

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu media komunikasi yang dengan signifikan menjadi konsumsi sehari-hari masyarakat adalah film. Film menjadi sarana menciptakan fantasi-fantasi dalam pikiran yang seakan menjadi nyata dengan peran aktor-aktor didalamnya, lalu disajikan kepada masyarakat sebagai konsumsi untuk dinikmati. Film hadir tidak hanya untuk sekedar dinikmati namun juga dapat mempengaruhi cara berpikir masyarakat. Media film banyak digunakan untuk memperlihatkan fantasi-fantasi para *futurist* dengan menawarkan bentuk masa depan seperti yang mereka pikirkan. Di antara banyak fantasi yang ada, salah satu fantasi para *futurist* dan juga mungkin menjadi keinginan banyak manusia, adalah yang menyangkut ruang dan waktu. Bagaimana manusia dapat menciptakan kondisi seperti yang mereka inginkan.

Film merupakan salah satu media komunikasi modern yang efektif untuk menghibur sekaligus menyampaikan pesan yang dapat mempengaruhi sikap, pola pikir dan membuka wawasan bagi penontonnya. Saat ini film bukanlah menjadi hal baru dalam kehidupan masyarakat, dan juga tidak hanya sebagai media hiburan saja melainkan sebagai media komunikasi antara pembuat film dengan penontonnya.

Pada dasarnya film merupakan suatu bentuk komunikasi massa, dimana penyampaian pesan ditrasfer dari visual dan audio. Ke dua unsur tersebut di

padukan menjadi suatu bentuk informasi yang bersifat sebagai pengetahuan, hiburan, komersial, social, dokumentasi, dan sebagainya. Film juga merupakan media visual yang menampilkan satu kesatuan cerita yang terdiri atas beberapa unsur pembentukannya. Film disebut juga sebagai gambar yang bergerak. Sebuah film dikemas dengan judul semenarik mungkin agar para penonton tertarik untuk mengetahui isi film tersebut. Di dalam film, aspek yang sangat penting adalah bagaimana suatu pengetahuan atau pesan-pesan yang akan disampaikan dikemas dalam bentuk adegan-adegan yang saling berkesinambungan dan menyatu menjadi suatu bentuk cerita. Film juga merupakan media komunikasi massa yang ampuh sekali, bukan saja untuk hiburan, tetapi juga unik pendidikan, artinya bukan sebagai alat pembantu dan juga tidak perlu dibantu dengan penjelasan, melainkan media pendidikan yang komplit. Bagi mereka para penikmat film yang sudah kecanduan dengan film, tidak jarang mereka ingin merubah diri mereka menjadi serupa seperti tokoh pada film tersebut. Tidak hanya merubah gaya mereka saja, namun ada juga yang merubah gaya bicara, pola hidup, hingga cara berfikir mereka agar mirip seperti peran pada film tersebut. Bagi mereka para penikmat film, untuk dapat mengetahui film-film apa sajakah yang akan di putar di bioskop-bioskop, biasanya mereka menelusuri informasi terbaru melalui media-media elektronik yaitu berupa internet ataupun melihat tayangan televisi yang biasanya di siarkan di beberapa stasiun swasta ataupun dapat melihat melalui media cetak seperti koran, majalah dan sebagainya untuk mengetahui film-film terbaru yang akan tayang di bioskop. Bagi para pecandu film, menghabiskan waktu berjam-jam hanya untuk menghabiskan belasan episode serial film fantasi “harry potter” misalnya, bukanlah hal yang merugikan. Karena mereka tidak

hanya merasa senang dengan alur ceritanya, namun juga puas karena sudah menonton serial tersebut secara utuh.

Sejatinya film merupakan sebagai salah satu lembaga penyiaran adalah fungsi informasi, edukasi, dan hiburan. Ketika para penikmat film duduk untuk melihat ada banyak informasi dari seluruh belahan bumi yang dapat diindra. Film juga merupakan salah satu agen sosialisasi, selain keluarga dan sekolah. Melalui film, seseorang akan memperoleh pengetahuan dan wawasan untuk meningkatkan kedewasaan berpikir, bertindak dan berperilaku. Menonton film juga dapat memberikan hiburan kepada khalayak melalui beragam hiburan yang mendidik dan mencerahkan. Kehadiran film juga memberikan manfaat bagi perkembangan psikologis, sosiologis, kematangan berpikir, dan kecerdasan intelektual serta emosional seseorang.

Film-film yang kita lihat secara tidak langsung akan membuat alam bawah sadar kita untuk ikut belajar memahami apa yang diucapkan si tokoh dan mengulanginya. Bagi para pembelajar bahasa, film dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk memperdalam kepekaan indera pendengaran mereka. Misalnya, bagi para pelajar yang sedang memperdalam kemampuannya dalam berbahasa Inggris, listening merupakan salah satu elemen penting yang harus diasah. Lewat film berbahasa Inggris tanpa subtitle bahasa Indonesia, mereka mencoba meraba-raba apa yang diucapkan dengan telinga awam. Secara tidak langsung, dalam konteks ini film menjadi salah satu media alternatif untuk mengembangkan kemampuan berbahasa Inggris. Contoh lain tentang unsur pembelajaran dalam film, dalam “Laskar Pelangi”, walaupun tidak seutuhnya terjadi dalam kehidupan nyata, namun alur yang disajikan menggambarkan bagaimana perjalanan hidup

para pengabdian di Belitung serta anak-anak Belitung yang ingin mengejar mimpinya, bahwa tidak semua orang yang terpinggirkan tidak bisa menggapai cita-citanya. Selain menyajikan sisi lain dari kehidupan, film tersebut secara tersirat juga mengenalkan bahasa daerah Belitung yang pastinya jarang diketahui oleh masyarakat daerah lainnya.

Terkadang lewat film kita juga bisa lebih mengetahui informasi-informasi baru yang belum pernah kita ketahui sebelumnya. Misalnya dalam film *The secret of internet*, atau *the social network*. Pada akhirnya kita menjadi tahu bagaimana sejarah Facebook dibuat, bagaimana cara kerja internet dan bahaya apa saja yang mengelilingi para pengguna internet di dunia. Semua itu dapat kita peroleh dalam proses pembelajaran setelah kita menonton sebuah film.

Industri perfilman semakin berkembang seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Berbagai genre film diproduksi untuk memenuhi kebutuhan masyarakat. Salah satu jenis genre film yang banyak diminati oleh para remaja adalah Film Fantasi. Film ini mendapatkan perhatian dari banyak remaja dari berbagai belahan negara. Hal ini dapat dilihat dari hasil penjualan tiket bioskop di berbagai negara.

Salah satu film fantasi, “*The Twilight Saga: Breaking Dawn – Part 2*” , kisah vampir dan manusia serigala ini terbukti masih menarik minat bagi remaja di Amerika Utara. Hal ini mampu menempatkan film ini pada puncak *box office*. Bahkan hasil penjualan tiket pada tiga pekan berturut-turut mencetak nilai penjualan tertinggi. (<http://www.antarane.ws.com/berita/346550/breaking-dawn-merajai-box-office>) Seperti halnya dengan film *Cinderella*, meskipun telah dibuat

dalam berbagai versi, namun kisah Cinderella ini masih mencuri perhatian banyak orang khususnya para remaja. Film ini juga mampu merajai box office di bioskop-bioskop kawasan Amerika Utara dan sejumlah kawasan lainnya. (<http://www.beritasatu.com/hiburan/257762-film-cinderella-raih-pendapatan-us-70-juta.html>)

Film fantasi adalah jenis film yang menggabungkan tema imajinatif dan fantastis. Tema-tema ini biasanya berhubungan dengan *magic* (sihir), peristiwa supranatural, atau dunia fantasi. Genre ini muncul di negara penghasil film, salah satunya Perancis, Rusia, Amerika dan Inggris. Nama-nama film seperti *The Chronicles of Narnia*, *The Divergent*, *Hunger Games*, dan *Twilight* sudah sangat familiar ditelinga para pecinta film di seluruh dunia. Dari sekian banyak film bergenre fiksi yang ada, *Harry Potter* merupakan sebuah judul yang tidak mungkin dilewatkan oleh masyarakat khususnya oleh para *Harry Potter* lovers.

Film yang diangkat dari novel best seller karya penulis asal Inggris J.K Rowling ini telah menghabiskan waktu selama 10 tahun untuk merampungkan ke-8 seri filmnya. Ke-8 judul tersebut adalah *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, *Harry Potter and the Goblet of Fire*, *Harry Potter and the Order of Phoenix*, *Harry Potter and the Half Blood Prince*, *Harry Potter and the Deathly Hallows-Part 1*, *Harry Potter and the Deathly Hallows-Part 2*. Film yang digemari di seluruh dunia ini berhasil meraih predikat 50 besar film seri dengan penghasilan terbesar.

Salah satu serinya yang menarik perhatian adalah *Harry Potter and The 3 Order of Phoenix*. Film ini mengawali kisah *Harry Potter* dan kawan-kawannya

setelah bangkitnya pangeran kegelapan, Voldemort. Suksesnya film Harry Potter and The Order of Phoenix tidak lepas dari jalan cerita yang menarik, grafik yang sangat memuaskan, juga peranan tokoh yang dianggap brilian di setiap adegan yang ada. Sebut saja dua teman Harry yaitu Ron Weasley dan Hermione Granger. Ron yang jahil namun setia kawan selalu menemani Harry kemanapun Harry pergi, namun sosok Hermione yang sangat cerdas dan mampu membantu Harry di setiap kesulitan juga menarik perhatian tersendiri. Emma Watson yang bernama lengkap Emma Charlotte Duerre Watson, lahir di Paris, 15 April 1990 dan berumur umur 24 tahun adalah seorang aktris dan model yang berasal dari Inggris. Watson terkenal karena memerankan karakter Hermione Granger dalam film seri Harry Potter sejak berusia sembilan tahun. Sebelumnya, ia hanya pernah berakting dalam beberapa pementasan drama di sekolahnya. Dari tahun 2001 hingga 2011, Watson membintangi semua film-film Harry Potter, bersama dengan Daniel Radcliffe (Harry Potter) dan Rupert Grint (Ronald Weasley). Karakter Hermione yang ceplas-ceplos, arogan, mudah tersinggung, namun juga memiliki berbagai kelebihan lain seperti penyayang, setia, dan pantang menyerah membuat berbagai kalangan khususnya remaja dan dewasa muda sangat menantikan kemunculannya di setiap film.

Film yang bertemakan tentang sihir dan dunia penuh fantasi siapapun pasti tertarik untuk menontonnya. Film-film fantasi tersebut memang bertujuan untuk membawa kita berpetualang dalam imajinasi yang menakjubkan dan membuat segala hal menjadi tampak mungkin. Film tentang sihir atau fantasi tidak hanya memikat dari segi cerita saja namun juga didukung dengan teknologi yang tinggi sehingga menimbulkan efek-efek visual yang luar biasa. Visualisasi gambar yang

seolah nyata, detil dan mengagumkan dari alur cerita film bergenre fantasi tak jarang meninggalkan kesan yang mendalam di benak penonton, bahkan kini banyak muncul fans atau komunitas pecinta film fantasi yang digemarinya. Di sepanjang perkembangan dunia film, film fantasi tak pernah berhenti memberikan gambaran menakjubkan dari dunia di dalam filmnya. Dari *Pandora* hingga negeri *Neverland* semua tercipta hanya dengan imajinasi semata. Pandora dalam kisah AVATAR merupakan dunia fantasi teranyar yang ada dalam film. Film ini menggambarkan planet baru yang mempunyai hutan lebat dengan dominasi pepohonan raksasa dan juga dihuni oleh Navi, makhluk mirip manusia namun berkulit biru. Sedangkan, Neverland sendiri merupakan dunia fantasi karangan J.M. Barrie yakni tempat di mana Peter Pan, Tinker Bell, dan Lost Boys tinggal. Dunia yang terdiri dari kepulauan dan lautan ini punya sihir khusus yang membuat penghuninya tak bertambah usia.

Para pecinta film fantasi ini seolah-olah dimanjakan dengan berbagai khayalan tentang sihir dan matera-mantera dan betapa kerennya sekolah di sekolah sihir bersama sekumpulan penyihir tampan dan cantik atau indahnya impian untuk hidup abadi dengan sekumpulan vampir yang tak kalah menawan. Oleh karena itu, tidak heran jika film fantasi mampu mendongkrak penjualan tiket bioskop puluhan bahkan ratusan kali lipat.

Salah satu alasan yang mendasari film fantasi lebih menarik dibandingkan dengan film lainnya adalah efek visual yang canggih. Efek visualisasi ini ditimbulkan dari animasi yang digunakan oleh film tersebut. Animasi ini digunakan digunakan apabila dunia nyata tidak dapat menggambarkan dunia khayalan. Selain itu, film fantasi dapat diimplementasikan pada adegan sulit yang

tidak mungkin dilakukan dengan membutuhkan resiko dan biaya yang mahal. Hal ini bertujuan untuk memberikan efek realistis dan tentunya untuk mengkas biaya produksi.

Dalam pengertiannya, film fantasi adalah film yang dibuat dengan menggunakan teknik animasi. Animasi diambil dari kata *animation*, yakni merupakan kata dasar dari *to animate*, dan apabila diterjemahkan dengan kamus inggris-indonesia memiliki arti menghidupkan (Wojowasito, 1997). Pengertian kata menghidupkan dalam hal ini adalah menggerakkan segala benda baik itu benda mati atau hidup sehingga terkesan hidup. Secara harfiah animasi dapat berarti 'menggerakkan'. Menggerakkan di sini yaitu membuat gambar seolah-olah bergerak, sehingga objek yang di hasilkan tampak terkesan hidup dan memiliki emosi.

Fantasi merupakan sesuatu yang berhubungan dengan khayalan atau dengan sesuatu yang tidak benar-benar ada dan hanya ada dalam benak atau pikiran saja. Kata lain untuk fantasi adalah imajinasi. Fantasi bisa juga merupakan sebuah genre yang menggunakan bentuk sihir dan supranatural sebagai salah satu elemen plot, tema dan *setting* dalam sebuah film ataupun dalam sebuah buku. Kalau dilihat dari pengelompokkan jenis fiksi, fantasi bercerita tentang segala hal yang tak masuk akal. Sihir, makhluk-makhluk dongeng, dunia lain dan sebagainya. Dunia lain, makhluk lain, benda-benda ajaib. Ide mungkin saja sama, tapi unsur-unsur yang membentuk cerita memiliki perbedaan.

Cerita-cerita yang bergenre fantasi selalu dianggap sebagai cerita-cerita yang tidak masuk akal karena bergelut dengan dunia khayal. Anak-anak, remaja, bahkan orang sudah berumur lanjut pun selalu senantiasa aktif didalamnya,

mereka semua selalu dihadapkan oleh segala sesuatu mulai dari yang bersifat ekstrim sampai yang bersifat jenaka atau suatu petualangan yang luar biasa.

Pada dasarnya, film sendiri terbagi atas beberapa genre. Genre film sendiri merupakan bentuk, kategori, atau klasifikasi tertentu dari beberapa film yang memiliki kesamaan bentuk, latar, tema, suasana, dan lain sebagainya. Genre film fantasi sendiri pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan genre film lainnya. Namun yang menjadi keunikan tersendiri bagi film fantasi adalah setting atau latar belakang serta karakter tokoh yang unik dan tidak terdapat pada dunia nyata. Setting waktu film fantasi biasanya masa lampau atau masa depan, namun ada juga yang bersetting masa sekarang. Jika dibandingkan dengan film-film berbau drama atau kolosal lainnya, keunikan film fantasi menyuguhkan cerita yang menarik. Film ini mampu memadukan gerakan akting seseorang dengan animasi yang dibuat menggunakan komputer. Beberapa contoh dari film fantasi yang terkenal diantaranya adalah Harry Potter, Twilight, Man of Steel, dan masih banyak lagi yang lainnya.

Seiring perkembangan film fantasi pada industri perfilman, berbagai komunitas pecinta film fantasi mulai berkembang, baik dalam bentuk online maupun offline. Komunitas ini terbentuk dari para penggemar yang memiliki kecenderungan kesukaan terhadap salah satu jenis genre dari novel fantasi. Diterimanya genre novel fantasi di masyarakat menjadi ajang perlombaan bagi industri film untuk mengangkatnya ke layar lebar. Salah satu contoh film fantasi yang mendapatkan hati dari para penggemarnya adalah Genre Dystopia. Para penggemar genre ini membentuk sebuah komunitas online yang melakukan interaksi dengan anggotanya melalui media sosial, yaitu twitter. Berbagai aktifitas

sepeprti kuis, memberikan update terbaru mengenai Divergent Series, dan berbagai kegiatan offline seperti nonton bareng film Divergent yang disertai kuis-kuis. (<http://citizen6.liputan6.com/read/2192818/pecinta-trilogi-divergent-indonesia-bentuk-komunitas>)

Kepopuleran film Harry Potter juga mendapatkan tempat tersendiri bagi para pecinta film ini. Berbagai komunitas baik offline maupun online mereka bentuk. Mulai dari menggunakan jejaring sosial berupa blog, twitter, facebook, yahoo dan juga di youtube. Selain aktivitas online, kegiatan mereka juga berupa kegiatan offline yang rutin dilakukan maupun evential yang dilaksanakan untuk mendiskusikan berbagai bagian dari Harry Potter baik dari buku maupun filmnya. Selain itu, jika ada film Harry Potter yang terbaru, mereka akan mengagendakan untuk *nonton bareng* di bioskop.

Fenomena berkembangnya film fantasi dalam kehidupan masyarakat di Indonesia, juga terjadi pada berkembangnya fenomena “Korean Wave” atau budaya populer Korea juga mampu mempengaruhi kehidupan masyarakat khususnya kawula muda atau anak remaja. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Helena mengungkapkan bahwa kefanatikan para pecinta budaya Korea khususnya pecinta program *Rungging Man* ini membuat mereka tidak hanya puas dengan menyukai saja, namun ikut bergabung di komunitas *Runners Bandung* dengan beragam alasan mengapa menyukai *Running Man* dan memutuskan untuk masuk komunitas *Runners Bandung*. Setelah bergabungnya individu dalam komunitas *Runners Bandung*, informan mengalami banyak perubahan. Setiap harinya harus menonton *Running Man*, mencari tahu kegiatan anggota *Running*

Man. Tidak hanya loyal dengan programnya saja, tetapi loyalitas akan merchandise Running Man. (https://repository.telkomuniversity.ac.id/pustaka/file/100081/jurnal_eproc/fenomena-fanatisme-di-komunitas-runners-bandung-studi-fenomenologi-menegnai-fanatisme-di-komunitas-runners-bandung-.pdf)

Salah satu komunitas yang memiliki minat dan kecintaan terhadap dunia perfilman dalam ranah kampus Universitas Airlangga adalah Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Sinemaografi Universitas Airlangga. UKM ini beranggotakan mahasiswa yang memiliki ketertarikan yang sama pada dunia perfilman yang salah satunya adalah film fantasi. Berbagai kegiatan dan kajian tentang perfilman menjadi aktivitas utama pada UKM ini, dari mulai dari teknik pembuatan film hingga berhasil mendapatkan berbagai prestasi di bidang perfilman.

Kecintaan individu pada suatu genre film tertentu tidak jarang mampu memberikan pengaruh kepada masyarakat baik remaja maupun anak-anak, khususnya terkait akal budi manusia. Selain itu, kecintaan terhadap film fantasi mampu mengubah pola hidup masyarakat menjadi konsumtif dan individualistik. Perilaku konsumtif ini pada dasarnya diawali dari keinginan yang menjadi sebuah kebutuhan. Sebagai contohnya kecintaan terhadap film Harry Potter, yang merupakan film fantasi yang masuk jajaran terlaris dibandingkan film fantasi lainnya. Film Harry Potter telah menjadi trend bagi remaja dan anak-anak. Film ini mampu merangsang masyarakat untuk mendapatkan produk Harry Potter dari media secara berkelanjutan. Berbagai produk yang berhubungan dengan Harry Potter seperti koleksi pernak-pernik, *dresscode*, hingga style banyak dikonsumsi

oleh remaja-remaja di dunia. Harry Potter sendiri telah menjadi trend bagi remaja dan anak-anak dari style, koleksi pernak-pernik, properti-properti berbau Harry Potter dikonsumsi oleh remaja-remaja dunia. (<http://m.kapanlagi.com/showbiz/film/internasional/tiket-harry-potter-7-bakal-cetak-sejarah.html>)

Salah satu informan bahkan menceritakan bahwa ada sebuah keluarga yang sangat menyukai film Harry Potter. Dikarenakan kecintaannya pada film tersebut, satu keluarga itu rela pergi hingga ke benua Asia dan Eropa hanya untuk mendapatkan novel Harry Potter yang ditanda tangani langsung oleh penulisnya yaitu J. K. Rowling. Menurut mereka novel yang mendapatkan tanda tangan langsung dari J. K Rowling sangat langka untuk didapatkan. Tidak hanya novel, bahkan berbagai pernak-pernik Harry Potter rela didapatkan di luar negeri, karena tidak diperjual belikan di Indonesia.

Ada jga neh yg satu keluarga yg tinggal di jakarta ngefans banget sama film Harry Potter, satu keluarga it rela pergi sampai benua asia dan eropa, cuman utk dapetin novel ny Harry Potter yg di tanda tangani lsg sama si penulis e J. K. Rowling limited edition banget lha, blm lgi mereka rela pergi k luar negeri utk beli seragam yg kaya d sekolah Hogwarts, pokoe akeh lhaa seng d toko berbagai macam pernak pernik yg berbau Harry Potter yg di Indonesia gak d perjual belikan, mgkn ad sech tpi KW piro, hhaaaaa....

Pada dasarnya setiap tayangan film memiliki alternatif pesan yang ingin disampaikan ke khalayak. Namun, setiap khalayak memiliki pemahaman yang berbeda-beda dalam pesan yang ditampilkan. Pada penelitian yang dilakukan oleh Yasmin (2008) menunjukkan bahwa pemaknaan remaja terhadap suatu budaya dalam hal ini musik dangdut dalam film Mendadak Dangdut sangat bervariasi tergantung pada kondisi sosio demografis masing-masing individu. Seperti halnya

dengan pemahaman yang terbentuk dari film fantasi, pemahaman khalayak terkait film fantasi berbeda-beda antara individu satu dengan individu lain.

Hal ini juga diungkapkan oleh Triwulandari (2012) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa penggambaran transgender sebagai superhero dinilai mampu mendekonstruksi *stereotype* yang selama ini men-*judge* transgender. Film ini mewacanakan transgender secara berbeda-beda dari budaya dominan yang selama ini dikonstruksi oleh media dan masyarakat. Dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa film mampu mengubah pemahaman individu terkait suatu pemahaman yang telah lama berkembang dalam masyarakat menjadi pemahaman baru yang dibentuk oleh pesan yang disampaikan dalam sebuah film.

Dari pemaparan di atas telah disampaikan trend kecintaan remaja terhadap film fantasi. Trend ini berdampak pada terbentuknya berbagai komunitas dengan kecenderungan menyukai film-film tertentu hingga bahkan hanya menyukai tokoh-tokoh tertentu dalam sebuah film fantasi. Bahkan film fantasi mampu kecintaan remaja pada film fantasi mampu mengubah perilaku mereka. Kecintaan mereka pada salah satu genre film fantasi membuat mereka saling berlomba untuk mendapatkan berbagai produk yang terkait film tersebut. Tak jarang, kecintaan pada salah satu genre film fantasi mengubah perilaku individu dalam kehidupan sehari-hari. Kecintaannya pada tokoh tertentu tidak jarang mampu mengubah perilaku mereka untuk mengikuti perilaku, style, dan kebiasaan-kebiasaan yang dilakukan oleh tokoh tersebut dalam kehidupannya sehari-hari. Melihat fenomena ini menjadi menarik untuk dikaji mengenai bagaimana konstruksi sosial yang terbentuk pada anggota UKM Sinematografi Universitas Airlangga terhadap genre

film fantasi. Pemahaman ini dikaji dengan menggunakan kajian sosiologis dengan memperhatikan perubahan serta perkembangan pengalaman intersubjektif dengan menggunakan teori konstruksi sosial, Peter L. Berger dan Thomas Luckmann.

I.2 Fokus Penelitian

Dari uraian diatas dan sebagaimana dipaparkan pada latar belakang, penelitimerumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana para penggemar film fantasi dikalangan anggota UKM Sinematografi berproses dalam memaknai film fantasi?

I.3 Tujuan Penelitian

Dari fokus penelitian yang telah diuraikan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana para penggemar film fantasi dikalangan anggota UKM Sinematografi berproses dalam memaknai film fantasi?

I.4 Manfaat Penelitian

Penelitian kualitatif mengenai konstruksi sosial terhadap film fantasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis/akademis maupun manfaat secara praktis sebagai berikut :

1. Secara *akademis*, studi ini perlu dilakukan untuk melakukan kajian, mengembangkan dan melakukan refleksi serta diharapkan dapat menunjang variasi wacana terhadap studi-studi dalam kajian dunia post-modernitas.
2. Secara *praktis*

- a. Memberikan masukan bagi para peneliti, pengajar, dan profesional di bidang Ilmu Informasi dan Perpustakaan
- b. Memberikan rekomendasi bagi para peneliti, pengajar dan profesional di bidang Ilmu Informasi dan Perpustakaan untuk dapat memahami literasi informasi para penikmat film di kalangan remaja Kota Surabaya.

I.5. Kerangka Teori

1.5.1 Teori Konstruksi Sosial Peter L. Berger dan Thomas Luckmann

Penelitian ini menggunakan teori konstruksi sosial Peter L. Berger dan Thomas Luckmann (1990). Menurutnya, Penelitian makna melalui sosiologi pengetahuan, mensyaratkan penekunan pada realitas dan pengetahuan. Dua istilah inilah yang menjadi istilah kunci teori konstruksi sosial. Peter L. Berger dan Thomas Luckmann pertama kali memperkenalkan istilah konstruksi realitas pada tahun 1966 melalui bukunya *The Social Construction of Reality: A Treatise in the Sociological of Knowledge*. Mereka menggambarkan proses sosial melalui tindakan dan interaksinya, dimana individu secara intens menciptakan suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif. Tesis utama dari Berger adalah manusia dan masyarakat adalah produk yang dialektis, dinamis, dan plural secara terus-menerus. Masyarakat tidak lain adalah produk manusia, namun secara terus-menerus mempunyai aksi kembali terhadap penghasilnya. Sebaliknya, manusia adalah hasil atau produk dari masyarakat. Seseorang baru menjadi seorang pribadi yang beridentitas sejauh ia tetap tinggal di dalam masyarakatnya.

Proses dialektis tersebut mempunyai tiga tahapan. Berger menyebutnya sebagai momen. Pertama, eksternalisasi, yaitu usaha pencurahan atau ekspresi diri manusia ke dalam dunia, baik dalam kegiatan mental maupun fisik. Adalah sudah sifat dasar manusia, ia akan selalu mencurahkan diri ke tempat dimana ia berada. Manusia tidak dapat kita mengerti sebagai ketertutupan yang lepas dari dunia luarnya. Manusia berusaha menangkap dirinya, dalam proses inilah dihasilkan suatu dunia dengan kata lain, manusia menemukan dirinya sendiri dalam suatu dunia.

Kenyataan sosial adalah hasil eksternalisasi dari internalisasi dan obyektivasi manusia terhadap pengetahuan dalam kehidupan sehari-hari. Atau, secara sederhana, eksternalisasi dipengaruhi oleh *stock of knowledge* (cadangan pengetahuan) yang dimilikinya. Cadangan sosial pengetahuan adalah akumulasi dari *common sense knowledge* (pengetahuan akal-sehat). *Common sense* adalah pengetahuan yang dimiliki individu bersama individu-individu lainnya dalam kegiatan rutin yang normal, dan sudah jelas dengan sendirinya, dalam kehidupan sehari-hari (Berger dan Luckmann, 1990: 34).

Dalam studi ini, Berger dan Luckmann juga memperhatikan makna tingkat kedua, yakni legitimasi. Legitimasi adalah pengetahuan yang diobyektivasi secara sosial yang bertindak untuk menjelaskan dan membenarkan tatanan sosial (Berger, 1991: 36). Legitimasi merupakan obyektivasi makna tingkat kedua, dan merupakan pengetahuan yang berdimensi kognitif dan normatif karena tidak hanya menyangkut penjelasan tetapi juga nilai-nilai moral. Konstruksi sosial mensyaratkan kemampuan berpikir secara logis dan nonlogis.

Dalam pengertian, berpikir secara “kontradiktif” dan “dialektis”. Peneliti diharuskan memiliki kemampuan mensintesis gejala-gejala sosial yang kelihatan kontradiktif dalam suatu sistem interpretasi yang sistematis, ilmiah, dan argumentatif. Konstruksi sosial menjelaskan adanya dialektika antara diri (*self*) dengan dunia sosio-kultural. Adapun dialektika ini berlangsung dalam satu proses dengan tiga “momen” simultan, yakni: (1) ekstrenalisasi: penyesuaian diri dengan dunia sosiokultural sebagai produk dunia manusia (*“society is a human product”*), (2) objektivasi: interaksi sosial dalam dunia intersubjektif yang dilembagakan atau mengalami proses institusionalisasi, (*“society is an objective reality”*), dan (3) internalisasi: individu mengidentifikasi diri dengan lembaga-lembaga sosial atau organisasi sosial, tempat individu menjadi anggotanya (*“man is a sosial product”*).

Paradigma konstruktivis melihat bagaimana suatu realitas sosial dikonstruksikan. Fenomena sosial dipahami sebagai suatu realitas yang telah dikonstruksikan. Karenanya, konsentrasi analisis pada paradigma konstruksionis adalah menemukan bagaimana peristiwa atau realitas tersebut dikonstruksi, dengan cara apa konstruksi itu dibentuk.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Paradigma Penelitian

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruksionisme dimana paradigma ini memandang sebuah realitas bukanlah realitas natural namun terbentuk dari hasil konstruksi. Patton (2002) menjelaskan bahwa para peneliti konstruktivis mempelajari beragam realitas yang terkonstruksi oleh individu dan

implikasi dari konstruksi tersebut bagi kehidupan mereka yang lain dalam konstruktivis, setiap individu memiliki pengalaman yang unik. Dengan demikian, penelitian dengan strategi seperti ini menyarankan bahwa setiap cara yang diambil individu dalam memandang dunia adalah valid dan perlu adanya rasa menghargai atas pandangan tersebut. Oleh karena itu, konsentrasi analisis pada paradigma ini adalah bagaimana realitas tersebut dikonstruksi dan dengan cara apa konstruksi itu dibentuk. Penelitian ini difokuskan pada pembentukan makna anggota UKM Sinematografi terhadap film fantasi. Film fantasi dilihat sebagai media komunikasi yang mampu memproduksi dan mempertukarkan makna. Fokus pada pendekatan ini adalah bagaimana pesan diciptakan oleh komunikator serta bagaimana pesanya secara aktif ditafsirkan oleh individu sebagai penerima. (<http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/28738/4/Chapter%20II.pdf>)

Peter L. Berger dan Thomas Luckmann memperkenalkan konsep konstruksionisme melalui tesisnya tentang konstruksi atas realitas. Mereka menggambarkan bahwa individu secara intens menciptakan suatu realitas yang dimiliki dan dialami bersama secara subjektif. Realitas dalam kehidupan sehari-hari memiliki dimensi subjektif dan objektif. Tesis utama Berger adalah manusia dan masyarakat adalah produk yang dialektis, dinamis dan plural secara terus menerus. Masyarakat adalah produk manusia dan manusia merupakan produk masyarakat. Seseorang akan menjadi individu yang beridentitas selama ia tinggal dalam sebuah masyarakat.

1.6.2 Pendekatan Penelitian

Penelitian ini berusaha memahami jalinan peristiwa dan proses yang melatarbelakangi bagaimana komunitas UKM Sinematografi Universitas Airlangga memaknai sebuah Film Fantasi. Berdasarkan tujuan tersebut, peneliti memilih untuk menggunakan pendekatan kualitatif dalam penelitian ini yang memungkinkan peneliti untuk melakukan interpretasi atas suatu realitas sosial yang mendalam dan subjektif sesuai dengan yang dipahami oleh anggota komunitas Sinematografi sebagai subjek penelitian, ini serta mempertimbangkan berbagai konteks sosiokultural yang melatarbelakanginya. Gagasan utama dalam penelitian kualitatif adalah mengkaji isu dari partisipan dan mengumpulkan informasi mendalam atas permasalahan tersebut (Cresswell, 2010: 262).

Istilah penelitian kualitatif menurut Kirk dan Miller (1986:9) pada mulanya bersumber pada pengamatan kualitatif yang dipertentangkan dengan pengamatan kuantitatif. Lalu mereka mendefinisikan bahwa metodologi kualitatif adalah tradisi tertentu dalam ilmu pengetahuan sosial yang secara fundamental bergantung pada pengamatan pada manusia dalam kaasanya sendiri dan berhubungan dengan orang-orang tersebut dalam bahasanya dan dalam peristilahannya. Penelitian kualitatif memiliki ciri atau karakteristik yang membedakan dengan penelitian jenis lainnya.

Realitas menurut pendekatan kualitatif adalah sesuatu yang subjektif. Untuk dapat mengungkap secara mendalam pengalaman para informan, perlu suatu hubungan yang lebih dekat dengan informan. Asumsi dasar pendekatan ontologis, epistemologis, aksiologis, dan metodologis yang diuraikan oleh

Creswell (2002) dapat menjelaskan argumentasi peneliti dalam menggunakan pendekatan ini.

Hasil penelitian kualitatif merupakan hasil interpretasi peneliti atas apa yang dialami di lapangan sehingga peneliti harus fokus pada usaha mempelajari makna yang disampaikan partisipan tentang isu yang diteliti dan tidak bergantung pada konsep atau teori dari peneliti lain (Cresswell, 2010). Dengan pendekatan kualitatif di mana peneliti dan apa yang diteliti menjadi subjek yang integral, penelitian ini diharapkan dapat menguraikan realitas yang mendalam mengenai anggota komunitas UKM Sinematografi Universitas Airlangga serta membuat peneliti mampu menginterpretasikan realitas mengenai makna Film-Film Fantasi.

1.6.3 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif fenomenologi eksistensial dengan pendekatan fenomenologis dari perspektif teoritis konstruksi sosial dari Peter L. Berger.

Denzin dan Lincoln dalam Dian Novita menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar ilmiah dalam menafsirkan fenomena yang terjadi dengan menggunakan berbagai metode yang ada. Dalam pengertian ini, yang paling ditekankan dari fenomenologi adalah latar alamiah sebagai dasar dalam menafsirkan fenomena yang terjadi. Kemudian dijelaskan lagi oleh Bogdan dan Taylor dalam Dian Novita bahwa metode penelitian kualitatif akan menghasilkan data-data deskriptif yang tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati.

Metode penelitian fenomenologi memiliki tujuan untuk mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena itu bernilai dan dapat diterima secara estetis. Fenomenologi mencari pemahaman bagaimana manusia dapat memngkonstruksi makna dan konsep penting dalam kerang intersubjektivitas atau melalui hubungan dengan orang lain.

Fenomenologi dapat dilihat dari perspektif filosofis dan juga dapat digunakan sebagai pendekatan dalam metodologi kualitatif. Husserl merupakan tokoh utama dan pendiri dari aliran filsafat fenomenologi. Baginya fenomenologi adalah ilmu yang fundamental dalam berfilsafat. Meskipun pelopor fenomenologi adalah Husserl, Schutz adalah orang pertama yang menerapkan fenomenologi dalam penelitian ilmiah sosial. Itulah sebabnya Schutz dikenal sebagai tokoh yang mengembangkan fenomenologi sebagai metodologi.

Husserl tertarik dengan penemuan makna dan hakikat dari pengalaman. Dia berpendapat bahwa ada perbedaan antara fakta dengan esensinya, atau dapat dikatakan ada perbedaan antara yang real dan yang tidak. Oleh karena itu secara metodologis, fenomenologi bertugas menjelaskan *things in themselves*, mengetahui apa yang masuk dalam kesadaran dan memahami makna dan esensinya, dalam institusi dan refleksi diri. Proses ini merupakan gabungan dari apa yang tampak dengan apa yang ada dalam gambaran orang yang mengalaminya, dengan kata lain antara nyata (*real*) dan yang ideal. Proses transformasi dari pengalaman empiris ke makna esensi inilah yang oleh Husserl

disebut sebagai —ideationl. Dalam ideation ini, objek muncul dalam kesadaran bersatu dengan objek itu sendiri, untuk menghasilkan makna yang dijadikan dasar pengetahuan. Apa yang muncul dalam kesadaran merupakan realitas, sedangkan yang berwujud dalam dunia adalah hasil belajar.

Alfred Schutz mampu membuat ide-ide Husserl yang masih dirasakan abstrak menjadi lebih mudah dipahami. Inti pemikiran Schutz adalah bagaimana memahami tindakan sosial melalui penafsiran. Proses penafsiran ini digunakan untuk memperjelas atau memeriksa makna yang sesungguhnya, sehingga mampu memberikan konsep kepekaan yang implisit. Schutz meletakkan hakikat manusia dalam pengalaman subjektif. Dalam hal ini Schutz mengikuti pemikiran dari Husserl yaitu proses pemahaman actual kegiatan kita dan pemberian makna terhadapnya sehingga ter-refleksi dalam tingkah laku.

Dalam ilmu sosial, fenomenologi dibagi menjadi beberapa tipe yang dikenal luas dalam ilmu sosial. Salah satu tipe yang sesuai dengan penelitian ini adalah existensial phenomenology studies. Penelitian fenomenologi eksistensial atau existential phenomenology studies adalah fenomenologi mengenai eksistensi manusia, termasuk pengalaman, tindakan, dan pilihan bebas manusia dalam situasi yang konkrit. Dimana yang menjadi fokus dari eksistensialisme adalah eksplorasi kehidupan dunia makhluk sadar atau jalan kehidupan subjek-subjek sadar.

Menurut Engkus Kuswarno tujuan utama fenomenologi adalah mempelajari bagaimana fenomena dialami dalam kesadaran, pikiran, dan dalam tindakan, seperti bagaimana fenomena tersebut bernilai atau diterima secara estesis.

Fenomenologi menurut pembahasan Berger ditekankan pada pengetahuan umum mengenai kehidupan sehari-hari, dan cara masyarakat mengorganisasikan pengalaman dunia sosialnya. Fenomenologi eksistensial menurut Berger berorientasi internalisasi kesadaran subyektif dari individu. Dapat disimpulkan bahwa fenomenologi Berger berupaya membangun dialektika antara individu dengan lingkungan budaya.

