

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian merupakan alat yang digunakan dalam mengumpulkan data dan menganalisis masalah penelitian yaitu mengenai kebebasan intelektual di perpustakaan yang dipertentangkan dengan kebijakan serta pelaksanaan sensor dari pemerintah yang direpresentasikan dalam serial animasi Jepang “Toshokan Sensō (Library War)”. Metodologi merupakan keseluruhan dari cara penelitian yang didasarkan pada pendekatan tertentu, sementara metode penelitian lebih merupakan rincian teknik-teknik yang dilakukan dalam sebuah penelitian (Silverman dalam Pendit, 2003:163).

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan semiotika. Penelitian kualitatif pada umumnya dirancang untuk memberikan pengalaman senyatanya dan menangkap makna sebagaimana yang tercipta di lapangan penelitian melalui interaksi langsung antara peneliti dengan yang diteliti (Pendit, 2003: 176).

Salah satu kekuatan kualitatif adalah data atau informasi dapat ditelusuri seluas-luasnya (dan sedalam mungkin) sesuai dengan variasi yang ada sehingga, peneliti mampu mendeskripsi fenomena yang diteliti secara utuh.

3.1 Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah informan yang dalam hal ini adalah orang-orang yang sudah menonton serial animasi “Toshokan Sensō (Library War)”. Jumlah informan yang akan menjadi subjek penelitian berjumlah 3 orang yang berasal dari bidang ilmu perpustakaan dan satu orang Jepang asli. Sedangkan objek penelitian ini adalah serial animasi ”Toshokan Sensō (Library War)” arahan Hiro Arikawa yang terdiri dari 12 episode.

3.2 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan adalah berupa studi pustaka dan dokumen serta wawancara. Studi pustaka memuat kajian literatur yang relevan dengan topik penelitian. Studi pustaka dan dokumen digunakan sebagai landasan teori dalam pembahasan topik penelitian dengan kelengkapan pada sumber primer dan sekunder seperti jurnal, artikel, buku, dll.

Sementara wawancara digunakan untuk mengumpulkan data sebanyak-banyaknya dari informan. Wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara semiterstruktur. Wawancara semiterstruktur adalah jenis wawancara yang urutan pertanyaannya tidak harus mengikuti ketentuan secara ketat (Sulistyo-Basuki, 2006:172). Wawancara jenis ini memungkinkan mencakup ruang lingkup yang lebih besar guna keperluan diskusi dan merekam pendapat dan jawaban informan.

Wawancara dalam penelitian ini dibutuhkan karena penulis ingin melibatkan orang yang telah menonton serial animasi “Toshokan Sensō (Library War)” sebagai informan untuk melihat interpretasi penonton dalam menangkap maksud isi serial animasi “Toshokan Sensō (Library War)” dan penyampaiannya.

Pemilihan informan dilakukan dengan menggunakan seorang informan sebagai titik awal penarikan informasi. Kriteria untuk memilih informan yang pertama didasarkan pertimbangan metodologis, yaitu bahwa ia haruslah seseorang yang bernilai daripada informan lainnya dalam menjawab permasalahan penelitian. Informan selanjutnya ditetapkan berdasarkan petunjuk informan sebelumnya yang dianggap dapat memberikan informasi mengenai data yang diperlukan. Kemudian penulis melakukan wawancara mendalam dengan informan tersebut dan seterusnya hingga jumlah informan dirasa cukup.

Penentuan informan yang terlibat dalam penelitian ini dipilih berdasarkan beberapa kriteria yaitu: informan tersebut menyukai serial animasi/*anime*; informan memahami atau setidaknya mengerti mengenai kebebasan intelektual

dan sensor di perpustakaan; bersedia menonton serial animasi “Toshokan Sensō (Library War)” yang disuguhkan oleh penulis; bersedia diwawancarai sebagai informan secara mendalam.

Dalam mendapatkan pandangan dan ide dari informan, wawancara dilaksanakan dengan metode fokus grup untuk mempermudah proses tanya jawab antara penulis dan informan. Pada dasarnya metode fokus grup adalah sebuah metode yang diperuntukkan bagi kelompok diskusi tertentu.

Kitzinger dan Barbour (1999) menyatakan bahwa fokus grup adalah sebuah kelompok diskusi yang dibentuk untuk membahas suatu permasalahan tertentu. Fokus grup sangat ideal digunakan untuk mengetahui pendapat, keinginan, perhatian dan pengalaman orang-orang dalam kelompok diskusi tertentu.

Menurut Drabenstott dalam Powell dan Glazier (1992:85), tujuan dari metode fokus grup adalah untuk mengeksplorasi kedalaman perasaan dan pendapat serta keyakinan yang dianut dan juga untuk mempelajari bagaimana perasaan tersebut dapat berpengaruh pada pembentukan sikap.

Goldman dan McDonald dalam Powell dan Glazier (1992:87) menyatakan empat tujuan dari metode fokus grup yaitu: (1) pendidikan umum; (2) menghasilkan gagasan; (3) pengembangan konsep; (4) pengujian kejernihan dan komprehensif.

Dalam penelitian ini, metode fokus grup dilakukan dengan mengajukan pertanyaan dalam kelompok untuk kemudian informan dalam kelompok mendiskusikan pertanyaan dan jawaban.

3.3 Langkah Pengolahan Data

3.3.1 Metode Analisis Data

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kebebasan intelektual di perpustakaan yang direpresentasikan melalui serial animasi Jepang “Toshokan Sensō (Library War)”, maka penelitian ini menggunakan teknik semiotika.

Menurut Ferdinand Saussure (1857-1913), semiotika adalah tanda (*sign*) sebagai satuan yang terdiri atas penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) (Sobur, 2001:125).

Dalam kajian semiotika, tanda merupakan wahana untuk penghantar makna. Makna tanda yang sebenarnya adalah mengemukakan sesuatu (Sudjiman dan Zoest, 1993:7). Tanda dapat “berbicara” untuk mengemukakan sesuatu jika dimaknai.

Soedarsono (1999:39) mengemukakan bahwa semiotika dalam penelitian kualitatif akan memberikan jawaban yang tepat sesuai dengan konteksnya. Sebuah data kualitatif yang berupa tanda-tanda itu ibarat sebuah teka-teki atau sebuah misteri.

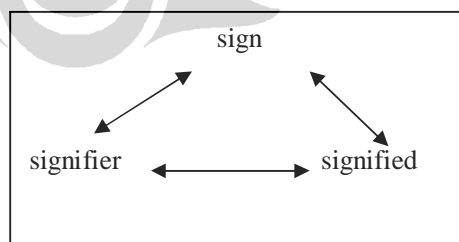
Zoest (Van Zoest, 1993:109) mengemukakan bahwa film dibangun dengan tanda semata-mata. Tanda-tanda itu termasuk berbagai sistem tanda yang bekerja sama dengan baik untuk mendapatkan hasil yang diharapkan. Berbeda dengan fotografi statis, rangkaian gambar dalam film menciptakan imaji dan sistem penandaan. Dalam film terutama digunakan tanda-tanda ikonis, yakni yang menggambarkan sesuatu karena ciri gambar-gambar film adalah persamaannya dengan realitas yang ditunjukkannya. Gambar yang dinamis dalam film merupakan ikonitas dari realitas yang ditunjukkannya.

Data atau tanda yang akan dianalisa dalam penelitian ini berupa tindakan atau adegan yang terjadi dalam serial animasi “Toshokan Sensō (Library War)”

yang merepresentasikan kebebasan intelektual di perpustakaan. Representasi merupakan cara untuk mengemukakan sesuatu yaitu dalam hal ini adalah cara untuk mengemukakan kebebasan intelektual di perpustakaan yang dipertentangkan pada kebijakan dan pelaksanaan sensor yang muncul dalam serial animasi “Toshokan Sensō (Library War)”. Adegan dan tindakan sensor dan kebebasan intelektual di perpustakaan kemudian diinterpretasi sesuai dengan konteksnya. Interpretasi dilakukan agar data dapat dipahami dan dimengerti. Dalam hal ini, interpretasi akan diperoleh jika terdapat satu pemahaman terhadap apa yang ditandai. Dalam menganalisa data dengan menggunakan metode semiotika, tidak dapat dilepaskan dari konteks sosial dan budaya masyarakat yang dalam penelitian ini adalah sosial dan budaya masyarakat Jepang.

Metode semiotika yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika menurut Ferdinand de Saussure (1857-1913) yang mengatakan bahwa bahasa adalah suatu sistem tanda yang mengungkapkan ide-ide dan dapat dibandingkan dengan tulisan, abjad, tuna rungu, ritus simbolik, bentuk sopan santun, isyarat militer, dan seterusnya, hanya bahasa adalah yang paling penting diantara sistem-sistem ini (Zoest, 1992:56).

Dalam metode Saussure, hal yang penting adalah mengenai tanda. Saussure meletakkan tanda (*sign*) dalam konteks komunikasi manusia dengan membedakan antara penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*). *Signifier* adalah bunyi yang bermakna (aspek material), yaitu apa yang dikatakan dan apa yang ditulis atau dibaca. Sedangkan *signified* merupakan gambaran mental, yakni pikiran atau konsep aspek mental dari bahasa.



Saussure juga mengemukakan hubungan antara tanda (*sign*) dengan penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) yang terbagi atas tiga hubungan, yaitu:

1. Ikon : sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang serupa dengan apa yang ditandai.
2. Indeks : sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang mengisyaratkan petandanya.
3. Simbol: sesuatu yang melaksanakan fungsi sebagai penanda yang oleh kaidah secara konvensi telah lazim digunakan dalam masyarakat.

Serial animasi Jepang “Toshokan Sensō (Library War)” merupakan *sign* dalam penelitian ini. Sementara itu kebebasan intelektual dan kebijakan sensor oleh pemerintah dalam penelitian ini merupakan *signifier*, sedangkan pengetahuan tentang perpustakaan dari orang-orang yang sudah menonton serial animasi Jepang “Toshokan Sensō (Library War)” menjadi *signified*.

3.3.2 Pengkodean

Pengkodean adalah metode yang digunakan dalam unit data yang sifatnya stabil apabila dibandingkan dengan yang lainnya dalam rencana kerja pengkodean. Pengkodean mengidentifikasi kategori utama yang digabungkan dari subkategori sehingga semua unit data dapat dikategorikan mengikuti kodenya. Inti kategori harus berhubungan dan fungsional.

Menurut Strauss dalam Powell (1997:155) ada beberapa keuntungan pengkodean data, yaitu: (1) Pengkodean membimbing menghasilkan pertanyaan; (2) Pengkodean membantu peneliti menggambarkan dan menginterpretasikan abstrak ke tingkat yang lebih tinggi; (3) Memindahkan integrasi analisis; (4) Hubungan antara kode dan perkembangan.

Pengkodean dalam penelitian ini adalah pengelompokan atau klasifikasi kategori yang terkait dengan konsep kebebasan intelektual dan sensor di perpustakaan. Kategori-kategori tersebut diidentifikasi sesuai dengan klasifikasi penanda (*signifier*) dan petanda (*signified*) yang terdapat dalam serial animasi “Toshokan Sensō (Library War)”. Kategori tersebut terbagi atas:

Penanda (<i>Signifier</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Kebebasan intelektual <ol style="list-style-type: none"> 1. Koleksi, yaitu kebebasan untuk menggunakan koleksi serta informasi di perpustakaan. 2. Pencarian informasi, yaitu kebebasan untuk mencari dan menerima informasi dan koleksi yang ada di perpustakaan. 3. Penyebaran informasi, yaitu kebebasan untuk menyebarkan ide serta gagasan 4. <i>Library Act</i> 5. Perlindungan terhadap kebebasan intelektual pengguna 6. Pertahanan terhadap koleksi perpustakaan maupun di luar perpustakaan • Sensor <ol style="list-style-type: none"> 1. Kebijakan pemerintah Jepang dalam serial animasi “Toshokan Sensō (Library War)” yang melarang adanya akses terhadap koleksi
------------------------------	--

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Penarikan koleksi/buku dari peredaran 3. Pembakaran buku (<i>book burning</i>) 4. Kategorisasi kelompok usia pengguna perpustakaan
Petanda (<i>Signified</i>)	Pengetahuan mengenai perpustakaan dari orang yang sudah menonton “Toshokan Sensō (Library War)”
Tanda (<i>Sign</i>)	Serial animasi Jepang “Toshokan Sensō (Library War)”

Pengkodean dilakukan dengan cara menonton keseluruhan cerita serial animasi “Toshokan Sensō (Library War)”, kemudian mengkategorikan istilah yang terkait dengan konsep kebebasan intelektual dan sensor, dan selanjutnya menampilkan hasil pengkodean dalam bentuk tabel sesuai dengan metode analisis Saussure dan menginterpretasikannya dalam bentuk narasi.

3.3.3. Penarikan Kesimpulan

Penyajian data kemudian akan diikuti dengan penarikan kesimpulan dan tindakan. Data yang telah didapatkan dipaparkan dalam bentuk narasi sebagai wahana interpretasi data secara terstruktur dan sederhana. Penyajian dan pemaparan seperti ini akan lebih memudahkan penulis untuk menarik kesimpulan dengan baik.

Penarikan kesimpulan merupakan tahap akhir penelitian. Namun, sebelumnya perlu dilakukan evaluasi terhadap hasil pengolahan data seperti halnya verifikasi terhadap hasil kegiatan sebelumnya. Setelah verifikasi selesai dilakukan, maka hasil penelitian dapat disajikan dalam bentuk narasi berdasarkan hasil yang diperoleh peneliti dan kesimpulan yang ditarik