



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan sifat deskriptif. Penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena mengenai apa yang dialami berdasarkan subjek penelitian berupa perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan sebagainya, secara holistik, dan deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa pada suatu konteks khusus yang alamiah serta dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah (Moleong, 2013, h. 6).

Lebih lanjut, metode penelitian kualitatif digunakan untuk mendapatkan data yang mendalam, yaitu suatu data yang mengandung makna. Makna adalah data yang sebenarnya, dikatakan data yang bersifat pasti dan merupakan suatu nilai di balik data yang tampak (Sugiyono, 2009, h. 9). Data untuk mencari makna diteliti dengan menggunakan metode kualitatif berupa teknik wawancara mendalam, observasi, serta dokumentasi (Sugiyono, 2009, h. 24).

Dalam penelitian kualitatif peran bahasa dan makna yang terkandung dalam subjek penelitian menjadi sangat penting (Mulyana, 2013, h. 155). Creswell (2008) mendefinisikan metode penelitian kualitatif sebagai suatu pendekatan atau penelusuran untuk mengeksplorasi dan memahami suatu gejala sentral. Hasil penelitian kualitatif sangat dipengaruhi oleh pandangan, pemikiran,

dan pengetahuan peneliti karena data tersebut diinterpretasikan oleh peneliti (Raco, 2010, h. 7).

Menurut Cresswell dalam Bungin (2008, h. 303) peneliti kualitatif lebih memerhatikan proses daripada hasil, penelitian kualitatif lebih memerhatikan interpretasi, penelitian kualitatif menggambarkan bahwa peneliti terlibat dalam proses penelitian, interpretasi data, dan pencapaian pemahaman melalui kata atau gambar.

Data kualitatif adalah data yang berbentuk kata-kata, kalimat dan narasi. Berdasarkan sumbernya, data kualitatif dapat dikelompokkan menjadi (Kriyantono, 2012, h. 37).

- 1) Data Historis

Data kualitatif yang berasal dari sumber-sumber sejarah, misalnya tulisan-tulisan sejarah, artefak-artefak dan lainnya

- 2) Data Teks

Data kualitatif yang berasal dari teks-teks tertentu, biasanya digunakan pada penelitian yang membahas sistem tanda. Dalam kajian komunikasi segala macam tanda adalah teks yang didalamnya terdapat simbol-simbol yang sengaja dipilih, dimana pemilihan, penyusunan, dan penyampaiannya tidak bebas dari maksud tertentu, karena itu akan memunculkan makna tertentu.

### 3) Data Kasus

Data kasus adalah data yang bersumber pada kasus-kasus tertentu, maka hanya menjelaskan dan hanya berlaku untuk kasus tertentu. Data ini tidak bertujuan menggeneralisasikan atau menguji hipotesis tertentu

### 4) Data Pengalaman Individu

Data ini merupakan bahan keterangan mengenai apa yang dialami oleh individu sebagai anggota masyarakat tertentu yang menjadi objek riset. Data ini mempunyai nama yang berlainan pada berbagai disiplin ilmu.

Dalam konteks penelitian kualitatif, peneliti bertumpu pada fakta ataupun realitas dan gejala, lalu berangkat menemukan atau merumuskan teorinya. Teori yang sudah ada hanya berfungsi sebagai referensi saja untuk membuktikan pentingnya penelitian ini dibuat. Metode kualitatif harus mampu menawarkan atau merumuskan teori baru atas suatu gejala, fakta maupun realita yang dihadapi dalam konteks tertentu. Tujuannya yaitu untuk mencari dan menciptakan teori baru (Raco, 2010, h. 46).

Sifat penelitian ini adalah deskriptif, data yang dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan dalam angka-angka. Hal ini disebabkan oleh adanya penerapan dari metode kualitatif (Moleong, 2013, h. 11).

Menurut Whitney (1960 dikutip dalam Nazir, 2014, h. 43) menjelaskan, metode deskriptif merupakan pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat. Tujuan dari penelitian yang bersifat deskriptif adalah untuk membuat suatu

deskripsi, gambaran atau secara sistematis, faktual dan akurat mengenai suatu fakta, sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki.

Penelitian ini menggunakan paradigma konstruktivis. Paradigma menurut Bogdan dan Biklen (1982, h. 32 dalam Moleong, 2013, h. 49) adalah kumpulan beberapa dari sejumlah asumsi yang dipegang bersama, konsep atau proposisi yang mengarahkan cara berpikir dan penelitian.

Paradigma konstruktivis berbasis pada pemikiran umum mengenai teori-teori yang dihasilkan oleh peneliti dan teoritis aliran konstruktivis. LittleJhon menyatakan bahwa teori-teori aliran konstruktivis berlandaskan pada ide bahwa realitas bukanlah bentuk yang objektif, namun dikonstruksi melalui proses interaksi dalam kelompok, masyarakat dan budaya (Wibowo, 2013, h. 165).

Paradigma konstruktivis dapat dilihat dari empat landasan falsafahnya, yaitu ontologis (menyangkut sesuatu yang dianggap realitas), epistemologis (bagaimana cara mendapatkan pengetahuan), aksiologis (tujuan dan untuk apa mempelajari sesuatu), dan metodologis (mempelajari teknik-teknik dalam menemukan pengetahuan). Berikut penulis jabarkan perbedaannya (Kriyantono, 2012, h. 51):

U  
M  
M  
N

**Tabel 3.1 Konstruktivis Dilihat dari Empat Landasan Falsafah**

<b>Ontologis</b>	<i>Subjective-Constructivism</i>
	<p><i>Relativism:</i>                      Realitas merupakan konstruksi sosial. Kebenaran suatu realitas bersifat relatif, berlaku sesuai konteks spesifik yang dinilai relevan oleh pelaku sosial. Realitas adalah hasil konstruksi mental dari individu pelaku sosial, sehingga realitasnya dapat dipahami secara beragam serta dipengaruhi oleh pengalaman, konteks, dan waktu.</p>
<b>Epistemologis</b>	<p><i>Transactionalist/Subjectivist:</i>                      Pemahaman mengenai suatu realitas atau temuan suatu penelitian adalah produk interaksi antara peneliti dengan yang diteliti. Peneliti dan objek ataupun realitas yang diteliti adalah kesatuan realitas yang tidak terpisahkan.</p>
<b>Axiologis</b>	<p>Nilai, etika dan pilihan moral merupakan bagian yang tak terpisahkan dari suatu penelitian. Peneliti sebagai <i>passionate participant</i>. Fasilitator yang menjembatani keragaman subjektivitas pelaku sosial. Tujuan penelitiannya rekonstruksi realitas sosial secara dialektis antara peneliti dengan pelaku sosial yang diteliti.</p>
<b>Metodologis</b>	<p><i>Reflective/Dialectical:</i>                      Menekankan empati serta interaksi dialektis antara peneliti dan responden untuk merekonstruksi realitas yang diteliti, melalui metode-metode kualitatif seperti observasi partisipan.</p>

Sumber: Kriyantono (2012, h. 51).

### 3.2 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode analisis semiotika sebagai acuan analisis untuk mengetahui representasi kekerasan di balik sebuah film animasi yang ditayangkan di layar lebar Indonesia.

Peneliti menggunakan analisis semiotika untuk mengetahui representasi kekerasan dalam film animasi *Stand By Me Doraemon*, karena menurut Kriyantono (2012, h. 265) semiotika adalah ilmu tentang tanda-tanda, studi mengenai tanda dan segala yang berhubungan dengannya, cara berfungsinya, hubungannya dengan tanda-tanda lain, pengirimannya dan penerimaannya oleh manusia yang menggunakannya.

### 3.3 Teknik Pengumpulan Data

Dalam suatu penelitian, teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis. Tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan (Sugiyono, 2009, h. 224).

Sedangkan penentuan teknik atau metode pengumpulan data merupakan kelengkapan atau pengembangan metode riset yang dipilih, agar data dapat dikumpulkan (Kriyantono, 2012, h. 86).

Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti menggunakan *purposive sampling*. Data dikumpulkan dengan cara *purposive sampling*, peneliti langsung menuju kepada data yang mengandung pada film ini. Maksud *sampling*

dalam hal ini adalah untuk menjangkau sebanyak mungkin informasi dari berbagai macam sumber serta menggali informasi yang akan menjadi dasar dari rancangan dan teori yang muncul (Moleong, 2013, h. 224).

Sampel bagi metode kualitatif sifatnya *purposive* artinya sesuai dengan maksud dan tujuan penelitian. Sampel metode kualitatif tidak menekankan pada jumlah atau keterwakilan, tetapi lebih kepada kualitas informasi, kredibilitas, dan kekayaan informasi yang dimiliki (Raco, 2010, h. 115).

Peneliti juga mengumpulkan data dilihat dari sumber datanya, dengan cara pengumpulan data primer dan data sekunder. Pengumpulan data primer yaitu dengan cara studi dokumen. Sumber data primer merupakan sumber data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Sedangkan sumber data sekunder merupakan sumber yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data bisa lewat orang lain atau literatur bacaan (Sugiyono, 2009, h. 225).

Untuk mengumpulkan data primer, peneliti akan mengumpulkan data dari film animasi *Stand By Me Doraemon*. Peneliti menonton film *Stand By Me Doraemon* untuk mengetahui tindakan kekerasan yang ditunjukkan dalam film tersebut. Untuk mengumpulkan data sekunder, peneliti menggunakan studi kepustakaan seperti buku, atau literatur serta jurnal. Selain itu peneliti juga mengumpulkan berbagai bacaan yang relevan dengan topik penelitian yang terkait dengan representasi, semiotika, semiotika film, dan kekerasan.



### 3.4 Unit Analisis

Pada penelitian ini unit analisis yang digunakan peneliti adalah film animasi *Stand By Be Doraemon* yang ditayangkan pada tahun 2014 di layar lebar Indonesia. Peneliti mengambil tanda visual yang termasuk ke dalam ikon, indeks, dan simbol serta tanda non visual dalam film *Stand By Me Doraemon*.

Objek penelitian ini adalah film animasi *Stand By Me Doraemon* yang akan dilihat unsur kekerasan di dalamnya. Peneliti juga menganalisis dari *frame size* (ukuran pengambilan gambar), *camera angle* (sudut pengambilan gambar), pesan verbal seperti dialog dari para tokoh dan non verbal seperti gerakan tangan, ekspresi wajah, isyarat, gerakan tubuh, serta *mise-en-scene* yang merujuk pada kekerasan dalam film animasi *Stand By Me Doraemon*.

Terdapat delapan ukuran pengambilan gambar (*frame size*) yang menjadi kekuatan pada gambar (Baksin, 2013, h. 125-128). Berikut akan peneliti jelaskan ukuran pengambilan gambar beserta penjelasan dan fungsinya pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3.2 Ukuran Pengambilan Gambar**

<b>Ukuran Pengambilan Gambar</b>	<b>Penjelasan dan Fungsi</b>
<i>Extreme Close Up (ECU)</i>	Sangat dekat sekali. Fungsinya untuk menunjukkan detail suatu objek.
<i>Big Close Up (BCU)</i>	Dari batas kepala hingga dagu objek. Fungsinya untuk menonjolkan objek serta menimbulkan ekspresi tertentu.
<i>Close Up (CU)</i>	Dari batas kepala sampai leher bagian bawah. Fungsinya untuk memberi gambaran objek secara jelas.
<i>Mid Shot (MS)</i>	Dari batas kepala sampai pinggang perut bagian bawah. Fungsinya

	memperlihatkan seseorang dengan sosoknya.
<i>Medium Close Up (MCU):</i>	Dari batas kepala hingga dada atas. Fungsinya untuk menegaskan profil seseorang.
<i>Knee Shot (KS)</i>	Dari batas kepala hingga lutut. Fungsinya memperlihatkan sosok objek (sama dengan <i>mid shot</i> )
<i>Full Shot (FS)</i>	Dari batas kepala hingga kaki. Fungsinya untuk memperlihatkan objek dengan lingkungan sekitar.
<i>Long Shot (LS)</i>	Objek penuh dengan latar belakangnya. Fungsinya memperlihatkan objek dengan latar belakangnya.
<i>One Shot ( 1 S)</i>	Pengambilan gambar satu objek. Fungsinya untuk memperlihatkan seseorang dalam <i>frame</i> .
<i>Two Shot (TS)</i>	Pengambilan gambar dua objek. Fungsinya untuk memperlihatkan adegan dua objek sedang berinteraksi.
<i>Three Shot ( 3 S)</i>	Pengambilan gambar tiga objek. Fungsinya untuk menunjukkan tiga orang berinteraksi.
<i>Group Shot (GS)</i>	Pengambilan gambar dengan memperlihatkan objek lebih dari tiga orang.

Sumber: (Baksin, 2013, h. 125-128).

