

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma Penelitian

Tahapan pertama dalam merancang sebuah penelitian adalah menentukan paradigma penelitian. Paradigma dapat didefinisikan sebagai pandangan dunia seorang peneliti (Creswell & Creswell, 2018). Selain itu, paradigma didefinisikan sebagai model atau *frame of reference* yang digunakan oleh peneliti dalam mengobservasi dan mencari makna penelitian (Babbie, 2015). Ruang lingkup penelitian sosial terdapat pada ruang lingkup beberapa paradigma, yaitu konstruktivis, feminis, etnis, Marxist dan *cultural studies*. Paradigma tersebut melahirkan berbagai bentuk teori lain yang lebih spesifik dan memiliki naratif tertentu. Pada penelitian ini, peneliti akan menggunakan paradigma konstruktivis.

Creswell & Creswell (2018) menyebutkan bahwa paradigma konstruktivis merupakan kepercayaan bahwa setiap individu memiliki pemahaman masing-masing akan bagaimana mereka melihat dunia. Seorang individu akan memiliki sebuah pengalaman dan pengalaman tersebut akan mengkonstruksi cara pandang individu tersebut, terlebih untuk sebuah objek spesifik. Denzin & Lincoln (2018) di sisi lain, menyebutkan bahwa cara pandang konstruktivis menitikberatkan pada pertukaran antar pengetahuan. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan cara pandang konstruktivis guna menjelaskan bagaimana makna *toxic masculinity* terbentuk melalui tanda-tanda yang digunakan dalam produksi serial televisi *Euphoria*.

3.2 Jenis Penelitian

Menurut Berger (2011) penelitian kualitatif memiliki beberapa sifat dan tujuan utama yaitu untuk sifatnya evaluatif, menggunakan konsep untuk menjelaskan sesuatu dan memahami detail dari sebuah teks. Praktik ini dilakukan dengan pendekatan yang teoritis dan interpretif. Pada penelitian

kualitatif, data akhir yang dijahit oleh peneliti akan bersifat deskriptif. Data yang akan dielaborasi berupa objek penelitian yang menjadi sumber. Penelitian akan membedah sumber data tersebut untuk mengamati tanda-tanda dan kode yang terkandung.

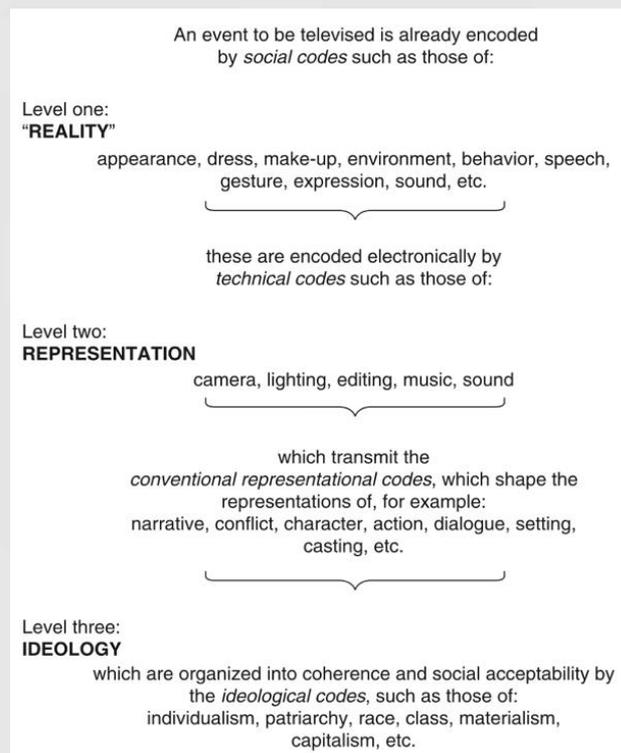
Terdapat empat jenis penelitian kualitatif, yaitu deskriptif, eksplanatif, eksploratif, dan evaluatif. Dengan itu, sifat penelitian ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif didefinisikan sebagai penelitian yang hasilnya adalah untuk menelaah dan memberikan kejelasan terhadap gambaran ciri-ciri dari hal yang diteliti. Data yang ditelaah dalam penelitian yang sifatnya deskriptif dapat berupa gambar-gambar dan atau kata-kata. Kutipan data dari penelitian merupakan laporan dari gambar-gambar tersebut, dengan data pendukung yang diperoleh yaitu dokumen pribadi, foto, video dan transkrip serial televisi *Euphoria* terkait episode yang sedang dianalisis.