1.6.4 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan dikalangan penggemar film fantasi pada komunitas Unit Kegiatan Mahasiswa Sinematografi Universitas Airlangga Surabaya. Lokasi penelitian ini di pilih karena UKM Sinematografi Universitas Airlangga adalah UKM yang memiliki anggota yang relevan serta mempunyai informasi tentang hal yang berhubungan dengan film fantasi dan banyak informasi mengenai penelitian ini. Selain kecintaan anggota terhadap karya sebuah film, Mahasiswa komunitas Unit Kegiatan Mahasiswa Sinematografi Universitas Airlangga juga memiliki jurusan yang berbeda-beda sehingga didapatkan variasi data yang kaya dan juga dalam.

1.6.5 Teknik Penentuan Informan

Dalam penelitian kualitatif, sebutan bagi subjek penelitian adalah informan. Informan merupakan orang-orang yang dianggap mengetahui dengan baik dan benar permasalahan yang akan dikaji peneliti dan bersedia memberikan

informasi kepada peneliti. Menurut Lexy J. Moleong (2006:90), "informan adalah orang yang dimanfaatkan untuk memberikan informasi tentang situasi dan kondisi penelitian".

Tidak ada kriteria yang pasti untuk menentukan informan penelitian. Akses kepada informan menjadi "pintu gerbangnya" peneliti masuk pada dunia yang dialami informan. penting untuk diperhatikan bagaimana peneliti mendapatkan akses kepada informan. Akses dapat melalui perkenalan langsung, diperkenalkan, atau karena bertemu dengan tidak sengaja. Namun demikian aspek-aspek demografis perlu mendapat perhatian yang utama, seperti usia, agama, suku, jenis kelamin, status ekonomi. Jangan sampai di kemudian hari informan mogok memeberikan informasi, atau memberikan informasi yang bertolak belakang, karena topik penelitian yang tidak sesuai dengan kondisi demografis yang dimilikinya. Ada beberapa kriteria yang dapat dijadikan acuan dalam pemilihan informan. informan harus mengalami langsung situasi atau kejadian yang berkaitan dengan topik penelitian, tujuannya untuk mendapatkan deskripsi dari sudut pandang orang pertama. Kemudian informan mampu menggambarkan kembali fenomena yang telah dialaminya, bersedia untuk terlibat dalam kegiatan penelitian yang mungkin membutuhkan waktu yang lama, serta bersedia untuk diwawancara dan direkam aktivitasnya selama penelitian berlangsung.

Teknik pemilihan informan yang digunakan dalam penelitian ini adalah Teknik *Purposive Sampling*. Teknik *Purposive Sampling* merupakan pemilihan informan berdasarkan pada kriteria tertentu yang ditentukan oleh peneliti agar didapati informan yang cocok untuk penelitian yang bertujuan menggali kekayaan

informasi. Teknik ini digunakan karena untuk memperoleh keragaman data, peneliti juga ingin mendalami kasus yang melibatkan jenis informan tertentu, isu-isu yang menggejala di masyarakat, dan memperoleh pemahaman lebih mendalam mengenai masalah yang diteliti.

Informan dipilih secara purposive sampling sesuai dengan kriteria yang ditentukan, pertama, informan merupakan Anggota Mahasiswa komunitas Unit Kegiatan Mahasiswa Sinematografi Universitas Airlangga. Kedua, menyukai kegiatan menonton film yang bergenre fantasi. Ketiga merupakan anggota UKM Sinematografi Universitas Airlangga yang telah lama ikut bergabung selama satu tahun. Penelitian ini cenderung memilih informasi dari orang-orang yang benar-benar mengetahui pokok-pokok permasalahan yang diteliti dan orang-orang yang dapat dipercaya hingga peneliti mendapatkan keseluruhan informasi.

Disamping itu, Informan yang diwawancarai diambil adalah informan yang dianggap memiliki kapabilitas untuk memberikan informasi seputar penggemar film. Penggunaan teknik ini diharapkan akan memberikan pedoman pada peneliti untuk mendapatkan kategori penggemar film yang dituju, sehingga hasilnya peneliti benar-benar dapat menggali informasi yang mendalam. Informan dalam penelitian ini adalah komunitas Unit Kegiatan Mahasiswa Sinematografi Universitas Airlangga Surabaya.

1.6.6 Teknik Pengumpulan Data

Penulis menggunakan metode wawancara mendalam (*in-depth interview*) terhadap informan penelitian dengan menggunakan pedoman wawancara (*interview guide*). Di samping itu, peneliti juga menambahkan pertanyaan yang mungkin tidak tercatat dalam pedoman wawancara agar suasana perbincangan

dengan instrumen penelitian tidak tampak tegang sehingga memperoleh jawaban yang lebih mendalam. Kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai merupakan sumber data utama. Dalam proses wawancara, sumber data utama dicatat melalui catatan tertulis atau melalui perekaman menggunakan *voice recorder*, serta menuliskan poin-poin penting guna mengingat kembali dalam menganalisis data. Penulis melakukan wawancara tidak hanya dalam sekali waktu saja, tetapi berkali-kali sampai data yang diperoleh benar-benar sesuai dengan yang penulis harapkan. Penyesuaian jadwal pertemuan dengan informan juga tidak mudah saja bisa langsung bertemu karena memang dengan kesibukan masing-masing yang terkadang tidak bisa diprediksi sebelumnya.

Pencarian informan tidak sekali langsung dapat saja dilakukan, karena memang tidak semua penggemar mau diwawancarai, beberapa orang ada yang cukup sulit ditemui dan harus berkali-kali melakukan perjanjian bertemu. Ada pula informan yang terang-terangan menolak di wawancarai karena alasan sibuk dengan kegiatan pribadinya, untuk beberapa penggemar dengan tipe seperti ini penulis tetap berusaha untuk mencari celah waktu pertemuan dan kesediaan untuk di wawancara, tetapi karena memang benar-benar tidak bersedia akhirnya informan tersebut tidak bisa di wawancarai.

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data primer ialah metode wawancara mendalam sebagai metode pengumpulan data primer yang utama untuk mengetahui bagaimana anggota komunitas UKM Sinematogarfi Universitas Airlangga berproses dalam memaknai film fantasi. Wawancara mendalam adalah proses memperoleh keterangan mendalam dari informan untuk tujuan penelitian dengan caratanya jawab (Bungin, 2007: 108). Metode ini dipilih karena metode

inilah esensi dari fenomena yang diamati dapat diceritakan dari sudut pandang orang pertama (orang yang menalaminya secara langsung). Dengan demikian, ketika observasi partisipan sangat berguna bagi penelitian kualitatif yang lain, boelh jadi bagi fenomenologi, wawancara lebih penting dari pada observasi partisipan. Namun perlu disadari, bahwa wawancara bukanlah teknik penelitian satu-satunya pada penelitian fenomenologi. Masih terdapat teknik lain yang dapat digunakan untuk mengumpulkan data, hanya saja wawancara menjadi teknik yang paling utama . Untuk data yang tidak bisa diperoleh melalui wawancara, misalnya untuk mengungkapkan gaya atau perilaku komunikasi (atau komunikasi nonverbal) seorang informan, peneliti cukup mengamati perilaku, cara bicara, cara berpakaian dan sebagainya melalui observasi saja. Di samping itu juga, peneliti ingin menggali informasi secara mendalam terhadap informan serta memahami pola-pola identitas kelompok yang terbentuk dalam diri anggota komunitas.

Selain melalui wawancara mendalam, peneliti juga mengumpulkan data primer melalui metode observasi semi-partisipatoris. Menurut Marshal dan Rossman (1995:79), observasi dapat didefinisikan sebagai deskripsi sistematis dari kejadian, perilaku, atau artifak kebudayaan dalam suatu kondisi sosial tertentu yang telah dipilih sebagai objek studi. Peneliti melakukan observasi terhadap Komunitas film fantasi untuk mengidentifikasi karakteristik pesan yang ditampilkan dalam Komunitas UKM Sinematografi Universitas Airlangga serta aktivitas dalam media komunitas tersebut untuk mengetahui komunikasi yang terbangun di dalamnya.

Selain itu Observasi terhadap komunitas ini dilakukan dengan tujuan untuk memperoleh gambaran langsung terhadap pengalaman kelompok pecinta

film Fantasi. Hasil observasi berupa catatan lapangan (fieldnotes) serta berbagai dokumentasi lainnya yang berisi aktivitas, kejadian, peristiwa, objek, kondisi atau suasana, dan perasaan. Dokumentasi dapat dilakukan dengan cara membuat dokumentasi sendiri berupa foto atau rekaman hasil wawancara. Selain itu, dokumentasi dapat ditemukan dari sumber-sumber data yang telah diolah.

Selain menggunakan metode dokumentasi, peneliti juga menggunakan lain yakni pengumpulan beberapa literatur berharga dari berbagai jurnal, artikel, esai, dan feature baik yang dimuat di media massa cetak, maupun online. Majalah, jurnal atau data yang berasal dari internet, rekaman hasil wawancara, serta fieldnote yang dibuat peneliti. Dari referensi yang ada kemudian dianalisis oleh penulis.

1.6.7 Teknik Analisis Data

Analisa data adalah proses mengumpulkan dan menganalisis data temuan hasil wawancara, observasi, studi pustaka maupun berbagai catatan yang dihasilkan dari lapangan secara sistematis sehingga mampu dipahami oleh orang lain. Dalam melakukan analisis data, peneliti menggunakan model analisis data yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman. Miles dan Hubeerman (1984) mengemukakan bahwa aktivitas analisis data dilakukan secara interaktif dan berlangsung terus menerus sampai data mengalami kejenuhan. Model ini dikenal dengan model interaktif dan memiliki tiga hal utama yaitu:

a. Reduksi data (Data Reduction)

Reduksi data berarti merangkum, memilih data yang pokok, memfokuskan pada hal-hal penting, membuat kategorisasi sehingga

dengan ini mampu mempermudah peneliti dalam pengumpulan data dan mencari yang diperlukan.

Reduksi data dilakukan oleh peneliti setelah selesai wawancara dengan para informan. Penelitian melakukan transkrip pada seluruh hasil wawancara secara lengkap dan detail, setelah itu peneliti memilih data yang penting untuk digali kembali ke informan serta data yang tidak diperlukan dalam penelitian. Hasil dari transkrip data wawancara tersebut kemudian dikategorikan. Setelah itu peneliti memeriksa kembali jika ada data-data yang perlu di eksplorasi dalam wawancara selanjutnya.

Dalam reduksi data, peneliti berfokus pada tujuan yang ingin dicapai. Tujuan dalam penelitian kualitatif adalah temuan. Jika dalam temuannya peneliti menemukan data yang asing, tidak dikenal, justru itulah yang menjadi perhatian peneliti dalam reduksi data.

b. Penyajian data (Data display)

Setelah melakukan reduksi data, langkah selanjutnya adalah langkah selanjutnya adalah mendisplaykan data. Dalam penelitian kualitatif, biasanya penyajian data dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Namun yang paling sering digunakan adalah dengan menggunakan teks yang bersifat naratif.

Menurut Miles dan Hubbernan (1984) mengemukakan bahwa “looking at display help us to understand what is happening and to do some thing-further analysis or caution on that understanding”. Dengan menyajikan data, akan memudahkan dalam memahami apa yang terjadi dan merencanakan kerja selanjutnya berdasarkan apa yang dipahami.

c. Penarikan kesimpulan (Conclusion drawing/ verification)

Tahap terakhir dalam analisis data ini adalah verifikasi dan penarikan kesimpulan. Pemberian makna pada tahap ini tentunya sangat dipengaruhi oleh sejauh mana pemahaman dan interpretasi peneliti. Kesimpulan pada penelitian kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah jika ditemukan data-data sebagai bukti yang kuat untuk mendukung. Kesimpulan yang dibuat mungkin dapat menjawab rumusan masalah yang telah diungkapkan di awal, namun mungkin juga tidak. Karena masalah yang dikemukakan pada penelitian kualitatif masih bersifat sementara dan akan berkembang setelah penelitian berada di lapangan.

Sedangkan dalam pendekatan fenomenologi, peneliti berpedoman pada Creswell dalam bukunya yang berjudul *Qualitative Inquiry and Research Design; Choosing Among Five Traditions*, mengemukakan teknik analisis data yang agak berbeda untuk penelitian fenomenologi. Berikut adalah tahapan-tahapannya:

1. Peneliti mulai dengan membuat dan mengorganisasikan data.
 2. Membaca teks, membuat batasan-batasan catatan dan membuat form kode-kode inisial.
 3. Menggambarkan makna dari peristiwa untuk peneliti.
 4. Menemukan pertanyaan yang bermakna, membuat daftarnya.
- Mengelompokkan pertanyaan-pertanyaan yang sama ke dalam unit-unit makna tertentu.

5. Membangun deskripsi tekstural (apa yang terjadi), membangun deskripsi struktural (bagaimana peristiwa itu dialami), dan membangun deskripsi keseluruhan dari peristiwa (esensi peristiwa).
6. Narasi esensi peristiwa, dilengkapi dengan tabel pernyataan dan unit-unit makna.

