BAB III
METODE PENELITIAN

Bab tiga akan membahas metode penelitian yang berisi jenis penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Berikut ini adalah uraiannya.

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif karena mendeskripsikan data dalam bentuk kata-kata atau bahasa, bukan berupa angka-angka. Dalam penelitian ini, peneliti berperan sebagai instrumen utama dalam pengumpulan data (Moleong, 2010:6). Peneliti menginterpretasikan dan mendeskripsikan data yang diperoleh dengan menggunakan pendekatan multimodalitas (*multimodality*) yang dirumuskan oleh Kress & van Leeuwen (2010). Peneliti menerapkan analisis tiga metafungsi bahasa untuk komunikasi visual (metafungsi representasi, interaksi, dan komposisi) untuk menganalisis elemen-elemen yang terdapat dalam dalam *Mice Cartoon Edisi Komentator Sepak Bola*.

3.2 Definisi Operasional

Definisi operasional dibuat untuk memudahkan pemahaman terhadap beberapa istilah dalam penelitian ini. Adapun beberapa definisi operasional tersebut yaitu multimodalitas, modus, komik, *Mice Cartoon*, dan istilah komentator sepak bola Indonesia. Multimodalitas berasal dari kata *multimodality* yang berarti cara memahami sumber semiotik baik verbal dan visual yang digunakan untuk merealisasikan makna. Secara sederhana, yang disebut dengan modus adalah sumber semiotik yang tidak hanya terbatas pada bahasa tapi juga sumber lain seperti gambar, gestur, bahkan musik. Komik adalah cerita bergambar yang di dalamnya memuat kata dan gambar secara bersamaan, memiliki panel, unsur balon (kata dan pikiran), dan narasi.

Ike Ayuwandari, 2014
REPRESENTASI SEPAK BOLA DALAM MICE CARTOON EDISI KOMENTATOR SEPAK BOLA: ANALISIS MULTIMODALITAS TERHADAP KOMIK KARTUN
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Mice cartoon edisi kamus istilah komentator sepak bola merupakan komik kartun yang berisi istilah komentator sepak bola yang dijelaskan melalui verbal dan visual di setiap istilahnya. Istilah komentator sepak bola Indonesia dalam *Mice cartoon* secara sederhana dapat diartikan sebagai kata atau frasa yang dicetak tebal (*caption*) yang terletak di sudut atas atau bawah bingkai dan diwujudkan dalam bentuk verbal dan visual.

3.3 Data dan Sumber Data

Mice Cartoon yang dijadikan sumber data dalam penelitian ini terbit pada Desember 2012 lalu. *Mice Cartoon* merupakan pecahan dari komik kartun *Benny dan Mice* yang sempat popular di *Harian Umum KOMPAS* yang terbit setiap hari minggu. Data dalam penelitian ini difokuskan pada komik *Mice Cartoon Edisi Komentator Sepak Bola* yang memuat gambar dan kata-kata sebagai visualisasi dari 15 istilah komentator sepak bola yang terdapat di dalamnya. Ada 15 komentar sepak bola yang penulis ambil secara purposif. Alasan efektivitas menjadi pertimbangan peneliti yang hanya memilih *Mice Cartoon* menjadi satu-satunya sumber data dalam penelitian ini. Artinya, *Mice Cartoon edisi komentator sepak bola* secara efektif dapat memenuhi data penelitian yang dibutuhkan oleh peneliti. *Mice Cartoon* adalah satunya-satunya komik kartun yang mengangkat tema komentator sepak bola di Indonesia dengan berbagai visual yang layak untuk diteliti karena makna istilah komentator sepak bola yang sebeneranya tidak sesuai dengan visualisasi yang ada dalam komik ini.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik dokumentasi. Data dalam penelitian ini tidak dikumpulkan dalam waktu tertentu karena seluruh data berada dalam satu sumber yang sama yakni buku komik yang sudah jelas edisinya (edisi komentator sepak bola). Hal ini tentu memudahkan peneliti untuk memilah data apa saja yang akan digunakan. Ada 52 komentar sepak bola dalam *Mice Cartoon*, tetapi peneliti hanya memilih 15 sampel untuk ditampilkan.

Kelima belas sampel tersebut dipilih berdasarkan kelengkapan unsur-unsur yang terkandung dalam komik. Pemilihan sampel ini dilakukan secara purposif untuk mendapatkan realitas yang beraneka ragam, sehingga segala temuan akan terlandaskan secara lebih mantap. Sampel purposif adalah cara agar manusia, latar, dan kejadian tertentu (unik, khusus, tersendiri, aneh, *nyeleneh*) betul-betul diupayakan terpilih (tersertakan) untuk memberikan informasi penting yang tidak mungkin diperoleh melalui cara lain (Alwasilah, 2009: 146).

Maxwell (dikutip dalam Alwasilah, 2009: 147) menyatakan bahwa pemilihan sampel secara purposif memiliki empat tujuan. Pertama, karena kekhasan atau kerepresentatifan dari latar, individu, atau kegiatan. Kedua, demi heterogenitas dalam populasi. Ketiga, untuk mengkaji kasus-kasus yang kritis terhadap (mementahkan) teori-teori yang ada. Keempat, mencari perbandingan-perbandingan untuk mencerahkan alasan-alasan perbedaan antara latar, kejadian, atau individu. Keempat tujuan tersebut sebetulnya menjelaskan bahwa sampel dalam penelitian kualitatif bersifat dinamis, berurut daru fase ke fase, berkembang, dan kontekstual.

3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini akan dimulai dengan mendeskripsikan unsur-unsur yang terdapat dalam komik. Kemudian data dianalisis dengan pendekatan multimodalitas (*multimodality*) melalui tiga metafungsi dalam komunikasi visual yaitu representasi, interaksi, dan komposisi. Metafungsi representasi akan menganalisis hubungan yang terjalin antara partisipan yang direpresentasi berdasarkan jenis struktur (narasi atau konseptual) dalam gambar. Selanjutnya, data akan dianalisis berdasarkan metafungsi interaksi yang akan menjelaskan interaksi antara partisipan yag direpresentasi dalam gambar dengan partisipan interaktif (pengamat). Metafungsi terakhir yang dianalisis dalam gambar adalah metafungsi komposisi yang menjelaskan pengaruh komposisi gambar terhadap komposisi makna yang tercipta. Berikut contoh

analisis data dalam *Mice Cartoon Edisi Komentator Sepak Bola* yang dianalisis menggunakan pendekatan multimodalitas (*multimodality*).

3.5.1 Contoh Analisis Data

Analisis data satu dimulai dengan mendeskripsikan unsur-unsur yang terdapat dalam sebuah komik. Gambar 3.4.1 tidak memiliki panel yang memisahkan tiap kegiatan, karena hanya ada satu kegiatan di dalamnya—visualisasi komentar *cedera panjang* pada pemain sepak bola. Ada dua partisipan manusia dalam gambar yaitu seorang tim medis dan pemain sepak bola. Keringat yang terdapat di atas kepala tim medis mengekspresikan kegelisahannya karena pemain terkena cedera yang panjang. Komponen balon kata (*speech ballon*) dalam gambar 3.4.1 dapat dilihat dari bentuk awan yang memiliki ekor kecil di atas kedua kepala partisipan yang berisi tuturan partisipan. Balon kata yang dimiliki pemain sepak bola sedikit berbeda dari tim medis karena terdapat garis-garis kecil di sekitarnya –ekspresi rintihan.

Balon pikiran (*thought ballon*) terlihat dari bentuk awan yang memiliki ekor berupa balon-balon kecil di atas kepala pemain sepak bola yang berisi perasaan bingung yang tidak terucap. Komponen lain yang mengandung unsur linguistik (*caption*) dalam gambar 3.4.1 adalah klausa *cedera panjang* yang terdapat di sudut kanan gambar. Klausa tersebut berfungsi sebagai narasi dan juga dapat menambahkan informasi dalam dialog. Indikator yang menunjukkan lokasi yaitu rumput yang terhampar di sekitar partisipan—lapangan sepak bola.

Gambar 3.4.1 secara umum merupakan visualisasi dari komentar *cedera panjang*. Visualisasi dalam gambar ini mengandung unsur humor karena hanya fokus menggambarkan istilah *panjang* secara denotasi. Kata panjang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 825) berarti jarak yang membujur dari ujung ke ujung. Jadi, dalam gambar 3.4.1 *cedera panjang* berarti cedera yang diukur panjangnya dengan menggunakan alat ukur.

Gambar 3.4.1 *Cedera Panjang*

Selanjutnya, gambar 3.4.1 akan dianalisis dengan menggunakan pendekatan multimodalitas (*multimodality*) melalui tiga metafungsi komunikasi visual yaitu representasi, interaksi, dan komposisi serta analisis relasi antara deskripsi verbal dan deskripsi visual.

3.5.1.1 Analisis Metafungsi Representasi

Gambar 3.4.1 termasuk ke dalam jenis gambar naratif dan juga konseptual. Struktur narasi terlihat dari vektor yang menghubungkan partisipan yang direpresentasi. Ada tiga proses dalam gambar 3.4.1 yaitu proses tindakan, reaksi, berbicara dan berpikir. Proses tindakan terlihat dari vektor tangan tim medis yang mengukur kaki pemain sepak bola menggunakan alat ukur panjang. Proses reaksi terlihat dari vektor pandangan mata pemain sepak bola yang

mengarah pada tim medis di hadapannya. Proses berbicara terlihat dari balon perkataan (*speech ballon*) yang berada di atas kepala kedua partisipan, sedangkan proses berpikir terlihat dari balon pikiran (*thought ballon*) yang berada di atas kepala pemain sepak bola. Selain naratif, gambar 3.4.1 juga termasuk dalam jenis gambar konseptual. Struktur konseptual dalam gambar dapat dilihat dari partisipan yang menunjukkan identitasnya (tim medis) dengan menggunakan atribut simbol (tas medis berlogo +). Unsur simbolis lainnya juga dapat dilihat melalui alat ukur panjang yang menandai dirinya sendiri sebagai benda yang digunakan untuk mengukur jarak.

Kesimpulan analisis metafungsi representasi dalam data satu, secara sederhana dapat dilihat dalam tabel 3.4.1 berikut ini.

Tabel 3.4.1 Analisis Metafungsi Representasi

METAFUNGSI REPRESENTASI			
Jenis Struktur dan Proses			**Pelaku (partisipan)**
1. NARATIF	**a.Tindakan** *(action)*	**Bitransaksional** Terlihat dari vektor tangan tim medis yang sedang memegang kaki pemain sepak bola dan alat ukur untuk mengukur panjangnya cedera.	**Interaktor** Tim medis.
	b. Reaksi (*Reaction*)	**Nontransaksional** Terlihat dari vektor pandangan mata pemain sepak bola yang mengarah pada tim medis, tetapi tatapan ini tidak di balas oleh tim medis.	**Reaktor** Pemain sepak bola.
			Keterangan Rumput (keterangan tempat).
	c. Bertutur dan berpikir *(Speech and Mental Processes)*	**Proses bertutur (*Speech Processes*)** Tim medis dalam balon tuturannya mengatakan bahwa, “Hmmm... Cederanya panjang juga,nih... Hampir 70 cm”. Sementara pemain sepak bola mengatakan, “ADUUUUHH... ADUUHH...”.	**Pembicara dan pendengar** Pemain sepak bola dan tim medis.

		Proses Mental (proses berpikir) Balon pikiran tersebut berisi simbol tanda tanya (?) yang merupakan ekspresi dari perasaan bingung yang tidak terucap.	**Pemikir** Pemain sepak bola.
2. KONSEPTUAL	**Simbolis**	**Atributif** Terlihat dari relasi dua partisipan yang merepresentasikan identitas dirinya (tim medis) dan partisipan yang merepresentasikan makna identitasnya melalui atribut simbolis (tas medis yang berlogo +).	***Carrier* dan Atribut simbolis** Tim medis (*carrier*) dan tasnya yang berlogo + (atribut simbolis).
		Sugesti terlihat dari *alat ukur panjang* yang sekaligus dijadikan simbol untuk mengukur jarak.	***Carrier*** Alat ukur panjang.

3.5.1.2 Analisis Metafungsi Interaksi

Hubungan antara partisipan yang direpresentasi dan partisipan interaktif dalam gambar 3.4.1 dapat dilihat melalui tiga jenis interaksi yaitu kontak (*gaze*), jarak sosial, dan sudut pandang. Relasi yang terjalin antara gambar dan pengamat dalam data satu menghasilkan jenis gambar yang menawarkan makna pada pembaca (*offer picture*)—subjek dalam gambar tidak menatap pada pembaca secara langsung. Ukuran bingkai tubuh manusia dalam data satu digambarkan secara menyeluruh (*long shot*).

Ukuran bingkai *long shot* yang digunakan menimbulkan jarak antara kedua partisipan (posisi gambar terlihat dekat). Berdasarkan sudut pandang subjektif pengamat, kejadian dalam gambar 3.4.1 adalah kejadian yang hanya terjadi di dalam gambar (*oblique angle*). Artinya, tidak ada tim medis yang mengukur panjangnya cedera pemain sepak bola dengan menggunakan alat ukur. Sudut pengambilan gambar dalam data satu adalah sudut rendah (*low angle*) yang berarti kekuatan representasi gambar ada pada subjek yang ditampilkan, sehingga

dibuat dekat dan megah. Dilihat dari sudut pandang objektif, gambar 3.4.1 adalah gambar yang memiliki kekuasaan penuh terkait dengan tindakan. Tindakan yang terjadi dalam data satu seolah mengatakan, "Inilah yang dimaksud dengan *cedera panjang*"—cedera yang diukur panjangnya dengan suatu alat.

Analisis metafungsi interaksi dalam gambar satu, secara sederhana dapat dilihat dalam tabel 3.4.2 berikut ini.

Tabel 3.4.2 Analisis Metafungsi Interaksi

METAFUNGSI INTERAKSI		
CONTACT *Gaze* (tatapan)	***Offer Pictures*** Partisipan yang direpresentasi tidak menatap langsung ke arah partisipan interaktif (pengamat).	
SOCIAL DISTANCE (jarak sosial)	**Formal** *long shot* (digambarkan secara utuh).	
ATTITUDE (sudut pandang)	**Subjektif**	***Detachment*** *Oblique angle*
		Representation power *Low angle*
	Objektif	***Action Orientation*** *Frontal Angle*

3.5.1.3 Analisis Metafungsi Komposisi

Komposisi visual dalam gambar 3.4.1 dibentuk melalui informasi atas-bawah (*Ideal-Real*) dengan komposisi utama yang terdapat di atas (teks *cedera panjang*) dan elemen gambar yang terdapat di bawah komposisi—penjelasan dari teks *cedera panjang*. Elemen yang menarik perhatian (*salience*) dalam data satu adalah pemain sepak bola yang berada di posisi depan yang kaki kanannya di

angkat oleh tim medis. Bingkai yang terdapat dalam gambar 3.4.1 adalah bingkai yang dapat membuat elemen-elemen di dalamnya terhubung melalui vektor (bukan panel).

Analisis metafungsi komposisi dalam data satu, secara sederhana dapat dilihat dalam tabel 3.4.3 berikut ini.

Tabel 3.4.3 Analisis Metafungsi Komposisi

METAFUNGSI KOMPOSISI			
INFORMATION VALUE	**POLARISASI**	***Ideal***	Elemen utama yang diletakkan di bagian atas—klausa *cedera panjang*”.
		Real	Elemen gambar yang terletak di bawah teks utama (*cedera panjang*) yang mengandung informasi yang lebih spesifik.
SALIENCE	Pemain sepak bola.		
FRAMING	Bingkai dalam gambar satu membuat semua elemennya terhubung (*connected*).		

3.5.1.4 Relasi antara verbal dan visual dalam *Mice Cartoon*

Relasi verbal dan visual dalam data satu adalah repetisi. Visualisasinya dibuat dengan mengulang frasa *cedera panjang* ke dalam bentuk gambar yaitu *cedera yang panjang* (bisa diukur). Hal tersebut digunakan untuk mempertegas deskripsi verbal ke dalam bentuk deskripsi visual. Frasa *cedera panjang* dipertegas dalam visualisasi yang menunjukkan seorang tim medis yang sedang mengukur panjangnya cedera yang dialami pemain sepak bola.

Relasi verbal dan visual yang terdapat dalam data satu, secara sederhana dapat dilihat melalui tabel 3.4.4 di bawah ini.

Tabel 3.4.4 Relasi verbal dan visual

No. Data	Frasa/Kata	Contoh kalimat	Visualisasi	Kohesi intersemiotik
1	*Cedera panjang.*	Seorang pemain mengalami cedera yang panjang.	Seorang tim medis sedang mengukur panjang cedera di kaki pemain sepak bola dengan menggunakan alat ukur panjang.	Repetisi*)

3.5.1.5 Kesimpulan Analisis

Gambar 3.4.1 adalah gambar yang elemen-elemen di dalamnya terhubung melalui vektor. Gambar tersebut dibuat dalam bentuk *offer images* yang menuntut informasi dari pembaca—pembuat gambar memilih pembaca untuk menemukan sendiri makna gambar yang dilihatnya. Dari segi komposisi, gambar 3.4.1 ini dibangun berdasarkan komposisi atas bawah (*ideal-real*) yang menempatkan elemen utama di atas, dan elemen informasi di bawah. Sedangkan dilihat dari relasi antara verbal dan visual, data 1 menggunakan kohesi intersemiotik repetisi. Repetisi artinya mengulang makna frasa atau kata ke dalam wujud gambar.