



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 dari penelitian ini adalah penelitian dengan pendekatan kualitatif. Tujuan memakai pendekatan kualitatif adalah mencari pengertian yang mendalam tentang suatu gejala, fakta atau realita. Fakta, realita, masalah, gejala serta peristiwa hanya dapat dipahami bila peneliti menelusurinya secara mendalam dan tidak hanya terbatas pada pandangan di permukaan saja (Raco, 2009, h. 1). Kedalaman ini yang mencirikhaskan metode kualitatif, sekaligus sebagai faktor keunggulannya.

Lebih jelas lagi tipe penelitian macam ini dilaksanakan untuk menjelaskan dan mendorong pemahaman tentang pengalaman manusia dalam aneka bentuk. Penelitian kualitatif berorientasi pada upaya memahami fenomena secara menyeluruh (Danim, 2002, h. 59).

Sifat penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif ini memberikan gambaran suatu gejala sosial tertentu, sudah ada informasi mengenai gejala sosial seperti yang dimaksudkan dalam suatu permasalahan penelitian namun belum memadai. Jenis deskriptif bertujuan untuk menggambarkan secara cermat karakteristik, fakta-fakta, dan menentukan frekuensi sesuatu yang terjadi (Adi, 2005, h. 5).

Paradigma dalam penelitian ini adalah paradigma konstruktivistik. Asmandi (2008, h. 7) mengatakan paradigma adalah suatu cara pandang mendasar atau cara kita melihat, memikirkan, memaknai, menyikapi, serta memilih tindakan atas kerangka berpikir yang menjelaskan suatu fenomena. Berdasarkan pengertian ini, paradigma dapat berarti model, konsep, pemikiran, dan asumsi tertentu yang dijadikan landasan, pola, atau model penelitian.

Lebih lanjut lagi menurut Santosa (2014, h. 32) mengatakan paradigma adalah cara kita 'melihat' dunia, tidak secara harafiah melainkan dalam pengertian yang berkenaan dengan "mempersepsi, mengerti, atau menafsirkan". Sementara itu Pedak (2002, h. 194) mendefinisikan paradigma adalah landasan berpikir, bertindak, tujuan hidup, pandangan hidup, sekaligus cara hidup.

Yerby dikutip Turner (2008, h. 55) mengatakan bahwa paradigma konstruktivisme menyatakan bahwa para individu secara berkala menciptakan struktur sosial melalui aksi dan interaksi mereka; karenanya tidak terdapat kebenaran abstrak atau realita karena realita ada hanya ketika orang yang menciptakannya secara bersama-sama. Berikut ini paradigma konstruktivistik melalui tiga landasan, yaitu ontologi, epistemologi, dan aksiologi.

- Ontologi : Pertanyaan-pertanyaan ontologis berfokus pada sifat dari realita dan hal apa yang harus kita kaji. Ontologi adalah studi mengenai sesuatu yang ada dan tidak ada, atau dengan kata lain, mempelajari mengenai realitas.
- Epistemologi : Pertanyaan yang dikelompokkan pada bidang epistemologi berfokus kepada bagaimana kita mencari tahu dan apa yang dianggap

sebagai pengetahuan. Bagaimana para peneliti melihat dunia, kebenaran, dan sifat manusia memengaruhi bagaimana mereka berusaha untuk mempelajari hal-hal tersebut.

- Aksiologi : Pertanyaan mengenai posisi nilai dalam penelitian dan teori. Posisi tradisional keilmuan pada aksiologis adalah bahwa ilmu pengetahuan harus bebas dari nilai. Walaupun begitu, kebanyakan peneliti tidak mengambil posisi yang ekstrem ini dan menerima bahwa beberapa unsur subjektivitas dalam bentuk nilai, memengaruhi proses penelitian Bostrom dikutip Turner (2008, h. 57).

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika. Menurut Eco (1979, h. 3) desain umum semiotik adalah teori tentang kode. Saat ini lebih mengarah pada sesuatu yang lebih besar contohnya adalah pemakaian umum bahasa, evolusi tanda, estetika komunikasi, perbedaan tipe kebiasaan komunikasi pribadi, pemakaian tanda untuk merujuk pada sesuatu atau bentuk dari sesuatu dan lain-lain.

Semiotika adalah sekian dari banyak metode yang memungkinkan cendekiawan untuk meneliti kerja-kerja ideologis media (Stokes, 2003, h. 54). Semiotika berguna saat peneliti ingin menganalisis makna teks. Semiotika diturunkan dari karya Ferdinand de Saussure. Saussure yakin bahwa semiotika dapat digunakan untuk menganalisis sejumlah besar 'sistem tanda', dan bahwa tidak ada alasan tidak bisa diterapkan pada bentuk media atau bentuk kultural

apapun. Dalam hal ini khususnya media film. Oleh sebab itu, peneliti menggunakan semiotika untuk mengetahui representasi rasisme dalam film *12 Years a Slave*.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian kualitatif, pengumpulan data dilakukan oleh peneliti sendiri. Pawito (2007, h. 81) mengatakan bahwa sesuatu yang sangat menarik dalam penelitian kualitatif, khususnya berkenaan dengan telaah pustaka, adalah bahwa upaya telaah pustaka tetap dilakukan pada saat peneliti mencoba mengupayakan analisis data dan hendak menarik kesimpulan.

Pengumpulan data adalah cara untuk memperoleh data dari obyek penelitian (Suryawati, 2006, h. 110).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti adalah *purposive sampling*. Nursalam (2008, h. 94) mengatakan *purposive sampling* adalah teknik penetapan sample dengan cara memilih sample di antara populasi sesuai dengan yang dikehendaki peneliti (tujuan/masalah dalam penelitian), sehingga sample tersebut dapat mewakili karakteristik populasi yang telah dikenal sebelumnya. Peneliti mengumpulkan data primer, yaitu film *12 Years a Slave* kemudian untuk data sekunder, peneliti menggunakan teknik studi dokumenter yang digunakan untuk menelusuri data historis. Teknik dokumenter menggunakan instrumen pedoman dokumentasi (Suryawati, 2006, h. 111).

3.4 Unit Analisis

Wibowo (2015, h. 93) mengatakan unit analisis adalah setiap unit yang akan dianalisa, digambarkan atau dijelaskan dengan pernyataan-pernyataan deskriptif.

Subjek penelitian ini adalah film *12 Years a Slave* dan objek penelitiannya adalah rasisme.

Dalam Semiotika John Fiske, saat menampilkan objek, peristiwa, gagasan, kelompok, atau seseorang paling tidak ada tiga level yang harus dilewati. Pada level pertama bagaimana peristiwa itu dikonstruksi sebagai realitas, dalam bahasa gambar ini umumnya berhubungan dengan aspek seperti pakaian, lingkungan, ucapan, dan ekspresi. Pada level kedua, bagaimana realitas itu digambarkan. Dalam bahasa gambar/televisi, alat itu berupa kamera, pencahayaan, editing, atau musik. Level ketiga meliputi ideologi, Fiske dikutip Eriyanto (2001, h. 114).

Dalam level pertama, beberapa bagian masuk dalam tanda non verbal. Komunikasi nonverbal adalah komunikasi yang pesannya dikemas dalam bentuk nonverbal, tanpa kata-kata (Hardjana, 2003, h. 22).

Eriyanto (2001, h. 27) membagi bentuk komunikasi nonverbal yang akan peneliti jabarkan dalam tabel 3.1

Tabel 3.1

Bentuk Komunikasi Nonverbal dan Maknanya

Bentuk Komunikasi NonVerbal	Maknanya
Bahasa tubuh (raut wajah, gerak kepala, gerak tangan)	Gerak-gerik tubuh mengungkapkan berbagai perasaan, isi hati, isi pikiran, kehendak, dan sikap orang.
Tanda	Dalam komunikasi nonverbal tanda mengganti kata-kata, misalnya bendera, rambu-rambu lalu lintas darat, laut, dan udara; aba-aba dalam olahraga
Tindakan/Perbuatan	Tindakan/perbuatan sebetulnya tidak khusus dimaksudkan mengganti kata-kata, tetapi dapat menghantarkan makna. Misalnya, menggebrak meja dalam pembicaraan, menutup pintu keras-keras pada waktu meninggalkan rumah, menekan gas mobil kuat-kuat. Semua itu mengandung makna tersendiri.
Objek	Objek sebagai bentuk komunikasi nonverbal juga tidak mengganti kata, tetapi dapat menyampaikan arti

	tertentu. Misalnya, pakaian, aksesoris dandan, rumah, perabot rumah, harta benda, kendaraan, hadiah.
--	--

Lebih lanjut lagi, Tukan (2006, h. 183) mengatakan kostum adalah segala pakaian beserta aksesoris yang dikenakan di dalam pentas. Adapun fungsi kostum yaitu membantu menghidupkan perwatakan pelaku, membedakan seorang peranan dari peranan yang lain dan dari *setting*, serta memberi fasilitas dan membantu gerak pelaku.

Berikutnya dalam level kedua, dalam bahasa gambar/televise, alat itu berupa kamera, pencahayaan, editing, atau musik.

Razaq (2011, h. 4) membagi lima sudut pengambilan gambar (*camera angle*). Tiap *angle* mempunyai makna yang berbeda-beda.

- *Bird Eye View*: Pengambilan gambar dilakukan dari atas dari ketinggian tertentu sehingga memperlihatkan lingkungan yang sedemikian luas dengan benda-benda lain di bawah terlihat kecil. Pengambilan gambar biasanya menggunakan helikopter maupun dari gedung-gedung tinggi. Maknanya untuk memperlihatkan objek-objek lemah dan tak berdaya.
- *High Angle*: Sudut pengambilan gambar tepat di atas objek, pengambilan gambar seperti ini memiliki arti yang dramatik, yaitu kecil atau kerdil. Maknanya menimbulkan kesan ‘lemah’, ‘tak berdaya’, ‘kesendirian’.
- *Low Angle*: Pengambilan gambar diambil dari bawah objek dengan sudut pengambilan gambar merupakan kebalikan dari *high angle*. Maknanya menggambarkan orang yang kuat, berpengaruh.

- *Eye Level*: Pengambilan gambar mengambil sudut sejajar dengan mata objek, yang memperlihatkan pandangan mata seseorang yang berdiri. Tidak mengandung kesan tertentu.
- *Frog Level*: Sudut pengambilan gambar diambil sejajar dengan permukaan tempat objek berdiri, seolah-olah memperlihatkan objek menjadi sangat besar. Maknanya memperlihatkan sesuatu secara menarik dengan variasi tidak biasanya.

Masih dalam unit analisis level kedua, Razaq (2011, h. 5) membagi ukuran gambar (*frame size*) dan maknanya yang akan peneliti jabarkan dalam tabel 3.2

Tabel 3.2
Frame Size dan Maknanya

Frame Size	Ukuran	Makna
ECU (<i>extreme close-up</i>)	Sangat dekat sekali	Kedetailan suatu objek
BCU (<i>big close-up</i>)	Dari batas kepala hingga dagu	Menonjolkan ekspresi yang dikeluarkan oleh objek
CU (<i>close-up</i>)	Dari batas kepala sampai leher bagian bawah	Memberi gambaran jelas terhadap objek
MCU (<i>medium close-up</i>)	Dari batas kepala hingga dada atas	Mempertegas profile seseorang
MS (<i>mid shot</i>)	Dari batas kepala sampai pinggang (perut bagian bawah)	Memperlihatkan sosok objek secara jelas

KS (<i>knee shot</i>)	Dari batas kepala hingga lutut	Hampir sama dengan <i>mid shot</i>
FS (<i>full shot</i>)	Dari batas kepala hingga kaki	Memperlihatkan objek beserta lingkungannya
LS (<i>long shot</i>)	Objek penuh dengan latar	Menunjukkan objek dengan latar belakangnya
ELS (<i>extreme long shoot</i>)	Lingkungan objek secara utuh	Menunjukkan bahwa objek tersebut bagian dari lingkungannya
1 <i>Shoot</i>	Pengambilan gambar satu objek	Memperlihatkan seseorang/benda dalam frame
2 <i>Shoot</i>	Pengambilan gambar dua objek	Memperlihatkan adegan dua orang yang sedang berkomunikasi
3 <i>Shoot</i>	Pengambilan gambar tiga objek	Memperlihatkan adegan tiga orang yang sedang mengobrol
<i>Group Shot</i>	Pengambilan gambar dengan memperlihatkan objek lebih dari tiga orang	Memperlihatkan adegan sekelompok orang dalam melakukan suatu aktifitas

Sumber: Razaq (2011, h. 5-6)

Terakhir dalam analisis level kedua, Zettl (2007, h. 185) membagi pencahayaan dalam dua jenis yaitu *high-key lighting* dan *low-key lighting*. Rancangan tata lampu sangat berperan dalam pembangunan suasana umum yang ingin dihasilkan. Berikut peneliti menjabarkannya dalam tabel 3.3

Tabel 3.3
Lighting dan Maknanya

Lighting	Teknik	Makna
<i>High Key Lighting</i>	Latar biasanya terang. Menampilkan kelimpahan cahaya terang dengan perpaduan antar warna. Pergerakan kamera yang lambat atau diam.	Energi yang tinggi. Suasana yang menyenangkan atau adegan yang biasa saja (diam).
<i>Low Key Lighting</i>	Latar biasanya gelap. Efek bayangan yang menonjol.	Menekankan unsur <i>dramatic</i>

Sumber: Zettl (2007, h. 185)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

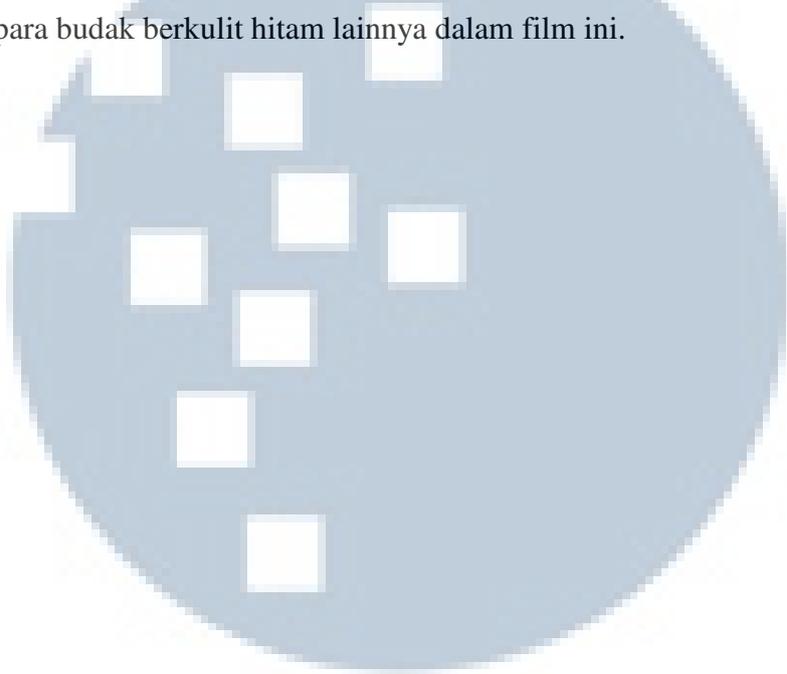
3.5 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis semiotika John Fiske. Fiske (2002, h. 40) menyebutkan ada tiga tahapan dalam teori semiotikanya yaitu:

- Tanda itu sendiri (realitas). Tahapan ini mengarah pada mempelajari tanda itu sendiri, perbedaan dalam menyimpulkan artinya, dan bagaimana itu berelasi dengan orang yang memakai tanda tersebut.
- Kode dan Sistem dalam mengorganisir tanda (representasi). Studi ini menyangkup cara berbagai kode yang dikembangkan guna memenuhi kebutuhan suatu masyarakat atau budaya, atau untuk mengeksploitasi saluran komunikasi yang tersedia untuk mentransmisikannya.
- Kebudayaan tempat kode dan tanda bekerja (ideologi). Ini pada gilirannya bergantung pada penggunaan kode atau tanda itu untuk keberadaan dan bentuknya sendiri.

Dengan menggunakan model semiotika John Fiske, peneliti akan menggunakan tabel yang nantinya dibagi menjadi *sequence*, level analisis, unit analisis, dan pemaknaan. Peneliti akan membagi film ke dalam beberapa *scene* dan *shot* (adegan). Kemudian peneliti akan membagi *scene* tersebut dalam tiga level analisis, yaitu level realitas, level representasi, dan level ideologi. Dalam menginterpretasikan tanda-tanda yang ditampilkan sesuai level analisis, peneliti akan menggunakan unit analisis yang sudah peneliti paparkan sebelumnya di sub bab 3.3.

Dalam menganalisis tanda-tanda rasisme dalam film *12 Years a Slave* ini, peneliti akan menganalisis tokoh Solomon Northup yang menjadi tokoh utama beserta para budak berkulit hitam lainnya dalam film ini.



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA