

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode dan Desain Penelitian

1. Metode penelitian

Penelitian ini menggunakan analisis semiotika untuk memperoleh dan mengetahui makna dan hubungan sintaksis alur, tokoh, ruang, dan waktu dari cerita Situgunung, kemudian dianalisis menggunakan teori Todorov. Analisis semiotika bertujuan untuk menganalisis makna-makna tersirat mau pun tersurat yang terdapat pada cerita Situgunung. Analisis semiotika juga dilakukan untuk memperoleh temuan berupa makna hubungan antartokoh dalam cerita Situgunung.

Adapun metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode **penelitian kualitatif**. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk memahami dan menjelaskan fenomena secara mendalam. Fenomena yang diteliti biasanya berada dalam konteks sosial atau perilaku manusia. Penelitian kualitatif lebih berfokus pada makna, interpretasi, dan konteks yang melingkupi fenomena yang diteliti. Penelitian kualitatif berfokus pada pengumpulan data non-numerik dan analisis terhadap aspek kualitatif yang beragam dalam suatu konteks tertentu (Denizin dan Lincoln, 2011). Creswell (2009) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif digunakan untuk menjawab pertanyaan “mengapa” dan “bagaimana” serta menekankan jika proses analisis dalam penelitian kualitatif tidak selalu linier. Berdasarkan hal tersebut, penelitian kualitatif lebih berfokus pada makna, interpretasi, dan konteks fenomena yang diteliti.

Penelitian ini mengkaji cerita Situgunung yang didapatkan dari penutur terpilih yang tinggal di sekitar Situgunung menggunakan teori analisis semiotika Todorov. Hasil analisis dari temuan pada cerita Situgunung tersebut akan dimanfaatkan sebagai bahan sumber utama transformasi dalam bentuk komik digital. Dalam perancangan komik digital, penelitian ini mengacu pada teori alih wahana. Alih wahana memberikan kerangka konseptual yang penting dalam penelitian ini, memungkinkan untuk menganalisis dan memahami bagaimana cerita Situgunung dapat diadaptasi ke dalam komik digital. Dalam kajian alih wahana,

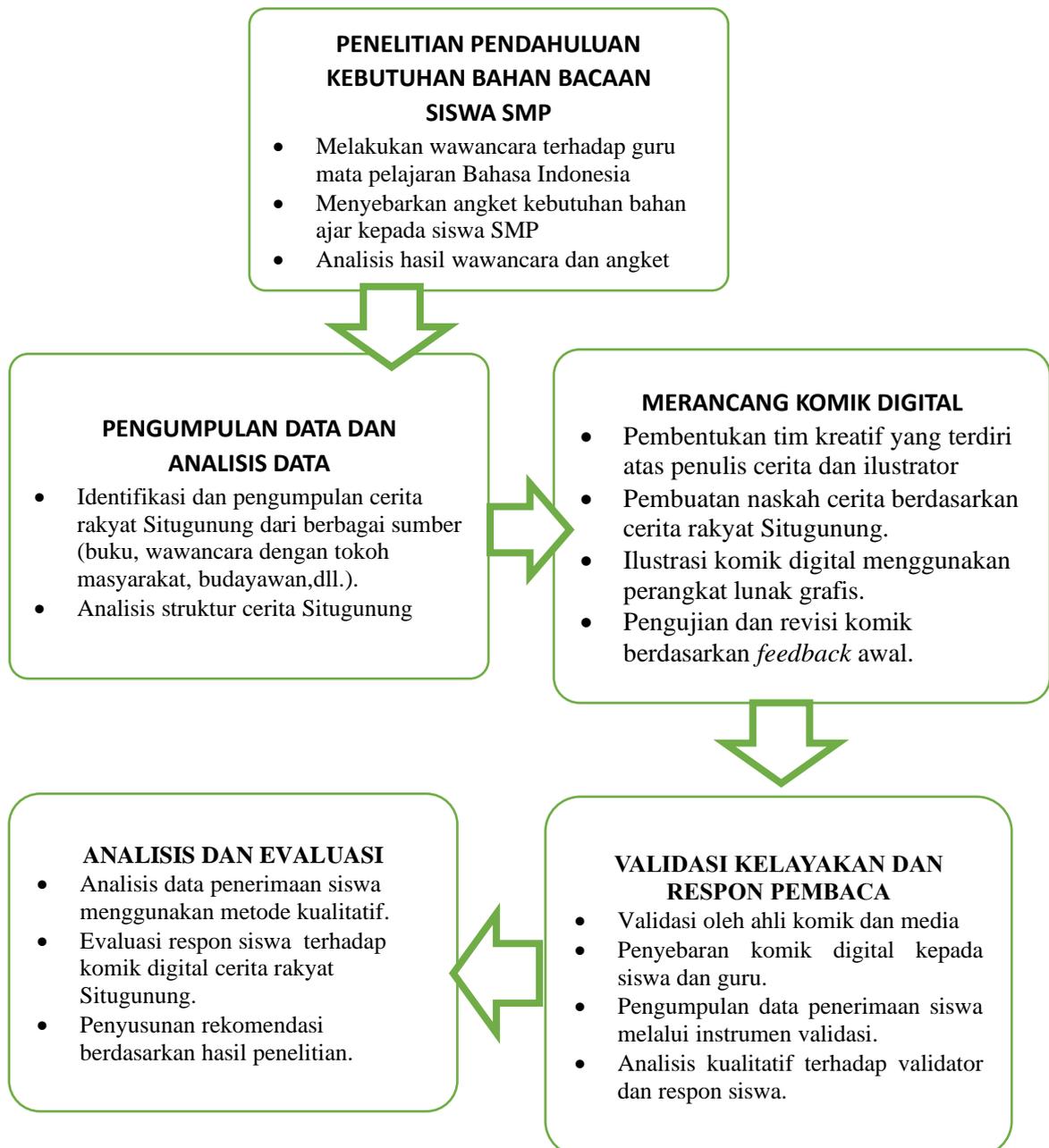
karya sastra Indonesia sebagai teks yang ditransformasikan atau hiperteks selalu dibandingkan dengan teks dasarnya, yaitu hipogram atau hipoteks (Sumiyadi, 2019). Teori alih wahana membantu menjelaskan proses kreatif dan transformasi yang terjadi ketika puisi dialihwahanakan ke medium lain, serta implikasi dari adaptasi tersebut dalam konteks pendidikan dan literasi (Hutcheon, 2006).

