

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode

3.1.1 Jenis Pendekatan

Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti topik yang alamiah dengan teknik pengumpulan data dengan cara menggabungkan macam-macam metode, analisis data, dan hasil dari penelitian kualitatif lebih mendalami makna dari generalisasi [42]. Metode deskriptif adalah suatu metode dalam meneliti pemikiran, objek maupun peristiwa pada masa sekarang [43]. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu metode yang memvisualisasikan sebuah kejadian melalui deskripsi dalam bentuk kalimat dan bahasa secara metode alamiah.

Metode pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif karena dalam pendekatan kualitatif deskriptif dapat menggambarkan karakteristik maupun yang berkaitan dengan Bawor ke dalam sebuah data yang menjelaskan dan menggambarkan secara rinci tentang upaya pelestarian budaya tokoh wayang Banyumas dengan menggunakan web komik Bawor dengan cara wawancara, observasi, dokumen pribadi [44].

3.1.2 Objek dan Subjek Penelitian

Objek Penelitian merupakan suatu elemen/sifat atau nilai dari seseorang sedangkan Subjek penelitian adalah kegiatan yang terdapat variabel tertentu yang ditentukan oleh Si Peneliti untuk dianalisis yang kemudian ditarik kesimpulannya [45]. Dalam penelitian ini, objek penelitian yang diambil adalah tokoh wayang Bawor. Bawor memiliki arti tersendiri bagi masyarakat Banyumas sekaligus aset budaya Banyumas. Wayang Bawor termasuk di dalam pewayangan Banyumas namun karakter Bawor di keadaan sekarang sudah mulai jarang dilirik bagi generasi muda karena wayang sendiri terkesan butuh waktu lama dalam bercerita dipewayangan dan kurang efisien.

Dalam penelitian perlu adanya narasumber untuk membantu didalam pencarian informasi dalam penelitian. Subjek di dalam penelitian yaitu Bapak Mispan selaku kepala seksi pengelolaan dan pelestarian nilai tradisi dari dinas Dinporbudpar di bidang kebudayaan sebagai narasumber di dalam penelitian ini.

3.1.3 Jenis Data dan Sumber data

3.1.3.1 Data primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari lapangan atau tempat penelitian melalui wawancara dan observasi terhadap subjek penelitian yang didasarkan tujuan penelitian [46]. Peneliti menggunakan data primer untuk mendapatkan informasi dan data untuk web komik Bawor dalam upaya pelestarian budaya tokoh wayang Banyumas. Sumber data primer dalam penelitian ini bersumber pada wawancara dengan Bapak Mispan Selaku Kepala Seksi Pengelolaan dan Pelestarian Nilai Tradisi dari Dinporbudpar bidang kebudayaan dan observasi patung tokoh bawor yang terdapat di dinas Dinporabudpar Kabupaten Banyumas.

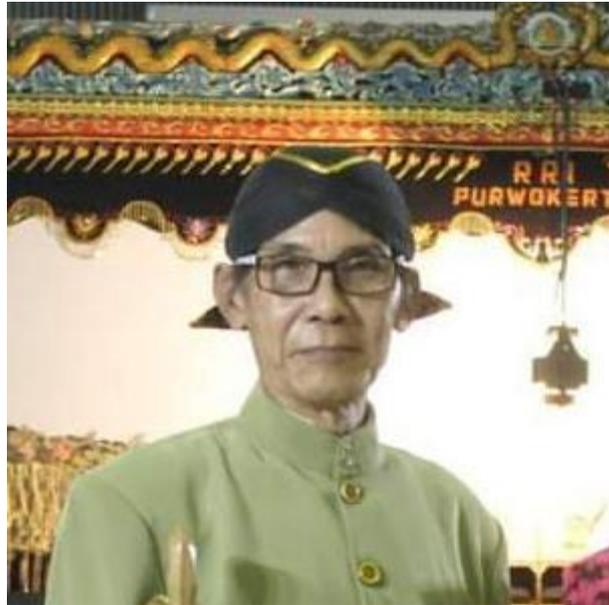
3.1.3.2 Data Sekunder

Data sekunder adalah sumber data yang diperoleh secara tidak langsung dengan responden, bisa diperoleh dari sumber bacaan maupun macam sumber lainnya tanpa adanya narasumber secara langsung [47]. Data sekunder digunakan untuk melengkapi maupun mendukung informasi yang telah dikumpulkan data primer yang dapat diperoleh dari literatur, penelitian terdahulu, buku, media online dan lain sebagainya. Sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, media online dan sumber data dari literatur.

3.1.4 Informan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti mewawancarai narasumber yang merupakan salah seorang dalang dari Purwokerto yaitu Bapak Sugeng Suharto yang bertempat tinggal di Bobosan, Purwokerto Utara. Bapak Sugeng Suharto tidak hanya mendalang wayang di sekitar Purwokerto, namun juga pernah mengisi

acara di suatu universitas dalam rangka kebudayaan sebagai tokoh kebudayaan Banyumas, dan juga sembari mendalang, Bapak Sugeng Suharto membuat sebuah wayang kertas, yang dilakukannya ketika mengisi waktu luang.



Gambar 3. 1 Ki Dalang Sugeng Suharto
[Sumber: Dokumentasi dari Ki Dalang Sugeng Suharto]

3.1.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian perlu adanya pengumpulan data, oleh sebab itu peneliti harus menganalisis hasil data yang dikumpulkan demi informasi yang aktual [48]. Untuk memperoleh data yang dibutuhkan harus sesuai dengan standar prosedur pengumpulan data. Adapun cara pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini sebagai berikut.

3.1.5.1 Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data menggunakan pertanyaan langsung oleh pewawancara kepada responden maupun narasumber demi mendapatkan data yang dibutuhkan [49]. Di dalam penelitian ini menggunakan metode semi terstruktur dengan mengajukan pertanyaan yang fleksibel disaat wawancara. Pada proses wawancara penelitian ini, untuk langkah pertama peneliti mengajukan surat permohonan izin kepada narasumber yang dituju. Langkah selanjutnya adalah membuat kesepakatan untuk melakukan wawancara.

Wawancara dilakukan secara *offline* dengan mengajukan pertanyaan dan ditambah pertanyaan di luar pertanyaan yang sudah disiapkan, hal ini dilakukan untuk memperdalam penelitian.

3.1.5.2 Observasi

observasi merupakan kegiatan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian untuk mendapat informasi dari gambaran nyata dari suatu hal yang berkaitan dengan penelitian [50]. Dalam penelitian ini, observasi juga termasuk non partisipan yang artinya tidak melibatkan peneliti sebagai partisipasi. Salah satu Observasi dilakukan dengan cara mengamati patung Bawor di Dinporabudpar karena menurut dari narasumber hampir menyerupai aslinya.

3.1.5.3 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kegiatan memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, maupun gambar yang berupa laporan dan informasi yang membantu dalam penelitian [42]. Dokumentasi dalam penelitian ini merupakan dokumen non resmi. Dokumen non resmi diperoleh dengan cara melalui Internet. Dokumen yang telah didapatkan peneliti antara lain sebagai berikut, (1) Informasi berkaitan tentang Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas. (2) Foto Bawor di Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas.

3.1.6 Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menganalisis data yang didapat menggunakan metode 5W+1H. Metode 5W+1H merupakan metode analisis data dengan cara mengelompokan dari pertanyaan yang berupa What, Where, When, Who, Why, dan How [51]. Adapun tujuan dan manfaat analisis dari 5W+1H sebagai berikut:

1. Menerima informasi dari suatu kejadian dengan baik.
2. Dapat dijadikan sebagai referensi suatu kejadian untuk dijadikan sebuah arsip
3. Memperkuat tulisan dengan kejadian dan jalan cerita yang lebih jelas.
4. Membantu didalam berinovasi suatu tujuan.
5. Memberikan solusi didalam menyelesaikan suatu masalah [51].

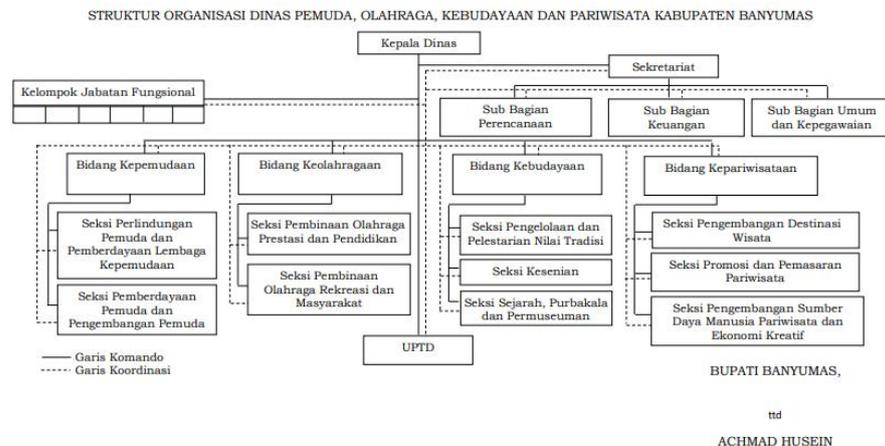
3.2 Identifikasi Data

3.2.1 Profil Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas

Nama : Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas

Alamat: Jl. Prof. Dr. Soeharso No. 45, Mangunjaya, Purwokerto Utara, Kecamatan Purwokerto Timur, Kabupaten Banyumas, Jawa Tengah.

Penelitian ini menggunakan Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas sebagai salah satu subjek penelitian. Didalam dinas ini juga terdapat struktur organisasi yang mengatur dalam tugas dan jabatan.



Gambar 3. 2 Struktur Organisasi
[Sumber: Website dari Dinporabudpar Kabupaten Banyumas]

3.2.1.1 Visi dan Misi

Visi dari Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas adalah Mewujudkan Masyarakat Banyumas yang berbudaya, berprestasi dan kreatif. Dalam rangka upaya visi tersebut diatas, Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas telah menetapkan misi sebagai berikut:

1. Meningkatkan Penggalian, pelestarian, pengembangan dan pemberdayaan kebudayaan yang berkepribadian sebagai jati diri.
2. Meningkatkan pembinaan olahraga prestasi, olahraga masyarakat dan olahraga tradisional serta sarana prasarana olahraga.
3. Meningkatkan pembinaan bagi generasi muda, organisasi kepemudaan serta sarana prasarana pemuda.
4. Meningkatkan dan mengembangkan pusat-pusat pariwisata unggulan melalui kreatifitas dan pemberdayaan masyarakat
5. Meningkatkan kinerja pelaku usaha dan jasa pariwisata guna menumbuhkan tingkat kunjungan dan lama tinggal wisatawan
6. Meningkatkan koordinasi, sinkronisasi, informasi antar pelaku usaha dan jasa pariwisata, masyarakat serta instansi terkait.

3.2.1.2 Tugas dan Fungsi

Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata mempunyai tugas membantu Bupati melaksanakan perumusan kebijakan teknis, pelaksanaan, pembinaan dan supervisi, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan urusan pemerintahan bidang pemuda dan olahraga, kebudayaan dan pariwisata yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada Kabupaten. Fungsi Dinporabudpar mempunyai fungsi berikut ini:

1. Perumusan kebijakan teknis kesekretariatan, bidang pemuda dan olahraga, kebudayaan dan pariwisata yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada Kabupaten.
2. Pelaksanaan kebijakan kesekretariatan, bidang pemuda dan olahraga, kebudayaan dan pariwisata yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada Kabupaten.
3. Pembinaan dan supervisi kebijakan kesekretariatan, bidang pemuda dan olahraga, kebudayaan dan pariwisata yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada Kabupaten.
4. Pelaksanaan administrasi kesekretariatan, bidang pemuda dan olahraga, kebudayaan dan pariwisata yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada Kabupaten.

5. Evaluasi dan pelaporan kesekretariatan, bidang pemuda dan olahraga, kebudayaan dan pariwisata yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan yang diberikan kepada Kabupaten.
6. pelaksanaan fungsi kedinasan lain yang diberikan oleh pimpinan, sesuai dengan tugas dan fungsinya.

3.2.2 Penciptaan yang pernah dilakukan

Dinas Pemuda, Olahraga, Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Banyumas, Komik digital bertemakan Bawor belum pernah tercatat maupun pernah melakukan penciptaan.

3.2.3 Hasil Pengumpulan Data

Setelah melakukan pengumpulan data tanggal 22 Januari 2022, Berikut hasil dari pembicaraan Ki Dalang Sugeng Suharto dan Bapak Mispan selaku kepala seksi pengelolaan dan pelestarian nilai tradisi dari Dinporabudpar di bidang kebudayaan yang berkaitan dengan Bawor yang telah dirangkum.

Hasil wawancara terkait Bawor menurut Ki Dalang Sugeng Suharto

Tokoh Bawor menjadi salah satu ikon Banyumas karena adanya karakteristik dari seorang Bawor itu yang kebanyakan orang bilang itu cablaka, apa adanya tidak mengada-ada. Karakteristik itu menyerupai masyarakat orang Banyumas yang ngapak, apa adanya, tidak dibuat buat, bersahaja. Nama lengkap Bawor adalah Carub Bawor, Carub artinya campur dan awor adalah berkumpul, jadi seorang Bawor bisa berbaur dengan siapa saja tanpa memandang status dikarenakan lugunya si Bawor jadi bicara ceplas-ceplos, menunjukkan bahwa dia yang rakyat biasa yang jujur dengan ketegasannya dalam berbicara.

Bawor di dalam pakeliran Banyumas merupakan anak sulung dari keluarga Punakawan. Sedangkan untuk gaya Solo dan Jogja nama Bawor disebut menjadi Bagong dengan urutan anak terakhir atau bungsu dan juga suaranya pun berbeda di Banyumas berat agak serak-serak dan kalo di Jogja maupun Solo suaranya yang tinggi, jenaka dan bisa nyanyi.

Faktanya Bawor berbicara tidak ada kata yang dikurang-kurangi dalam hal berbicara karena ngapak, semua huruf pasti terbaca yang menjadi pembeda di daerah lain. Contohnya dalam pengucapan bapak kalau di Solo bapa dan huruf k-

nya hampir hilang maupun tidak ada dan kalo Banyumas pengucapan nya adalah bapak dengan terbacanya semua huruf, contoh lainnya dalam pengucapan endog menjadi endok misal daerah Solo dan orang Banyumas pengucapannya sama dengan huruf yang sama

Karakteristik dari Bawor memiliki berbagai hal dari jidatnya Bawor seperti "mungkal gerang" seperti asahan pisau yang sudah melengkung artinya orang selalu berpikir dan mengasah pikiran supaya selalu tajam, tanggap, lantip dalam mencerna. Mata dibuat lebar artinya selalu waspada dalam segala hal, mulut dibuat lebar yaitu cablaka "glogog sor" dalam artinya ketegasan dalam berbicara misalnya kalau tidak suka ya tidak suka. bulat dan besar badan menunjukkan bahwa konsumsi makanan yang alami, cara membentuk badan karena jaman dahulu tidak mengenal penyedap karena badan yang sehat kecuali masuk angin karena tidak pakai baju. tidak memakai alas kaki karena membuat jantung sehat. Tangan dibuat mengepal untuk tidak "gemi" atau tidak boros, membeli menurut kebutuhan bukan untuk kesenangan, konsumtif tidak cerminan Bawor. Kaki pendek artinya Alon-alon waton kelakon (pelan tapi pasti) daripada terburu-buru tapi tidak sampai (Kesusu mundhak keliru).

Bawor atau bisa diartikan tiba awor (bisa berbaur dengan semua orang). Kalo berteman tanpa melihat status jika negatif dia tidak ikut tapi masih bisa berbaur. Jangan hanya melihat fisik tapi apa didalam fisik itu atau batok bolu isi madu. Untuk selatan gunung biasa memanggil dengan carob dan utara gunung biasa Bawor

Di dalam cerita pewayangan Bawor itu ada sejak turunnya Semar, Semar menjadi pamong ksatria yang utama tapi ingin ditemani maka diciptakanlah bayangan Semar itu sendiri. Hal itulah yang membuat Bawor dan Semar agak mirip dengan perbedaan aksesoris, muka yang berbeda dan adanya itu menjadikan Bawor sebagai anak sulung dari punakawan menjadi ikon Banyumas karena kecablakannya, tidak mengada-ada, apa adanya. Salah satu contoh Adanya Bawor sangat jujur seperti di dalam tidak senang pada seseorang malah bisa menjadi seorang ratu.

Cerita tentang Bawor bisa menjadi ratu (Raja)

Ketika Arjuna kehilangan istrinya yang namanya Sembrada dan Srikandi. Ternyata mereka menjadi ratu disuatu negara yang bernama Parangkembang. Dia pergi dari mereka karena Sembrada selalu di fitnah, di terror, di bully oleh Panditadrona dalam versi Banyumasannya. Karena rasa sayangnya akhirnya mereka pergi bersama. Srikandi yang begitu dekat dengan Sembada dipercaya menjadi dewi Parangkembang dan Sembada menjadi Ratu. Mencuri Drona dengan diutusny patih yaitu antasena dan antareja keponakannya sembrada dan srikandi ikut serta karena tidak tega dengan bibinya. Yang satu untuk mencari Drona dan yang satunya untuk mencuri bunga wijayakusuma milik krisna.

Dalam perjalanan arjuna mencari istrinya, ada orang meminta tolong yang dibawa terbang oleh utusan patih akhirnya dipanah oleh arjuna dan jatuh, direbut oleh janaka dan diberikan ke Bawor untuk menjaga drona. Sifat Bawor yang terlalu jujur karena dia tidak suka dengan drone karena dari jaman dahulu drone menjadi sasaran sejak jaman nenek moyang pandawa, dan muncullah patih yang tadi dan ingin membawa drona. Bawor seketika langsung memberikan drona kepada patih tersebut. Setelah memberikan drona, janaka menanyakan drona, guru ia sendiri dan memberikan alasan bahwa ia telah memberikan kepada si patih yang membawanya karena ia tidak suka dan akhirnya ia dimarahi dan dipukuli oleh arjuna dan tidak boleh ikut janaka.

Bawor yang hanya jujur pada perasaanya merasa sakit hati dengan majikan sembari ia jalan tanpa arah yang tanpa sengaja terdapat perang diatas yang menjatuhkan bunga wijayakusuma dan ditemukan olehnya. Disaat itu negara parangkembang melakukan sayembara, bagi siapa saja yang menemukan bunga wijayakusuma dan membawa ke negara akan menjadi ratu di parangkembang atas permintaan adiknya. Setelah Bawor kesana untuk memberikan bunga wijayakusuma karena adanya sayembara ia dinobatkan menjadi ratu. Adanya penobatan baru karena ditemukannya bunga wijayakusuma, pandawa kaget dan bertarung dengan Bawor tapi Bawor memegang bunga wijayakusuma, Bawor tidak bisa dibunuh apabila belum saatnya berdasarkan pewayangan Banyumas.

Hasil wawancara terkait Bawor menurut Dinporabudpar kabupaten Banyumas di bidang kebudayaan

Sosok wayang Bawor menjadi ikon Banyumas karena yang pertama Bawor memiliki jiwa jujur dan seorang abdi. Bawor itu dalam satu punakawan, ayah dari punakawan yaitu Semar, dan Bawor sebagai anak pertama yang kemudian Petruk dan Gareng di wayang Banyumas. Punakawan aslinya dewa yang mengejawantah, mengejawantah dalam Bahasa Jawa kuno yang artinya memanifestasi sebagai rakyat jelata padahal aslinya turunan dewa. Mengejawantah mewujudkan diri sebagai orang pedesaan. Tokoh Bawor memiliki karakteristik yang jujur blakasuta, blakasuta yaitu apa adanya dan tidak menutup-nutupi kemudian setia kepada majikannya yang dimana majikannya adalah pandawa yang terdiri dari Arjuna, Werkudara dan lain-lainnya. Kemudian bila perlu Bawor itu tohpati, tohpati artinya membela sampai dia mati dalam upaya membuktikan kesetiaannya, keteguhannya kepada majikannya. karakter Bawor yang seperti itu maka dijadikanlah Bawor sebagai ikonnya orang Banyumas karena kecenderungan orang Banyumas karakternya seperti itu. Seperti saat bekerja kepada pemerintah atau negara, dia akan Setyo Tuhu (kesetiaan yang bersungguh-sungguh), jujur, blakasuta, penuh semangat dalam bekerja bahkan Bawor dijadikan sebagai manifestasi dalam lagu-lagu tetembangan semacam dalam tarian rumeksa, tari rumeksa yaitu bahwa di dalam tari tersebut menjelaskan Bawor itu blakasuta, jujur, lembahmanah yang artinya rendah hati, dan sejenisnya yang berkarakteristik karakter yang baik.

Terdapat perbedaan antara gagrag Banyumas dan gagrag wetanan (Jogja Solo) yang dimana gagrag wetanan tokoh Bawor/Bagong sebagai anak yang paling ragil di punakawan kalau di gagrag Banyumasan Bawor sebagai anak yang pertama yang dari putra Semar itu karena konon cerita dahulunya Semar itu sebenarnya dewa tapi diturunkan ke dunia ini supaya membimbing para pandawa supaya memberi kehidupan yang lebih baik dalam cerita pewayangan. Kemudian Semar seorang diri bingung harus bagaimana karena tidak ada teman maka munculah temannya adalah tokoh wayang gambaran dari tubuhmu, tokoh wayang membentuk sosok Bawor itu semacam anak dari Semar di Banyumas. Perbedaan

yang lainnya terdapat pada bentuk rambut, apabila di Banyumas Bawor terdapat kuncung rambut yang ke depan dan kalau di daerah wetanan (Solo dan Jogja) tidak ada kuncungnya.

Bawor memiliki senjata yang bernama kudhi, menurut cerita dahulunya kudhi dibawa oleh Bawor ke dunia. Dinas sendiri merilis hasil dari kajiannya tentang kudhi, yang dimana kudhi ini merupakan senjata paling tua di Banyumas. Kudhi dikala itu menjadi kujang ketika digunakan sebagai senjata Kerajaan Padjajaran pada saat itu yang dimana kujang sendiri berasal dari gabungan dari kudhi dan kujang.

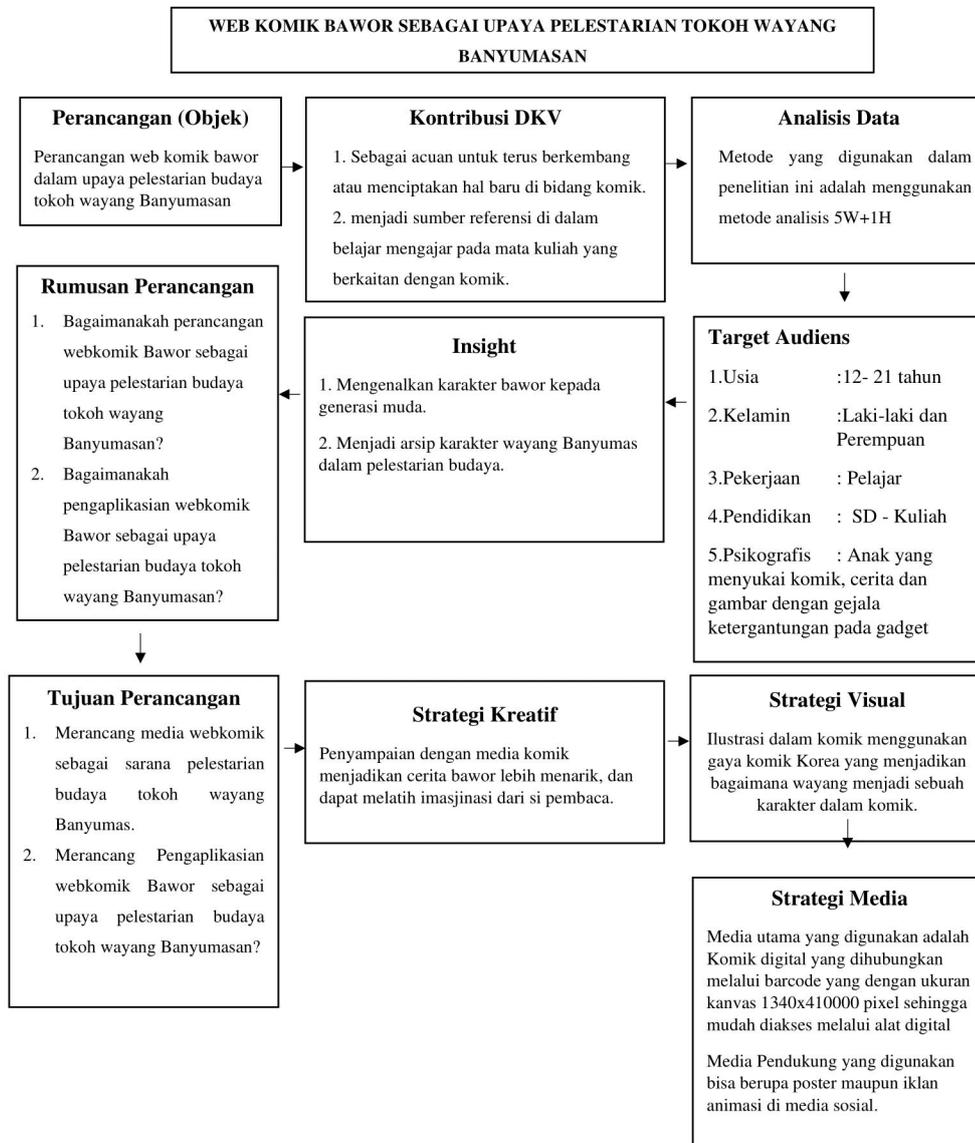
3.2.4 Hasil Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data menggunakan metode 5W+1H sebagai berikut:

5W+1H	Rincian	Keterangan
What	<ul style="list-style-type: none"> - Apa yang akan dihasilkan dalam penelitian ini? - Apa yang akan diceritakan didalam webkomik Bawor? 	<ul style="list-style-type: none"> - Berupa webkomik yang dapat melestarikan wayang Banyumasan - Membawakan sebuah cerita yang berasal dari bagaimana tokoh Bawor menjadi raja di suatu negara dengan mengubah latar dengan metode <i>based on true story</i>.
Who	<ul style="list-style-type: none"> - Siapa Bawor dalam pewayangan Banyumas? - Siapa yang menjadi target audiens dari komik Bawor 	<ul style="list-style-type: none"> - Bawor adalah tokoh berasal dari bayangan Semar dan merupakan sebagai anak sulung dari Semar dengan perawakan yang hampir sama. - Anak muda yang gemar membaca komik sekaligus suka dengan adanya aksi.
When	<ul style="list-style-type: none"> - Kapan latar waktu kejadian yang akan dijadikan didalam web komik 	<ul style="list-style-type: none"> - Latar waktu yang digunakan didalam komik adalah era sekarang yang memudahkan pembaca dalam berimajinasi.
Where	<ul style="list-style-type: none"> - Di mana webkomik Bawor dipublikasikan 	<ul style="list-style-type: none"> - Publikasi yang digunakan sebagai platform adalah Dinas Dinporbudpar bidang kebudayaan.
Why	<ul style="list-style-type: none"> - Mengapa menggunakan Web Komik sebagai media pelestarian wayang Bawor? 	<ul style="list-style-type: none"> - Web komik digunakan untuk dapat menggapai semua orang dengan kemudahan akses sekaligus mendapat kecerdasan visual yang dapat mengembangkan daya imajinasi si pembaca.
How	<ul style="list-style-type: none"> - Bagaimana cara memvisualisasikan dari sebuah wayang menjadi bentuk manusia didalam komik? 	<ul style="list-style-type: none"> - Cara yang digunakan adalah menggunakan abstraksi yaitu proses penyerdahanan tokoh wayang menjadi semi kartun.

Table 3. 1 Analisis 5W+1H
[Sumber: Hasil olahan penulis]

3.2.6 Kerangka Penelitian



Bagan 3. 1 Kerangka penelitian
[Sumber: hasil olahan penulis]

3.2.7 Jadwal Peneliti

No	Kegiatan	Bulan				
		November	Desember	Januari	Februari	Maret
Pra Produksi						
1.	Pengumpulan data					
2.	Analisis Target Audiens					
3.	Penentuan Jenis Karya					
4.	Strategi Visual					
5.	Strategi Media					
Produksi						
6.	Sketsa					
7.	<i>Lineart</i>					
8.	Pewarnaan					
9.	Finishing gambar					

Table 3. 2 Jadwal Kegiatan
[Sumber: Dokumentasi Pribadi]