

- Sentuhan: Apa atau siapa yang sedang disentuh oleh karakter? Bagaimana efek sentuhan tersebut?
  - Gerakan tubuh: Siapa yang bersifat aktif dan siapa yang bersifat pasif?
  - Komunikasi posisi: Bagaimana penempatan posisi karakter di dalam *frame*? Siapa yang diposisikan lebih superior dan siapa yang diposisikan lebih inferior?
- d. *Props and setting*, yaitu meneliti tanda yang diperoleh dari penggunaan properti dan *setting*.
- Properti: Properti yang digunakan oleh karakter seringkali memiliki makna tertentu, misalnya penggunaan properti buku untuk menggambarkan karakter yang suka membaca, pintar, dan rajin.
  - *Setting*: *Setting* atau sebuah *set design* juga dapat berpengaruh terhadap penggambaran sebuah karakter, *mood*, bahkan keseluruhan cerita.

### 3. METODE PENELITIAN

Menurut Ricciardelli, Shanahan & Young (2020), metode adalah proses yang dilakukan dalam mengumpulkan data/informasi guna menjawab pertanyaan penelitian. Dalam penelitian ini, metode yang dipakai adalah metode kualitatif dengan teknik observasi. Metode kualitatif merupakan sebuah informasi deskriptif mengenai ide, perilaku seseorang, atau objek penelitian yang membutuhkan interpretasi. Sementara, teknik observasi merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengamati objek penelitian dan mencatat hal-hal penting mengenai objek tersebut yang berkaitan dengan penelitian (Ricciardelli et al., 2020).

Dalam penelitian ini, analisis dilakukan terhadap visual dan dialog pada film *Autobiography* (2022) sebagai sumber primer. Sumber sekunder yang akan dipakai adalah buku *Antonio Gramsci: Negara & Hegemoni* yang ditulis oleh Nezar Patria dan Andi Arief (1999), buku *Visual Methodologies* oleh Gillian Rose (2016), serta jurnal-jurnal pendukung yang membahas tentang hegemoni Gramsci dan semiotika *visual methodologies* Gillian Rose. Penulis juga menggunakan penelitian terdahulu

untuk membandingkan penelitian yang sedang dilakukan oleh Penulis dengan penelitian-penelitian sebelumnya yang serupa.

Penelitian pertama dilakukan oleh Yuliasuti (2023) dalam jurnalnya yang berjudul *Representasi Kekuasaan dan Kekerasan dalam Film Autobiography Karya Sutradara Makbul Mubarak dalam Perspektif Roland Barthes*. Dalam jurnal tersebut, Yuliasuti menemukan bahwa Makbul merepresentasikan kekuasaan dan kekerasan melalui unsur-unsur militer, perilaku karakter tertentu, dan narasi yang dibangun. Penelitian kedua dilakukan oleh Prihastuti (2015) dalam skripsinya yang berjudul *Konstruksi Hegemoni Kekuasaan Pemerintah Orde Baru terhadap Tokoh-tokoh PKI dalam Novel Pulang Karya Leila S. Chudori*. Dalam skripsinya, Prihastuti membahas konstruksi hegemoni pemerintah Orde Baru terhadap tokoh-tokoh PKI dengan menggunakan teori struktural Robert Stanton. Berikutnya, terdapat penelitian yang dilakukan oleh Kusumayanti dkk (2022) dalam sebuah jurnal yang berjudul *Analisis Aspek-aspek Hegemoni dan Dominasi Sosial Ekonomi dalam Serial Squid Game*. Dalam jurnal tersebut, Kusumayanti dkk menemukan bahwa hegemoni dengan paham kapitalisme membuat masyarakat beranggapan bahwa kekayaan dan status sosial dapat memberikan kekuasaan.

Bagian pembahasan dalam penelitian ini akan terbagi menjadi dua, yaitu penggambaran praktik hegemoni kekuasaan yang dilakukan oleh Jenderal Purna terhadap Rakib serta penggambaran respon Rakib terhadap praktik hegemoni kekuasaan Jenderal Purna. Pada bagian pertama, Penulis akan menganalisis *scene-scene* yang ada menggunakan teori semiotika *visual methodologies* Gillian Rose dan mengaitkannya dengan teori persuasi Cialdini untuk menentukan apakah perilaku Jenderal Purna dikategorikan sebagai praktik hegemoni Gramsci atau tidak. Setelah itu, Penulis akan menganalisis *scene-scene* yang termuat pada bagian kedua untuk mengetahui bagaimana respon Rakib terhadap praktik hegemoni yang dilakukan oleh Jenderal Purna dengan menggunakan teori semiotika *visual methodologies* Gillian Rose yang kembali dikaitkan dengan teori hegemoni Gramsci.