3.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah analisis semiotika menggunakan metode analisis John Fiske. Dari sudut pandang Fiske (2012) terdapat tiga ruang lingkup dari kajian penelitian semiotika. Pertama adalah mempelajari berbagai jenis tanda yang berbeda, yang berarti kita juga menyelam pada proses makna terproduksi dan konteks penggunaannya. Beranjak dari hal tersebut, semiotika juga mengkhawatirkan kode yang ada di masyarakat dan bagaimana kode tersebut dimanfaatkan pada saluran komunikasi untuk masyarakat. Ketiga, Fiske juga mempertimbangkan budaya di mana kode atau tanda tersebut digunakan, serta artiannya dalam konteks budaya.

Model semiotika Fiske (2012) berfokus pada penggunaan kode sebagai mode komunikasi tanda, khususnya pada media massa televisi. Kode adalah suatu sistem tanda yang maknanya dibangun atas peraturan dan norma dari suatu budaya tertentu. Kode tersebut digunakan untuk menghasilkan makna dalam ruang lingkup budaya tersebut dan untuk budaya tersebut. Fiske

memberikan tiga kategori atau tiga level dari tanda yang dikomunikasikan melalui media massa televisi.



Gambar 2. 2 Tiga Level Semiotika John Fiske

Sumber: Fiske (2011, pg. 5)

Melalui bagan penjelasan dari Fiske tersebut, berikut merupakan penjabaran dan definisi dari setiap level, kode-kode yang ada pada tiap level, serta contohnya:

a) Level Realitas

Level realitas merupakan level yang nyata dan dapat dilihat secara jelas dalam suatu tanda. Beberapa kode yang mengkomunikasikan level realitas adalah penampilan, gaya berpakaian, tata rias, lingkungan, perilaku, pola bicara, ekspresi, musik dan lain-lain.

Salah satu contohnya disebutkan dalam Berger (2011), di mana kacamata merupakan salah satu aksesoris yang dapat mengkomunikasikan banyak tentang karakter seseorang. Sebagai contoh, kacamata yang bulat menggambarkan seseorang yang suka belajar, tulus, namun sedikit polos. Level realitas ini diadopsi dalam berbagai media, sebagai contoh pada karakter *Harry Potter* yang menggunakan kaca mata bulat.

b) Level Representasi

Level representasi merupakan level yang menayangkan kembali suatu realitas. Beberapa kode yang mengkomunikasikan level representasi adalah naratif, dialog, konflik, karakter, latar belakang, *casting* dan lain-lain.

Sebagai contoh, salah satu penggunaan level representasi dapat dilihat dari kode *camera work*. Dalam Fiske (2011) diteliti bahwa pada serial televisi *Hart to Hart*, terdapat beberapa adegan yang menggunakan *angle* kamera *Extreme Close-Up* (ECU). Pada adegan yang terdapat ECU, ditemukan bahwa dialog dan konteks adegan tersebut berpusat pada tindakan yang jahat. Maka dari itu, Fiske (2011) menyimpulkan bahwa ECU digunakan untuk menggambarkan seorang penjahat.

c) Level Ideologi

Level ideologi merupakan level yang menampilkan suatu struktur yang terbentuk dari kepercayaan yang ada di masyarakat, yang diakui sebagai suatu norma sosial. Contoh kode yang dikategorikan dalam level ideologi adalah individualisme, patriarki, nasionalisme, kapitalisme, ras, kelas sosial, materialisme, dan lain-lain.

Contohnya ada film *superhero*, di mana kebanyakan pahlawan merupakan laki-laki. Sebaliknya, karakter yang “lemah” dan butuh diselamatkan adalah seorang perempuan. Hal ini secara tidak langsung menggambarkan ideologi patriarki di mana laki-laki merupakan sosok ideal

yang kuat, mengetahui segala hal, dan bisa menyelamatkan sosok yang dipandang lemah, salah satunya perempuan.

Menurut Wahyu Wibowo (2013, pg. 149) disebutkan bahwa level realitas, level representasi dan level ideologi yang dikemukakan Fiske merupakan proses identifikasi representasi pada sebuah gambar atau media. Maka dari itu, peneliti akan melakukan metode penelitian disesuaikan dengan tahapan penelitian tersebut. Fiske (2011, pg. 7) menyebutkan bahwa level “realitas” dari adegan yang ditayangkan di televisi merupakan bagian dari budaya yang sudah tersandi dan bukanlah bagian dari budaya yang ‘mentah’ atau maknanya masih terkonstruksi. Saat suatu bentuk realitas sudah masuk pada televisi, peran “realitas” tersebut ditegaskan lagi dengan adanya level representasi dan level ideologi untuk dua tujuan. Pertama adalah untuk membuat realitas tersebut dapat ‘ditularkan’ melalui teknis teknologi. Kedua adalah untuk membuat apa yang ditayangkan lebih cocok dengan konteks budaya dari audiens.

Menurut Fiske (2011, pg. 104) level realitas yang terdiri dari komponen yang ada pada realitas meliputi tata busana, riasan wajah, ekspresi dan gestur merupakan tanda yang eksplisit memaknakan sesuatu di masyarakat. Kode yang terdapat pada level ini merupakan jembatan antara penonton, serta aktor dan karakter yang dimainkan oleh aktor tersebut. Fiske (2011, pg. 32 & 52) menggunakan contoh serial televisi *Cagney and Lacey* dan sebuah program berita televisi Australia untuk menegaskan pentingnya hubungan komunikasi yang dieskpresikan secara non-verbal (pakaian, riasan wajah, pernak-pernik) serta maknanya. Namun, bentuk realitas tersebut hanya akan dapat bermakna saat dibentuk menjadi naratif, bersamaan dengan level representasi.

3.4 Unit Analisis

Unit yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah potongan gambar dari adegan yang terdapat dalam serial televisi *Euphoria*. Bagian dari potongan gambar yang akan dianalisis merupakan tanda-tanda visual serta verbal. Potongan *shot* dan *scene* dari serial televisi akan digunakan untuk analisis menggunakan level representasi dari teori semiotika John Fiske. Penulis akan menganalisis empat dari delapan episode yang ada pada *Euphoria*. Dalam mencari adegan yang mengandung kode-kode atau representasi *toxic masculinity*, penulis mengerucutkannya lagi menjadi skenario yang terdapat alur cerita dari Nate Jacobs.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Sesuai dengan metode penelitian yang digunakan yaitu semiotika, peneliti akan mengumpulkan data dengan cara mengumpulkan adegan-adegan yang merepresentasikan *toxic masculinity* dalam serial televisi *Euphoria*.

3.6 Keabsahan Data

Pada penelitian kualitatif, keabsahan data merupakan hal yang krusial agar dapat membuktikan bahwa penelitian yang dilakukan merupakan penelitian ilmiah yang hasil analisisnya dapat dijelaskan secara rasional.

3.7 Teknik Analisis Data

Dengan menggunakan metode analisis semiotika John Fiske, peneliti akan menggunakan analisis realitas, representasi dan ideologi sebagai basis untuk menganalisis data unit. Menurut Fiske (2011, pg. 8), analisis semiotika merupakan cara untuk mengetahui makna yang kodenya tertanam dalam televisi, khususnya dalam skala kecil. Dalam artian, analisis semiotika ini digunakan untuk menganalisis bagian atau segmen dari sebuah serial televisi guna mengetahui naratif cerita atau kepercayaan yang tertanam secara garis besar.

Maka dari itu sesuai dari metode analisis semiotika Fiske tahapan awal penulis dalam menganalisis adalah untuk menganalisis level realitas dari adegan yang dipilih peneliti untuk dianalisis. Setelah itu, penulis akan memberikan identifikasi dari unit analisis yang berkaitan dengan kode level realitas John Fiske yang dipilih oleh penulis, yaitu kode gestur dan kode ekspresi. Penyiratan makna akan dilakukan per kode dan sesuai dengan *shot* dari adegan yang ditentukan.

Tabel 3. 1 Contoh Tabel Level Realitas

Level Realitas	Sequence	Unit Analisis	Pemaknaan
Ekspresi	<i>Shot 1</i>		
	<i>Shot 2</i>		
Gestur	<i>Shot 1</i>		
	<i>Shot 2</i>		
Deskripsi level realitas			

Sumber: Data Olahan Peneliti (2023)

Selanjutnya, pada level representasi, peneliti akan memberikan analisis dari visual yang sudah ditangkap, dengan maksud untuk mengkonklusikan level realitas pada episode tertentu. Analisis akan didasarkan dan dikaitkan dengan dimensi *toxic masculinity* bersumber dari American Psychological Association (2018) yang dijabarkan pada Bab II.

Tabel 3. 2 Contoh Tabel Level Representasi

Level Representasi	Sequence	Unit Analisis	Pemaknaan
<i>Angle</i>	<i>Shot 1</i>		
	<i>Shot 2</i>		
<i>Lighting</i>	<i>Shot 1</i>		
	<i>Shot 2</i>		
Dialog	<i>Shot 1</i>		
	<i>Shot 2</i>		
Deskripsi level representasi			

Sumber: Data Olahan Peneliti (2023)

Pada bagian ini, peneliti akan memberikan elaborasi mengenai kode-kode yang ada pada level ideologi, khususnya. Peneliti akan memberikan analisis dari visual yang sudah ditangkap, dengan maksud untuk mengkonklusikan level ideologi pada episode tertentu. Peneliti akan menganalisis pemaknaan dari setiap adegan didasarkan melalui dimensi yang mengkonstruksi *toxic masculinity*. Penulis akan berpacu pada beberapa sumber yang membahas seputar ideologi maskulinitas, norma maskulinitas tradisional, serta stereotip maskulinitas yang ada pada masyarakat. Sumber pertama merupakan sebuah riset laporan berjudul *'The Man Box'* (Heilman et al., 2017). Sumber kedua merupakan analisis dan saran mengenai problematika maskulinitas yang berjudul *Guide to Boys and Men* (American Psychological Association, 2018). Dua buah sumber tersebut telah dijabarkan oleh peneliti pada bagian Bab II.

Tabel 3. 3 Contoh Tabel Level Ideologi

<i>Sequence</i>	Pemaknaan
<i>Shot</i>	
Deskripsi level ideologi	

Sumber: Data Olahan Peneliti (2023)

Pada bagian ini, peneliti akan memberikan elaborasi mengenai kode-kode yang ada pada level ideologi. Pada Fiske (2012) disebutkan bahwa setiap ideologi dapat dirincikan melalui konsep. Sebagai contoh ‘hukum’ dapat dirincikan melalui konsep ‘kebaikan di atas keburukan’ dan ‘menegakkan keadilan’. Pada dimensi ini penulis akan menggunakan konsep yang menggambarkan perilaku yang menjadi bagian karakteristik dari *toxic masculinity*, sebagai contoh ‘misogini’ dan ‘kekerasan’.