



### **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**

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah kualitatif. Riset kualitatif bertujuan untuk menciptakan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data. Penelitian kualitatif lebih menekankan kedalaman (kualitas) bukan banyaknya (kuantitas) data (Kriyantono, 2012, h, 56).

Keterkaitan pendekatan ini dengan penelitian yang sedang dilakukan adalah adanya kesesuaian antara fungsi pendekatan kualitatif dan hal yang ingin dijawab dalam penelitian ini.

Penelitian ini bersifat deskriptif yang memiliki tujuan membuat deskripsi secara sistematis, faktual, dan akurat tentang fakta dan sifat objek tertentu (Kriyantono, 2012, h. 69). Sugiyono (2005, h. 21) mengatakan bahwa sifat deskriptif digunakan untuk menganalisa dan menggambarkan hasil penelitian, namun tidak untuk membuat kesimpulan yang lebih dalam.

Paradigma dari penelitian ini adalah konstruktivistik. Paradigma adalah sebuah cara pandang untuk memahami dan mengerti kompleksitas dunia (Mulyana, 2013, h. 9). Guba (dikutip dalam Wibowo, 2013, h. 36) menyatakan bahwa paradigma adalah seperangkat kepercayaan dasar yang menjadi prinsip

utama pandangan tentang dunia yang menjelaskan pada penganutnya tentang alam dunia. Little John (dikutip dalam Wibowo, 2013, h. 36) berpendapat bahwa teori-teori aliran konstruktivis berdasarkan pada realitas bukanlah hal yang objektif, melainkan dikonstruksi melalui proses interaksi dalam kelompok, masyarakat, dan budaya. Menurut Kriyantono (2010, h. 50-52), paradigma konstruktivistik dibagi menjadi empat landasan, yakni Ontologis (relativism), Epistemologis (transactionalist/subjectivist), Aksiologis (nilai, etika, dan moral), dan Metodologis (empati dan interaksi dialektis).

- a. Ontologis, paradigma konstruktivis memiliki pandangan atas realitas sebagai konstruksi sosial. Kebenarannya bersifat relatif yang berarti realitas tidak selalu dapat dijelaskan dan berlaku sesuai konteks spesifik yang dinilai relevan oleh pelaku sosial. Realitas merupakan hasil konstruksi mental dari individu pelaku sosial, sehingga realitas dipahami secara seragam dan dipengaruhi oleh pengalaman, konteks, dan waktu.
- b. Epistemologis, paradigma konstruktivis adalah pemahaman tentang suatu realitas atau temuan suatu penelitian merupakan produk interaksi antara peneliti dengan yang diteliti. Jadi, peneliti dan objek atau realitas yang diteliti merupakan kesatuan realitas yang tidak terpisahkan.
- c. Aksiologis. Paradigma konstruktivis melihat bahwa nilai, etika, dan pilihan moral merupakan bagian tidak terpisahkan dari suatu penelitian. Peneliti sebagai fasilitator yang menjadi jembatan antara keragaman subjektivitas pelaku sosial (*passionate participant*). Tujuan penelitian

adalah rekonstruksi realitas sosial secara dialektis antara peneliti dengan pelaku sosial yang diteliti.

- d. Metodologis adalah paradigma konstruktivis menekankan pada empati dan interaksi dialektis antara peneliti dan responden untuk merekonstruksi realitas yang diteliti melalui metode-metode kualitatif seperti observasi partisipan.

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis karena perspektif John Fiske akan ideologi. Ideologi menurut John Fiske (1999, h. 12) adalah ideologi konvensional yang dipercaya dan diterima oleh masyarakat melalui kode-kode ideologi. Karena itulah, penelitian ini berdasarkan pada paradigma konstruktivis yang berlandaskan realitas.

### 3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah semiotika, khususnya analisis semiotika John Fiske. Tanda-tanda sendiri adalah alat-alat yang digunakan manusia untuk mencari jalan di dunia bersama dengan manusia lainnya. Analisa semiotika Fiske juga lebih fokus pada produk dan tayangan televisi, seperti sinetron. Semiotika John Fiske dikenal sebagai kode-kode televisi yang dibagi menjadi tiga tahap, yaitu *reality*, *representation*, dan *ideology*.

Tahap pertama, yaitu *reality* atau realitas dikodekan secara elektronik oleh kode teknik yang mencakup penampilan, tata rias muka, pakaian, bahasa, cara

bicara, gerak tubuh, ekspresi, dan lainnya. *Representation* (representasi) sebagai tahap kedua akan membentuk representasi dengan mengirimkan kode-kode representasi konvensional yang meliputi pengambilan gambar, cahaya, sudut pandang, editing, konflik, karakter, dialog, tempat, musik, ataupun efek suara. Tahap terakhir adalah *ideology* atau ideologi merupakan pengaturan koheren oleh kode ideologi atau nilai agar dapat diterima oleh masyarakat luas.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti akan mengumpulkan data dengan menggunakan data primer dan data sekunder. Pengambilan sampel data primer dalam penelitian ini adalah pengambilan sampel bertujuan (*purposive sampling*). Purposive sampling adalah pemilihan sampel yang sesuai dengan tujuan penelitian (Mulyana, 2013, h. 187). Pemilihan sampel ini termasuk dalam jenis pengambilan sampel nonprobabilitas (*nonprobability sampling*) yang digunakan dalam penelitian kualitatif. Dalam penelitian, peneliti tidak memiliki tujuan untuk menggeneralisasikan temuan penelitian.

Wimmer dikutip oleh Kriyantono (2006, h. 93) mengatakan bahwa penelitian kualitatif terkenal dengan metode pengumpulan data yang terdiri atas observasi, diskusi kelompok (*focus group discussion*), wawancara mendalam, serta studi kasus. Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data melalui studi dokumenter yang akan didapatkan dari dokumen publik. Peneliti akan mengambil video dari akun *Youtube* non-official bernama “doyan nonton I” yang pernah

ditayangkan sebelumnya di televisi. Peneliti memutuskan pengambilan video dari akun tersebut karena pada sebelumnya, peneliti telah membandingkan durasi video akun milik “doyan nonton I” dengan video akun lainnya. Dari perbandingan tersebut, peneliti menemukan persamaan durasi antara yang satu dengan yang lainnya.

### 3.4 Unit Analisis

Unit analisis atau subjek dalam penelitian ini adalah teks sinetron Asisten Rumah Tangga karya rumah produksi SinemArt periode tahun 2016. John Fiske (1987, h. 5) menganalisis budaya di televisi menggunakan kode televisi yang terdiri atas tiga tahapan. Tahap pertama adalah *reality* atau realitas. Tahapan ini mencakup penampilan pemain, yaitu cara berpakaian dan tata rias wajah pemain, sikap dan sifat pemain, cara berbicara maupun bahasa, gerak-gerik tubuh, ekspresi. Semua unsur di tahap realitas termasuk dalam non-verbal. Pembagian tanda-tanda non-verbal yang akan digunakan oleh peneliti adalah berdasarkan Mulyana (2008, h. 353-436) yang terdapat di dalam tabel 3.1.

**Tabel 3.1: Tanda Non Verbal dan Maknanya**

Tanda Non Verbal	Makna
Bahasa tubuh (isyarat tangan, gerakan kepala, postur tubuh, dan posisi kaki)	Memperteguh pesan verbal, mengkomunikasikan etnis, dan emosi.
Ekspresi wajah dan tatapan mata	Fungsi pengatur (memberi tahu orang lain apakah akan melakukan hubungan

	dengan orang tersebut atau menghindari), fungsi ekspresif (memberi tahu orang lain bagaimana perasaannya terhadap orang lain).
Sentuhan	Menunjukkan status atau kekuasaan, bersifat persuasif (fungsional-profesional, sosial-sopan, persahabatan-kehangatan, cinta-keintiman, rangsangan seksual).
Parabahasa	Mengekspresikan emosi dan pikiran.
Penampilan fisik (kostum, karakteristik fisik)	Mengkomunikasikan budaya, keyakinan, kebiasaan atau perilaku, tuntutan lingkungan, pencitraan.
Bau-bauan	Mengidentifikasi keadaan emosional, menarik lawan jenis
Orientasi ruang dan jarak pribadi	Mengkomunikasikan hubungan kedekatan seseorang dengan yang lain. Jarak fisik antar pribadi dibagi menjadi empat tahapan, yaitu jarak intim, jarak pribadi, jarak sosial, dan jarak umum.
Waktu	Mengkomunikasikan perasaan hati dan perasaan manusia.
Diam	Memberikan waktu untuk berpikir, merasa diancam, memiliki hubungan antara orang-orang yang bersangkutan, durasi diam.

Warna	Menunjukkan suasana emosional, cita rasa, afiliasi politik, keyakinan agama.
Artefak	Mengkomunikasikan kecerdasan, keadaan ekonomi berdasarkan kebutuhan

Sumber: Mulyana (2008, h. 353-436)

Tahap kedua dari kode ini adalah *representation* atau representasi yang meliputi cara pengambilan gambar oleh kamera, pencahayaan, penyuntingan gambar, musik dan efek suara, serta lainnya. Pratista (2008, h. 61) menyebutnya *mise-en-scene*, yaitu segala hal yang terletak di depan kamera yang akan diambil gambarnya dalam sebuah produksi film. Peneliti menggunakan lima sudut pengambilan gambar atau *camera angle* milik Baksin (2013, h. 120-124). *Camera angle* memiliki fungsi serta pesan yang berbeda dalam setiap pengambilan gambar, seperti yang terdapat di tabel 3.2.

**Tabel 3.2: Jenis Camera Angle dan Maknanya**

Jenis Camera Angle	Makna
<i>Bird Eye View</i> (Mengambil angle camera di atas objek yang direkam)	Memperlihatkan objek-objek lemah dan tidak berdaya sehingga penonton merasa terlibat dalam kejadian yang sebenarnya.
<i>High Angle</i> (Mengambil gambar dari atas objek)	Menimbulkan kesan 'lemah', 'sendiri', 'tidak berdayakan', dan kesan lain, seperti 'dilemahkan atau dikerdilkan'.
<i>Low Angle</i> (Pengambilan gambar	Menggambarkan seseorang yang



dari bawah objek)	berwibawa atau berpengaruh baik dalam soal ekonomi, politik, sosial, dan lainnya.
<i>Eye Level</i> (Mengambil gambar sejajar dengan objek)	Tidak memiliki makna tertentu.
<i>Frog Eye</i> (Mengambil gambar dengan ketinggian kamera sejajar dengan dasar kedudukan objek atau dengan ketinggian yang lebih rendah dari dasar kedudukan objek.	Menimbulkan kesan dramatis untuk memperlihatkan suatu pemandangan yang aneh, ganjil, terkesan 'kebesaran' ataupun menarik tapi diambil dengan variasi.

Sumber: Baksin (2013, h. 124-128)

Selain itu, peneliti juga menggunakan *frame size* (Baksin, 2013, h. 124-128) serta maknanya di dalam tabel 3.3.

**Tabel 3.3: *Frame Size dan Maknanya***

<b>Frame Size</b>	<b>Ukuran</b>	<b>Makna</b>
ECU ( <i>Extreme Close-Up</i> )	Sangat dekat sekali	Menunjukkan detail suatu objek
BCU ( <i>Big Close-Up</i> )	Dari batas kepala hingga dagu	Menonjolkan objek untuk menimbulkan ekspresi tertentu
CU ( <i>Close-Up</i> )	Dari batas kepala hingga leher bagian bawah	Memberi gambaran objek secara jelas
MCU ( <i>Medium Close-Up</i> )	Dari batas kepala hingga dada atas	Menegaskan profil seseorang

MS ( <i>Mid Shot</i> )	Dari batas kepala sampai pinggang (perut bagian bawah)	Memperlihatkan seseorang dengan sosoknya
KS ( <i>Knee Shot</i> )	Dari batas kepala hingga lutut	Memperlihatkan sosok objek (sama dengan MS)
FS ( <i>Full Shot</i> )	Dari batas kepala hingga kaki	Memperlihatkan objek dengan lingkungan sekitar
LS ( <i>Long Shot</i> )	Objek penuh dengan latar belakangnya	Memperlihatkan objek dengan latar belakangnya
1 S ( <i>one shot</i> )	Pengambilan gambar satu objek	Memperlihatkan seseorang dalam frame
2 S ( <i>two shot</i> )	Pengambilan gambar dua objek	Adegan dua objek saling berinteraksi
3 S ( <i>Three Shot</i> )	Pengambilan gambar tiga objek	Menunjukkan tiga orang berinteraksi
GS ( <i>Group Shot</i> )	Pengambilan gambar dengan memperlihatkan objek lebih dari tiga orang	Menunjukkan lebih dari tiga orang berinteraksi

Sumber: Baksin (2013, h. 124-128)

Selain tanda *camera angle* dan *frame size*, terdapat pula unit analisis pada *setting lighting*. Tata *lighting* atau pencahayaan erat kaitannya dengan aspek teknis dan berperan serta berpengaruh dalam menciptakan suasana, nuansa, dan

*mood* dalam film (Pratista, 2008, h. 79-80). Pratista membagi tata lampu menjadi dua kategori, yaitu high key lighting dan low key lighting dalam penjabaran tabel 3.4.

**Tabel 3.4: *Lighting dan Maknanya***

<b>Lighting</b>	<b>Teknik</b>	<b>Makna</b>
High Key Lighting	Tata cahaya yang menciptakan batas yang tipis antara area gelap dan terang. Teknik ini lebih mengutamakan pada warna, bentuk, dan garis yang tegas pada tiap elemen <i>mise-en-scene</i> . Efek bayangan diusahakan seminimal mungkin.	Digunakan pada adegan-adegan formal dan biasa.
Low Key Lighting	Tata cahaya yang menciptakan batasan yang tegas antara area gelap dan terang. Teknik ini lebih mengutamakan unsur bayangan yang tegas dalam <i>mise-en-scene</i> dan menampilkan efek	Digunakan dalam adegan-adegan bersifat intim, mencekam, suram, serta mengandung misteri.

	kontras antara area gelap dan terang.	
--	---------------------------------------	--

Sumber: Pratista (2008, h. 79-80)

Tahapan terakhir adalah *ideology* atau ideologi yang diatur dalam kode ideologi, yang di dalam penelitian ini adalah ideologi dominan yang mengatur representasi perempuan serta budaya konsumerisme dalam media.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data semiotika oleh John Fiske, yaitu kode-kode televisi oleh John Fiske yang terbagi dalam tiga level:

1. Reality (Realitas)

Dikodekan secara elektronik oleh kode teknik. Level ini mencakup penampilan (tata rias, cara berpakaian), bahasa maupun cara berbicara, gerak tubuh, ekspresi, dan lainnya.

2. Representation (Representasi)

Membentuk representasi dengan mengirimkan kode-kode representasi konvensional. Level ini meliputi pengambilan gambar (kamera, pencahayaan), sunting, konflik, karakter, dialog, tempat atau lingkungan, musik dan efek suara.

3. Ideology (Ideologi)

Pengaturan oleh kode ideologi agar dapat menjadi koheren dan diterima oleh masyarakat luas. Ideologi dalam penelitian ini adalah ideologi dominan yang mengatur representasi perempuan dalam media elektronik serta budaya konsumerisme.

Dalam menganalisis sinetron *Asisten Rumah Tangga*, peneliti akan meneliti berdasarkan pada level-level kode televisi John Fiske. Peneliti akan fokus pada pemain yang dihadirkan dalam sinetron *Asisten Rumah Tangga*. Peneliti juga akan membagi sinetron tersebut ke dalam beberapa scene yang akan diteliti berdasarkan ketiga level atau tahapan kode televisi John Fiske.