2. Desain penelitian

Desain penelitian dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif. Desain penelitian deskriptif bertujuan untuk menggambarkan atau menjelaskan suatu fenomena dalam penelitian yang dilakukan. Desain penelitian deskriptif memberikan gambaran secara umum dari fakta-fakta yang ditemukan, kemudian dianalisis menggunakan pendekatan-pendekatan ilmiah yang berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti. Tujuan utama desain penelitian deskriptif memberikan gambaran yang sistematis, faktual, dan rinci tentang karakteristik, perilaku, atau fenomena yang diamati tanpa melakukan manipulasi variabel atau mencari hubungan sebab-akibat.

Berdasarkan hal yang dipaparkan di atas, penelitian ini memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui yaitu: 1) melakukan penelitian pendahuluan terhadap kebutuhan bahan bacaan siswa SMP; 2) mengumpulkan data cerita Situgunung dan menganalisis struktur cerita Situgunung; 3) merancang komik digital berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan; 4) melakukan validasi kelayakan komik dan respon pembaca; 5) melakukan analisis dan evaluasi

Desain atau rancangan penelitian ini dapat di lihat sebagai berikut:



Gambar 3.1
Desain Penelitian

B. Subjek dan Lokasi Penelitian

Menurut Arikunto (2006:145) subjek penelitian adalah subjek yang dituju untuk diteliti oleh peneliti. Jika kita berbicara tentang subjek penelitian, sebenarnya kita berbicara mengenai unit analisis, yaitu subjek yang menjadi pusat perhatian

atau sasaran peneliti. Subjek dalam penelitian ini adalah penuturan informan tokoh masyarakat Desa Gedepangrango yang terpilih yang memenuhi kriteria narasumber sekaitan dengan cerita Situgunung.

C. Data dan Sumber Data

1. Data

Ada dua jenis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data skunder. Data primer yang dikumpulkan meliputi (1) narasi cerita Situgunung (struktur cerita, karakter, konflik, dan nilai-nilai cerita), (2) visualisasi seni (gaya ilustrasi, komposisi panel, dan elemen desain komik digital), dan (3) respon siswa SMP (kecenderungan visual, minat terhadap cerita rakyat, dan kesesuaian format komik digital). Data sekunder yang mendukung pengembangan komik digital yaitu: (1) literatur tentang cerita rakyat Situgunung, (2) studi sebelumnya tentang penggunaan komik sebagai media pembelajaran, dan (3) prinsip desain komik dan teori visualisasi seni.

2. Sumber data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) cerita rakyat Situgunung (wawancara dengan tokoh masyarakat atau budaya setempat), (2) siswa SMP yang berada di Kabupaten Sukabumi khususnya siswa SMPN 1 Kadudampit, SMPN 1 Cisaat, SMP Islam terpadu Adzkia, dan SMP Al Fadhlah sebagai target pembaca, melalui angket dan uji coba komik, (3) ahli multimedia dan desain komik (memberikan masukan tentang kebutuhan bahan bacaan sesuai kurikulum dan kearifan lokal, dan (4) ahli media dan desain komik (memberikan penilaian terhadap komik dan saran pengembangan komik).

D. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini pedoman wawancara, instrumen angket kebutuhan bahan bacaan untuk siswa, format penilaian komik digital yang diujicobakan kepada responden dan instrumen validasi kelayakan bahan ajar oleh ahli komik dan ahli media.

1. Instrumen pedoman wawancara

Instrumen Wawancara	
1. Informasi Responden:	
• Nama Responden	:
• Usia	:
• Jenis Kelamin	:
• Pendidikan Terakhir	:
• Pekerjaan	:
2. Pengantar:	
<ul style="list-style-type: none"> • Kami sedang melakukan penelitian sekaitan cerita rakyat Situgunung • Tujuan penelitian ini untuk mendapatkan cerita rakyat legenda Situgunung • Kami akan merahasiakan data yang kami dapatkan. • Kami berharap responden bersedia melakukan wawancara (direkam) 	
3. Pengenalan Cerita Rakyat:	
<ul style="list-style-type: none"> • Apakah Anda salah satu tokoh di Desa Gedepangrango Kecamatan Kadudampit? Ya / tidak • Apakah usia Anda di atas 60 Tahun? Ya / tidak • Apakah Anda mengetahui cerita rakyat Situgunung? Ya/tidak • Jika iya, coba ceritakan cerita rakyat tersebut dengan sejelas mungkin. 	
4. Asal Usul Cerita:	
<ul style="list-style-type: none"> • Apakah responden mengetahui asal -usul cerita tersebut? Ya / tidak • Jika iya, Jelaskan bagaimana cerita tersebut diperoleh atau diwariskan dari generasi sebelumnya. 	
5. Isi Cerita:	
<ul style="list-style-type: none"> • pertanyaan terbuka untuk memulai cerita dan biarkan responden menceritakan secara alami. <p style="padding-left: 20px;">Siapa Mbah Jalun itu?</p>	

Dari mana asalnya Mbah Jalun

Bagaimana karakternya?

Apakah Mbah Jalun memiliki istri atau anak?

Bagaimana Mbah Jalun membuat Situgunung?

Ada larangan apa saja di Situgunung yang beredar di masyarakat?

Apakah cerita Situgunung memberikan pelajaran bagi kita?

6. Makna dan pentingnya pesan moral

- Apa makna atau pesan moral yang terkandung dalam cerita Situgunung menurut responden.
- Apakah cerita tersebut memiliki relevansi atau pengaruh dalam kehidupan sehari-hari masyarakat?

7. Refleksi dan Pertanyaan Tambahan:

- Apakah ada informasi tambahan atau cerita lain sekaitan cerita rakyat Situgunung?

8. Penutup:

- Terima kasih atas kesediaan menjadi responden semoga menjadi amal kebaikan dan apa yang diampaikan bermanfaat
- Data yang kami kumpulkan akan digunakan hanya untuk tujuan penelitian.

Sukabumi, 2024

Responden,

2. Instrumen validasi komik digital

Dalam instrumen ini meninjau empat indikator penilaian yang dijadikan penilaian aspek yang diadaptasi dari Puskurbuk (2014) yaitu: (1) isi, (2) penyajian, (3) kesesuaian dan kebermanfaatan komik, dan (4) visual.

Acuan penilaian kelayakan isi komik didasarkan pada pemberian skor setiap butir pernyataan dengan kriteria skor: 4= sangat sesuai, 3= sesuai, 2= kurang sesuai, dan 1= tidak sesuai. Berikut instrumen validasi komik digital.

INSTRUMEN VALIDASI KOMIK DIGITAL

Identitas validator

Nama :

Ahli Bidang :

Pekerjaan :

Jawablah dengan memberi simbol (v) centang pada nomor jawaban yang tersedia sesuai dengan tingkat persetujuan.

Keterangan:

Skor 4 = Sangat Baik

Skor 3 = Baik

Skor 2 = Kurang Baik

Skor 1 = Tidak Baik

No.	Indikator Penilaian	Skor Penilaian			
		1	2	3	4
Isi Komik					
1	Komik yang disajikan tidak menyimpang dari dasar negara dan keutuhan NKRI				
2	Komik tidak mengandung pornografi dan pornoaksi				
3	Komik tidak mengungkap paham ekstrimisme, radikalisme dan unsur kekerasan.				
4	Komik tidak menimbulkan masalah suku, agama, ras, antargolongan (SARA).				
5	Komik tidak mengungkapkan ekspresi kebencian.				
6	Komik merupakan karya asli, bukan tiruan, pengutipan sesuai kaidah cara pengutipan yang benar				

7	Maateri komik sesuai dengan kebenaran keilmuan dan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan budaya				
8	Materi komik berupa paparan keilmuan yang dapat dipercaya dan dilengkapi sumber data yang akurat				
9	Materi komik berupa pengetahuan yang tidak menimbulkan multitafsir dari pihak pembaca.				
10	Komik menggunakan sumber-sumber yang erat dengan ke-Indonesia-an				
Penyajian					
11	Materi komik disajikan secara utuh (runtut, koheren, lugas, mudah dipahami, dan interaktif).				
12	Ilustrasi materi, baik teks maupun gambar sesuai dengan tingkat usia pembaca dan mampu menjelaskan materi				
13	Penyajian komik mengembangkan keyakinan pembaca terhadap kesadaran keagamaan, mengembangkan sikap religius, jujur, toleran, disiplin, semangat kebangsaan, cinta tanah air, cinta damai, peduli sosial, pantang menyerah, tanggungjawab				
14	Komik dapat mengembangkan pengetahuan (menenal, memahami, menerapkan, menganalisis, sintesis, evaluasi dan kreasi) baik faktual, konseptual, dan prosedural				
15	Komik menumbuhkan minat membaca				
Kesesuaian dan Kebermanfaatan Komik					
16	Komik digital sesuai dengan materi cerita asal-usul Situgunung				
17	Komik digital dapat digunakan sebagai bahan bacaan atau sumber pembelajaran materi cerita Fantasi pada pembelajaran Bahasa Indonesia				
Visual					

18	Desain komik menarik				
19	Tata letak mudah dipahami				
20	Jenis huruf yang digunakan sesuai dan dapat dibaca dengan jelas				
21	Ilustrasi komik konsisten				

Komentar/saran:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

..... 2024

Validator,

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada hakikatnya merupakan unsur penting dalam suatu penelitian. Teknik pengumpulan data untuk mencari informasi yang akan dijadikan sebagai bahan penelitian. Muhammad (2014) mengatakan, “Teknik pengumpulan data atau dapat disebut juga teknik sediakan data merupakan hal penting yang harus ada di dalam penelitian. Agar dapat menyediakan data, peneliti harus menggunakan cara yang dalam metodologi penelitian sering disebut dengan metode atau teknik”. Adanya teknik pengumpulan data maka peneliti dapat dengan mudah menemukan data terhadap apa yang akan diteliti. Dalam penelitian ini, prosedur pengumpulan data yang digunakan di antaranya melalui telaah pustaka, dokumentasi, dan analisis.

1) Pengamatan, merupakan kegiatan melihat langsung terhadap subjek dan

objek yang diteliti. Menurut Sugiyono (2016) pengamatan merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati secara langsung obyek penelitian di lokasi penelitian. Sugiyono menyebutkan bahwa observasi memiliki kelebihan dalam menangkap data yang bersifat situasional dan perilaku nyata subjek penelitian. 2) Wawancara bertujuan untuk mengumpulkan data yang mendalam baik pandangan, pengalaman, atau persepsi terhadap cerita Situgunung. Wawancara yang dapat dilakukan bisa terstruktur dan wawancara tidak terstruktur, 3) Telaah Pustaka, merupakan proses menelaah buku-buku untuk memperoleh informasi mengenai suatu bacaan. Widi (2018:119) mengatakan, “Kajian pustaka ini dapat dilakukan dengan cara memilih dan memilah sumber bacaan yang relevan dan sesuai dengan bidang ilmu serta bidang kajian yang hendak dijadikan penelitian”. Dalam hal ini penting dilakukannya suatu telaah pustaka atau kajian pustaka, hal tersebut berkaitan dengan tercapainya sumber bacaan yang sesuai; 4) Dokumentasi dalam penelitian merupakan unsur yang sangat penting untuk digunakan, karena dokumentasi dapat dijadikan sebagai dasar atau bahan kajian dalam penelitian ini. Yusuf (2017) mengatakan “Dokumen merupakan catatan atau karya seseorang tentang sesuatu yang sudah berlalu”. Dokumen tersebut bisa berupa teks tertulis, *artefacts*, gambar, maupun foto. Dokumen pada penelitian ini salah satunya dengan mendokumentasikan aktivitas peneliti dalam melaksanakan penelitian berupa foto ketika melakukan wawancara dengan informan, hasil wawancara, hasil angket, dan validasi komik.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian berlangsung bersamaan dengan proses pengumpulan data. Diantaranya adalah melalui tiga tahap model alir, yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

Analisis berarti mengkaji data yang diperoleh dari lapangan dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, memilih mana yang penting dan akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Adapun prosedur pengembangannya data adalah :

1. *Collecting*, yaitu proses pengumpulan data, mengumpulkan data penelitian dari

sumber data melalui observasi, dan wawancara terkait cerita rakyat Situgunung.

2. *Editing*, yaitu proses pembersihan data, artinya memeriksa kembali jawaban apakah cara menjawabnya sudah benar.

Mengkonfirmasi data yang sudah didapatkan dan memilih data yang paling tepat untuk dijadikan data penelitian

3. *Reducing*, yaitu data yang disederhanakan, diperkecil, dirapikan, diatur dan dibuang yang salah.

Menyajikan data yang sudah didapatkan dengan data yang disajikan secara sederhana, dan mengambil versi terbaik sesuai dengan fakta di lapangan

4. *Display*, yaitu penyajian data dalam bentuk deskriptif verbalitas.

Menyajikan data dengan mendeskripsikan temuan dan pembahasan dari penelitian dengan bahasa yang jelas.

5. *Verifikasi*, yaitu pemeriksaan kembali dari pengulangan data.

Mengkonfirmasi data dan memeriksa data yang diperoleh

6. *Konklusi*, yaitu perumusan kesimpulan hasil penelitian yang disajikan, baik perumusan secara umum ataupun khusus.

Penelitian dilakukan dengan melakukan pembacaan dan menganalisis sintaksis, semantik, verbal, ikon, indeks, dan simbol dalam cerita Situgunung. Adapun pedoman analisis semiotika naratif Todorov, sebagai berikut:

Tabel 3.1

Pedoman Analisis Semiotika Todorov

No.	Pokok Analisis	Aspek yang Dianalisis
1.	Sintaksis: Alur	Membuat sinopsis cerita Situgunung. Kemudian menganalisis hubungan logis fungsi-fungsi utama dengan menguraikan fungsi-fungsi utama kemudian menyusun fungsi utama tersebut menjadi hubungan logis, yang diperjelas melalui bagan
2.	Semantik: Tokoh, Ruang, dan Waktu	1. Menganalisis tokoh dan karakter dalam cerita Situgunung dengan menganalisis fungsi-fungsi utama cerita

		<ol style="list-style-type: none"> 2. Menganalisis ruang dalam cerita Situgunung 3. Menganalisis waktu dalam cerita Situgunung.
3.	Aspek Verbal: Kehadiran pencerita dan Tipe Pencerita	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menganalisis kehadiran pencerita berusaha mengungkap jejak pencerita yang menceritakan peristiwa 2. Menganalisis dan mengungkap tipe pencerita dalam cerita situgunung

Dalam menganalisis ikon, indeks, dan simbol digunakan teori Pierce untuk mengungkap ikon, indeks, dan simbol yang terkandung dalam cerita Situgunung. Tahapan yang dilakukan dalam analisis ikon, indeks, dan simbol melalui (1) mengidentifikasi ikon, indeks, dan simbol, (2) mengklasifikasikan ikon, indeks, dan simbol yang terdapat dalam cerita Situgunung, (3) menganalisis ikon-ikon yang terdapat dalam cerita Situgunung, (4) menjelaskan hubungan ikon dengan objek dan menghubungkan ikon dengan konteks budaya lokal.

G. Perancangan Komik Digital “Asal-Usul Situgunung”

Setelah memperoleh data dan referensi dari serangkaian pengamatan, studi pustaka, wawancara, dan analisis data. Selanjutnya menuju tahap utama perancangan komik digital yang ditransformasikan dari cerita Situgunung. Tahap ini merupakan perwujudan alih wahana berdasarkan hasil analisis data cerita Situgunung. Proses ini mulai dengan menggambarkan desain karakter tokoh-tokoh komik, membuat alur komik, membuat bagian-bagian komik mulai bagian 1 sampai dengan bagian 3, membuat *story board*, membuat rancangan panel komik, kemudian dibuat rancangan komik secara utuh berdasarkan cerita Situgunung.

Komik digital “Asal-Usul Situgunung” dirancang peneliti dengan berkolaborasi dengan ilustrator yang bernama Atep Setya Tatang Afandi seorang ilustrator yang profesional dibidangnya. Kolaborasi ini dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan hasil terbaik dalam visualisasi komik digital “Asal-Usul

Situgunung” dikarenakan keterbatasan peneliti yang bukan seorang komikus atau ilustrator. Peneliti membuat naskah cerita komik digital yang dibagi menjadi tiga bagian yaitu bagian 1 keberangkatan, bagian 2 pertemuan, dan bagian 3 pembangunan. Setelah naskah komik selesai, naskah komik tersebut diserahkan kepada ilustrator untuk selanjutnya dibuatkan ilustrasi komik. Atep Setya Tatang Afandi menggunakan aplikasi *Artificial Intelligence (AI) Gencraft* untuk pembuatan latar belakang. *Gencraft* adalah generator seni AI canggih yang memberdayakan pengguna untuk mengubah kata menjadi gambar, seni, dan video yang unik. Dengan perpustakaan gaya dan model yang luas, pengguna dapat membuat gambar dan video yang memiliki resolusi tinggi hanya dengan menyediakan prompt teks. Platform ini menawarkan berbagai fitur, termasuk kemampuan untuk melatih model kustom, membuat video, dan mengunggah gambar referensi. *Gencraft* dapat diakses melalui web dan aplikasi seluler, membuatnya menjadi alat yang serbaguna bagi para kreatif dan profesional.

Pembuatan karakter, benda, dan hewan digambar manual menggunakan aplikasi *Adobe Illustrator 2020*. *Adobe Illustrator* adalah perangkat lunak grafis berbasis vektor, yang dikembangkan dan dipasarkan oleh *Adobe Systems*. Seiring berjalannya tahun, *Adobe Illustrator* telah mengalami perkembangan versi. Perangkat lunak ini dipergunakan untuk menggambar karya dalam bentuk digital ilustrasi dengan hasil yang maksimal. Beberapa karya digital yang bisa dihasilkan dari aplikasi ini di antaranya, logo, ikon, desain produk, tipografi, ilustrasi, desain iklan di *billboard*, desain konten media, dan lain lain.

Aplikasi *Adobe Illustrator* dipilih karena memiliki kelebihan, yaitu: (1) memiliki kualitas gambar yang tajam, (2) dapat menangani file berukuran besar, (3) cocok untuk menggambar ilustrasi dan kartun, (4) didukung dengan filter dan plugin yang menarik, (5) dapat digunakan untuk mendesain logo, (6) memiliki tampilan yang user friendly sehingga mudah digunakan, (7) dapat digunakan untuk membuat konten *publishing*, (8) mampu menghasilkan warna yang halus, (9) didukung dengan fitur *export* ke format vektor, dan (10) adanya fitur *layer*.

H. Penyuntingan Komik Digital “Asal-Usul Situgunung”

Penyuntingan diperlukan untuk memperbaiki dan menyempurnakan

kesalahan dalam proses pembuatan komik digital. Penyuntingan dilakukan beberapa kali untuk mendapatkan hasil terbaik. Tujuan penyuntingan agar komik digital sesuai dengan cerita situgunung dan menarik sehingga dapat dinikmati oleh pembaca. Penyuntingan dilakukan seperlunya sesuai dengan saran atau masukan validator dan dosen pembimbing.