



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 PENELITIAN

3.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dan bersifat deskriptif. Memakai pendekatan penelitian kualitatif oleh Bogdan dan Taylor (Mulyana, 2013, h.145) yaitu metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati.

Kriyantono mengatakan penelitian kualitatif merupakan penelitian dengan tujuan untuk menjelaskan fenomena sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya (2006, h. 56).

Penelitian kualitatif merupakan alat utama dalam mengumpulkan data dan analisis, dengan memperhatikan interpretasi data yakni dalam proses penelitian dan pencapaian pemahaman melalui kata dan gambar (Bungin, 2011, h. 307).

Penelitian deskriptif adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang suatu fenomena secara rinci untuk menggambarkan apa yang terjadi (Wibowo, 2013, h.163).

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika dari Roland Barthes untuk melihat makna konotatif dan denotatif dari beberapa hal yang terdapat dari film tersebut. Roland Barthes merupakan ahli semiotika yang mengembangkan kajian yang tadinya memiliki warna yang kental dengan strukturalisme kepada semiotika teks.

Semiotika melihat teks media sebagai suatu struktur keseluruhan dan mencari makna yang laten atau tersembunyi dalam sebuah teks berita. Sejauh ini semiotika telah diaplikasikan pada kajian fotografi, iklan, film, dan fashion.

Bartheslah yang melontarkan konsep konotasi dan denotasi sebagai kunci dari analisisnya. Barthes menggunakan versi yang lebih kompleks saat membahas model tanda-tanda dari penelitian. Barthes mendefinisikan tanda atau *sign* sebagai sebuah sistem yang terdiri dari (E) sebuah ekspresi atau *signifier* dalam hubungannya (R) dengan *content* atau *signified* (C): ERC.

Dengan begitu *primary sign* adalah denotatif sedangkan *secondary sign* adalah konotatif dari semiotik. Konsep konotatiflah yang menjadi kunci penting dari model semiotika Roland Barthes.

Metode ini akan menjelaskan signifikansi tahap pertama yaitu makna denotasi yang merupakan hubungan antara *signifier* dan *signified* dalam sebuah tanda. Denotasi juga bisa disebut sebagai makna yang paling nyata (Wibowo, 2013, h.21).

Sedangkan makna konotasi digunakan untuk menunjukkan signifikasi tahap kedua melalui gambaran dari interaksi yang terjadi saat tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dari pembaca dengan keterkaitan dari nilai-nilai kebudayaan mereka. (Wibowo, 2013, h.21).

Konotasi mempunyai makna subjektif atau paling tidak intersubjektif. Denotasi merupakan apa yang digambarkan tanda terhadap suatu obyek, dan konotasi adalah bagaimana cara menggambarkannya. Konotasi bekerja dalam tingkat subjektif sehingga kehadirannya kerap kali tidak disadari. Maka dari itu tujuan analisis semiotika ini untuk menyediakan metode analisis dan kerangka berpikir juga mengatasi terjadinya kesalahan saat membaca atau salah paham dalam mengartikan makna dari suatu tanda.

3.3 Unit Analisis Penelitian

Unit analisis adalah setiap unit data yang akan di analisis, di kembangkan dan menjelaskannya dengan pernyataan-pernyataan deskriptif, dengan bentuk unit yaitu tanda-tanda verbal maupun nonverbal (Wibowo, 2013, h. 201).

Film melibatkan bentuk simbol visual dan nonvisual untuk mengkodekan pesan yang disampaikan (Sobur, 2013, h. 131). Peneliti menggunakan tanda visual, audio (dialog), juga kostum dalam meneliti unit analisis yang terdapat pada film *My Name is Khan*, sebagai berikut :

1. *Tanda visual atau nonverbal* merupakan bagian dari unit analisis yang terdapat di sepanjang film, yang digolongkan ke dalam *mise en scene*, yang berarti menempatkan sesuatu ke dalam layar seperti penampilan tokoh yang terdiri dari naskah, dan gestur atau tindakan yang dilakukan oleh tokoh. *Mise en scene* terbagi atas beberapa unsur seperti suara dan tatanan produksi. Suara berasal dari latar belakang adegan, efek suara dan *natural sound* (suara alami yang ada di sekitar adegan). Tatanan produksi yang terdiri dari latar tempat, pengambilan gambar, pencahayaan atau *lighting*, beserta peralatan pendukung seperti kostum, *make up* dan lainnya (Bordwell dan Thomson, 1993, h. 45).

2. *Tanda nonvisual atau verbal* berupa kata-kata atau dialog yang diucapkan pemain dalam naskah atau yang dinarasikan oleh narator, serta dialog dan pernyataan lainnya yang terdapat dalam adegan.

Tabel 3.1 Teknik Pengambilan Gambar (Morissan, 2008, h. 97-99)

No.	Teknik	Penjelasan	Shoot	Makna
1.	<i>Frame size</i> (ukuran gambar)	Teknik pengambilan gambar untuk memperlihatkan situasi dan kondisi objek yang bersangkutan.	<i>LONG SHOOT (LS)</i> Menunjukkan keseluruhan dari kepala sampai kaki.	Memperlihatkan objek dan latar belakangnya.
			<i>VERY LONG SHOOT (VLS)</i> Menunjukkan orang yang berada di tengah lingkungan sekitarnya.	Menunjukkan lingkungan sekitar objek yang tampak lebih dominan. Menampilkan panorama yang memenuhi layar.

			<p><i>WIDE ANGLE</i> (sudut lebar) Ukuran pengambilan gambar dengan memasukkan keadaan sekeliling</p>	Memberikan pandangan terhadap keseluruhan keadaan.
			<p><i>MEDIUM LONG SHOOT (MLS)</i> Menunjukkan dari bagian kepala sampai di bawah lutut.</p>	Memperlihatkan objek
			<p><i>MID SHOOT (MS)</i> Menunjukkan dari kepala sampai pinggul</p>	Menunjukkan siapa yang sedang melakukan aksi tersebut
			<p><i>MEDIUM CLOSE UP (MCU)</i> Menunjukkan dari kepala sampai bahu</p>	Memperlihatkan profil seseorang. Biasa dilakukan sebagai standar pengambilan gambar dalam wawancara.
			<p><i>CLOSE UP (CU)</i> Menunjukkan bagian kepala</p>	Memperlihatkan dan memfokuskan sebuah aksi yang tengah dilakukan.
			<p><i>BIG CLOSE UP (BCU)</i> Menunjukkan gambar wajah yang memenuhi layar</p>	Memperlihatkan objek dalam menunjukkan ekspresis tertentu
2.	<p><i>Camera Angle</i> (sudut pengambilan gambar)</p>	Posisi kamera dalam pengambilan gambar.	<p><i>Bird eye view.</i> Pengambilan gambar dari ketinggian dimana memperlihatkan lingkungan yang tampak mengecil.</p>	Memperlihatkan objek-objek yang lemah dan tak berdaya.
			<p><i>High angle.</i> Pengambilan gambar dari atas</p>	Menggambarkan kesan lemah, tak berdaya,

			objek.	kesendirian dan kesan lain yang mengandung konotasi 'dilemahkan' atau 'dikerdilkan'.
			<i>Eye level.</i> Pengambilan gambar yang sejajar dengan objek.	Tidak mengandung kesan tertentu.
			<i>Low angle.</i> Pengambilan gambar dari bawah objek.	Membangun kesan 'berkuasa', baik soal ekonomi, politik, sosial, dan lainnya, serta memiliki kesan 'dominasi'.
			<i>Frog eye.</i> Pengambilan gambar sejajar dengan dasar (alas) kedudukan objek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar kedudukan objek.	Membentuk kesan dramatis untuk memperlihatkan suatu pemandangan yang aneh, ganjil, 'kebersaran' atau sesuatu yang diambil dengan variasi tidak biasanya.
3.	Gerakan Kamera	Menjelaskan maksud adegan yang ditampilkan dari pergerakan kamera	<i>PANNING</i> Pergerakan kamera secara horizontal, <i>PAN RIGHT</i> (kiri ke kanan) <i>PAN LEFT</i> (kanan ke kiri)	Memperlihatkan situasi, objek, dan latar belakang, dapat juga digunakan untuk pergantian <i>scene</i>
			<i>TILTING</i> Pergerakan kamera secara vertical, <i>TILT DOWN</i> (atas ke bawah)	Memperlihatkan situasi, objek, dan latar belakang, dapat juga digunakan untuk pergantian

			<i>TILT UP</i> (bawah ke atas)	<i>scene</i>
			<i>ZOOM OUT</i> Pergerakan kamera dari pengambilan <i>CLOSE UP</i> dari suatu objek dengan perlahan menjauh dan memperlihatkan lingkungan sekeliling objek. <i>ZOOM IN</i> Sebaliknya dari gambar sekeliling kemudian bergerak menjadi <i>CLOSE UP</i> .	Memperlihatkan objek dan latar belakang juga fokus dari adegan yang ada, contohnya ekspresi objek.
			<i>TRACKING</i> Pergerakan kamera secara konstan, seperti pengambilan gambar dengan kendaraan mobil atau kereta api.	Menunjukkan pergerakan objek dan juga situasi yang sedang dialami oleh objek.

Terdapat juga konotasi warna untuk menunjukkan suatu simbol dalam praktik representasi yaitu:

Tabel 3.2 Konotasi Warna (Danesi, 2010, h. 48-49)

Denotasi Warna	Konotasi Warna
Putih	Kemurnian, ketidakberdosaan, kebajikan, kesucian, kebaikan, kesopanan
Hitam	Jahat, ketidakmurnian, keadaan bersalah, kejahatan, dosa, ketidaktulusan, keadaan tak bermoral
Merah	Darah, hasrat, seksualitas, kesuburan, berbuah, kemarahan, sensualitas

Hijau	Harapan, rasa tidak aman, kenaifan, keterusterangan, kepercayaan, kehidupan, eksistensi
Kuning	Daya hidup, cahaya matahari, kebahagiaan, ketenangan, Kedamaian
Biru	Harapan, langit, ketenangan, mistisme, misteri
Cokelat	Membumi, alami, suasana asli, keadaan konstan
Abu-abu	Hambar, berkabut, kabur, misteri

Selain itu pencahayaan juga turut berperan dalam merepresentasikan situasi dalam scene,

Tabel 3.3 Tanda-Tanda Pencahayaan (Cowdery dan Selby, 1995, h.57-58)

Pencahayaan	Makna
<i>High key</i>	Kebahagiaan, keindahan, mencolok
<i>Low key</i>	Kesedihan, suram
<i>High contrast</i>	Teatrical, dramatis
<i>Low contrast</i>	Realita, dokumenter

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dapat berupa teks, angka, cerita, gambar, artefak, dan bukan berupa angka hitung-hitungan, atau mereka yang merupakan informan atau partisipan. Partisipan yang dimaksud adalah orang yang memiliki informasi yang dibutuhkan, orang yang memiliki pengalaman yang dibutuhkan, dan orang yang benar-benar terlibat secara langsung dengan pengalaman yang dibutuhkan (Raco, 2010, h.108-109).

Data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, bukan angka-angka, bisa melalui wawancara, foto dan dokumen pribadi (Moleong, 2010, h. 11).

Peneliti menggunakan dua sumber perolehan data, yang menurut Prastowo (2011, h. 211) terbagi atas dua jenis sumber yaitu,

1. Sumber data primer adalah yang memberi informasi langsung kepada pengumpul data. Seperti kepada objek penelitian perorangan, kelompok atau organisasi,
2. Sumber data sekunder, adalah diperoleh tidak secara langsung melainkan melalui dokumen, orang lain, dan sebagainya. Dalam hal ini, data yang diperoleh sudah tersedia seperti melalui publikasi.

Berdasarkan definisi di atas, peneliti menggunakan data primer berupa film *My Name is Khan*.

3.5 Teknik Analisis Data

Kriyantono menjelaskan bahwa analisis isi berfokus pada riset isi komunikasi yang tersurat (nampak), dan tidak dapat digunakan dalam mengasumsi komunikasi tersirat (2006, h.251).

Kriyantono juga menjelaskan bahwa analisis data kualitatif diawali dengan analisis berbagai data hasil pengumpulan peneliti di lapangan melalui observasi, wawancara mendalam, *focus group discussion*, juga dari dokumen-dokumen, yang nantinya dikelompokkan dalam kategori-kategori tertentu untuk kemudian dilakukan pemaknaan data. Dalam hal ini, pemaknaan data atau interpretasi merupakan prinsip dari riset kualitatif yang mengungkapkan bahwa realitas ada pada pemikiran manusia dan merupakan hasil konstruksi sosial manusia (2012, h.196-197).

Selain itu peneliti menggunakan metode semiologi dari Roland Barthes untuk meneliti film *My Name is Khan*.

Adapun Barthes (Kurniawan, 2001, h. 69) menjabarkan ada lima kode sebagai sistem makna yang lengkap sebagai sistem acuan dari tanda, yaitu:

1. Kode Hermeneutik

Disebut juga sebagai kode teka-teki, kode ini dapat dibedakan, diduga, diformulasikan, dipertahankan, dan juga disingkap. Kode ini sering disebut pula sebagai *The Voice of Truth*.

2. Kode Proaretik

Merupakan tindakan naratif dasar atau *basic narrative action* dimana tindakan-tindakan dapat terjadi dalam beragam sekuen yang mungkin diindikasikan.

3. Kode Budaya

Biasa dijadikan sebagai referensi kepada ilmu atau lembaga pengetahuan. Biasanya diindikasikan sebagai tipe pengetahuan (psikologi, sejarah, dan lainnya) dan budaya yang mereka ekspresikan.

4. Kode Semik

Merupakan kode relasi penghubung dari sebuah konotator orang, tempat, objek dengan petanda sebuah karakter bisa berupa sifat, atribut, dan juga predikat.

5. Kode Simbolik

Bersifat tidak stabil dan dapat masuk melalui berbagai pendekatan.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA