

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Paradigma

Menurut Neuman (2020), Paradigma adalah landasan utama dalam teori dan penelitian. Ia terdiri dari asumsi-asumsi mendasar, problematika utama, model penelitian yang andal, dan metode menemukan jawaban. Dalam studi ini, peneliti memilih paradigma konstruktivisme.

Kendati demikian, penelitian ini akan menggunakan pendekatan kualitatif untuk kemudian memahami fenomena yang dikaji secara pemahaman yang mendalam dan kritis. Paradigma konstruktivisme memiliki pemahaman bahwa pengetahuan bukan merupakan suatu hal yang diperoleh secara pasif tetapi diterima dari luar. Pengetahuan ini dibangun secara aktif oleh individu melalui pengalaman dan interaksi yang terjadi dengan atau diantara lingkungan mereka berada.

3.2 Jenis dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian yang sedang dijalani ini adalah kualitatif. Tujuan dari sebuah penelitian kualitatif adalah untuk membantu pembaca dalam memahami sebuah fenomena dengan pemahaman mendalam-dalamnya melalui pengumpulan data. Penelitian kualitatif lebih menekankan kedalaman atau pemahaman yang ditemukan dalam suatu fenomena daripada kuantitas. Untuk bantu membedah film ini, pendekatan yang digunakan adalah deskriptif-analitis dengan analisis semiotika film Christian Metz guna memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai film.

3.3 Metode Penelitian

Metode yang digunakan untuk penelitian ini oleh peneliti adalah semiotika terfokus pada analisis semiotika Christian Metz dengan studi kasus. Menurut

pemahaman John Fiske, analisis semiotika menjadi pemaknaan dari tanda-tanda. Tanda disini dapat kemudian digunakan sebagai suatu alat bagi manusia untuk memberikan makna dan memberi arahan pada pemaknaan dengan manusia lainnya. Analisa semiotika Christian Metz dikenal dengan teori *The Large Syntagmatic Category* miliknya, yang kemudian dibagi menjadi delapan tahap pemahaman.

Christian Metz, salah satu penggagas utama semiotika film, mengembangkan konsep *The Large Syntagmatic Category* yang menguraikan struktur bahasa film dalam bentuk teknik sinematik tertentu. Salah satunya adalah *Autonomous Shot*, yang mencakup *single shot sequence*, sebuah adegan yang direkam dalam satu pengambilan gambar tanpa jeda dan *insert shots*, seperti *non-diegetic insert* yang menampilkan gambar yang tidak berhubungan dengan konteks ruang dan waktu cerita, *subjective insert* yang menggambarkan perspektif subjektif seperti mimpi atau halusinasi, serta *explanatory insert* yang bertujuan memberikan penjelasan kepada penonton.

Teknik kedua adalah *Parallel Syntagma*, yang terdiri dari beberapa gambar kontras yang disatukan untuk menciptakan makna simbolis, misalnya kontras antara gambar kaya dan miskin. *Bracket Syntagma* menyajikan gambar-gambar yang tidak urut tetapi memiliki tema senada, mencerminkan fragmentasi kejadian dalam film. Sementara itu, *Descriptive Syntagma* menyajikan peristiwa secara kronologis dengan hubungan langsung antara adegan, memberikan narasi yang koheren dan deskriptif.

Alternate Syntagma menyajikan dua peristiwa kronologis yang berbeda secara bergantian tetapi saling berhubungan, seperti adegan yang berlangsung secara simultan di lokasi berbeda. *Scene* menggambarkan adegan spesifik atau urutan peristiwa dalam film yang kontinyu tanpa jeda, membantu membentuk karakter dan narasi. *Episodic Sequence* menyajikan lompatan waktu atau peristiwa yang diskontinyu, namun tetap berfokus pada tema yang konsisten. Sebaliknya, *Ordinary Sequence* mencakup lompatan yang tidak teratur dengan perubahan tiba-tiba dalam setting atau tema, memberikan kejutan atau ketidakpastian dalam narasi film.

3.4 Unit Analisis Isi

Berdasarkan metode semiotika Christian Metz berfokus pada struktur dan hubungan tanda-tanda dalam film melalui analisis sintagmatik dan paradigmatis. Dalam penerapan semiotika Metz, film dipandang sebagai sistem bahasa yang kompleks, di mana setiap elemen visual, audio, dan sinematik berfungsi sebagai tanda yang memiliki makna.

Analisis ini akan menggunakan delapan teknik The Large Syntagmatic Category yang dikembangkan oleh Metz, seperti *Autonomous Shot*, *Parallel Syntagma*, *Bracket Syntagma*, *Descriptive Syntagma*, *Alternate Syntagma*, *Scene*, *Episodic Sequence*, dan *Ordinary Sequence*. Setiap teknik ini akan menjadi unit analisis yang membantu mengungkap bagaimana makna dihasilkan dan disampaikan dalam film.

Analisis ini memiliki unit analisis isi dari adegan yang ditampilkan dalam film *Mendadak Kaya*, lebih lanjut melihat berbagai aspek film, seperti pengambilan gambar, montase, gerakan kamera, interaksi audio-visual, dan narasi, yang semuanya dianalisis untuk memahami proses penciptaan dan penyampaian makna kepada penonton.

Berikut adalah tabel yang merangkum aspek-aspek film yang dianalisis dalam metode semiotika Christian Metz, termasuk deskripsi singkat dari masing-masing aspek:

Tabel 3.1 Aspek Film

Aspek Film	Deskripsi
Pengambilan Gambar	Mengacu pada teknik dan komposisi gambar dalam film, termasuk penggunaan <i>shots</i> dan <i>angles</i> untuk menyampaikan makna.
Montase	Proses penyusunan gambar-gambar (<i>shots</i>) dalam urutan tertentu untuk membangun narasi dan mempengaruhi emosi penonton.
Gerakan Kamera	Menggunakan teknik pergerakan kamera (seperti <i>panning</i> , <i>tilting</i> , dan <i>dolly</i>) untuk menciptakan dinamika visual dan perhatian.

Interaksi Audio-Visual	Hubungan antara elemen suara (dialog, musik, efek suara) dan visual, serta bagaimana keduanya saling mendukung dalam menyampaikan makna.
Narasi	Struktur dan cara penyampaian cerita dalam film, termasuk penggunaan waktu, alur, dan perspektif naratif yang mempengaruhi pemahaman penonton.

Sumber: Irfaan (2023)

Analisis ini mencakup berbagai aspek film, seperti pengambilan gambar, montase, gerakan kamera, interaksi audio-visual, dan narasi. Setiap aspek ini memiliki peran penting dalam proses penciptaan dan penyampaian makna kepada penonton. Misalnya, pengambilan gambar tidak hanya menentukan komposisi visual tetapi juga menciptakan suasana dan memberikan konteks bagi cerita yang diceritakan. Sementara itu, montase berfungsi untuk menghubungkan berbagai momen dalam film, memanipulasi waktu dan ruang, serta mempengaruhi emosi penonton.

Gerakan kamera juga merupakan aspek yang tidak kalah penting dalam analisis ini. Dengan menggunakan teknik seperti panning, tilting, dan dolly, pembuat film dapat menciptakan dinamika visual yang menarik dan menarik perhatian penonton. Gerakan kamera tidak hanya memberikan informasi tentang lokasi dan tindakan, tetapi juga dapat digunakan untuk membangun ketegangan atau momen dramatis dalam film. Hal ini menunjukkan bahwa setiap gerakan dan komposisi dalam film direncanakan dengan cermat untuk memfasilitasi pemahaman makna.

Interaksi audio-visual menjadi salah satu elemen kunci dalam pengalaman menonton film. Hubungan antara suara baik itu dialog, musik, maupun efek suara dan elemen visual sangat penting untuk menciptakan suasana yang diinginkan. Melalui interaksi ini, suara dapat memperkuat makna yang disampaikan oleh gambar dan membantu menciptakan keterlibatan emosional yang lebih dalam dari

penonton. Dengan demikian, pemahaman tentang interaksi ini menjadi penting dalam menganalisis film secara semiotik.

Narasi juga menjadi bagian integral dari analisis ini, yang melibatkan struktur dan cara penyampaian cerita dalam film. Aspek ini mencakup penggunaan waktu, alur, dan perspektif naratif yang mempengaruhi bagaimana penonton memahami cerita. Dengan menganalisis narasi, kita dapat mengidentifikasi tema-tema yang mendasari film dan bagaimana pembuat film berusaha untuk mempengaruhi persepsi penonton terhadap karakter dan peristiwa yang terjadi.

Dengan menggunakan pendekatan semiotika Metz, analisis ini bertujuan untuk menggali lebih dalam bagaimana berbagai elemen dalam film berfungsi sebagai tanda-tanda yang saling berhubungan, membangun makna, dan menyampaikan pesan kepada penonton. Melalui pemahaman yang lebih baik tentang aspek-aspek ini, kita tidak hanya dapat menghargai karya seni film, tetapi juga memahami bagaimana film berfungsi sebagai medium komunikasi yang kompleks. Dengan demikian, analisis ini akan memberikan wawasan yang lebih dalam tentang kekayaan makna yang terkandung dalam setiap film.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam sebuah penelitian di bidang komunikasi, terdapat sejumlah teknik pengumpulan data primer seperti, observasi, wawancara, angket, tes dan FGD. Teknik pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini merupakan observasi studi kasus terhadap narasi film, cerita, dan keseluruhan aspek pada film *Mendadak Kaya*. Fokus kajian terhadap film adalah pada beberapa adegan atau *scene* yang menunjukkan bagaimana gaya hidup hedonistik terwujud dari representasi yang muncul.

