

## **BAB III. METODE PENELITIAN**

### **3.1 Tipe Penelitian**

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Peneliti menggunakan penelitian kualitatif bertujuan untuk menjelaskan fenomena secara dalam dengan pengumpulan data. Penelitian ini tidak hanya ditekankan pada kuantitas data melainkan lebih pada kualitas dari data.

Adapun pertimbangan peneliti menggunakan metodologi kualitatif dalam penelitian ini antara lain :

1. Metodologi kualitatif lebih mudah menyesuaikan dengan kebutuhan apabila dihadapkan dengan kenyataan yang ada di lapangan.
2. Metodologi kualitatif secara langsung menghubungkan antara peneliti dan informan.
3. Metodologi kualitatif lebih peka dan lebih dapat menyesuaikan diri dengan banyak situasi dan fenomena-fenomena yang dihadapi.

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Deskriptif Kualitatif. Tipe penelitian deskriptif adalah tipe penelitian menjelaskan makna-makna atas tindakan atau perilaku manusia.

Menurut Bungin (2008:308), deskriptif berusaha untuk menjelaskan makna-makna dari gejala sosial. Karena suatu tindakan dapat memiliki banyak arti, maka makna tidak dapat dengan mudah diungkap begitu saja.

Secara harfiah, tipe penelitian deskriptif adalah tipe penelitian status kelompok manusia, suatu kondisi atau situasi, sistem pemikiran atau peristiwa yang terjadi saat ini. Menurut Nazir (1998) dalam Bungin (2008:308), tujuan dari tipe penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran atau lukisan secara sistematis, aktual dan akurat mengenai berbagai fakta, sifat serta hubungan antara fenomena yang sedang diselidiki.

Adapun alasan peneliti menggunakan tipe penelitian deskriptif kualitatif karena untuk mengetahui makna kinesik pesulap dalam pertunjukan sulap klasik maka diperlukan teknik pengumpulan data dengan observasi partisipan dengan melakukan pengamatan secara langsung dan berpartisipasi dalam kegiatan informan, wawancara mendalam yang bersifat terbuka dan dokumentasi baik untuk mendapatkan data primer ataupun untuk mencari data sekunder.

### **3.2 Definisi Konsep**

Definisi konsep adalah pemaknaan dari konsep yang digunakan, sehingga memudahkan peneliti untuk mengoperasikan konsep tersebut di lapangan. (Singaribun dan Effendi, 2001:121) Berdasarkan definisi di atas maka definisi konsep dalam penelitian ini yaitu :

1. Pertunjukan sulap klasik merupakan pertunjukan sulap yang mengandalkan kecepatan tangan dan skill yang tinggi. Permainan kecepatan tangan tersebut untuk menghilangkan dan memunculkan suatu benda dan manipulasi.

2. Komunikasi non verbal merupakan komunikasi yang menggunakan pesan non verbal. Istilah non verbal biasanya digunakan untuk menggambarkan peristiwa komunikasi selain kata-kata yang terucap dan tertulis.
3. Kinesik merupakan isyarat tubuh atau gerakan badan. Kinesik adalah gerakan-gerakan tubuh atau badan berupa gerakan dari sebagian atau seluruh tubuh maupun benda-benda yang digerakkan pelaku komunikasi.
4. Pesan fasial merupakan pesan yang menggunakan air muka atau ekspresi wajah dan kontak mata untuk menyampaikan makna tertentu. Berbagai penelitian menunjukkan bahwa wajah dapat menyampaikan paling sedikit sepuluh kelompok makna: kebahagiaan, rasa terkejut, ketakutan, kemarahan, kesedihan, kemakuan, pengecaman, minat, ketakjuban dan tekad.
5. Pesan gestural menunjukkan gerakan sebagian anggota badan seperti gerakan tangan untuk mengkomunikasi berbagai makna. Meski gerakan tangan yang digunakan sama namun makna yang terkandung berbeda.
6. Pesan postural berkenaan dengan keseluruhan anggota badan. Postur tubuh bersifat simbolik. Postur tubuh mempengaruhi citra diri. Terdapat beberapa penelitian dilakukan untuk mengetahui hubungan antara fisik dan karakter atau tempramen.
7. Penonton merupakan orang-orang yang menonton, dalam penelitian ini tentu saja orang-orang yang menonton pertunjukan sulap klasik.

### 3.3 Fokus Penelitian

Dalam penelitian kualitatif, sangatlah penting adanya fokus penelitian. Hal ini dikarenakan fokus penelitian dapat membatasi ruang lingkup dari penelitian tersebut dan agar penelitian yang dilakukan dapat terarahkan serta terpandu sehingga apa yang diinginkan dalam penelitian tercapai. Fokus penelitian berperan dalam memandu atau sebagai pedoman agar penelitian tidak keluar dari fenomena yang sedang diteliti.

Penelitian ini difokuskan pada komunikasi non verbal yang dilakukan pesulap dalam pertunjukan sulap klasik. Dalam hal ini pertunjukan sulap yang menjadi fokus peneliti adalah pertunjukan sulap klasik, hal ini dikarenakan pertunjukan sulap klasik lebih berkaitan dengan pesan non verbal. Pertunjukan sulap klasik merupakan pertunjukan sulap yang minim dialog dan membutuhkan interpretasi yang mendalam terhadap gerakan-gerakan tubuh yang ditampilkan oleh pesulap.

Untuk jenis pertunjukan sulap sendiri, peneliti memfokuskan pada *Platform Magic (Cabaret Magic atau Stand-up Magic)* yaitu pertunjukan sulap yang biasanya diadakan dihadapan penonton yang jumlahnya tidak terlalu banyak dan untuk pesan non verbal yang dilakukan seorang pesulap dalam pertunjukan sulap klasik, peneliti lebih dikhususkan pada pesan kinesik yang mana dalam pesan kinesik sendiri terdapat tiga komponen utama yaitu : pesan fasial, pesan gestural, dan pesan postural. yang membedakan dari ketiga komponen tersebut adalah pesan fasial lebih menekankan pada wajah atau air muka dan kontak mata atau pandangan untuk menyampaikan makna, pesan gestural menggunakan sebagian anggota badan untuk menyampaikan pesan atau makna, sebagai contoh gerakan

tangan, sedangkan pesan postural dalam penyampaian pesan atau makna dengan keseluruhan anggota badan.

Adapun jenis permainan sulap yang difokuskan pada penelitian ini adalah Sulap Lingkaran Pelangi/*Magic Circle Of The Rainbow* dan Sulap Kipas Ajaib/*The Magic Fan*. Sulap Lingkaran Pelangi/*Magic Circle Of The Rainbow* adalah permainan mengubah warna lingkaran, permainan ini menunjukkan bagaimana pesulap dapat merubah warna lingkaran yang dipegangnya melalui sebuah kantong kain. Sulap Kipas Ajaib/*The Magic Fan* adalah permainan sulap yang memanipulasi sebuah kipas yang sedang dipegang pesulap, bagaimana kipas tersebut dapat utuh kembali. Kedua jenis permainan ini adalah permainan sulap klaik, dalam permainan ini tidak ditemukannya komunikasi verbal dan hanya menampilkan komunikasi non verbal atau lebih tepatnya menggunakan pesan kinesik dalam pertunjukan sulapnya.

### **3.4 Informan**

#### **3.4.1. Penentuan Informan**

Menurut Spardly dan Faisal (1990) dalam Moleong (2004:156), informan harus dapat memenuhi beberapa kriteria yang perlu dipertimbangkan yaitu :

- a. Subyek telah lama dan intensif menyatu dengan suatu kegiatan atau medan aktifitas yang menjadi sasaran atau perhatian penelitian dan ini biasanya ditandai oleh kemampuan memberi informasi diluar kepala tentang sesuatu yang ditanyakan.
- b. Subyek masih terikat secara penuh dan aktif pada lingkungan dan kegiatan yang menjadi sasaran penelitian.

c. Subyek mempunyai cukup banyak waktu dan kesempatan untuk dimintai informasi.

d. Subyek dalam memberi informasi tidak cenderung diskusi atau dikemas terlebih dahulu dan mereka relatif masih lugu dalam memberi informasi.

Penentuan informan dilakukan dengan *Purposive Sampling*. Dimana informan dipilih dengan sengaja berdasarkan kriteria-kriteria yang telah ditentukan dan ditetapkan berdasarkan tujuan penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menentukan yang menjadi informan primer dan informan sekunder ialah :

a). Informan Primer

Dalam penelitian ini yang menjadi informan primer adalah Ray Antylogic. Hal ini dengan pertimbangan Ray Antylogic merupakan salah satu pencetus berdirinya *Three Logic Academy and Community (3Logic)* pada tahun 2009 di Jakarta. Ray Antylogic menekuni dunia sulap dari tahun 2006. Adapun pendidikan sulap yang pernah dijalani yaitu :

1. IMS (*International Magician Society*) pada tahun 2007 hingga 2008 di Jakarta.
2. *Magic Castil* pada tahun 2009 hingga 2010 di Bali.

Mulai pada tahun 2011 hingga saat ini Ray Antylogic terus mengembangkan *Three Logic Academy and Community (3Logic)* khususnya di wilayah Bandar Lampung dan sekitarnya.

b). Informan Sekunder

Dalam penelitian ini yang menjadi informan sekunder adalah tiga penonton pertunjukan sulap klasik, penentuan informan sekunder dilakukan dengan *Accidental Purposive Sampling*. Adapun penonton yang menjadi pertimbangan

sebagai informan sekunder yaitu:

1. Penonton yang tidak meninggalkan pertunjukan sulap klasik dari awal pertunjukan hingga akhir pertunjukan.
2. Penonton yang berusia dewasa sekitar 17 hingga 25 tahun.
3. Saat pertunjukan berlangsung penonton fokus akan pertunjukan sulap klasik tersebut.
4. Penonton yang memiliki cukup waktu untuk dimintai informasinya.

#### 3.4.2. Pendekatan Informan

##### a. Institusi

Adapun metode pendekatan yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data adalah bergabung atau menjadi anggota dari *Three Logic Academy and Community (3Logic)* yang mana sesuai dengan teknik pengumpulan data yaitu observasi partisipan. Disini peneliti terlibat langsung dalam kegiatan informan dalam *Three Logic Academy and Community (3Logic)*.

*Three Logic Academy and Community (3Logic)* adalah suatu lembaga pendidikan yang khusus bergerak di bidang pendidikan sulap dan *inisiasi meditation*. Disini *Three Logic Academy and Community (3Logic)* merupakan sarana belajar bagi generasi muda yang berminat menekuni bidang sulap dan aspek-aspek di dalamnya terutama psikologi, public speaking, dan teater. *Three Logic Academy and Community (3Logic)* mengajarkan kepada generasi muda pendidikan sulap yang menitik beratkan pada penerapan psikologi dengan tahapan meditasi sebagai

media, kreativitas dan pengenalan kepribadian secara positif yang dikemas dalam proses belajar yang menyenangkan seperti layaknya sedang bermain. Sebagai pelopor di bidang pendidikan sulap dalam *Three Logic Academy and Community (3Logic)* khususnya di Bandar Lampung sendiri adalah *Clasicall Illusion* : “Ray Antylogic”.

#### b. Individu

Metode pendekatan yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data secara individu adalah dengan menjadikan informan sebagai teman. Sesuai dengan teknik pengumpulan data wawancara mendalam. Peneliti disini dituntut agar mampu membuat informan bersedia memberikan jawaban-jawaban atau informasi-informasi yang lengkap, mendalam dan tidak ada yang disembunyikan. Dengan melakukan pendekatan seperti ini, informan merasa nyaman dan peneliti mendapatkan informasi yang sesungguhnya.

### **3.5 Sumber Data**

Sumber data dalam penelitian ini adalah :

#### 1. Data Primer

Data primer adalah data yang didapat peneliti saat berada dilapangan dalam melakukan penelitian.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang didapat peneliti melalui studi perpustakaan. Data yang diperoleh berdasarkan buku-buku atau literatur yang berkaitan dengan



permasalahan yang tengah diteliti peneliti. Data ini dapat menjadi rujukan atau mendukung penelitian peneliti.

### **3.6 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini menggunakan wawancara mendalam, observasi partisipan dan dokumentasi.

#### **1. Wawancara Mendalam**

Cara pengumpulan data atau informasi secara langsung bertatap muka dengan informan untuk mendapatkan data atau informasi dengan lengkap dan mendalam. Wawancara ini dilakukan dengan berulang-ulang secara intensif. Dalam teknik ini peneliti relatif tidak memiliki kontrol atas *respons* informan, sehingga informan bebas memberikan jawaban. Peneliti dituntut agar mampu membuat informan bersedia memberikan jawaban-jawaban atau informasi-informasi yang lengkap, mendalam dan tidak ada yang disembunyikan.

#### **2. Observasi Partisipan**

Sebuah metode yang mana peneliti mengamati individu atau kelompok dalam situasi dan kondisi yang *riil*, tidak dikontrol atau diatur secara sistematis oleh peneliti. Dalam metode ini memungkinkan peneliti terjun langsung atau menjadi bagian dari yang diteliti bahkan dapat hidup bersama-sama di tengah-tengah individu atau kelompok yang diteliti dalam waktu yang lama agar peneliti dapat memahami apa yang terjadi, pola-pola dan interaksi yang terjadi. Adapun lama penelitian observasi partisipan adalah satu bulan dimulai dari awal Desember hingga akhir Desember 2013.

### 3. Dokumentasi

Suatu teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mencari atau mengumpulkan data-data sekunder yang berhubungan dengan masalah penelitian yang berkaitan dan untuk melengkapi data-data primer. Adapun dokumentasi yang dilakukan terhadap pesulap Ray Antylogic adalah dengan video dan foto.

### **3.7 Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data berupa reduksi data, display (penyajian data) dan verifikasi. (Menurut Patton dalam Moleong, 2004:103)

#### 1. Reduksi Data

Kegiatan atau proses pemilihan, penyederhanaan, pemusatan dan transformasi data dari data kasar yang ada pada catatan-catatan tertulis dilapangan. Setelah peneliti memperoleh data maka data tersebut terlebih dahulu dikaji kelayakannya dengan memilih data mana yang diperlukan atau dibutuhkan pada penelitian ini.

#### 2. Display (penyajian data)

Penarik kesimpulan dan pengambil tindakan atas sekumpulan informasi dari penelitian dalam penyajian data.

#### 3. Verifikasi

Seluruh data yang peneliti peroleh selama penelitian, peneliti harus dapat benar-benar menguji kecocokan, kekokohan dan kebenarannya agar dapat mendapatkan kesimpulan yang tetap dan jelas dari data-data tersebut dan hasil yang di peroleh berupa kesimpulan yang teruji kebenaran dan kejelasannya.

### 3.8 Keabsahan Data

Dalam upaya mendapatkan keabsahan data penelitian, maka perlu dilakukan pengecekan terhadap data yang ditemukan. Pengecekan data dalam penelitian ini ditempuh melalui ketekunan pengamatan dan diskusi dengan teman sejawat. Menurut Moleong (2006: 239), ketekunan pengamatan bermaksud untuk menemukan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang sangat relevan dengan permasalahan yang sedang dicari dan kemudian memusatkan diri pada hal-hal tersebut secara rinci. Dalam melakukan ketekunan pengamatan ini, peneliti dapat menggunakan referensi buku-buku. Dengan adanya ketekunan pengamatan ini, peneliti dapat melakukan pengecekan kembali apakah data yang ditemukan itu benar atau tidak sehingga dapat memberikan deskripsi data yang akurat dan sistematis tentang apa yang diamati.

Menurut Lincoln dan Guba (dalam Bungin, 2010:59-62), terdapat empat standar atau kriteria untuk mengukur keabsahan hasil penelitian kualitatif, yaitu :

#### 1. Standar Kredibilitas

Adapun upaya yang perlu dilakukan agar penelitian kualitatif memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi sesuai dengan fakta dilapangan, yaitu :

- a. Memperpanjang Keikutsertaan peneliti dalam pengumpulan data di lapangan.
- b. Melakukan observasi secara terus menerus.
- c. Melakukan trigulasi.
- d. melibatkan teman sejawat.
- e. Melakukan analisis.
- f. Melacak kesesuaian dan kelengkapan hasil analisis data.

#### 2. Standar Transferabilitas

Pada dasarnya penelitian memiliki standar transferabilitas yang tinggi apabila pembaca laporan penelitian memperoleh gambaran dan pemahaman yang jelas tentang konteks dan fokus penelitian.

#### 3. Standar Dependabilitas

Salah satu upaya dalam mendapatkan standar dependabilitas adalah dengan melakukan audit oleh auditor yang independen, dengan melakukan *review* terhadap seluruh hasil penelitian.

#### 4. Standar Konfirmabilitas

Standar konfirmabilitas lebih terfokus pada pemeriksaan atau audit kualitas dan kepastian hasil penelitian.