



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 adalah upaya yang sistematis dan obyektif untuk mempelajari suatu masalah dengan mengumpulkan informasi yang bertujuan untuk menambah pengetahuan. Peneliti menggunakan metode semiotika yang bersifat deskriptif. Secara harfiah, deskriptif adalah metode penelitian untuk membuat gambaran mengenai situasi atau kejadian, sehingga berkehendak mengadakan akumulasi data besar.

Menurut Travels dalam Hikmat (2011: 44), tujuan utama penelitian yang bersifat deskriptif adalah untuk menggambarkan sifat suatu keadaan yang sementara berjalan pada saat penelitian dilakukan dan memeriksa sebab-sebab dari suatu gejala tertentu.

Deskriptif itu sendiri adalah salah satu ciri penelitian kualitatif. Data yang dikumpulkan berupa kata-kata. Oleh karena itu, laporan penelitian akan berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut. Penelitian ini bersifat deskriptif karena berusaha menggambarkan bagaimana tanda audio visual yang digunakan dalam film *Serigala Terakhir* dan diramu menjadi suatu kode-kode yang merepresentasikan realitas kekerasan dalam film *Serigala Terakhir*.

Penelitian ini memakai pendekatan kualitatif, yaitu sebuah metode penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subyek penelitian, misalnya perilaku, persepsi, tindakan dan lain-lain. Dengan kata lain, penelitian kualitatif ingin melihat isi komunikasi yang tersirat (Wibowo, 2011: 21).

Penelitian komunikasi kualitatif tidak dimaksudkan untuk memberikan penjelasan-penjelasan (*explanations*), mengontrol gejala-gejala komunikasi, mengemukakan prediksi-prediksi, atau untuk menguji teori apapun, tetapi lebih dimaksudkan untuk mengemukakan gambaran dan/atau pemahaman (*understanding*) mengenai bagaimana dan mengapa suatu gejala atau realitas komunikasi terjadi (Pawito, 2007: 35).

Sumber data pendekatan kualitatif berdasar pada bukti-bukti empirik yang bersifat diskursif, seperti transkrip dokumen, catatan lapangan, hasil wawancara, dokumen-dokumen tertulis dan data non-diskursif, dikonversikan ke dalam bentuk-bentuk narasi yang bersifat deskriptif sebelum dianalisis, diinterpretasi, dan kemudian disimpulkan. (Pawito, 2007:37).

Pendekatan kualitatif memandang berbagai masalah selalu berada dalam kesatuan. Masalah tersebut tidak terlepas dari kondisi yang lain, yang menyatu dalam suatu konteks yang spesifik dan tidak bisa dipisahkan. Berbagai hal yang dikaji dalam penelitian dipelajari dan dipahami dari posisi dan keterkaitannya di dalam konteks keseluruhannya.

Dengan menggunakan pendekatan kualitatif, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh terhadap permasalahan. Pendekatan kualitatif memungkinkan peneliti mendapat gambaran realitas kekerasan yang direpresentasikan dalam film *Serigala Terakhir*.

Setiap paradigma membawa implikasi metodologinya masing-masing. Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis, Paradigma konstruktivis bermula dari yang spesifik menuju yang umum, dari yang konkrit menuju yang abstrak. Paradigma konstruktivis menjelaskan bahwa realitas ditampilkan dalam simbol-simbol melalui bentuk-bentuk deskriptif. Kristi Poerwandari menjelaskan salah satu pandangan paradigma konstruktivis terhadap ilmu bahwa ilmu tidak bebas nilai atau bergantung pada subyektivitas manusia yang mengartikannya (Poerwandari, 2007: 23).

Hal yang menjadi karakteristik penting dari paradigma ini adalah proses seseorang membuat gambaran tentang realitas dan komunikasi sebagai sebuah kegiatan yang dinamis. Dengan memperhatikan interaksi kedua pihak, komunikator dan komunikan, untuk menciptakan pemaknaan atau tafsiran dari suatu pesan.

Dengan kacamata paradigma konstruktivis, peneliti mencoba untuk meneliti tanda-tanda audio visual yang digunakan dalam film *Serigala Terakhir*. Kemudian berfokus dalam melihat dan memahami

bagaimana realitas kekerasan direpresentasikan melalui susunan kode-kode audio visual di dalam film tersebut.

3.2 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode semiotika menurut pandangan Charles Sanders Peirce dan konsep kuasa simbolik Pierre Bourdieu. Bagi Peirce, semiotika bersinonim dengan logika yang berasal dari bagaimana orang bernalar. Penalaran ini, menurut hipotesis teori Peirce yang mendasar, dilakukan melalui tanda-tanda. Tanda merupakan unsur komunikasi dan hanya berarti apabila ia berfungsi tanda. Fungsi esensial sebuah tanda adalah menjadikan relasi yang tidak efisien menjadi efisien sehingga memungkinkan kita untuk berpikir, berhubungan dengan orang lain, dan memberi makna pada apa yang ditampilkan oleh semesta alam.

Menurut Peirce, salah satu bentuk tanda adalah kata-kata. Sementara, obyek adalah sesuatu yang dirujuk oleh tanda dan interpretant adalah tanda yang ada dalam benak seseorang tentang obyek yang dirujuk oleh sebuah tanda. Dari relasi ketiga elemen itu membuat Peirce mengemukakan teori segitiga makna. Jika ketiga elemen makna tersebut berinteraksi dalam pikiran seseorang, muncullah makna tentang sesuatu yang diwakili oleh tanda tersebut.

Perlu diingat bahwa menurut Peirce, sebuah tanda dapat menjadi ikon, indeks, dan simbol, bahkan gabungan kedua atau ketiganya. Dalam

konteks semiotika, film menggunakan tiga kategori tanda; ikon (dengan menirukan gambar dan suara); indeks (dengan menampilkan sesuatu yang “nyata”); dan simbol (dengan menampilkan dialog dan tulisan) (Stam, Burgoyne & Lewis, 1992: 31).

3.3 Unit Analisis

Penelitian ini menggunakan beberapa potongan adegan dalam film *Serigala terakhir*. Setiap analisis tersebut harus memenuhi kriteria di dalam jalan ceritanya terdapat perilaku kekerasan yang dilakukan oleh karakter di dalamnya, antara lain:

1. Kekerasan verbal, meliputi:
 - Meremehkan. Menjatuhkan mental dengan komentar-komentar yang meremehkan.
 - Mengancam
 - Melakukan eksklusi sosial atau isolasi
2. Kekerasan non verbal, meliputi:
 - Kontak fisik (memukul, menarik baju, dll)
 - Mengancam dengan menggunakan alat
 - Melakukan pengeroyokan, penganiayaan

Tanda-tanda visual dan non visual memiliki hubungan yang erat dengan analisis verbal dan non verbal komunikasi non verbal. Menurut Pearson (2003:108-121), bentuk-bentuk komunikasi non verbal sebagai berikut:

1. Gerakan tubuh dan ekspresi wajah

Ilmu yang mempelajari tentang postur tubuh, gerakan, gesture, dan ekspresi wajah disebut dengan kinesik. Kinesik berasal dari bahasa Yunani yaitu kinesis yang berarti gerakan. Ekman dan Friesen mengategorikannya berdasarkan fungsi, asal, dan makna yaitu sebagai berikut:

- a. *Emblems*, adalah gerakan yang menggantikan kata dan kalimat. Contohnya seperti meletakkan jari telunjuk di depan mulut yang berarti “harap diam”. Penggunaan emblem harus diperhatikan karena biasanya akan memiliki arti berbeda di suatu kebudayaan.
- b. *Illustrators*, gerakan yang mendampingi untuk memperkuat pesan verbal. Contohnya seperti menganggukan kepala saat mengucapkan kata “Ya” dan menggelengkan kepala saat berkata “Tidak”. Isyarat nonverbal ini lebih bersifat universal daripada keempat kategori yang ada.
- c. *Affect displays*, gerakan dari wajah dan tubuh yang digunakan untuk menunjukkan emosi. Seperti misalnya ekspresi dan gerakan seseorang yang sedang menyaksikan tim favoritnya memenangkan suatu pertandingan atau seseorang yang menutup pintu dengan keras ketika sedang marah.

d. *Regulators*, adalah gerakan nonverbal yang mengontrol kecepatan gerakan ketika berkomunikasi. Contoh dari regulator misalnya melihat jam tangan ketika bosan dan pergi meninggalkan seseorang saat mengobrol ketika ingin menghentikan pembicaraan.

e. *Adaptors*, adalah gerakan yang mungkin dilakukan pada waktu yang privasi tapi hanya sebagian dilakukan pada saat berada di depan publik. Seperti misalnya mengupil pada saat sendirian dan ketika berada di ruang publik, yang dilakukan hanya mengusap hidung.

2. Penampilan Tubuh

Yang termasuk kedalam kategori ini adalah tipe tubuh (tinggi badan, berat badan, dan kekuatan tubuh) dan juga daya tarik fisik.

3. Jarak

Ilmu yang menggunakan jarak dan ruang disebut dengan proksemik. Hall mengkategorikan jarak menjadi empat, yakni: Jarak intim, jarak personal, jarak sosial dan jarak publik.

4. Sentuhan

Bidang yang mempelajari sentuhan sebagai komunikasi nonverbal disebut haptik. Sentuhan dapat termasuk: bersalaman, menggenggam tangan, berciuman, sentuhan di punggung, pukulan, dan lain-lain. Masing-masing dari bentuk komunikasi ini menyampaikan pesan tentang tujuan atau perasaan masing-

masing dari seseorang yang menyentuh. Sentuhan juga dapat menyebabkan suatu perasaan pada sang penerima sentuhan, baik positif maupun negatif.

5. Pakaian

Pakaian dan dandanan yang digunakan seseorang dapat mengkomunikasikan umur, gender, status, kelas sosial, kepribadian, dan hubungan dengan lawan jenis.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, teknik data dikumpulkan dalam dua kategori, primer dan sekunder.

1. Data primer

Melakukan pengumpulan data-data yang diperoleh dari pengamatan scene-scene yang terdapat dalam film *Serigala Terakhir*.

2. Melakukan studi kepustakaan dan studi dokumen yaitu pengumpulan data yang berdasarkan pada buku-buku literatur yang terkait dengan penelitian.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian kualitatif pada dasarnya dikembangkan dengan maksud hendak memberikan makna (*making sense of*) terhadap data, menafsirkan (*interpreting*), atau mentransformasikan

(*transforming*) data ke dalam bentuk-bentuk narasi yang kemudian mengarah pada temuan yang bernuansakan proposisi-proposisi ilmiah (*thesis*) yang akhirnya sampai pada kesimpulan-kesimpulan final (Pawito, 2007: 101).

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotik segitiga makna dari Charles Sanders Peirce, dimana data hasil temuan diproses menggunakan *sign*, *object*, dan *interpretant* berupa tanda verbal dan non verbal, tanda tersebut berisikan visual dan non visual berupa dialog-dialog atau teks dan adegan yang terdapat dalam film *Serigala Terakhir*.

UMMN