

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Paradigma Penelitian**

Penelitian ini menggunakan Paradigma Konstruktivis. Paradigma Konstruktivis adalah suatu wawasan atau pengetahuan yang memfokuskan bahwa pengetahuan yaitu konstruksi dari diri sendiri, maka dari itu, pengetahuan tersebut bentuk nyata (realitas). Pada proses penelitian konstruktivis, manusia membentuk kerangka, struktur, konsep dan juga kategori pengetahuan yang dibutuhkan untuk pengetahuan ini, maka dari itu pengetahuan tidaklah lenyap dari sang pengamat, melainkan ciptaan manusia yang dibangun dari pengalaman atau dunia yang selalu dilakoni (Wibowo, 2018,). Konstruktivisme sebenarnya hasil dari suatu kejadian pengalaman para sekelompok atau individu masyarakat yang tidak saling berhubungan antara satu dengan lainnya. Pada pengertian ini, konstruktivis membangun wawasan daripada hanya pasif yaitu menemukan suatu pengetahuan. “Kebenaran dan “pengetahuan objektif” bukan di dapatkan, melainkan diciptakan oleh para individu (Wibowo, 2018).

#### **3.2 Jenis dan Sifat Penelitian**

Penelitian ini menggunakan deskripsi kualitatif. Penjelasan deskripsi kualitatif yaitu mendeskripsikan data secara sistematis, factual dan juga akurat dengan berupaya menggali kedalaman atau makna data lebih mendalam, seperti mengapa realitas itu terjadi, motif-motif pelaku dan juga latar belakang yang menjadi pengaruh dari hal tersebut dan ada pengaruh dari konteks lainnya. Penelitian deskripsi kualitatif memiliki sifat induktif yang memiliki arti yaitu peran data lebih penting dibandingkan teori manapun. Peneliti berusaha mengumpulkan data sebanyak mungkin sejak awal tanpa merumuskan dari awal bersama dengan teori-teori sebagai landasan (Kriyantono, 2020).

### 3.3 Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh peneliti adalah semiotika, khususnya semiotika John Fiske. Semiotika John Fiske berfokus pada tanda-tanda yang terdapat dalam sebuah tayangan dan dibagi ke dalam tiga level yaitu realitas, representasi dan ideologi.

Level pertama, yaitu realitas dikodekan secara elektronik oleh kode teknik yang mencakup pakaian, ekspresi, penampilan dan lainnya. Representasi sebagai level kedua akan membentuk representasi dengan mengirimkan kode-kode representasi konvensional yang meliputi konflik, dialog, karakter, tempat ataupun efek suara. Level terakhir adalah ideologi yang merupakan pengaturan koheren oleh kode ideologi atau nilai agar dapat diterima masyarakat luas.

### 3.4 Unit Analisis

Unit yang akan dianalisis oleh peneliti merupakan tanda-tanda visual seperti video dan gambar, juga tanda-tanda non-visual seperti dialog, narasi yang terdapat dalam iklan LinkAja “Sawadee Krub” yang menampilkan perbandingan kemudahan seseorang dalam membeli barang menggunakan aplikasi dengan yang tidak menggunakan aplikasi tersebut. Tanda visual dan non-visual tersebut dikemas dalam bentuk iklan produk dan diunggah melalui akun Youtube resmi milik LinkAja pada bulan Maret 2022. John Fiske (2012) menganalisis budaya di televisi menggunakan kode televisi yang terdiri atas tiga tahapan. Tahap pertama adalah reality atau realitas. Tahapan ini mencakup tanda-tanda visual non verbal seperti penampilan, ekspresi serta pakaian. Pembagian tanda-tanda non verbal yang akan digunakan oleh peneliti adalah berdasarkan Mulyana (2015) yang terdapat di dalam tabel.

Tanda Non Verbal	Makna
Bahasa tubuh	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
Parabahasa	Mengekspresikan emosi dan pikiran
Penampilan 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 social 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 public, keyakinan agama.
Artefak	Mengkomunikasikan kecerdasan, keadaan ekonomi berdasarkan kebutuhan.

Tabel 3.1. Pembagian Tanda Non Verbal Mulyana

Sumber : Mulyana (2015, h.353-436)

Tahap Kedua dari kode ini adalah representasi yang meliputi teknik pengambilan gambar, sudut pengambilan gambar dan gerakan kamera. Peneliti menggunakan teknik pengambilan gambar milik Giannetti (2015, p. 10-11).

Nama Teknik	Makna
<i>Medium Close Up</i>	Menjelaskan adegan percakapan normal, memperlihatkan tubuh manusia dari dada ke atas.

Tabel 3.2. Teknik Pengambilan Gambar

Sumber : Pratista, 2017, h. 105

Nama Teknik	Makna
<i>Close Up</i>	Teknik ini digunakan untuk memperlihatkan ekspresi wajah dan gestur yang detail serta digunakan untuk adegan dialog yang lebih intim.

Tabel 3.3. Sudut Pengambilan Gambar

Sumber : Giannetti, 2015, h.105

<i>Pan</i>	Teknik ini ditandai dengan gerakan kamera secara horizontal (kiri dan kanan) yang bertujuan untuk menjaga subjek tetap berada di tengah frame
<i>Tilt</i>	Pergerakan kamera secara vertikal dengan posisi kamera statis. Tilt dapat membuat sosok karakter tampak lebih tinggi, besar dan gagah.

Tabel 4. Gerakan Kamera

Selain teknik pengambilan gambar, terdapat pula unit analisis pada setting *lighting*. Pratista (2017) membagi tata lampu menjadi dua kategori, yaitu *high key lighting* dan *low key lighting* dalam penjabaran tabel.

<i>Lighting</i>	Teknik	Makna
<i>High Key Lighting</i>	Tata cahaya yang menciptakan batas yang tipis antara area gelap dan terang. Teknik ini lebih mengutamakan pada warna, bentuk dan garis yang	Digunakan pada adegan-adegan normal dan biasa

	tegas pada tiap elemen mise-en-scene. Efek bayangan diusahakan seminimal mungkin	
<i>Low Key Lighting</i>	Tata cahaya yang menciptakan batasan yang tegas antara area yang gelap dan terang.	Digunakan dalam adegan-adegan yang bersifat intim suram, kumuh serta mencekam.

Tabel 3.5. Kategori Tata Lampu

Tahapan terakhir adalah ideologi yang diatur dalam kode ideologi, yang di dalam penelitian ini adalah ideologi budaya konsumtivisme dalam iklan.

### 3.5 Teknik Pengumpulan Data

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

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data melalui studi dokumenter yang akan didapatkan dari dokumen public. Peneliti akan mengambil video dari akun Youtube resmi LinkAja Indonesia berjudul “Sawadee Krub” yang sudah ditayangkan di *channel* Youtube tersebut.

### 3.6 Teknik Analisa Data

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

- a. Realitas : Dikodekan secara elektronik oleh kode teknik. Level ini Mencakup penampilan, Bahasa, gerak tubuh, ekspresi dan lainnya

- b. Representasi : Membentuk representasi dengan mengirimkan kode-kode representasi konvensional. Level ini meliputi teknik pengambilan gambar, konflik, dialog, lingkungan dan efek suara
- c. Ideologi: Pengaturan oleh kode ideologi agar dapat menjadi koheren dan diterima oleh masyarakat luas. Ideologi dalam penelitian ini adalah ideologi budaya konsumtivisme.

Dalam menganalisis iklan LinkAja, peneliti akan meneliti berdasarkan level-level kode televisi John Fiske. Peneliti akan berfokus pada aktor yang dihadirkan dalam iklan “Sawadee Krub” Peneliti juga akan membagi iklan tersebut ke dalam beberapa adegan yang akan diteliti berdasarkan ketiga level ataupun tahapan kode televisi John Fiske.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA