

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif-analitis-komparatif. Pada tahap penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan objek penelitian secara umum dan selanjutnya mendeskripsikan unsur-unsur yang diteliti dari objek penelitian tersebut. Deskripsi yang dimaksud adalah berupa potret verbal yang merupakan pelukisan penampilan atau karakteristik dari suatu objek atau peristiwa, baik individu maupun kelompok (Shipley, 1970 : 77-78). Lebih lanjut Isaac dan Michael (1982 : 64) menyatakan ada empat langkah dalam penelitian deskriptif.

1. Define the objective in clear, specific term. What fact and characteristics are to be uncovered?
2. Design the approach. How will the data be collected? How will the subjects be selected to insure they represent the population to be described? What instruments or observation techniques are available or will need to be developed? Will the data collect methods need to be field-tested and will data gatherers need to be trained?
3. Collect the data.
4. Report the result.

Penerapan dan pengembangan langkah-langkah penelitian deskriptif menurut Isaac dan Michael di atas akan dipaparkan lebih lanjut pada bagian 3.4 bab ini. Penelitian ini akan mendeskripsikan secara sistematis dan faktual unsur cerita, gambar, dan dialog dalam komik-komik yang banyak dibaca oleh siswa SLTP.

Metode analisis digunakan untuk proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh

data (Moleong, 2000 : 103). Setelah data penelitian diorganisasikan sesuai dengan karakteristik masing-masing, peneliti melakukan kajian isi terhadap data-data tersebut, yakni cerita, gambar, dan bahasa komik. Pengkajian data-data tersebut berpedoman pada Etika Penulisan Komik yang telah penulis susun. Tahap pengkajian data ini akan menghasilkan informasi tentang aspek etik penulisan komik pada cerita, gambar, dan dialog untuk setiap judul komik. Hasil pengkajian dikumpulkan dengan menggunakan lembar koding yang dibuat berdasarkan kategori yang telah disusun untuk tiap unsur penelitian. Dari lembar koding ini dihasilkan data yang bersifat kuantitatif. Selanjutnya data kuantitatif tersebut akan diuji dengan menggunakan teknik statistik *test-t* untuk membuktikan hipotesis penelitian.

Metode komparatif digunakan pada tahap akhir untuk mendeskripsikan pelanggaran yang terdapat dalam aspek cerita, gambar, dan bahasa komik pada komik Indonesia dan komik terjemahan. Komparasi akan dilakukan pada masing-masing unsur komik yang diteliti pada komik terjemahan dan komik Indonesia.

3.2 Sumber Data Penelitian

Data penelitian ini berasal dari komik terjemahan dan komik Indonesia yang banyak dibaca oleh responden, yakni siswa SLTP kelas 1 di Kabupaten Sumedang. Dari setiap judul komik akan diambil data berupa aspek etik dalam cerita, gambar, dan bahasa komik.

3.3 Alat Pengumpul Data

Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data terbagi dua, yaitu kartu data dan lembar koding. Kartu data digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat

kualitatif, sedangkan lembar koding digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif. Dalam penarikan simpulan penelitian, informasi dari kedua macam data tersebut akan digunakan.

3.4 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah aspek etik dalam komik yang banyak dibaca oleh siswa SLTP. Dari populasi anak-anak SLTP, peneliti mengambil sampel secara sampling berstrata (Rakhmat, 1993 : 79) sehingga dihasilkan sampel siswa SLTP kelas 1 SLTP. Sampel dipilih siswa kelas 1 SLTP didasarkan pada pendapat Franz dan Meier (1994 : 60) bahwa umumnya pembaca komik adalah remaja usia 12 sampai 15 tahun. Penulis melihat kondisi secara umum dewasa ini bahwa kebanyakan pembaca komik yang “setia” adalah siswa SD (mulai kelas 4) dan siswa SLTP. Mereka membaca komik tanpa perasaan malu, baik di sekolah, kendaraan umum, ataupun di toko buku. Berkaitan dengan penelitian ini maka pembaca komik yang penulis jadikan sampel adalah siswa SLTP kelas 1 dengan asumsi bahwa mereka adalah usia pertengahan dari rentang usia 10 s.d. 14 tahun (kelas 4 SD s.d. kelas 3 SLTP) dan pula pola berpikir mereka sudah lebih berkembang. Dari siswa SLTP kelas 1 tersebut, penulis mengambil sampel siswa kelas 1 salah satu SLTP di Kota Bandung dan salah satu SLTP di Kota Sumedang. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan bahan perbandingan atas judul-judul komik yang banyak mereka baca dan tanggapan mereka terhadap isi komik yang dibacanya dari dua wilayah pembaca yang berbeda karakteristiknya.

Populasi komik yang banyak dibaca oleh anak-anak diperoleh dari data hasil kuesioner yang dibagikan kepada sampel penelitian. Data tersebut akan

digabungkan dengan data dari Toko Buku Gramedia, yakni daftar buku-buku komik yang dipasarkan sampai awal tahun 2002 sehingga dihasilkan sejumlah sepuluh judul komik. Selanjutnya dari setiap judul akan diambil sampel dua nomor yang terbit paling baru saat ini. Peneliti hanya meneliti dua nomor terbaru dari sebuah judul komik dilandasi asumsi bahwa komik umumnya berupa cerita yang tamat dalam satu nomor dan tiap nomor umumnya memiliki pola cerita yang sama. Selain itu, nomor-nomor judul-judul komik yang terbaru itulah yang sedang dibaca oleh responden. Dari setiap judul komik yang dipilih diambil sampel penelitian berupa aspek etik dalam cerita, gambar, dan bahasa komik.

3.4 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Penelitian ini menerapkan teknik pengumpulan dan analisis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) Judul-judul komik diperoleh dari hasil angket yang disebar kepada responden siswa SLTP. Selanjutnya judul-judul komik yang telah diperoleh akan disilangkan dengan data judul-judul komik dari Toko Buku Gramedia Bandung sampai awal tahun 20021 sehingga akhirnya akan diperoleh dua puluh judul komik yang akan diteliti;
- 2) sebagai pedoman penganalisisan peneliti menyusun Etika Penulisan Komik (EPK). Materi EPK tersebut disusun berdasarkan aspek agama (penulis), budaya, dan etika/moral masyarakat Indonesia secara umum. Kerangka umum EPK mengacu pada Etika Komik yang diterbitkan oleh Pemerintah Amerika Serikat sebagai bahan bandingan,
- 3) mengkaji hasil angket yang disebar kepada siswa SLTP kelas 1;

- 4) mengelompokkan data-data penelitian dari tiap judul komik, yakni aspek cerita, gambar, dan dialog. Pengelompokkan aspek-aspek yang diteliti tersebut terbagi dua, yakni kelompok komik Indonesia dan komik terjemahan;
- 5) mengkaji isi tiap aspek penelitian berdasarkan EPK;
- 6) mengisi lembar koding untuk pelanggaran EPK dalam tiap aspek penelitian.

Lembar koding berbentuk seperti berikut :

No. Komik	Jenis Komik	Frekuensi Pelanggaran EPK			Jumlah
		Cerita	Gambar	Dialog	

Frekuensi pelanggaran aspek cerita didasarkan pada banyaknya kejadian-kejadian (berlangsung dalam tempat, waktu, dan pelaku yang sama) dalam rangkaian cerita komik yang melanggar EPK tentang cerita komik. Frekuensi pelanggaran gambar didasarkan atas jumlah kotak gambar yang melanggar EPK tentang gambar komik. Frekuensi pelanggaran bahasa didasarkan atas banyaknya dialog dalam suatu “balon suara” yang melanggar EPK tentang bahasa komik. Penghitungan pelanggaran EPK tentang bahasa komik tidak termasuk pada komik yang menggunakan bahasa pergaulan karena pada komik terjemahan peneliti tidak menganalisis bahasa asli komik tersebut;

- 7) menafsirkan hasil pengkajian untuk setiap aspek penelitian;

- 8) menggali tanggapan pembaca terhadap hasil pengkajian, terutama pada komik-komik yang melakukan pelanggaran terhadap EPK. Pembaca diambil dari unsur anak-anak, yakni siswa SLTP, dan orang dewasa dari berbagai profesi;
- 9) menguji hipotesis penelitian dengan menggunakan teknik statistik *test-t*. Hipotesis penelitian ini disusun dari dua sampel independen yang tidak berkorelasi, yakni komik Indonesia dan komik terjemahan. Mengacu pada pendapat Sugiyono (1997 : 136-137) dan Rakhmat (1993 : 91), teknik statistik *test-t* dapat digunakan untuk menguji komparasi data interval yang berasal dari dua sampel yang independen.

3.5 Tahap-Tahap Penelitian

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini dibagi menjadi beberapa tahap :

- 1) penyusunan Etika Penulisan Komik (EPK);
- 2) pertimbangan materi Etika Penulisan Komik kepada beberapa ahli;
- 3) penyebaran angket penelitian kepada responden untuk mendapat data tentang :
 - a) judul-judul komik terjemahan dan komik Indonesia yang banyak dibaca oleh responden;
 - b) unsur komik yang paling disenangi responden;
- 4) analisis aspek Etika Penulisan Komik dalam komik terjemahan dan komik Indonesia;
- 5) pengujian hipotesis penelitian dengan menggunakan teknik statistik *test-t*;
- 6) menggali tanggapan pembaca terhadap pelanggaran Etika Penulisan Komik dalam komik.

Langkah ke-4 dan ke-5 tidak memiliki kaitan sebab akibat dengan hasil angket, terutama unsur komik yang banyak disenangi responden. Hasil angket hanya digunakan untuk mendapatkan judul-judul komik terjemahan dan komik Indonesia yang akan dianalisis. Penganalisisan unsur cerita, gambar, dan bahasa komik terjemahan dan komik Indonesia menggunakan pendekatan objektif yang menitikberatkan pada karya itu sendiri (Abrams dalam Teeuw, 1988 : 50). Hal-hal di luar karya sastra tersebut tidak menjadi bahan pertimbangan dalam analisis aspek etik dalam komik dan pengujian hipotesis penelitian.

3.6 Aspek-Aspek yang Dianalisis

Ada tiga aspek yang dianalisis dalam penelitian ini, yakni aspek cerita, gambar, dan bahasa komik. Sub-subaspek yang dikaji untuk setiap aspek tersebut adalah :

- 1) cerita komik
 - a) tema cerita;
 - b) kejadian-kejadian dalam alur cerita;
- 2) gambar komik
 - a) penggambaran tokoh;
 - b) penggambaran benda/tanda pendukung cerita;
 - c) gambar adegan atau kejadian;
- 3) bahasa
 - a) kesantunan bahasa;
 - b) diksi;

c) bentuk kata-kata yang digunakan dalam dialog;

d) ragam bahasa dialog;

Untuk unsur bahasa komik, peneliti hanya mencatat dialog yang tidak sesuai dengan kesantunan berbahasa sebagai bentuk pelanggaran EPK unsur bahasa. Sedangkan aspek kebakuan bentuk kata dan ragam bahasa yang digunakan dalam dialog komik hanya dideskripsikan dan tidak dicatat sebagai bentuk pelanggaran bahasa komik.

3.7 Model Analisis

Berikut ini adalah model analisis yang digunakan dalam penelitian ini.

1) Deskripsi buku komik meliputi :

a) judul;

b) nomor buku;

c) penulis;

d) jumlah halaman;

e) asal negara;

f) tahun pertama terbit;

g) alih bahasa (untuk komik terjemahan);

h) tahun pertama terbit di Indonesia (untuk komik terjemahan);

i) penerbit.

2) Sinopsis komik.

3) Analisis EPK dalam cerita komik.

4) Analisis EPK dalam gambar komik.

5) Analisis EPK dalam bahasa komik.

- 6) Diskusi hasil analisis.
- 7) Perbandingan hasil kajian antara komik Indonesia dan komik terjemahan.
- 8) Pengujian hipotesis.
- 9) Penarikan simpulan.

3.8 Pedoman Analisis

Seperti yang telah diungkapkan dalam bagian awal bahwa penelitian ini berpedoman pada Etika Penulisan Komik (EPK). Etika tersebut menyangkut tiga aspek penelitian, yakni cerita, gambar dan dialog komik. Penyusunan EPK di atas berdasarkan atas perpaduan dari nilai-nilai falsafah bangsa, budaya yang berlaku secara umum di Indonesia, norma kemasyarakatan, dan ajaran agama (dalam hal ini agama yang penulis anut, yakni Islam). Selain hal-hal tersebut, dalam penyusunan EPK ini penulis juga memperhatikan Kode Etik Komik yang diterbitkan oleh Pemerintah Amerika Serikat sebagai bahan perbandingan. Kerangka EPK beberapa bagian mengacu pada Kode Etik Komik di Amerika. Penulis berupaya agar EPK ini dapat berlaku secara umum dan bersifat universal sehingga dapat diterima oleh semua kalangan masyarakat. Oleh karenanya, setelah penyusunan EPK tersebut, penulis meminta pertimbangan ahli agama Islam, ahli hukum, pendidik, dan sastrawan terhadap deskripsi EPK berdasarkan bidang ilmu masing-masing. Deskripsi ahli yang diminta pertimbangan penulis lampirkan. Berikut adalah isi Etika Penulisan Komik yang penulis jadikan pedoman dalam penelitian ini.

A. Cerita Komik

- 1) Tema cerita harus menunjukkan keberpihakan pada kebaikan.

- 2) Pada akhirnya kebaikan/perbuatan baik selalu menang terhadap kejahatan/perbuatan jelek.
- 3) Kejahatan/perbuatan jelek tidak boleh digambarkan sedemikian rupa hingga tampak menarik atau tampak sebagai tindakan kepahlawanan sehingga dapat menjadi alasan untuk ditiru.
- 4) Kejahatan/perbuatan jelek tidak boleh digambarkan sedemikian rupa hingga menunjukkan dan menimbulkan simpati kepada penjahat/pelakunya, menimbulkan ketidakpercayaan dan merendahkan kepada penegak hukum/orang tua/guru.
- 5) Kebaikan harus disajikan sebagai perbuatan yang mulia, bermanfaat bagi orang lain, dan pada akhirnya mendatangkan manfaat bagi pelakunya.
- 6) Kejahatan/perbuatan jelek harus disajikan sebagai perbuatan yang rendah, merugikan orang lain, dan pada akhirnya mendatangkan akibat buruk bagi pelakunya.
- 7) Detail peristiwa kejahatan (seperti : pembunuhan, perampokan, peculikan, pencurian) tidak boleh disajikan secara terinci.
- 8) Tidak boleh disajikan pelaku kejahatan /perbuatan jelek sangat menikmati akibat dari perbuatannya pada orang lain.
- 10) Perkelahian atau pertempuran harus disajikan sebagai upaya terakhir dalam menyelesaikan masalah.
- 11) Perhargaan atas jiwa manusia harus ditempatkan di atas hal-hal yang bersifat kebendaan.

- 12) Cerita komik tidak boleh menggoyahkan keyakinan pembaca terhadap kebenaran nilai-nilai agama, moral, dan kemanusiaan.
- 13) Nilai-nilai budaya/adat, bangsa, dan agama suatu kaum tidak boleh dijadikan bahan ejekan/hinaan dalam cerita komik.
- 14) Harus ditingkatkan rasa hormat dan sopan terhadap orang tua dan guru.
- 15) Nilai-nilai kerumahtanggaan dan perkawinan harus ditekankan secara baik dan ditempatkan pada kedudukan yang terhormat
- 16) Cerita komik tidak bertentangan dengan nilai-nilai falsafah bangsa.

B. Gambar Komik

- 1) Kejadian yang sadis dan melampaui batas tidak boleh disajikan (seperti : penganiayaan, perkelahian yang brutal, pembantaian manusia, pembunuhan yang keji, dll.).
- 2) Polisi, tentara, hakim, guru, pemuka agama, badan-badan terhormat, dan suatu suku bangsa tertentu tidak boleh digambarkan dengan jenis dan cara yang dapat merendahkan martabat dan menghilangkan respek terhadap otoritas yang telah dikukuhkan.
- 3) Cara-cara khusus dan luar biasa dalam menyembunyikan senjata tidak boleh digambarkan.
- 4) Semua penggambaran yang tidak pantas, seram, mengerikan, menjijikkan harus dihindarkan.
- 5) Penggambaran cacat tubuh tidak dilakukan secara berlebihan.
- 6) Gambar tokoh telanjang atau tidak berpakaian sebagian sehingga memperlihatkan aurat yang tidak pantas tidak boleh dilakukan.



- 7) Gambar yang merangsang seks atau gambar tubuh yang sangat sugestif kenikmatan seks dan hubungan badaniah lainnya tidak boleh disajikan.
- 8) Pakaian tokoh harus memenuhi adab kesopanan.
- 9) Penyajian bentuk tubuh wanita yang menonjolkan aurat atau bagian tubuh tertentu secara berlebihan tidak dapat diterima.
- 10) Hubungan seks, baik secara normal maupun abnormal atau paksaan, tidak boleh digambarkan secara jelas maupun disamarkan.
- 11) Gairah romantis tidak boleh digambarkan secara berlebihan, baik dalam jumlah gambar maupun cara penggambarannya.

C. Bahasa Komik

1. Sumpah serapah, kata-kata kotor dan mesum tidak boleh dipergunakan.
2. Walaupun dialog komik umumnya menggunakan bahasa pergaulan, sebaiknya dipergunakan bahasa yang benar menurut kaidah bahasa.
3. Bahasa komik tidak boleh menonjolkan penggunaan kata "horor", "teror", ataupun kata-kata sejenis, baik dalam jumlah maupun dalam bentuk huruf.
4. Bahasa komik harus menunjukkan rasa hormat dan santun kepada orang tua, guru, pemuka agama, dan badan-badan terhormat lainnya dalam masyarakat.
5. Simbol-simbol yang dapat ditafsirkan porno atau bertentangan dengan norma masyarakat tidak boleh dipergunakan.
6. Bahasa yang mengarah pada perbuatan porno dan kekerasan berlebihan tidak boleh dipergunakan.
7. Kata atau kalimat yang menjadi ciri khas suatu agama tidak boleh dijadikan bahan lelucon atau ejekan.

Untuk mengetahui tingkat kepercayaan atas kelengkapan materi EPK, peneliti menggunakan Kode Etik komik Pemerintah Amerika Serikat sebagai bahan bandingan. Untuk mengukur validitas isi EPK tersebut, peneliti meminta pertimbangan kepada beberapa orang yang penulis anggap ahli di bidang ilmu masing-masing. Orang-orang yang penulis minta pertimbangan adalah :

- 1) Drs. H. Asep Sardi Somantri untuk bidang agama dan pendidikan;
- 2) Drs. Nicko Asmara Sukarso untuk bidang sastra; dan
- 3) Wawan Hernawan, S.H. dan Arifin, S.H. untuk bidang hukum.

Keterangan lebih lengkap tentang personal-personal tersebut terlampir.