Untuk sudut pengambilan gambar, berikut peneliti jabarkan lima sudut pengambilan gambar (*angle*) menurut Baksin (2013, h. 121-124) dalam tabel di bawah ini:

**Table 3.3 Sudut Pengambilan Gambar**

<b>Sudut Pengambilan Gambar</b>	<b>Penjelasan dan Tujuan</b>
<i>Bird Eye View</i>	Suatu teknik pengambilan gambar yang dilakukan juru kamera dengan posisi kamera di atas ketinggian objek yang direkam. Tujuannya untuk memperlihatkan objek-objek yang lemah dan tak berdaya.
<i>High angle</i>	Pengambilan gambar dari atas objek. High angle membuat objek tampak lebih kecil. Tujuannya memperlihatkan kesan lemah, tak berdaya, kesendirian, dan kesan lain yang mengandung konotasi 'dilemahkan atau dikerdilkan.
<i>Low angle</i>	Menggambarkan seseorang yang berwibawa atau berkuasa. Sering juga dikemas dan diawali dengan <i>tilt up</i> (dari bawah ke atas). Tujuannya teknik ini ingin lebih menonjolkan sosok yang berkuasa dengan penggambaran dari bawah ke atas.
<i>Eye level</i>	Teknik pengambilan gambar ini sejajar dengan objek. Posisi kamera dengan objek lurus sejajar sehingga gambar yang dilihat tidak ke atas atau ke bawah. Tujuannya untuk memperlihatkan pandangan mata seseorang yang berdiri sejajar atau yang mempunyai ketinggian tubuh yang sama dengan objek. Dapat dikatakan tidak mengandung kesan tertentu.
<i>Frog Eye</i>	Pengambilan gambar yang dilakukan menghasilkan satu pemandangan objek yang besar. Ketinggian kamera sejajar dengan dasar. Tujuannya untuk mempunyai kesan dramatis terhadap suatu pemandangan yang aneh dan sebagainya.

Sumber: Baksin (2013, h. 121-124).

Peneliti juga akan mengambil tanda verbal dan non verbal yang ada di film ini. Menurut Mulyana (2013, h. 260-261) pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih. Bahasa verbal merupakan sarana utama untuk menyatakan pikiran, perasaan, dan maksud seseorang. Simbol atau pesan verbal adalah semua jenis simbol yang menggunakan satu kata atau lebih.

Selain pesan verbal, peneliti juga mengambil pesan non verbal yang didefinisikan sebagai semua isyarat yang bukan merupakan kata-kata. Komunikasi non verbal mencakup semua rangsangan (kecuali rangsangan verbal) yang memiliki nilai pesan bagi penerima pesan tersebut (Mulyana, 2013, h. 343).

Kode non verbal biasa disebut dengan bahasa isyarat atau bahasa diam (Cangara, 2014, h. 117). Kode non verbal dapat dikelompokkan dalam beberapa bentuk, antara lain (Cangara, 2014, h. 119- 128):

- 1) *Kinesics (Kinesik)* adalah kode non verbal yang ditunjukkan oleh gerakan-gerakan badan. Gerakan badan dapat dibedakan atas lima macam yaitu:
  - a) *Emblems* adalah isyarat yang berarti langsung pada simbol yang dibuat oleh gerakan badan seperti mengangkat jari, dan mengangkat jempol.
  - b) *Illustrators* adalah isyarat yang dibuat dengan gerakan-gerakan badan untuk menjelaskan sesuatu seperti besarnya barang atau tinggi rendahnya suatu objek yang dibicarakan.

- c) *Affect Displays* adalah isyarat yang terjadi karena adanya dorongan emosional sehingga berpengaruh pada ekspresi wajah seperti tertawa, menangis, tersenyum.
- d) *Regulators* adalah gerakan-gerakan tubuh yang terjadi pada daerah kepala, misalnya mengangguk tanda setuju atau menggeleng tanda menolak.
- 2) *Adaptory* adalah gerakan badan yang dilakukan sebagai tanda kejengkelan seperti menggerutu, mengepalkan tangan.
- 3) *Eye gaze* (Gerakan Mata) dapat disimpulkan bahwa bila seseorang tertarik pada suatu objek tertentu maka pandangannya akan terarah pada objek tersebut.
- 4) *Touching* (Sentuhan) adalah isyarat yang dilambangkan dengan sentuhan badan. Menurut bentuknya sentuhan badan dibagi atas tiga macam:
- a) *Kinesthetic* merupakan isyarat yang ditunjukkan dengan bergandengan tangan satu sama lain sebagai simbol keakraban.
- b) *Sociofugal* merupakan isyarat yang ditunjukkan dengan jabat tangan atau saling merangkul.
- c) *Thermal* adalah isyarat yang ditunjukkan dengan sentuhan badan yang terlalu emosional seperti menepuk punggung karena sudah lama tidak bertemu.

- 5) *Paralanguage* adalah isyarat yang ditimbulkan dari tekanan atau irama suara sehingga penerima dapat memahami sesuatu dibalik apa yang diucapkan.
- 6) *Diam*, sikap ini merupakan kode non verbal yang mempunyai arti. Diam tidak semata-mata mengandung arti bersikap negatif, tetapi bisa juga melambangkan arti positif.
- 7) *Postur tubuh* dibagi atas tiga tipe yakni *ectomorphy* bagi seseorang yang memiliki tubuh kurus tinggi, *mesomorphy* bagi mereka yang memiliki tubuh tegap, tinggi dan atletis, dan *edomorphy* bagi mereka yang memiliki tubuh pendek, bulat dan gemuk.
- 8) *Kedekatan dan Ruang* adalah kode non verbal yang menunjukkan kedekatan dari dua objek yang mengandung arti.
- 9) *Artifak dan Visualisasi* dimaksudkan untuk kepentingan estetika, serta untuk menunjukkan status atau identitas dari diri seseorang seperti baju, topi, dan sebagainya.
- 10) *Warna* juga memberi arti terhadap suatu objek. Hampir semua bangsa di dunia memiliki arti tersendiri pada warna.
- 11) *Waktu*, ungkapan ini membuktikan bahwa waktu itu sangat penting. Oleh karena itu, seseorang yang sering menepati waktu dinilai sebagai orang yang berpikiran modern.
- 12) *Bunyi*, banyak bunyi-bunyian yang dilakukan sebagai tanda isyarat, seperti bersiul, bertepuk tangan dan sebagainya.

13) *Bau* juga menjadi kode non verbal, bau dapat dijadikan sebagai petunjuk arah.

Peneliti juga meneliti *mise-en-scene* yang ada dalam film animasi ini. *Mise-en-scene* berasal dari Perancis, yang secara sederhana dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang berada di depan kamera. Terdapat empat elemen penting dari *mise-en-scene* yaitu *setting* atau latar, properti, tata cahaya, kostum dan *make up*, serta akting dan pergerakan pemain (Vera, 2014, h. 93).

Film *Stand By Me Doraemon* akan diteliti dengan menggunakan unsur-unsur verbal dan non verbal, teknik pengambilan gambar, *mise-en scene*, serta aspek lainnya untuk kemudian diinterpretasikan dan dianalisis secara ikonik, indeksial, dan simbolik.

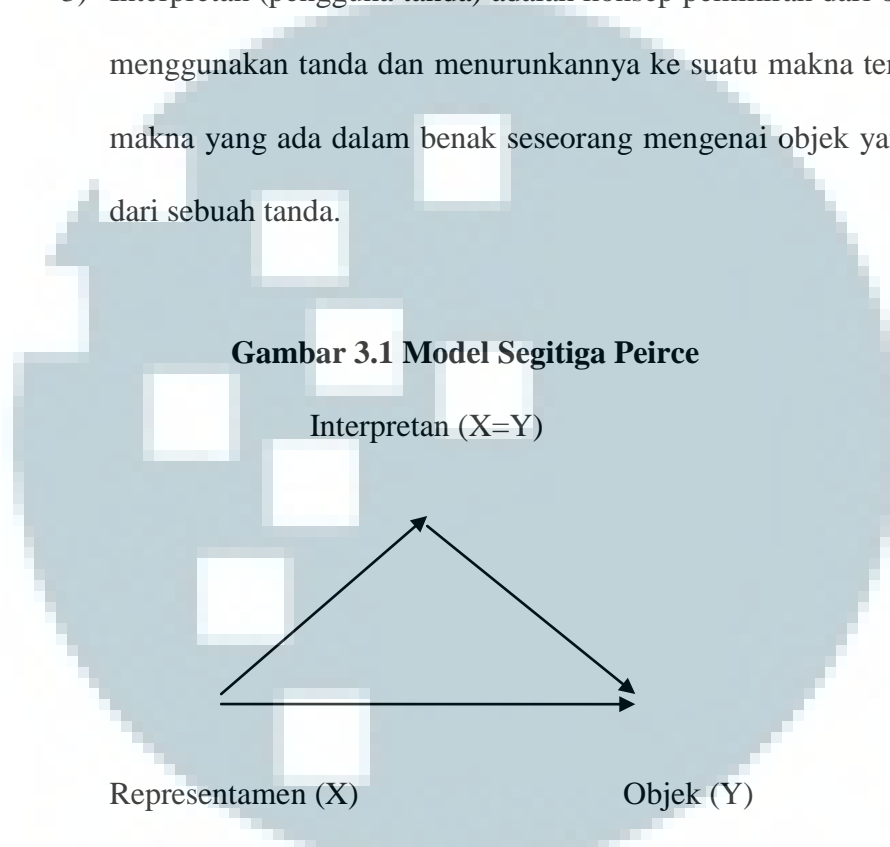
### 3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah semiotika yang di kemukakan oleh Charles Sanders Peirce. Peirce mengartikan tanda sebagai sesuatu yang mewakili seseorang atau yang lain, dalam suatu hal dan pada kapasitas tertentu (Zaimar, 2014, h. 2).

Semiotika berangkat dari tiga elemen utama yang disebut Peirce teori segitiga makna atau *triangle of meaning* (Kriyantono, 2012, h. 267):

- 1) Representamen (tanda) adalah sesuatu yang berbentuk fisik yang dapat ditangkap oleh panca indera manusia dan merupakan sesuatu yang merepresentasikan hal lain di luar tanda itu sendiri.

- 2) Objek (acuan tanda) adalah konteks sosial yang dirujuk oleh tanda atau yang menjadi referensi dari tanda.
- 3) Interpretan (pengguna tanda) adalah konsep pemikiran dari orang yang menggunakan tanda dan menurunkannya ke suatu makna tertentu atau makna yang ada dalam benak seseorang mengenai objek yang dirujuk dari sebuah tanda.



Sumber: Nawiroh Vera, 2014, *Semiotika Dalam Riset Komunikasi*, hlm 22

Pada penelitian ini analisis data yang digunakan teori semiotika Charles Sanders Peirce yang membedakan lambang menjadi tiga kategori pokok yaitu ikon, indeks, dan simbol.

Berdasarkan pada objeknya, Peirce membagi tanda atas ikon, indeks, dan simbol (Sobur, 2013, h. 41):

- 1) Ikon: tanda yang hubungan antara penanda dan petandanya bersifat bersamaan bentuk alamiah. Lebih lanjut, dengan kata lain ikon adalah hubungan antara tanda dan objek atau acuan yang bersifat kemiripan.



- 2) Indeks: tanda yang menunjukkan adanya hubungan alamiah antara tanda dan petanda yang bersifat kausal atau bisa disebut dengan hubungan sebab akibat, tanda yang mengacu kepada kenyataannya.
- 3) Simbol: tanda yang menunjukkan hubungan alamiah antara penanda dengan petandanya.

**Tabel 3.4 Jenis Tanda dan Cara Kerjanya**

<b>Jenis Tanda</b>	<b>Ditandai dengan</b>	<b>Contoh</b>	<b>Proses Kerja</b>
<b>Ikon</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Persamaan (kesamaan)</li> <li>2. Kemiripan</li> </ol>	Gambar, foto, dan patung	Dilihat
<b>Indeks</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Hubungan sebab akibat</li> <li>2. Keterkaitan</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Asap-api</li> <li>2. Gejala- penyakit</li> </ol>	Diperkirakan
<b>Simbol</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Konvensi, atau</li> <li>2. Kesepakatan social</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kata-kata</li> <li>2. Isyarat</li> </ol>	Dipelajari

Sumber :Wibowo (2013, h. 19).

Model semiotika Charles Sanders Peirce dipilih karena pada penelitian ini, peneliti ingin melihat representasi kekerasan melalui tanda-tanda yang terdapat dalam film animasi *Stand By Me Doraemon*.

Dengan teori segitiga makna Peirce tersebut maka langkah-langkah analisis semiotik yang dilakukan oleh peneliti yaitu:

- 1) Peneliti mengidentifikasi tanda-tanda yang terdapat dalam film animasi *Stand By Me Doraemon* serta mengkategorikannya berdasarkan objek menjadi tiga bagian, ikon, indeks dan simbol.
- 2) Peneliti menganalisis satu persatu tanda yang telah diidentifikasi dengan menggunakan tabel. Tabel yang dibuat akan dibagi menjadi tiga bagian, berdasarkan dengan acuan segitiga makna yang dikemukakan oleh Peirce yaitu representamen, objek dan interpretan.
- 3) Peneliti memaknai secara keseluruhan terkait dengan representasi kekerasan dalam film animasi *Stand By Me Doraemon*, berdasarkan pada hasil interpretasi terhadap tanda yang telah dilakukan.

UMMN