3.6 Teknik Keabsahan Data

Pada penelitian ini, data dari hasil observasi akan diabsahkan dengan cara validitas eksternal. Dalam buku yang berjudul *Case Study Research and Applications Designs and Methods* Yin (2018), dijelaskan bahwa validitas eksternal adalah teknik pengabsahan data yang digunakan untuk menjelaskan bagaimana penemuan sebuah studi kasus dapat dikaitkan pada pemahaman dalam kehidupan masyarakat.

Dalam mengabsahkan data hasil observasi melalui validitas eksternal, digunakan taktik studi kasus sebagai berikut:

- a) Pastikan pertanyaan penelitian menjawab pertanyaan bagaimana dan mengapa itu akan bermanfaat serta berdampak pada masyarakat umum.

Jika penelitian bertujuan untuk mendokumentasikan tren sosial dan tidak mempertanyakan fenomena dalam masyarakat, maka lebih baik menggunakan metode lain selain studi kasus.

- b) Data hasil observasi yang diperoleh kemudian menjawab pertanyaan penelitian dan memberikan gambaran terhadap masyarakat.

Melalui perancangan desain penelitian yang kokoh di awal mula penelitian, maka hasilnya dapat menemukan validitas eksternal dan diterapkan pada masyarakat umum.

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam pembuatan penelitian ini, digunakanlah teknik analisis data yakni teknik bahasa struktur film dalam “*The Large Syntagmatic Category*” yang dikemukakan oleh Christian Metz (2023) antara lain:

1. *Autonomous Shot (establishing shot, insert)*

Autonomous Shot adalah sebuah elemen dalam sinema yang terdiri dari satu pengambilan gambar. Ini terbagi menjadi dua jenis utama, yaitu *Single Shot Sequence*, yang mencakup sebuah adegan yang direkam dalam satu pengambilan gambar tunggal, dan empat jenis Insert. Keempat jenis Insert tersebut meliputi:

- a. *Non-diegetic Insert*: digunakan untuk menyisipkan pengambilan gambar yang sama sekali tidak berhubungan dengan konteks ruang dan waktu dalam cerita film.

b. *Subjective Insert*: menggambarkan representasi subjektif seperti memori, halusinasi, atau mimpi.

c. *Displaced diegetic* menyisipkan gambar dalam rangkaian gambar yang berada di luar kerangka ruang dan waktu cerita.

d. *Explanatory Insert* digunakan untuk memberikan penjelasan terhadap peristiwa yang disampaikan kepada penonton.

2. *Parallel Syntagma*

Gabungan dari beberapa shot yang memiliki gambar – gambar kontras. Menceritakan hal non-kronologis dan memiliki dua atau lebih jalinan dalam cerita dengan tujuan simbolis. Contoh: Gambar yang menunjukkan kota dengan desa, kontras gambar orang kaya dan gambar miskin. Memberikan pemaknaan simbol paradoks.

3. *Bracket Syntagma*

Bagian dari syntagma non-kronologis yang menggabungkan gambar-gambar dengan tema yang senada. Meskipun tidak berurutan, namun berusaha menampilkan serpihan kejadian dalam film.

4. *Descriptive Syntagma*

Bagian dari syntagma kronologis, yang mengurutkan peristiwa dalam satu screen atau setting secara langsung. Menjelaskan secara deskriptif pesan yang terangkai secara langsung. Menghubungkan fakta yang ditemukan di layar atau dengan kata lain menampilkan pesan yang terangkai secara langsung dalam level denotatif (tampilan di layar).

5. *Alternate Syntagma*

Peristiwa kronologis yang terjadi dalam dua shot secara bergantian dan berhubungan. Menyatukan shot-shot yang berbeda, namun memiliki satu kesamaan dan disajikan secara simultan.

6. *Scene*

Dengan berkelanjutan dan secara kronologi, memberikan tampilan adegan yang spesifik atau khusus guna membentuk sifat kepribadian karakter. Hal ini dapat berupa setting, peristiwa/adegan, momen atau aksi. Memiliki sifat berkelanjutan tanpa ada jeda lalu diakhiri oleh tangkapan satu shot.

7. *Episodic Sequence*

Shot yang dalam penyajiannya tidak berkelanjutan atau memiliki lompatan, namun cenderung konstan dan masih membicarakan hal/tujuan yang sama.

8. *Ordinary Sequence*

Memiliki kesan yang tidak teratur melompat dari satu shot ke shot lainnya tanpa memiliki tema/tujuan yang berkesinambungan dengan satu sama lain. Kesamaan yang ada berada dalam setting. Memiliki perpindahan yang bertolak belakang dan tidak terduga.

