



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

Dalam penelitian ini, untuk mengetahui representasi kekerasan psikologi tersebut, peneliti menggunakan teknik analisis semiotik dengan pendekatan kualitatif, serta menggunakan paradigma konstruktivis. Stokes (2006, h. 15) mendefinisikan penelitian kualitatif sendiri didasarkan pada penafsiran pada konsep-konsep yang umumnya tidak memberikan angka numerik atau wawancara.

Metode kualitatif adalah metode penelitian yang berdasarkan pada postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah dimana peneliti adalah instrument kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi, analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi (Sugiyono, 2009, h. 9-10).

Paradigma konstruktivisme juga digunakan dalam penelitian ini yang secara epistemologis, konstruksi sosial itu sendiri menghasilkan alam semesta. Pengetahuan terdapat dalam diri seseorang yang mengetahui pengetahuan tersebut tetapi tidak bisa dipindahkan secara langsung kepada oranglain, merupakan pengertian dari filsafat konstruktivisme (Anwar dan Adang, 2008, h. 60).

3.2 Metode Penelitian

Dalam penelitian ini digunakan metode analisis semiotika dengan model semiotika John Fiske untuk mengetahui representasi kekerasan dalam sebuah film.

Peneliti menggunakan metode analisis semiotika untuk merepresentasi kekerasan dalam psikologis dalam film “*Whiplash*” karena, menurut Kriyantono (2012, h. 265) semiotika merupakan studi yang membahas tentang tanda-tanda, studi mengenai tanda dan semua yang berhubungan, cara berfungsinya tanda, hubungannya tanda satu dengan tanda lain, pengiriman dan penerimaannya oleh manusia yang menggunakannya. Sehingga penggunaan metode analisis semiotika ini tepat untuk mencari tanda-tanda kekerasan yang terdapat dalam film.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Pengambilan pengumpulan data menggunakan data primer dan sekunder. Data primer diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Merupakan penarikan sampel berdasarkan ketentuan peneliti dengan mempertimbangkan ciri atau karakteristik yang sudah ditetapkan tujuannya (Dantes, 2012, h. 46).

Peneliti mengambil sampel langsung dari film “*Whiplash*” dan akan dipilih pada setiap *scene* atau adegan yang menurut peneliti mengandung unsur kekerasan psikologis baik itu pemicu dan akibatnya. Dengan kata lain peneliti mengambil adegan-adegan dalam film yang mewakili tanda ataupun simbol tentang kekerasan psikologis.

Data sekunder diperoleh dari literatur mengenai pemaknaan tanda, bentuk komunikasi, ekspresi, dan sumber lain diperoleh melalui internet dengan website yang kredibel dan jurnal *online*.

3.4 Unit Analisis Data

Dalam menganalisis film “Whiplash” yang dipilih oleh peneliti, digunakan tiga level analisis semiotika John Fiske. Level pertama yaitu level realitas yang meliputi penampilan, kostum, tata rias, lingkungan, tingkah laku, ucapan, gerak tubuh, ekspresi dan suara. Dalam level pertama ini sebagian besar termasuk dalam komunikasi nonverbal yang dalam John Fiske (2012, h. 110) mengatakan bahwa komunikasi verbal itu sendiri memberikan informasi seperti identitas, emosi, posisi sosial, dan sebagainya.

Level kedua yaitu representasi yang meliputi kamera, pencahayaan, penyuntingan, musik, dan suara. Dalam unit analisis ini dilihat dari *mise-en-scene*, yang merupakan semua bentuk yang berada di depan kamera yang kemudian akan diambil gambarnya untuk produksi film (Pratista, 2008, h. 61). Dan level ketiga yaitu ideologi yang antara lain muncul dalam bentuk individualisme, patriarki, ras, kelas, materialisme, dan kapitalisme.

3.5 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis semiotika John Fiske. Dalam menganalisis kode dalam film yang digunakan sebagai objek penelitian, peneliti

menggunakan tiga level kode sosial dalam sebuah siaran yang digunakan Fiske (1987, h. 5) antara lain:

1. Level pertama: Realitas. Pada level realitas mencakup penampilan dalam film seperti penampilan (*appearance*), kostum (*dress*), tata rias (*make up*), lingkungan (*environment*), tingkah laku (*behavior*), ucapan (*speech*), gerak tubuh (*gesture*), ekspresi (*expression*), suara (*sound*), dan lainnya.
2. Level kedua: Representasi. Pada level representasi mencakup bagaimana sebuah kode ditampilkan dengan menggunakan peralatan dan teknik penyuntingan yang terdapat dalam film. Dalam level kedua ini mencakup kamera (*camera*), pencahayaan (*lightning*), penyuntingan (*editing*), music (*music*), dan suara (*sound*) yang nantinya membentuk representasi seperti naratif, konflik, karakter, tindakan, dialog, pengaturan, dan casting.
3. Level ketiga: Ideologi. Kode-kode representasi yang sudah terbentuk sebelumnya akan menampilkan sebuah ideologi. Pada level ini ideologi akan muncul dalam bentuk individualisme, patriaki, ras, kelas, metrialisme, dan kapitalisme.

Karena penulis menggunakan model semiotika John Fiske, dan melihat dari penelitian sebelumnya, maka akan digunakan tabel dalam setiap bentuk analisis dengan rincian; *sequence*, level analisis, unit analisis, dan pemakaan.

Dalam film yang digunakan, peneliti akan mengambil setiap adegan yang menurut peneliti mengandung unsur kekerasan yang kemudian dibagi dalam tiga level analisis, antara lain level realitas, representasi, dan ideologi.

Dalam menganalisis tanda-tanda kekerasan psikologi dalam film “*Whiplash*” ini, analisa akan difokuskan pada interaksi antara pelatih orkestra dengan salah satu pemeran utama yang berperan sebagai seorang pemain drum.

