

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis, Pendekatan/Spesifikasi Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif, yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan dan lain-lain, secara holistik, dan dengan cara deskriptif dalam bentuk kata-kata, gambar dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2006: 6). Seperti yang dilakukan peneliti yaitu dalam memperoleh data tidak diwujudkan dalam bentuk angka-angka, tetapi menjelaskan atau penguraian data dalam bentuk kata, gambar, bahasa yang berupa karya tulis atau teks dalam Komik Karung Mutiara Al-Ghazali Karangan Hermawan dan Jitet Koestana.

Penelitian ini adalah penelitian yang bersifat analisa terhadap teks makna pesan dakwah dalam komik Karung Mutiara Al-Ghazali karangan Hermawan dan Jitet Koestana. Maka dari itu, penulis akan menggunakan metode analisis semiotik. Semiotik adalah metode analisis atau ilmu yang mengkaji hubungan penanda dan petanda. Menurut Audifax (2007: 21) metode semiotik adalah aplikasi metode *linguistik* terhadap objek di luar bahasa yang bisa digunakan. Maksudnya adalah bahwa semiotik merupakan

cara melihat sesuatu sebagai yang dikonstruksi dan difungsikan secara sama pada bahasa.

Dengan menggunakan spesifikasi penelitian deskriptif yaitu suatu penelitian yang hanya memaparkan situasi atau peristiwa, penelitian ini tidak mencari atau menjelaskan hubungan, tidak menguji hipotesis ataupun membuat prediksi (Rakhmat, 2004: 24). Tetapi yang dilakukan oleh peneliti yaitu mendeskriptif atau menguraikan sesuatu sesuai dengan hasil penelitian yang didapatkan dari sebuah data teks.

Pendekatan yang dipakai peneliti dalam hal ini adalah pendekatan struktural semiotik. Sesungguhnya, teori strukturalisme semiotik merupakan penggabungan dua teori strukturalisme dan teori semiotik. Menurut Alex Sobur (2003: 143) strukturalisme tidak dapat dipisahkan dengan semiotika, karena karya sastra merupakan struktur tanda-tanda yang bermakna. Tanpa memperhatikan sistem tanda-tanda, dan maknanya serta konvensi tanda, struktur karya sastra tidak dapat dimengerti maknanya secara optimal.

Menurut Alex Sobur dalam buku “Analisis Teks Media, Suatu Pengantar Untuk Analisis Wacana Analisis Semiotik, dan Analisis Framing” (2001: 105), juga menyatakan strukturalisme memandang bahwa keterkaitan dalam struktur itulah yang mampu memberi makna yang tepat. *Inner structure* dari suatu karya sastralah yang menjadi objek telaah strukturalisme. Strukturalisme semiotik adalah strukturalisme yang dalam membuat analisis pemaknaan suatu karya sastra mengacu pada semiologi. Semiologi atau semiotik adalah ilmu tentang tanda-tanda dalam bahasa dan karya sastra.

Semiotika berasal dari kata Yunani: *semeion*, yang berarti tanda. Menurut Ferdinand de Saussure yang dikutip Audifax dalam buku “Semiotika Tuhan” (2007: 18), semiotika (semiologi) merupakan ilmu umum tentang tanda, suatu ilmu yang mengkaji kehidupan tanda-tanda di dalam masyarakat. Semiotika menurut Ferdinand de Saussure yang dikutip Sumbu Tinarbuko dalam buku “Semiotika Komunikasi Visual” (2009: 11-12), didasarkan pada anggapan bahwa selama perbuatan dan tingkah laku manusia membawa makna atau selama berfungsi sebagai tanda, di belakangnya harus ada sistem perbedaan dan konvensi yang memungkinkan makna itu.

Menurut Ferdinand de Saussure dalam buku “*Pengantar Linguistik Umum*” (1988: 14), semua tanda mempunyai dua sifat umum: *arbitrer* dan *linier*. Pandangan Saussure tentang kearbitrer bersifat tradisional, dalam arti tidak ada motivasi entah aspek bunyi dalam benda yang ditandainya. Kelinieran tanda bahasa paling nampak dalam *signifiant* yang dapat dipecahkan atas bagian-bagian yang berurutan.

Menurut Asep Ahmad Hidayat (200: 109), Ferdinand de Saussure menolak gagasan yang mengatakan bahwa bahasa adalah sebuah tumpukan kata yang secara berangsur terkumpul sepanjang masa dan fungsi utamanya adalah untuk menerangkan benda-benda di dunia atau realitas dunia. Dalam pandangannya, kata-kata bukan simbol-simbol yang berhubungan dengan referen, tetapi lebih merupakan “tanda” (*signs*) yang tersusun dari dua bagian (seperti dua sisi lembar kertas): tanda, baik tertulis maupun yang diucapkan, disebut “penanda” (*le signifiant, signifier*) yaitu yang memberi tanda atau

yang memberi arti, aspek bentuk dalam tanda atau lambang; dan konsep (apa yang dipikirkan ketika tanda dibuat), disebut “petanda” (*le signifie, signified*), yaitu suatu yang ditandai atau yang diartikan.

Menurut Ferdinand de Saussure (dalam Paul Coble dan Litza, 2002: 14), tanda dapat bekerja karena ada *difference*, artinya dapat dibedakan dengan tanda-tanda yang lain. Sistem pembeda inilah yang memberikan dasar bagi berdirinya sebuah komunitas yang mengenal budaya lisan.

Pada dasarnya tanda menurut Ferdinand de Saussure dapat bekerja karena dapat dibedakan dengan tanda-tanda yang lain. Adapun tiga teori yang dikemukakan Ferdinand de Saussure mengenai tanda oleh Tommy dan Untung Yuwono dalam buku “Semiotika Budaya” (2004: 82), yaitu: *pertama*, semiotika komunikasi yang menekuni tanda sebagai bagian dari proses komunikasi; *kedua*, *semiotika konotasi* yaitu yang mempelajari makna konotatif dari tanda; *ketiga*, *semiotika ekspansif* yaitu pengertian tanda kehilangan tempat sentralnya karena digantikan oleh pengertian produksi arti.

3. 2. Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk mengubah konsep-konsep yang berupa konstruk menjadi kata-kata yang menggambarkan perilaku atau gejala yang dapat diamati, diuji, dan ditentukan kebenarannya oleh orang lain (Sarwono, 2006: 68). Pada definisi ini, penulis memberi batasan pemahaman terhadap konsep yang diteliti dalam penelitian makna pesan dakwah yang ada dalam media khususnya media yang berbentuk komik,

yaitu komik Karung Mutiara Al-Ghazali karangan Hermawan dan Jitet Koestana yang akan diteliti.

Pesan adalah informasi yang akan dikirim kepada si penerima. Pesan juga dapat berupa verbal maupun nonverbal. Pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih dan semua rangsangan wicara yang kita sadari (Mulyana, 2007: 260). Suatu sistem kode verbal disebut bahasa. Bahasa dapat didefinisikan sebagai seperangkat simbol. Bahasa verbal adalah sarana untuk menyampaikan pikiran, perasaan, dan maksud.

Pesan-pesan non verbal sangat berpengaruh dalam komunikasi. Komunikasi non verbal adalah mencakup semua rangsangan (kecuali rangsangan verbal) dalam suatu setting komunikasi. Istilah non verbal biasanya digunakan untuk melukiskan semua peristiwa komunikasi di luar kata-kata terucap dan tertulis. Pada saat yang sama kita harus menyadari bahwa banyak peristiwa dan perilaku nonverbal ini ditafsirkan melalui simbol-simbol verbal (Mulyana, 2007: 347).

Pesan dakwah adalah isi yang ingin disampaikan oleh seorang da'i kepada mad'u. Pesan dakwah bersumber dari kitab suci al-Qur'an dan sunnah baik tertulis maupun lisan (Tasmara, 1997: 43). Pesan dakwah dapat disampaikan dengan langsung atau tatap muka dan juga dapat dilakukan dengan menggunakan media yang mendukung. Mencari materi untuk disampaikan kepada mad'u tidaklah mudah, karena disamping harus

mengetahui objek dakwah juga dituntut untuk mengetahui terhadap kondisi dimana materi itu akan disampaikan.

Pesan dakwah sesuai dengan kerangka teoritik di atas yaitu dapat berupa materi aqidah, syari'ah dan akhlaq. Materi aqidah bersifat bathiniyah yang mencakup masalah-masalah yang erat hubungannya dengan rukun iman. Materi syari'ah berhubungan erat dengan amal lahir (nyata) dalam rangka mentaati semua peraturan atau hukum Allah SWT. Materi akhlaq merupakan pelengkap saja, yakni untuk melengkapi keimanan dan keislaman seseorang.

Penelitian ini akan difokuskan pada media khususnya media komik. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik diartikan sebagai cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau bentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu (Depdiknas, 2005 : 583). Sedangkan dalam Kamus Ilmiah Populer, (2001; 351), komik adalah : cerita bergambar (tentang silat dan sebagainya) dan lucu.

Menurut Muhammad Natsir Setiawan (2002: 22), pengertian komik secara umum adalah cerita bergambar dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk, yang pada umumnya mudah dicerna dan lucu. Pengertian tersebut dalam penelitian yang dimaksud dengan komik adalah suatu gambar seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak yang membentuk jalinan cerita. Biasanya, komik dicetak di atas kertas dan dilengkapi dengan teks.

Menurut Marcel Danesi (2004: 223), komik adalah narasi yang dicetak melalui sejumlah gambar yang diatur di dalam garis-garis horizontal, strip atau kotak, dan teks verbal dari kiri ke kanan. Komik biasanya menggambarkan petualangan satu karakter atau lebih dalam rangkaian waktu yang terbatas. Dialog yang dituangkan dalam kata-kata di dalam balon, sebagian besar merupakan gerakan ilustrasi melalui penggunaan garis dari berbagai ukuran.

Pada dasarnya cerita komik merupakan karya seni perpaduan antara seni rupa dengan karya sastra, di dalamnya terdapat bentuk-bentuk visual atau gabungan bentuk visual dengan keterangan verbal. *Comics* dalam bahasa Inggris merupakan perwujudan dari gejala sastra gambar. Untuk membedakan komik bersambung dengan komik lengkap, jenis komik dikelompokkan menjadi dua, *comic strips* dan *comic books*. *Comic strips* merupakan komik bersambung yang dimuat pada surat kabar. Sedangkan *comic books* adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita, yang sering kita sebut komik atau buku komik (Bonneff, 1998: 9).

Jenis komik Karung Mutiara Al-Ghazali karangan Hermawan dan Jitet Koestana adalah jenis komik books. Isi komik ini berisi kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari beberapa judul dan tema cerita yang menarik untuk dibaca.

Komik merupakan karya sastra yang memiliki unsur-unsur dalam pembuatannya. Unsur pembentuk komik tidak lebih adalah gambar dan

cerita. Namun dalam dunia komik ada delapan unsur pembentuk komik, antara lain:

a. Unsur Ilustrasi.

Komik adalah sejumlah gambar yang terangkai dan membentuk jalinan cerita. Karena itu seorang ilustrator komik dituntut memiliki keahlian membuat gambar yang konsisten. Seseorang yang hanya bagus membuat gambar sekali dan tidak sanggup mengulanginya lagi dengan mimik dan sudut berbeda akan mampu menjadi ilustrator komik. Sebagaimana seni lukis, ilustrator komik dituntut juga memahami komposisi warna: warna alam, warna ceria, warna malam, warna kesedihan, warna bahagia dan lain sebagainya.

b. Unsur Cerita/Skenario

Sebagaimana sebuah film, komik juga menuntut adanya skenario. Seorang penulis komik haruslah mampu membuat rangkaian cerita yang menarik, menyusun dialog yang hidup, mampu membuat klimaks dan anti-klimaks. Harus bisa mendeteksi kebutuhan pembacanya dan menghasilkan cerita sesuai keinginan konsumen. Dengan demikian seorang penulis komik harus memiliki wawasan yang sangat luas, berpikiran terbuka dan imajinatif.

c. Unsur Teater

Seorang komikus yang baik dituntut mampu menyusun serangkaian karakter yang hidup. Karakter yang memiliki nyawa dan konsisten. Seorang komikus mampu menghadirkan bahasa tubuh yang

sesuai dengan karakter. Mimik muka, gerakan, dan lain sebagainya yang kesemuanya merupakan unsur dari seni drama/teater.

d. Unsur Gaya Busana

Setiap karakter tampil dengan busana berbeda-beda sesuai dengan watak dan keinginan tokoh tersebut. Seorang komikus haruslah mampu menghadirkan karakter yang hidup dan menghadirkan tata busana yang sesuai. Karena itu seorang komikus dituntut agar mampu merangkai busana. Pemahaman tentang busana harus cukup kuat dan mengerti busana yang sesuai konteks sejarah, ada yang kontemporer, ada yang fantasi, dan lain sebagainya.

e. Unsur Artistik/Layout

Sebuah komik hadir tidak dalam bentuk rangkaian tulisan. Sebuah komik hadir dan berkomunikasi dengan bahasa visual. Maka seorang komikus dituntut memiliki kemampuan dalam tata letak/layout. Dalam selembar halaman komik dia harus memberi titik penekanan, mengatur frame-frame yang ada hingga terangkai dan nyaman dilihat dan dibaca, pengaturan besar kecil antar frame, besar-kecil huruf dan gambar yang dihasilkan, komposisi antara besar kotak narasi/balon dialog dengan banyaknya tulisan yang ada di dalamnya dan lain sebagainya.

f. Unsur Seni Kamera/Sudut Pandang

Komik umumnya menggunakan bahasa visual, seorang komikus harus mampu mengambil sudut pandang pembaca sebagai sudut *angle*. Seorang yang pintar menggambar atau melukis belum tentu memiliki

kemampuan di seni *angle*. Seorang komikus dituntut sangat menguasai seni ini, karena inilah yang membuat sebuah komik terasa hidup dan dinamis. Jadi, dalam membuat sebuah komik, seorang komikus tak hanya berperan sebagai sutradara melainkan juga sebagai kameramen.

g. Unsur Psikologi

Karena harus merangkai sejumlah karakter untuk tokoh dalam ceritanya, seorang komikus dituntut memiliki kemampuan psikologi, atau minimal mengetahui psikologi dasar manusia. Tiap karakter memiliki psikologi yang berbeda. Begitu pun reaksinya terhadap masalah tentu berbeda. Kesulitan komikus dibanding penulis novel adalah dia harus menghadirkan reaksi tersebut dalam bahasa visual, bahasa mimik teatrikal, lengkap dengan tata warna dan cahaya yang melingkupinya.

h. Unsur Sulap

Special Effect dalam film pernah dinobatkan sebagai sulap paling mutakhir abad 20: seni sulap tingkat tinggi. Serangkaian special effect, seni teatrikal dan musik dirangkai dan mampu menghisap penontonnya tersebut dari realita. Komik adalah seni sulap tinggi. Seorang komikus mampu merangkai gambar-gambar, tulisan, dan frame-frame menjadi sebuah dunia yang hidup. Sebuah komik yang baik mampu menyihir pembacanya untuk masuk ke dalamnya. Tulisan-tulisan semisal “brak”, “duaar”, atau “dor” mampu bergaung di dalam benak penikmatnya.

[\(http://cornerstonestudio.wordpress.com/2010/01/25/delapan-unsur-pembentuk-komik/\)](http://cornerstonestudio.wordpress.com/2010/01/25/delapan-unsur-pembentuk-komik/)

Adapun unsur-unsur komik yang menjadi batasan dalam penelitian ini yaitu terkait tentang gambar, teks dan warna. Ekspresi wajah yang dipergunakan untuk menunjukkan perasaan adalah bentuk gambar yang nantinya akan membantu menemukan makna yang terkandung di dalamnya. Sedangkan teks yang ada dalam balon kata dipergunakan untuk menunjukkan dialog tokoh komik dan diberi tekanan untuk menemukan sebuah arti dan maksud yang akan disampaikan. Warna yang ada dalam komik yang akan diteliti adalah sebagai penegasan dalam sebuah gambar dan teks yang nantinya akan memiliki arti atau makna yang lebih kompleks.

Warna yang ada dalam komik Karung Mutiara Al-Ghazali karangan Hermawan dan Jitet Koestana terdiri dari dua macam warna, yaitu hitam dan putih, meski terdapat dua macam warna, warna yang ada dalam setiap lembarannya memiliki sifat penegasan yang berbeda-beda. Tetapi penelitian warna yang akan diteliti dalam komik Karung Mutiara Al-Ghazali menjadi pelengkap, dengan kata lain hanya teks dan gambar saja yang akan dianalisis sedangkan warna yang ada di dalamnya menjadi pelengkap analisis dalam penelitian ini.

3. 3. Sumber Data

Data adalah hasil pencatatan peneliti, baik yang berupa fakta ataupun angka. Menurut John Lofland dan Lyn Lofland (dalam Lexy

J.Moleong, 2006: 157), sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata, dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Dalam penelitian ini, data yang digunakan sebagai sumber data penelitian adalah data yang diperoleh langsung dari subjek penelitian. Yaitu kata-kata dalam teks dan tindakan yang berupa gambar dalam komik Karung Mutiara Al-Ghazali karangan Hermawan dan Jitet Koestana.

3. 4. Metode Pengambilan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2005: 62). Karena pentingnya hal tersebut, maka dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode dokumentasi, yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya (Arikunto, 2002: 231). Penulis mendokumentasikan teks pada Komik Karung Mutiara Al-Ghazali karangan Hermawan dan Jitet Koestana. Selain itu juga penulis mendokumentasikan buku, dan data internet yang menunjang penelitian ini.

3. 5. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dimulai dengan mengecek kelengkapan data teks. Selanjutnya menelaah seluruh data teks yang tersedia dari sumber dokumentasi. Setelah dibaca, dipelajari dan menemukan objek penelitian

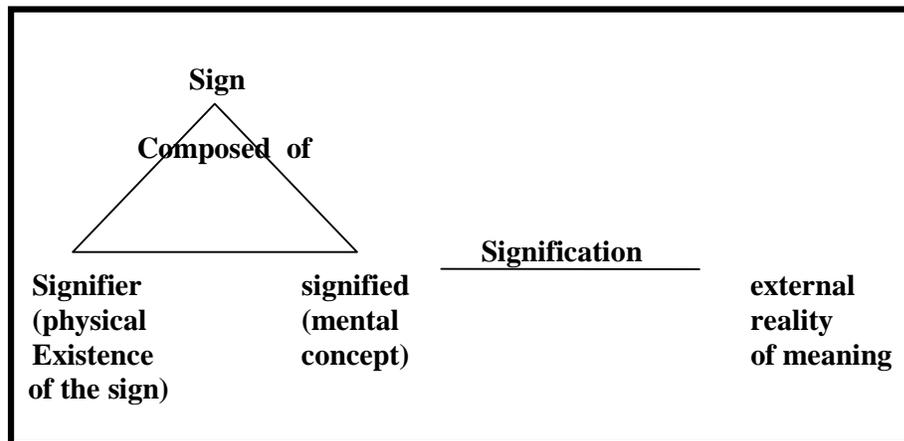
serta ditelaah maka langkah selanjutnya akan dianalisis. Setelah itu memilih model analisis yaitu analisis semiotik. Semiotik dapat diaplikasikan untuk mengkaji tanda-tanda non verbal. Menurut Sobur (2003: 124), Penerapan semiotik pada tanda non verbal bertujuan untuk mencari dan menemukan makna yang terdapat pada benda-benda atau sesuatu yang bersifat non verbal atau pencarian makna.

Penerapan metode analisis semiotik dalam penelitian ini lebih bersifat Saussurian dengan memfokuskan pada analisis sinkronik dan diakronik. Analisis sinkronik dilakukan dengan menganalisis keberadaan teks, terutama dengan struktur paradigmatis dari teks. Yang mana nantinya akan menemukan lambang-lambang yang menjadi *signifiernya*. Sedangkan analisis diakronik digunakan untuk melacak struktur sintagmatik dari teks, yakni makna dari rangkaian lambang-lambang, konteks dari teks baik konteks situasi maupun konteks budaya atau ideologi (Pawito, 2008: 238).

Pendekatan sinkronis mengkaji bahasa pada konteks kekinian. Konteks kekinian ini tidak mesti dilihat pada masa sekarang, tetapi dapat dilihat pada masa kini di satu kurun masa tertentu. Sementara pendekatan diakronis berupaya mengkaji bahasa (atau bahasa-bahasa) pada masa yang tidak terbatas; bisa sejak awal kelahiran bahasa itu sampai zaman punahnya (bila sudah punah) atau sampai masa kini (Chaer, 1994: 15).

Untuk menganalisis komik Karung Mutiara AL-Ghazali karangan Hermawan dan Jitet Koestana penulis menggunakan metode semiotik teori Ferdinand de Saussure. Menurut Alex Sobur (2001: 125), Saussure

meletakkan tanda dalam konteks komunikasi manusia dengan melakukan pemilihan antara apa yang disebut *signifier* (penanda) dan *signified* (petanda). *Signifier* adalah bunyi yang bermakna atau coretan yang bermakna (aspek material), yakni apa yang dikatakan dan apa yang ditulis atau dibaca. *Signified* adalah gambaran mental, yakni pikiran atau konsep aspek mental dari bahasa. Hubungan antara keberadaan fisik tanda dan konsep mental tersebut dinamakan *signification*. Berikut Saussure menggambarkan tanda yang terdiri atas *signifier* dan *signified* itu sebagai berikut.



Gambar 3.1: Elemen-elemen makna menurut Ferdinand de Saussure

Meskipun penanda dan petanda seperti wujud benda yang terpisah-pisah, namun keduanya hanya ada segi komponen tanda. Gambar komik dikatakan sebagai “tanda” karena ada kedekatan antara gambar dengan objek. *Signifier* sebagai abstraksi bunyi ujar atau eksistensi dari tanda dalam hal ini dapat disamakan dengan makna denotasi. Denotasi sebuah kata adalah definisi objek kata tersebut. Makna denotasi suatu kata ialah makna yang

bisa kita temukan dalam kamus dan bersifat objektif. Menurut Berger (dalam Sobur, 2003: 263), makna denotasi bersifat langsung, yaitu makna khusus yang terdapat dalam sebuah tanda, pada intinya dapat disebut sebagai gambaran sebuah petanda. *signified* penghubung bunyi sesuai dengan kesepakatan, tanggapan, maupun penafsiran yang diberikan pemakainya. Konsep petanda ini dapat disamakan dengan makna konotasi. Konotasi sebuah kata adalah makna subjektif atau emosionalnya. Makna konotasi ialah makna denotatif ditambah dengan segala gambaran, ingatan, dan perasaan.

Maka dalam penelitian makna pesan dakwah dalam Komik Karung Mutiara Al-Ghazali karangan Hermawan dan Jitet Koestana, hal yang perlu diperhatikan adalah penanda dan petanda. Penanda sebagai makna denotasi dan petanda sebagai makna konotasi. Makna denotasi dan konotasi juga dapat berupa verbal dan non verbal, sehingga memperjelas dan mempermudah dalam menganalisis makna pesan dakwah yang terdapat dalam komik Karung Mutiara Al-Ghazali karangan Hermawan dan Jitet Koestana.