dan penarikan kesimpulan. Kesimpulan akhir berupa komparasi dari hasil – hasil analisis berdasarkan lima komponen di masing – masing karakter kedua film Miyazaki yang memiliki faktor *believability*. Analisis unsur *believability* dilakukan dengan cara mengelaborasinya menjadi lima komponen utama sebagai langkah pengkategorian. Ditambahkannya lagi bahwa mengkategorikan dan mengklasifikasikan adalah cara kerja intelektual untuk mereduksi fenomena semata – mata pada dimensi yang bisa diolah (Walker, 1989:7).

Believability dalam penelitian ini dipandang sebagai konsep atau kerangka pembedahan yang dielaborasi menjadi lima komponen yakni Penampilan, Kepribadian, Motivasi, Ekpresi Emosi dan Relasi Sosial, untuk kemudian diketahui bagaimana hubungan tiap – tiap komponen pada masing masing karakter utama yang dianalisis.

Analisis berupa pengamatan terhadap elemen – elemen visual, komposisi, cara pengambilan kamera, dan diperkuat dengan penjabaran dari sudut pandang keilmuan psikologi meliputi aspek mental dan aspek fisiknya.

Penjabaran melibatkan keilmuan lain sebagai teori pendekatan sekunder untuk membedah aspek psikologis dan fisiologis yang memperkuat identifikasi dari sudut pandang sinematografi dan atau komunikasi visual. Tokoh/karakter menurut Burhan (2006) menempati posisi strategis sebagai pembawa dan penyampai pesan (amanat, moral) atau sesuatu yang sengaja ingin disampaikan kepada khalayak, maka studi karakter mencakup masalah siapa tokoh cerita, bagaimana perwatakan, bagaimana penempatan dan pelukisannya secara visual, bagaimana dinamika kepribadiannya, motivasi dan apa tujuan final yang diperjuangkannya.

Menurut Edmund Feldan dalam Alan & Darby (1992) dalam Didit (Didit, 2013:40), menganalisis karya visual dapat dibagi dalam tahapan – tahapan yang mendasar, yaitu :

1. Deskripsi (*Description*) yakni mengidentifikasi suatu artefak karya, artefak karya yang dimaksud adalah karakter utama dalam suatu film animasi Hayao Miyazaki. Kemudian informasi yang didapatkan nantinya akan menjadi petunjuk tentang pesan komunikasi dari elemen visual pada karya tersebut. Menguraikan unsur visual satu persatu dari apa yang nampak bernilai pada suatu karya dengan penilaian yang objektif, tanpa disertai opini atau interpretasi.

   Dalam penelitian ini, sebelum melakukan deskripsi penulis akan menghimpun data melalui kapturasi secara digital. Pengertian kapturasi ini yakni penulis mengambil beberapa adegan yang menggambarkan karakter dari sudut pandang yang cukup untuk dideskripsikan elemen – elemen visualnya sebagai materi untuk dianalisis secara kualitatif.

2. Analisis (*Analysis*) ditunjang oleh landasan teori yang berkaitan dengan pembahasan masalah. Melihat hubungan antar unsur visual yang ditampilkan, serta menguraikan hasil antar hubungan unsur. Dalam tahap analisis sudah mulai terdapat pandangan, komentar dan argumentasi terhadap karya atau hasil pengumpulan data.

   Dalam penelitian ini penulis menganalisis setiap elemen pembentuk karakter secara visual untuk mengidentifikasi informasi yang dikelompokkan pada lima komponen *believability*. Pada komponen Penampilan digunakan metode sematotip Sheldon untuk mengklasifikasikan karakter berdasarkan tipe bentuk dan ukuran tubuh manusia. Selanjutnya analisis karakter berdasarkan visual wajah

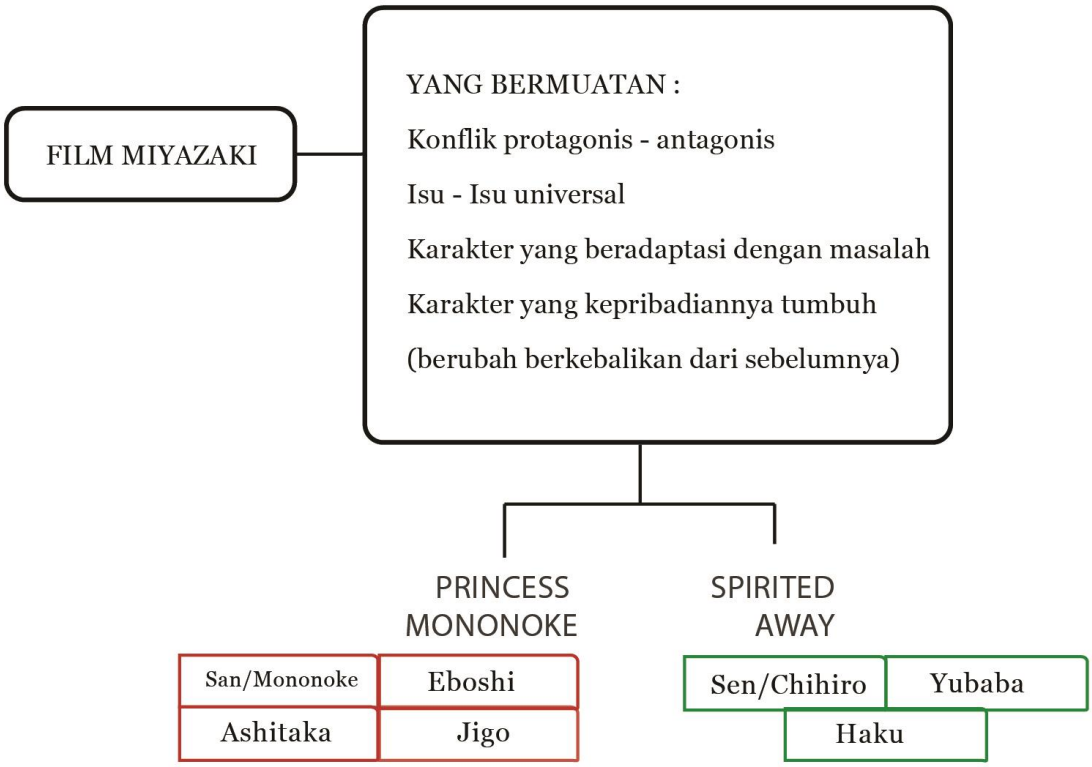
dilakukan menggunakan pendekatan teori Fisiognomi Untuk menjabarkan komponen Kepribadian dianalisis menggunakan teori pendekatan sekunder yakni keilmuan psikologi untuk memperkuat pesan komunikasi yang telah dianalisis menggunakan pendekatan desain komunikasi visual sebagai jalan untuk memahami bagaimana karakter itu merasa, berfikir dan bertingkah laku.

3. Interpretasi (*Interpretation*) merupakan tahapan cara peneliti menerangkan pemikiran tentang apa yang dimaksud atau apa yang berada dibalik suatu karya visual. Cara kerja interpretasi terhdap suatu karya dilatarbelakangi oleh pemikiran berdasarkan landasan teori serta ditunjang dengan dua tahapan sebelumnya agar memberikan alasan yang logis dalam melakukan interpretasi.

   Dalam penelitian ini penulis memaparkan variabel lima komponen *believability* yakni Penampilan, Kepribadian, Ekspresi Emosi, Relasi sosial antar karakter (*social relation*), dan Motivasi. Setiap komponen dijabarkan secara interpretatif hingga mencapai penjabaran yang mengarah pada kapasitas *believability*. Kelima komponen ini kemudian dihubungkan dengan variabel lain dalam keilmuan psikologi yakni muatan ego manusia untuk mengamati seberapa dekat kelima komponen dengan ego manusia hingga mampu membangun emosional penonton.

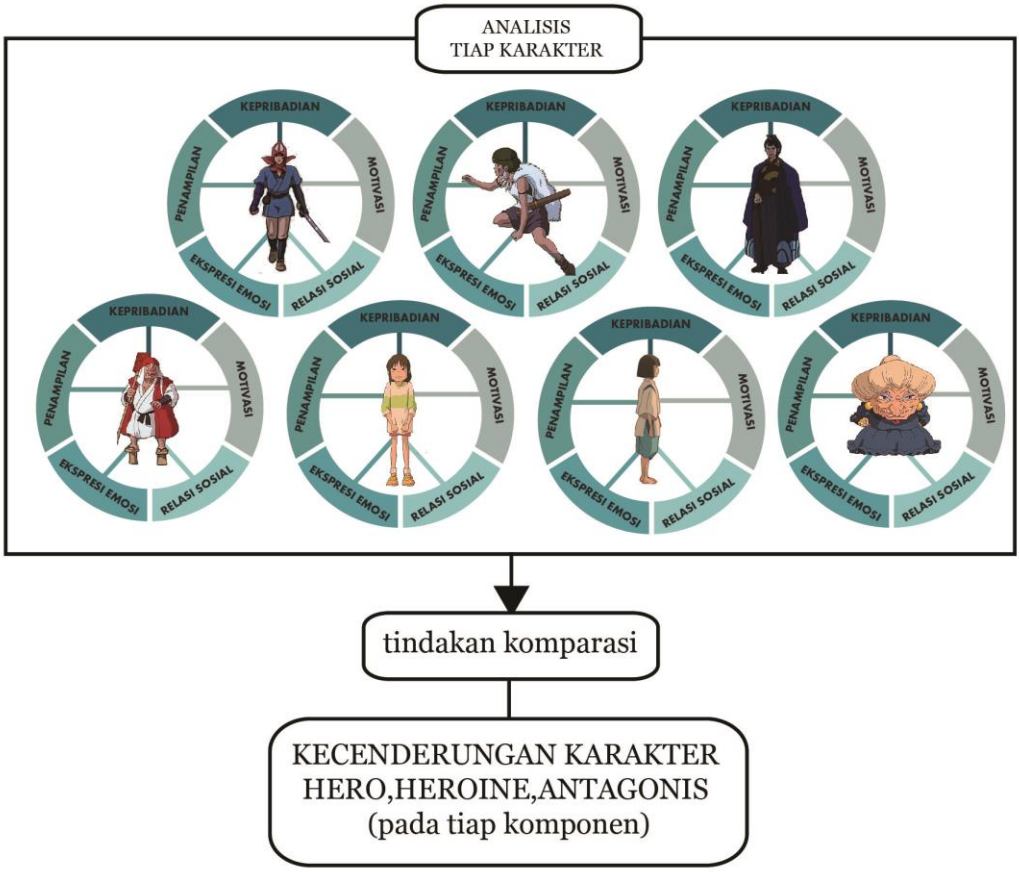
4. Penilaian (*Judgement*) merupakan pendapat atau penetapan nilai – nilai tentang apa yang telah terlihat dan apa yang telah dideskripsikan,

dianalisis serta diinterpretasikan. Penilaian merupakan sintesa dari analisis antar kasus yang terjadi dalam karya seni yang dianalisis.



Gambar 3.3.3.1 Diagram alur pemetaan analisis penelitian Tahap 1

Gambar 3.3.3.2 Diagram alur pemetaan analisis penelitian Tahap 2



Gambar 3.3.3.4 Diagram alur pemetaan analisis penelitian Tahap 3

Penjabaran lima komponen yang membentuk *believability* :

- Komponen Penampilan untuk mendapatkan analisis berupa usia, gender dan sifat gender (feminin/maskulin), kondisi fisik (atletis, tegap, kuat, lemah). Karakteristik fisik yang khas (keahlian yang dimiliki atau aktivitas fisik yang ditunjang), tipe bentuk tubuh (kecenderungan endo: bagian pencernaan/gemuk; meso: otot; ecto: tulang,tinggi, syaraf/kurus).
- Komponen Kepribadian untuk menjabarkan muatan – muatan kepribadian, sifat, watak yang alami dan melekat pada masing – masing karakter yang dianalisis.

- Komponen Ekspresi Emosi untuk menemukan serta menjelaskan ekspresi emosi yang tercermin dari perilaku yang khas yang hanya dimiliki karakter tersebut di dialam film.
- Komponen Relasi Sosial untuk menganalisis kedudukan sosial, bagaimana ikatan antara karakter yang dianalisis dengan karakter lain, bagaimana kedudukan karakter tersebut ketika ditempatkan dnegan karakter lain (superior, inferior, memimpin, dominan, pelengkap, membantu, pengikut dsb).
- Komponen Motivasi untuk menganalisis dan memberikan penjabaran mengenai dorongan keinginan, dorongan kebutuhan dan rasa takut.