

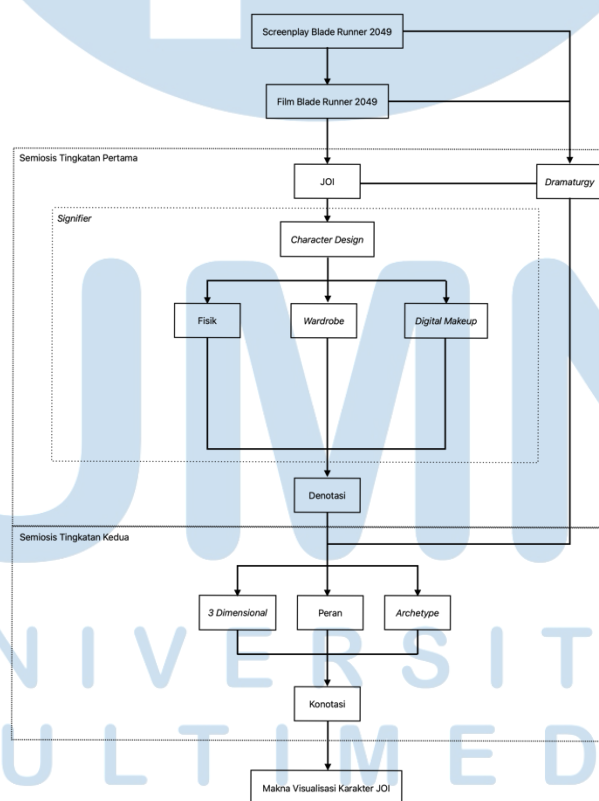
3. METODE PENELITIAN

3.1. Urgensi Penelitian

Fenomena terlupakannya aspek komunikasi dalam film menjadi penting untuk diperhatikan karena dampaknya yang mengurangi kualitas penyampaian dari suatu film. Sebagai praktisi dan akademisi, hal-hal seperti ini harus diperhatikan untuk mengarahkan perkembangan film menuju kualitas yang lebih baik.

3.2. Metode Penelitian

Berdasarkan sifat dari *film analysis* penulis memutuskan untuk menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan pendekatan, mempertanyakan, mendokumentasikan, dan menginterpretasikan langkah-langkah dari pembentukan makna (Patton, 2015). Penulis memilih untuk menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif karena memberikan data yang lengkap dan detail.



Gambar 3.1. Bagan Kerangka Pemikiran
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Metode pengumpulan data yang digunakan penulis merupakan metode observasi dan studi pustaka. Pada penulisan ini observasi akan digunakan untuk mengumpulkan data primer. Menurut Stokes (2003), data primer merupakan sumber informasi utama yang akan dijadikan objek studi dan analisis. Studi Pustaka dalam penulisan ini akan digunakan untuk menghimpun dan mencari teori yang relevan dalam penelitian ini, serta untuk mencari informasi tambahan yang dapat membantu memperkuat analisis.

Observasi dalam penulisan ini merupakan pengamatan film *Blade Runner 2049* secara langsung. Untuk memenuhi data yang dibutuhkan, observasi dilakukan berulang kali. Observasi pertama untuk mengamati aspek naratif dari film, observasi kedua dilakukan untuk mengamati dan mendata variasi dalam aspek visual tokoh JOI, sedangkan observasi setelahnya dilakukan untuk mencari benang merah dari keduanya. Hasil dari observasi merupakan data naratif cerita dari film *Blade Runner 2049* dan *screenshot wardrobe* yang digunakan oleh tokoh JOI dalam setiap *scene* kemunculannya.

Analisis data dilakukan melalui 3 proses tahapan. Tahapan pertama adalah melakukan pembedahan terhadap aspek naratif dari film *Blade Runner 2049*. Tahapan kedua merupakan pembedahan data-data visual yang kemudian akan di bandingkan dengan data naratif. Tahap terkahir merupakan perbandingan makna hasil data visual yang telah dibaca menggunakan teori semiotika.

Dalam tahapan pertama ini, aspek naratif film *Blade Runner 2049* dibedah menggunakan teori *dramaturgy* sehingga menjadi 3 kelompok, yaitu *3 dimensional character*, peran, dan *archetype*. Hasil studi pustaka *screenplay* juga digunakan untuk memperkuat analisis naratif ini. Analisis data naratif ini digunakan sebagai konteks pembahasan agar makna yang dihasilkan terfokus dan tidak keluar dari ruang lingkup film.

Pada tahapan kedua, data-data visual yang telah dikumpulkan kemudian di reduksi dengan membandingkan signifikansi terhadap cerita dan jumlah kemunculan dalam film. Setelah itu data yang telah direduksi akan dikelompokkan menggunakan teori tokoh desain menjadi 3 kategori, yaitu fisik, *wardrobe*, dan *cgi*. Kemudian data-data tersebut dikelompokkan kembali (per babak) jika mengalami

perubahan yang relevan dengan alur perkembangan cerita. Pembagian kategori ini dilakukan untuk memecah data agar pembacaan semiotika terfokus tanpa menghilangkan potensi makna lainnya, serta untuk memudahkan penyampaian data.

Kemudian setiap kategori data akan dibaca menggunakan teori semiotika Saussure sehingga menghasilkan makna denotatif. Makna denotatif tersebut kemudian dibaca ulang menggunakan metode pemikiran semiotika Roland Barthes dengan data naratif sebagai konteks pembacaan. Pembacaan kedua ini menghasilkan makna konotatif.

Dalam tahap terakhir, hasil pembacaan secara konotatif dari setiap pengelompokan akan dibandingkan. Perbandingan ini akan tetap menggunakan data naratif sebagai konteks, agar makna yang dihasilkan tidak keluar dari bahasan film. Hasil perbandingan dari tiap kelompok ini akan ditarik benang merah untuk penarikan kesimpulan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA