

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **3.1 Jenis dan Sifat Penelitian**

Penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk memahami ciri-ciri orang dan masyarakat dengan menyajikan pengamatan secara rinci yang diperoleh dari berbagai sumber dan menciptakan gambaran yang luas dan kompleks yang dapat disajikan dengan kata-kata (Walidin, Saifullah, 2015). Pendekatan penelitian kualitatif memungkinkan peneliti memahami hakikat situasi dengan melakukan pembahasan secara rinci dan mendalam terhadap fenomena yang terjadi di wilayah penelitian (lingkungan). Penelitian kualitatif melibatkan peneliti memahami konteks suatu situasi atau situasi yang berkaitan dengan topik yang diselidiki.

Pendekatan penelitian kualitatif cocok digunakan dalam penelitian ini karena beberapa aspek dipertimbangkan untuk menjelaskan dan memperjelas makna pesan yang diteliti. Pertama, menjelaskan makna objek penelitian. Kedua, merupakan metode interpretatif agar bermakna dalam mengeksplorasi pertanyaan penelitian.

Hakikat penelitian deskriptif adalah sifatnya menyelidiki keadaan terkini sekelompok orang, suatu objek, suatu kebudayaan, suatu sistem pemikiran atau sekelompok subjek. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk menciptakan uraian, gambaran, atau gambaran yang sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta, situasi, dan hubungan yang diselidiki (Nazir, 2009).

Penelitian deskriptif adalah penelitian yang berupaya menggambarkan gejala, peristiwa, dan kejadian yang sedang terjadi. (Sujana, Ibrahim, 2010). Penelitian ini bersifat deskriptif karena berfokus pada penemuan makna dari setiap unsur karikatur yang diteliti. Peneliti berusaha mendeskripsikan makna dengan menggunakan konsep secara detail dan mendalam.

### 3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menyoroti simbol-simbol yang mewakili makna kematian dalam drama Korea “*The Death’s Game*” dengan menggunakan metode semiotika Charles Sanders Peirce. Semiotika adalah ilmu yang mendalami makna tanda dan segala sesuatu yang berkaitan dengannya, cara penggunaannya, hubungan dengan tanda lain serta komunikasi orang yang menggunakan tanda tersebut (Kriyantono, 2006).

Dengan menggunakan semiotika ini, kata, huruf, frasa dan kata tidak mempunyai arti tertentu. Simbol-simbol yang berbeda ini menunjukkan makna dalam kaitannya dengan penerimanya (penonton). Penerima simbol menghubungkan simbol dengan benda yang diwakilinya (Sobur, 2003).

### 3.3 Unit Analisis

Unit Analisis dalam penelitian kali ini adalah pesan, tanda, dan makna yang terkandung dalam drama Korea “*The Death’s Game*” karya rumah produksi Prime Video dan TVING. Drama ini menampung kisah mengenai seorang anak muda yang baru terjun ke dunia pekerjaan tertimpa berbagai rintangan hidup seperti utang pendidikan, gagal interview, terkena penipuan, dan lainnya hingga akhirnya memilih untuk memutuskan hidupnya sendiri.

Peneliti ingin melakukan penelitian tentang potret makna kematian yang terkandung dalam drama “*The Death’s Game*”, penelitian akan berisi analisa tanda dan arti dari tanda verbal, non-verbal, serta *mise en scene* yang kadang tidak terlalu diperhatikan. Unit analisis yang akan digunakan adalah adegan dari drama ini yang memiliki total 8 episode membahas 12 kematian. Drama *The Death’s Game* mulai tayang episode 1 pada 15 Desember 2023, dan episode terakhir 8 pada 5 Januari 2024.

### 3.4 Teknik Pengumpulan Data

Peneliti akan mengumpulkan data dengan studi dokumentasi, data yang akan peneliti kumpulkan berupa gambar serta kata-kata dalam drama, baik dari naskah yang ditampilkan dalam *subtitle* dan tangkapan layer dari adegan drama.

Drama sebagai media menggunakan karakter audio serta visual yang menyertakan makna tersembunyi kepada penontonnya, dan beberapa detil ini akan menjadi sumber pengumpulan data penelitian ini selain verbal dan non-verbal, peneliti juga akan menganalisa pencahayaan, dekorasi ruang, serta akting yang dilampirkan.

### 3.5 Teknik Keabsahan Data

Untuk mencapai keabsahan data, peneliti akan menggunakan teknik triangulasi. Analisis triangulasi merupakan suatu teknik untuk menguji atau membandingkan data yang diperoleh. Triangulasi ada banyak jenisnya, antara lain triangulasi informan, triangulasi waktu, triangulasi teori, triangulasi penelitian, dan triangulasi metode (Sugiyono, 2008). Dalam melakukan penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi teori. Segitiga ini berfungsi untuk menganalisis teks dan makna tersembunyi di balik karya “*The Death’s Game*” menggunakan pisau teliti dengan teori semiotika Charles Sanders Peirce.

### 3.6 Teknik Analisis Data

Teknik analisa data penelitian kali ini menggunakan analisis semiotika Charles Sanders Peirce. Dengan menggunakan analisis Charles Sanders Peirce, peneliti menganalisis materi secara individual ke dalam elemen segitiga Peirce: *Interpretant*, *Representamen*, dan *Object*.

Berdasarkan teori dari Peirce diatas *representamen* mewakili beberapa hal, dimana terdiri 3 hal:

1. **Qualisign**, kualitas suatu tanda tercermin dari penampilannya. Misal, *pink* mewakili cinta, persatuan dan kasih sayang.
2. **Tanda** (*event sign*), tanda yang dapat dilihat dalam wujud kenyataan. Secara umum, *sinsign* berarti individu. Misal, ketika seseorang cemberut, itu menandakan bahwa dia sedih atau kecewa terhadap sesuatu.

3. **Legisign** adalah lambang yang didasarkan pada peraturan yang tertulis atau yang berlaku. Misal, lampu isyarat lalu lintas mempunyai fungsi khusus. Hijau untuk jalan.

*Interpretant* merupakan tanda yang bisa langsung diartikan. *Interpretant* dibagi menjadi 3 menurut Peirce:

1. **Rheme**, tanda yang maknanya ditentukan oleh pilihan. Misal, seseorang yang bermata merah bisa memberikan interpretasi yang berbeda-beda. Tangisan, mabuk dan sakit mata pun dimulai. Hasil terjemahan benar atau salah tidak bisa ditentukan.
2. **Decisign**, tanda penafsiran, suatu penilaian berdasarkan kenyataan yang ada. Misal, tanda orang terpeleset menandakan daerah itu baru di pel dan masih basah sehingga licin berpotensi membuat orang terpeleset.
3. **Argument**, bukti yang menunjukkan dengan jelas penjelasan mengenai alasan suatu hal. Misalnya ruangan gulap gulita dikarenakan mati lampu atau listrik padam.

*Object* adalah referensi ke sebuah simbol, objek merupakan seseorang ataupun suatu benda yang menerima aksi tindakan atau panggilan. Objek juga terbagi menjadi 3 oleh Peirce:

1. **Ikon**, misalnya lambang Presiden Sukarno, potret Presiden Sukarno.
2. **Indeks**, Ciri-ciri tanda adalah menurut denotasinya. Oleh karena itu, variabel berhubungan dengan tandanya. Misalnya asap menandakan adanya risiko bahan mudah terbakar (kebakaran).
3. **Simbol**, tanda denotasi yang disetujui sesuai ketentuan yang berlaku. Misalnya saja bendera putih dan merah yang merupakan bendera Indonesia.