

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode dan Desain Penelitian**

##### **1. Metode Penelitian**

Sifat penelitian dapat ditentukan dengan melihat masalah dan tujuan yang ingin dicapai penulis. Tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui gaya gambar, desain keseluruhan, tipografi, makna, dan kesesuaian *cover* DVD film peraih penghargaan *Academy Award* untuk film animasi terbaik dengan isi filmnya. Penulis merasa metode kualitatif adalah metode yang tepat untuk memecahkan masalah yang penulis rumuskan.

Menurut Nasution (1992), bahwa dalam pendekatan kualitatif peneliti tidak hanya mengamati sesuatu yang tampak, lebih dari itu peneliti harus berusaha memahami simbol dan makna yang ada dibalikinya, dengan cara memasuki alam pikiran orang yang dipelajari. Peneliti harus mengadakan inferensi (suatu kesimpulan yang diambil dari bukti faktual) atau tafsiran tentang apa yang dikatakan atau dilakukan orang.

Merujuk pernyataan Nasution bahwa, pada pendekatan kualitatif kita harus terus mengadakan penafsiran tentang apa yang dikatakan orang. Hal ini mengakibatkan sumber data berupa dokumen penting kedudukannya, guna memenuhi ciri penelitian kualitatif yang valid dan objektif. Kalimat tersebut sesuai dengan pernyataan Sutopo (1996), bahwa dokumen dan arsip merupakan sumber data, yang memiliki posisi penting dalam penelitian kualitatif.

Pernyataan di atas merupakan salah satu ciri penelitian analisis, yang dikemukakan oleh Riyanto (2001), sebagai berikut:

- a. Penelitian dilakukan terhadap informasi yang didokumentasikan dalam bentuk rekaman, gambar, dan sebagainya.
- b. Subjek penelitian adalah suatu barang, buku, majalah, dan lainnya.
- c. Dokumen sebagai sumber data pokok.

## 2. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif, sebab dalam penelitian ini diperlukan keterlibatan langsung antara peneliti dengan objek yang diteliti. Lebih dari itu, penulis harus bisa memahami makna dan simbol yang terdapat pada objek penelitian, serta mengadakan penafsiran terhadap sumber data.

Ditegaskan oleh Nazir (1983), bahwa penelitian deskriptif merupakan studi untuk menemukan fakta, dengan interpretasi yang tepat. Hal tersebut sejalan dengan tujuan dari penelitian ini, yaitu untuk mengetahui gaya gambar, desain keseluruhan, tipografi, makna, dan kesesuaian *cover* dengan filmnya.

Secara rinci tujuan penelitian ini adalah:

- a. Mengetahui apakah ilustrasi *cover* DVD film peraih penghargaan *Academy Award* untuk film animasi terbaik, dapat menunjukkan identitas film sesuai dengan isinya.
- b. Mengetahui gaya gambar ilustrasi yang digunakan, pada *cover* DVD film peraih penghargaan *Academy Award* untuk film animasi terbaik.
- c. Mengetahui seperti apa desain dan tipografi yang digunakan, pada *cover* DVD film peraih penghargaan *Academy Award* untuk film animasi terbaik, dimulai dari bentuk huruf, posisi huruf, warna huruf, tingkat keterbacaan huruf, dan imej yang disampaikan.

### **B. Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan suatu proses pengadaan data primer, untuk keperluan penelitian. Data yang dikumpulkan harus cukup valid untuk digunakan. Dikatakan oleh Nazir (1983), bahwa selalu ada hubungan antara metode pengumpulan data, dengan masalah yang hendak dipecahkan. Sejalan dengan masalah yang penulis rumuskan sebelumnya. Teknik pengumpulan data yang hendak penulis gunakan adalah:

#### 1. Wawancara

Definisi wawancara menurut Nazir (1983), adalah suatu proses mendapatkan keterangan, untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab dan

tatap muka. Wawancara yang dilakukan pada penelitian ini tidak bersifat formal, tetapi lentur, dan terbuka. Diharapkan dengan keterbukaan ini narasumber dapat memberikan keterangan yang jujur.

## 2. Observasi

Ditegaskan oleh Nazir (1983), bahwa pengumpulan data dengan observasi langsung atau dengan pengamatan langsung merupakan teknik pengambilan data, dengan menggunakan mata tanpa bantuan alat standar lain untuk kepentingan pengamatan tersebut. Observasi yang dilakukan penulis adalah penelitian atau pengamatan langsung, terhadap sampel penelitian. Sampel penelitian ini adalah desain *cover* DVD film peraih penghargaan *Academy Award* untuk film animasi terbaik, dan pengamatan dilakukan sesuai dengan tujuan penelitian.

## 3. Studi Kepustakaan

Penelitian ini membutuhkan literatur yang banyak, sehingga data yang diperoleh tidak hanya dari satu jenis data saja. Literatur tersebut bisa berupa buku, catatan, ensiklopedia, majalah, internet, serta hasil penelitian orang lain. Tentunya literatur tersebut harus berkaitan dengan penelitian ini.

### **C. Sumber Data**

Data atau informasi yang hendak dikaji dalam penelitian ini, digali dari beragam sumber data. Sumber data yang hendak dimanfaatkan dalam penelitian ini meliputi:

1. Prof. Dr. H. Primadi Tabrani, merupakan pakar bahasa rupa, sekaligus informan dari wawancara yang penulis lakukan.
2. Arsip dan dokumen mengenai ilmu desain komunikasi visual, serta observasi langsung terhadap desain *cover* DVD film peraih penghargaan *Academy Award* untuk film animasi terbaik.

### **D. Unit Analisis**

Teknik yang penulis gunakan dalam menentukan sampel atau yang kini disebut dengan unit analisis, merupakan teknik yang tidak lazim digunakan pada

penelitian lain. Pengambilan unit analisis berdasar pada film yang memperoleh penghargaan *Academy Award* untuk film animasi terbaik. Bisa dikatakan, bahwa salah satu ciri film animasi yang memiliki kualitas adalah mampu meraih penghargaan *Academy Award*. Film peraih penghargaan *Academy Award* untuk film animasi terbaik, mempunyai gaya dan tema yang berbeda-beda. Ajang penghargaan ini diselenggarakan rutin setiap tahun, dan kategori untuk film animasi terbaik baru disediakan pada tahun 2001. Semenjak disediakanya penghargaan *Academy Award* untuk film animasi terbaik dari tahun 2001, pemenangnya berjumlah enam, sebab penghargaan *Academy Award* untuk tahun 2007 belum terselenggara, karena acara tersebut dijadwalkan pada awal tahun 2008.

Unit analisis penelitian ini berjumlah enam, empat film produksi *Walt Disney Companies*, dan dua film produksi *DreamWorks Animation SKG*. Unit analisis yang telah ditentukan ini, akan dianalisis visualisasinya melalui media *cover* dengan *home video* jenis DVD. Penelitian ini merupakan kajian kasat mata yang meliputi ilustrasi dan tipografi.

Desain *cover* DVD film animasi yang hendak penulis teliti, merupakan desain *cover* DVD yang telah disesuaikan bentuk desainnya pada situs resmi film animasi tersebut. Berikut adalah judul film yang meraih penghargaan *Academy Award* untuk film animasi terbaik, sejak awal disediakanya penghargaan tersebut dari tahun 2001 sampai tahun 2006.

2001	: <i>Shrek</i>
Dirilis	: 16 Mei 2001
Produksi	: <i>DreamWorks Animation SKG</i>
Desainer <i>cover</i>	: Matthew Peak
<i>Art Director</i>	: Douglas Rogers
Tipe Animasi	: Dongeng percintaan dan komedi.
<i>Genre</i>	: Anak-anak dan keluarga.
Penghargaan	: 28 <i>Award</i>
2002	: <i>Sprited Away</i>
Dirilis	: 27 Juli 2001

Produksi	: <i>Studio Ghibli (Jepang) dan Walt Disney</i>
<i>Art Director</i>	: Yogi Takeshige
Tipe Animasi	: <i>Anime</i> dan petualangan fantasi.
<i>Genre</i>	: Fantasi
Penghargaan	: 34 <i>Award</i>
2003	: <b><i>Finding Nemo</i></b>
Dirilis	: 30 Mei 2003
Produksi	: <i>Pixar Animation</i> dan <i>Walt Disney</i>
<i>Art Director</i>	: Ricky Vega, Robin Cooper, Anthony Christov, dan Randy Berrett
Tipe Animasi	: Petualangan keluarga dan komedi
<i>Genre</i>	: Anak-anak dan keluarga.
Penghargaan	: 4 <i>Award</i>
2004	: <b><i>The Incredibles</i></b>
Dirilis	: 5 November 2004
Produksi	: <i>Pixar Animation</i> dan <i>Walt Disney</i>
<i>Art Director</i>	: Ralph Eggleston
Tipe Animasi	: Petualangan keluarga dan <i>superhero</i>
<i>Genre</i>	: Anak-anak dan keluarga.
Penghargaan	: 2 <i>Award</i>
2005	: <b><i>Wallace and Gromit: The Curse of The Were-Rabbit</i></b>
Dirilis	: 5 Oktober 2005
Produksi	: <i>Aardman Animation</i> dan <i>DreamWorks Animatin SKG</i>
<i>Art Director</i>	: Alastair Green
Tipe Animasi	: <i>Stop-motion</i> dengan boneka tanah liat ( <i>clay figures</i> )
<i>Genre</i>	: Aksi, animasi, komedi, horror, untuk anak-anak.
Penghargaan	: 27 <i>Award</i>
2006	: <b><i>Cars</i></b>
Dirilis	: 9 Juni 2006
Produksi	: <i>Pixar Animation</i> dan <i>Walt Disney</i>
<i>Art Director</i>	: Alastair Green, Sarah Hauldren, dan Matt Perry

Tipe Animasi : Komedi dan persahabatan  
Genre : Anak-anak dan keluarga  
Penghargaan : 14 *Award*

### **E. Teknik Analisis**

Unit analisis penelitian ini adalah desain *cover* DVD film peraih penghargaan *Academy Award* untuk film animasi terbaik. Masing-masing desain *cover* pada unit analisis, akan penulis analisis dan kaitkan dengan tujuan penelitian. Analisis menggunakan teknik kualitatif interpretasi. Hal itu dilakukan karena unit analisis yang diambil merupakan karya desain sampul pasar internasional, dengan desainer yang tidak dapat dihubungi langsung, sehingga penulis mencoba melakukan penafsiran-penafsiran pada objek penelitian. Sesuai dengan pendapat Nazir (1983), bahwa teknik penelitian kualitatif interpretasi merupakan studi deskriptif untuk menemukan fakta, dengan interpretasi yang tepat. Tafsiran tersebut dilakukan, setelah penulis mengkaji sumber data yang cukup relevan, kemudian hasil yang ditemukan selama observasi, dikaitkan antara variabel dengan variabel yang lain.

### **F. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian perlu dilakukan untuk mengetahui proses kerja, serta mempermudah kerja evaluasi. Pada penelitian ini prosedur penelitian bisa dilakukan dengan beberapa tahap seperti:

#### **1. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data dilakukan sebelum penyusunan proposal. Sebelumnya penulis menentukan terlebih dahulu populasi dan sampel penelitian, kemudian memeriksa kebenaran bentuk desain sampul DVD film animasi yang hendak dijadikan sampel penelitian. Pengumpulan data dan keterangan yang berkaitan dengan objek penelitian, diperoleh dari sumber data hasil wawancara dan studi kepustakaan.

Sutopo (1996), menyatakan bahwa wawancara dalam penelitian kualitatif, pada umumnya dilakukan secara tidak terstruktur, disebut juga sebagai teknik

wawancara mendalam. Peneliti tidak tahu apa yang hendak diketahuinya, sehingga wawancara mengarah pada kedalaman informasi yang tidak berstruktur formal, dan menggali banyak pandangan dari informan.

Sumber data berikutnya adalah studi kepustakaan, yang berarti mencatat dokumen dan arsip. Dokumen menurut Sutopo (1996), tidak selalu berupa data teks saja, tetapi bisa berupa benda sebagai peninggalan masa lampau. Selain memeriksa bentuk desain sampel penelitian pada situs resmi film tersebut, penulis juga melakukan survei pada toko dan rental DVD.

## 2. Penyajian Data

Penyajian data penting kegunaannya pada proses penelitian, agar tidak ditemukan tema yang berulang-ulang. Sesuai dengan pernyataan Sutopo (1996), bahwa penyajian data yang kurang baik, akan sering ditemukan pola atau tema yang berulang. Dalam mengatasi hal tersebut, data yang telah ada perlu dikelompokkan menjadi satu sesuai temanya, agar data yang terpisah menjadi sesuatu yang dapat dimengerti kerangkanya. Data yang disajikan merupakan dokumen, yang berkaitan dengan ilmu desain komunikasi visual.

## 3. Pengelompokan Data

Pengelompokan data dilakukan mengingat banyaknya jumlah populasi penelitian. Hal ini membuat penulis merunut beberapa ketentuan, guna membatasi dan membuat alur fokus pada objek yang diteliti, dengan alasan atau argumen yang cukup rasional.

Sutopo (1996), mengungkapkan bahwa data yang terpisah, dapat dikelompokkan kedalam satu kategori. Hal ini dilakukan, setelah peneliti mencari bagian mana yang ada kemiripan atau kesamaan dengan data lain, sehingga diketahui data mana yang dapat disatukan dengan mana yang tidak.

## 4. Pengolahan Data

Data yang telah dikelompokkan kemudian diolah dan diteliti langsung. Data dikembangkan dengan menguraikan beberapa pokok masalah, agar memudahkan penelitian, sehingga tidak melebar dan tetap fokus. Ditegaskan oleh Sutopo (1996), bahwa setelah data dikelompokkan ke dalam satu tema, kemudian data tersebut dicari variabelnya. Data kemudian dirunutkan dari

yang umum sampai ke yang khusus, supaya lebih mudah menemukan hubungan antar variable, kemudian temuan-temuan itu ditulis pada penelitian. Kesimpulan diperoleh dengan memikirkan variable yang jelas dan yang tidak teramati, kemudian dihubungkan secara berurutan dalam kaitan inferensial (dapat ditarik kesimpulan).

#### 5. Penganalisaan

Tahap penganalisaan data merupakan merupakan tahap yang menentukan, dalam proses mencari jawaban atas masalah-masalah yang penulis rumuskan. Sesuai dengan teknik analisis yang penulis pilih, yakni teknik kualitatif interpretasi maka penulis akan mencoba melakukan beberapa penafsiran dengan menghubungkan fakta-fakta yang ada. Sampel penelitian diteliti lebih dalam, kemudian dibandingkan antara satu desain dengan yang lain. Jika terdapat data yang kurang lengkap, maka perlu dilakukan pengumpulan data lagi secara terfokus, agar bisa mempertajam hasil analisis dan memperkaya penelitian.

#### 6. Kesimpulan

Pada tahap kesimpulan, penulis menyajikan pemaknaan terhadap hasil penelitian. Menyimpulkan dan mengemukakan esensi hasil pemaknaan, yang ditemukan saat penelitian. Memberikan jalan keluar bagi pemecahan masalah, serta memberikan saran penelitian lanjutan dari penelitian ini.



