



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

METODOLOGI

3.1 Paradigma Penelitian: Konstruktivis

Paradigma konstruktivis adalah sebuah pandangan yang memandang komunikasi sebagai produksi dan pertukaran makna (Eriyanto: 2002: 42). Lebih jelasnya, penelitian dengan paradigma ini tidak melihat gambaran atau representasi realitas yang ditunjukkan oleh suatu media sebagai hal yang real, melainkan sebagai sebuah hasil konstruksi yang sifatnya nisbi, dibuat berdasarkan nilai-nilai atau konteks sosial yang diakui oleh pihak konstruktor.

Ide dasar dari pandangan ini sesungguhnya berupa anggapan manusia adalah aktor yang kreatif dari realitas sosialnya (Bungin, 2008:11). Manusia dianggap dalam banyak hal memiliki kebebasan untuk bertindak di luar batas kontrol struktur, nilai, serta pranata sosial yang berkembang di daerahnya sehingga mereka memiliki kemampuan untuk memilih sendiri nilai-nilai yang ia yakini dan menciptakan pandangan (konstruksi) realitas sosial yang relatif bebas.

Lebih lanjut, paradigma konstruktivis selengkapnya bisa dijelaskan melalui empat hal yaitu Ontologis (menyangkut realitas), Epistemologis (menyangkut bagaimana pengetahuan didapat), Aksiologis (menyangkut nilai-nilai), serta Metodologis (menyangkut teknik-teknik yang digunakan untuk menemukan pengetahuan).

Dalam penjelasan ontologis, paradigma konstruktivis memandang realitas yang ditunjukkan media merupakan konstruksi sosial yang diciptakan oleh individu. Namun demikian, kebenaran realitas sosial tersebut dianggap bersifat relatif, hanya berlaku sesuai konteks spesifik yang dinilai relevan oleh pelaku sosial (Hidayat, 1999: 39).

Sementara itu, dalam penjelasan epistemologis, paradigma ini memandang peneliti bukan sebagai subjek yang terpisah dari objek yang diamati. Sebaliknya, peneliti justru dilihat menjadi bagian dari objek yang diamati sehingga realitas pada akhirnya terbentuk dari relasi yang terwujud di antara peneliti dengan apa yang diteliti. Peneliti dalam paradigma ini bisa dikatakan berusaha mengkonstruksikan lagi makna (realitas) sosial yang dibuat oleh konstruktor atau menjadi perpanjangan tangan dari pembuat teks (auditif, visual, tulisan, ataupun audiovisual).

Pada penjelasan aksiologis, paradigma konstruktivis beranggapan bahwa nilai dan etika adalah bagian yang tak terpisahkan dari penelitian dan peneliti berlaku sebagai fasilitator yang menjembatani keragaman subjektivitas individu (Kriyantono, 2006: 52). Sederhananya, paradigma ini memandang bahwa selama penelitian, pilihan serta nilai-nilai yang dimiliki oleh individu peneliti ataupun yang diteliti kerap mempengaruhi jalannya penelitian.

Terakhir, secara metodologis, penelitian yang memiliki paradigma konstruktivis menekankan pada empati dan interaksi dialektis antara individu peneliti dengan yang diteliti. Paradigma ini memandang bahwa sebuah realitas

sosial bisa direkonstruksi ulang untuk diteliti melalui percakapan antara nara sumber, observasi partisipan, ataupun melalui studi literatur.

Tabel 3.1 Penjelasan Paradigma Konstruktivis

Paradigma Konstruktivis			
Ontologis	Epistemologis	Axiologis	Metodologis
<p><i>(Relativism)</i></p> <p>1. Realitas merupakan konstruksi sosial. Kebenaran suatu realitas bersifat relatif, berlaku sesuai konteks spesifik yang dinilai relevan oleh pelaku sosial</p> <p>2. Realitas adalah hasil konstruksi mental dari individu pelaku sosial sehingga realitas dipahami secara beragam, dipengaruhi oleh konteks, pengalaman dan waktu</p>	<p><i>(Transsectionalist/ Subjectivist)</i></p> <p>1. Pemahaman tentang suatu realitas atau temuan suatu penelitian merupakan produk interaksi antara peneliti dengan yang diteliti.</p> <p>2. Peneliti dan objek atau realitas yang diteliti merupakan kesatuan realitas yang terpisahkan</p>	<p>1. Nilai, etika, dan pilihan moral merupakan bagian yang tak terpisahkan dari penelitian.</p> <p>2. Peneliti sebagai <i>passionate participant</i>, fasilitator yang menjembatani keragaman subjektivitas pelaku sosial.</p> <p>3. Tujuan Penelitian: Rekonstruksi realitas sosial secara dialektis antara peneliti dengan apa yang diteliti.</p>	<p><i>(Reflective/ Dialectical)</i></p> <p>1. Menekankan empati dan interaksi dialektis antara peneliti-responden untuk merekonstruksi realitas yang diteliti melalui metode-metode kualitatif seperti observasi partisipan atau studi literatur.</p>

Sumber: Kriyantono, Rachmat. *Teknik Praktis Riset Komunikasi*. 2006. Kencana Prenada Media Group. Halaman 51-52

Kaitan antara paradigma ini dengan penelitian yang berlangsung adalah bawah tujuan utama penelitian ini sendiri adalah mencoba untuk mengungkap

bagaimana nilai-nilai totaliterisme direpresentasikan (dikonstruksikan) oleh film *V for Vendetta*. Meskipun sang sutradara, James McTeigue, sudah mengatakan bahwa *V for Vendetta* memang bercerita tentang totaliterisme, pernyataan tersebut tidak bisa diterima begitu saja sebelum konstruksi serta elemen-elemen yang berada dalam konstruksi tersebut dikaji dan diinterpretasikan lebih lanjut.

3.2 Pendekatan Penelitian: Kualitatif

Penelitian ini menggunakan pendekatan riset kualitatif. Pendekatan kualitatif berfungsi untuk menjelaskan suatu fenomena atau objek penelitian sekomprehensif mungkin melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya (Kriyanto, 2006:56-57). Di samping itu, pendekatan ini juga memungkinkan peneliti untuk memahami data sebaik mungkin hingga mampu mengembangkan komponen-komponen keterangan yang analitis, konseptual, dan kategoris berdasarkan data tersebut, tidak semata-mata mengandalkan teknik-teknik yang telah dikonsepsikan, bersifat kuantitatif, dan tidak fleksibel.

Pendekatan kualitatif juga bisa dikatakan sebagai penelitian yang sangat mengandalkan data, tidak menjadikan populasi atau sampling sebagai prioritas. Lebih jelasnya, selama data yang dikumpulkan sudah mendalam dan bisa menjelaskan fenomena yang diteliti, maka tidak perlu lagi mencari sampling lainnya karena yang ditekankan adalah persoalan kedalaman (kualitas) bukan kuantitas.

Berikut adalah 12 ciri khas yang dimiliki oleh pendekatan kualitatif (Kriyantono, 2006: 57-58):

1. Periset adalah bagian integral dari data. Artinya, periset ikut aktif menjadi instrumen pokok riset yang terjun ke lapangan.
2. Perekaman yang sangat hati-hati terhadap apa yang terjadi dengan catatan-catatan di lapangan dan tipe-tipe lain dari bukti-bukti dokumenter
3. Analisis data lapangan
4. Melaporkan hasil termasuk deskripsi detail, *quotes* (kutipan-kutipan), dan komentar-komentar
5. Tidak ada realitas tunggal. Setiap periset mengkreasi realitas sebagai bagian dari proses risetnya. Realitas dipandang sebagai sesuatu yang dinamis dan produk konstruksi sosial.
6. Subjektif dan berada di dalamnya dalam preferensi periset. Periset sebagai sarana penggalian interpretasi data.
7. Realitas adalah holistik dan tidak dapat dipilah-pilah
8. Periset memproduksi penjelasan unik tentang situasi yang terjadi dan individu-individunya
9. Lebih pada kedalaman (*depth*) daripada keluasan (*breadth*)
10. Prosedur riset: empiris-rasional dan tidak berstruktur

11. Hubungan antara teori, konsep, dan data: Data memunculkan atau membentuk teori baru.

Lebih lanjut, sifat dari penelitian ini adalah deskriptif. Tujuan dari sifat penelitian deskriptif adalah menggambarkan secara lengkap, mendalam, dan akurat mengenai bagaimana suatu hal atau fenomena bisa terjadi. Peneliti pada jenis penelitian ini juga sudah memiliki definisi atau kerangka pemikiran jelas akan apa yang ia teliti sehingga yang perlu ia lakukan selanjutnya hanyalah menggali dan mengetahui lebih jauh (Bungin, 2007:68).

Format deskriptif kualitatif memusatkan diri pada unit tertentu dari berbagai fenomena yang bisa diteliti. Dari ciri yang demikian, pendekatan ini memungkinkan berlangsungnya penelitian yang mendalam sehingga kedalaman dan tingkat representatif data menjadi pertimbangan penting dalam pendekatan ini. Namun, karena upayanya dalam mencapai kedalaman tersebut, penelitian ini cenderung memakan waktu lebih lama (Bungin, 2007: 68-69).

Terakhir, kaitan antara pendekatan ini dengan penelitian yang dilakukan adalah kesesuaian antara fungsi pendekatan kualitatif dengan hal yang penelitian ini coba jawab. Diyakini peneliti bahwa melalui pendekatan kualitatif, konstruksi, elemen, serta makna di balik keseluruhan konstruksi tanda *V for Vendetta* bisa diungkap dan diinterpretasikan secara fungsi dari pendekatan ini sendiri adalah melakukan interpretasi serta menjelaskan suatu hal sekomprehensif mungkin.

3.3 Unit Analisis

Unit analisis dari penelitian ini adalah tanda-tanda visual dan non visual yang dianggap sebagai tanda ikonik, simbolik, dan indeksikal pada film *V for Vendetta*. Untuk lebih jelasnya, unit analisis penelitian ini terbagi menjadi 6 kategori yaitu:

1. Tokoh (Karakter): Unit analisis yang terdiri atas tokoh-tokoh (karakter) beserta atributnya (penampilan, tanggung jawab, profesi) pada film *V for Vendetta*.
2. Badan organisasi: Unit analisis ini berupa badan-badan organisasi beserta fungsinya di film *V for Vendetta*.
3. Bangunan (Gedung): Unit analisis ini berupa bangunan-bangunan beserta fungsinya yang ada di film.
4. Tanda verbal dan non visual: Unit analisis ini berupa narasi, dialog, atau pernyataan yang disampaikan secara verbal sepanjang film berlangsung. Untuk tanda non-visual, unit ini berupa tanda-tanda yang tidak berwujud visualisasi seperti konsep pemikiran, kebijakan, atau program acara.
5. Tanda visual: Unit analisis ini berupa tanda-tanda yang memiliki visualisasi sepanjang film. Tanda-tanda ini diposisikan secara independen, bukan bagian dari sebuah sintaktik.

6. *Scene* dan *shot*: Unit analisis ini berupa *scene* dan *shot* yang terdapat pada film *V for Vendetta*. Adapun hal kunci pada unit analisis ini meliputi unsur-unsur *mise-en-scene*:

a. Setting dan properti: Setting dan properti dalam produksi film berperan dalam penampilan informasi ruang-waktu, eksplorasi emosi karakter, penampilan mood, pembentukan pesan dan penggambaran aspek karakter.

b. Kostum dan make up: Kostum dan make up berperan dalam penggambaran pribadi karakter, pembentukan pesan, informasi waktu, status sosial, kondisi psikologis, pekerjaan, dan emosi.

c. Pencahayaan: Pencahayaan memandu penonton untuk fokus pada objek-objek tertentu serta menggambarkan mood.^{xii}

d. Ruang dan komposisi: Bagaimana sebuah objek atau karakter diposisikan dalam pengambilan gambar. Penempatan memberikan perasaan keseimbangan atau ketidakseimbangan bagi sebuah *shot*. *Shot* yang tidak seimbang dapat membuat khalayak merasa gelisah serta tidak fokus terhadap visualisasi atau petunjuk-petunjuk yang ditampilkan.

e. Akting: Penampilan seorang aktor yang menekankan pada unsur visual seperti sikap, gerak, ekspresi, mimik wajah, gestur, suara, dan tampilan.

3.4 Teknik Analisis Data

Penelitian ini akan menggunakan teknik analisis semiotika Charles Sanders Peirce.

Analisis semiotika adalah teknik penelitian yang mengasumsikan bahwa segala bentuk realitas di dunia tersusun atas serangkaian tanda-tanda. Lebih jelasnya, analisis semiotika bertujuan untuk melihat bagaimana serangkaian tanda bekerja untuk membentuk suatu realitas atau makna tertentu

Menurut Kriyantono, analisis semiotika berupaya untuk menemukan makna tanda termasuk hal-hal yang tersembunyi di balik sebuah tanda (teks, iklan, berita). Karena sistem tanda sifatnya amat kontekstual dan bergantung pada penggunaan tanda tersebut. Pemikiran pengguna tanda merupakan hasil dari pengaruh berbagai konstruksi sosial di mana pengguna tanda tersebut berada (Kriyantono, 2006:264)

Analisis semiotika dapat berlaku dalam berbagai konteks, tak terkecuali dalam konteks media komunikasi. Dalam konteks media komunikasi seperti film atau koran, analisis semiotika memandang bahwa teks media, baik yang bersifat auditif, visual, ataupun audiovisual, merupakan hasil dari jalinan yang terbentuk di antara tanda-tanda. Sebagai contoh, tema heroisme dalam film *Lord of The Rings* terbentuk karena adanya jalinan di antara tanda-tanda yang menghadirkan nilai-nilai kepahlawanan.

Dalam penelitian film *V for Vendetta* ini, semiotika yang akan digunakan adalah semiotika pragmatis atau dikenal juga dengan nama semiotika analitis milik Charles Sanders Peirce (1931-1958). Semiotika pragmatis adalah semiotika yang melihat tanda sebagai sesuatu yang merepresentasikan objek yang berada di dalam kognisi manusia (Hoed, 2011: 04).

Proses pemaknaan pada teori semiotika pragmatis melalui tahapan trikotomis yang disebut sebagai *triad of meaning*. *Triad of meaning* dapat diartikan sebagai proses pemaknaan tiga tahap di mana sebuah tanda memiliki relasi triadik langsung dengan intepretan dan objeknya (Littlejohn, 2005: 35):

1. Tanda: Sesuatu yang berbentuk fisik, dapat ditangkap oleh panca indra manusia, dan merupakan suatu representasi akan hal yang berada di luar tanda itu sendiri
2. Objek: Konteks sosial yang menjadi referensi dari tanda atau sesuatu yang dirujuk tanda
3. Interpretant: Konsep pemikiran dari seseorang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu. Bisa juga diartikan sebagai suatu makna yang ada dalam benak seseorang tentang objek yang dirujuk oleh sebuah tanda.

Selain tahapan proses pemaknaan yang berbeda, teori semiotika pragmatis juga memiliki perbedaan dengan teori semiotika strukturalis dalam hal tipologi tanda. Peirce membedakan tipe tanda menjadi tiga (Kriyantono, 2006:264):

1. Lambang/symbol: Suatu tanda di mana hubungan antara tanda dan acuannya merupakan hubungan yang terbentuk karena adanya kesepakatan di dalam masyarakat.
2. Ikon: Suatu tanda di mana hubungannya dengan acuannya didasarkan pada kemiripan
3. Indeks: Suatu tanda di mana hubungan antara tanda dan acuannya timbul karena ada hubungan kausalitas (sebab akibat)

Adapun ketiga tanda jenis di atas tidak bisa sembarang digunakan begitu saja. Dalam penelitian semiotika, klasifikasi tanda pada prosesnya tetap harus mempertimbangkan tiga unsur yang meliputi konteks (situasi yang bisa menjelaskan posisi tanda), konvensi (aturan atau fungsi tanda yang disepakati bersama), dan leksikal (keterkaitan dengan hal-hal lain seperti sejarah ataupun literatur).

Lebih lanjut, semiotika Peirce bisa digunakan sebagai teknik penelitian film. Hal ini dikarenakan film adalah suatu medium seni audio visual di mana kontennya tersusun atas jalinan tanda-tanda yang bersifat ikonis dan simbolis. Di satu sisi, penelitian Peirce juga memberikan keuntungan dalam penelitian film berupa keterlibatan kognisi, pengetahuan manusia, selama tidak melanggar batas-batas logika.

Dalam penelitian film menggunakan semiotika, perlu diketahui bahwa teknik-teknik yang membentuk visualisasi film pun bisa dikategorikan sebagai

tanda. Sebagai contoh, pengambilan gambar secara *low level* merupakan tanda dari sifat keagungan, kebesaran. Untuk lebih jelasnya bisa melihat tabel di bawah ini:

Tabel 3.2 Penanda dan Petanda Teknik Pembuatan Film

Penanda	Petanda
<p><i>Shot Size</i></p> <p><i>Big Close Up</i></p> <p><i>Close Up</i></p> <p><i>Medium Shot</i></p> <p><i>Long Shot</i></p> <p><i>Full shot</i></p>	<p>Emosi, peristiwa penting, dramatis</p> <p>Keintiman</p> <p>Hubungan personal dengan subjek</p> <p>Konteks, jarak publik</p> <p>Hubungan sosial</p>
<p><i>Camera Angle</i></p> <p><i>High</i></p> <p><i>Eye Level</i></p> <p><i>Low</i></p>	<p>Dominasi, kekuatan, kewenangan</p> <p>Kesetaraan</p> <p>Kekaleman, menekankan kekuatan</p>
<p><i>Jenis Lensa</i></p> <p><i>Wide</i></p> <p><i>Normal</i></p> <p><i>Tele</i></p>	<p>Dramatis</p> <p>Keseharian, normalitas</p> <p>Dramatis, keintiman, kerahasiaan</p>
<p><i>Komposisi</i></p> <p><i>Simetris</i></p> <p><i>Asimetris</i></p> <p><i>Statis</i></p> <p><i>Dinamis</i></p>	<p>Tenang, stabil, religiositas</p> <p>Keseharian, alamiah</p> <p>Keitadaan konflik</p> <p>Disorientasi dan gangguan</p>

Fokus	
<i>Selective Focus</i>	Menarik perhatian penonton
<i>Soft Focus</i>	Melankolia, romantika, nostalgia
<i>Deep Focus</i>	Semua elemen adalah penting
Pencahayaannya	
<i>High Key</i>	Kebahagiaan, keindahan, mencolok
<i>Low Key</i>	Kesedihan, kesuraman
<i>High Contrast</i>	Teatrikal, dramatis
<i>Low Contrast</i>	Realistis, dokumenter

Sumber: Keith Selby and Ron Cowdery. How to Study Television. 1995. Macmillan Press: London. Halaman 57-58

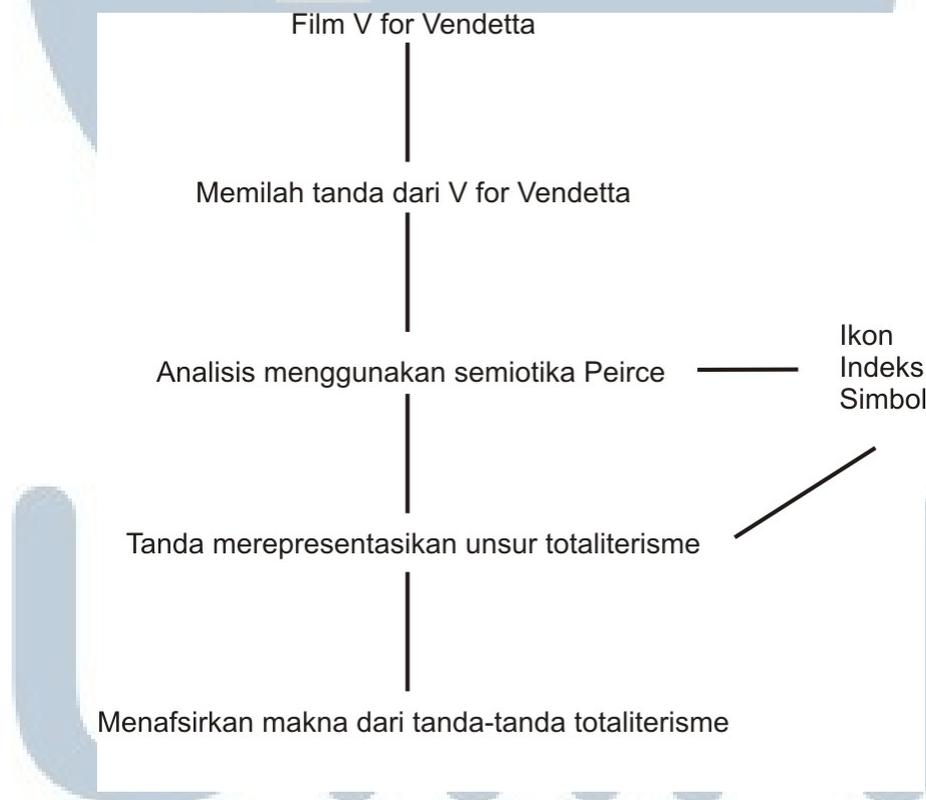
Warna juga berperan dalam analisis film menggunakan semiotika. Danesi dalam buku *Understanding Semiotic* mengatakan ada 8 macam tanda warna yang makna-maknanya timbul dari konvensi sosial (Danesi, 2002: 41):

1. Putih: Kemurnian, kepolosan, kebaikan, kesucian, dan kelakuan baik
2. Hitam: Kejahatan, kekotoran, kesalahan, sifat buruk, kejahatan moral, tingkah laku tidak baik, tidak bermoral, kegelapan.
3. Merah: Darah, nafsu, seksualitas, kesuburan, kemarahan, dan sensualitas.
4. Hijau: Harapan, kegelisahan, kenaifan, keterusterangan, kepercayaan, kehidupan, pengalaman.
5. Kuning: Kegembiraan, kegiatan, sinar matahari, kebahagiaan, ketenangan, kemakmuran, kedamaian.
6. Biru: Harapan, langit, surga, ketenangan, mistisisme, misteri

7. Coklat: Rendah hati, kealamian, tempat asal, keteguhan.
8. Abu-abu: Ketidaktenangan, keadaan samar-samar, ketidakjelasan, misteri.

Menitikberatkan pada unsur-unsur visual di mana memiliki relasi dengan tipologi tanda milik Peirce (Lambang, Ikon, dan Indeks), maka selanjutnya bisa dijabarkan kerangka jalannya penelitian sebagai berikut:

Gambar 3.1: Kerangka Teknik Analisis Data



1. Mengamati film.
2. Menemukan dan menentukan jenis tanda berdasarkan analisis semiotika milik Peirce
3. Mengkaitkannya dengan kerangka pemikiran totaliterisme (kognisi).

4. Memberi penafsiran kenapa bisa dianggap merepresentasikan nilai-nilai totaliterisme dan apa maknanya.
5. Menjabarkan kesimpulan.

3.5. Keterbatasan Penelitian

Batasan atau halangan yang ditemukan dalam penelitian representasi nilai-nilai totaliterisme pada film *V for Vendetta* ini berupa kurangnya pengetahuan serta informasi akan produser, penulis, sutradara, serta latar belakang produksi film *V for Vendetta* itu sendiri. Terlebih lagi, informasi-informasi yang bisa didapatkan kebanyakan berasal dari sumber-sumber literatur pihak ketiga.

Karena adanya halangan tersebut, maka penelitian akan lebih difokuskan pada pengkajian tanda-tanda yang digunakan film *V for Vendetta* untuk merepresentasikan nilai-nilai totaliterisme dibanding mencari tahu apakah latar belakang sutradara, produser, dan penulis memiliki andil dalam produksi film. Meskipun begitu, sebisa mungkin informasi-informasi mengenai proses produksi *V for Vendetta* serta figur-figur yang terlibat di dalamnya akan ditampilkan.