

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1 Jenis dan Pendekatan Penelitian

1) Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dipakai oleh peneliti adalah penelitian dengan jenis Kualitatif. Penelitian kualitatif adalah riset yang bertujuan untuk menjelaskan fenomena dengan sedalam-dalamnya melalui pengumpulan data sedalam-dalamnya. Riset ini tidak mengutamakan besarnya populasi atau sampling bahkan populasi dan sampling sangat terbatas (Kriyantono, 2006: 56)

Dalam penelitian ini saya menggunakan kualitatif karena subjek dan objek yang saya teliti yakni sebuah film dengan mengkaji tanda-tanda dan makna yang berada dalam adegan film. Untuk memperjelas suatu tanda dan makna dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode wawancara secara mendalam diaman peneliti melakukan kegiatan wawancara membahas seputar film yang akan dijadikan penelitian oleh peneliti

2) Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan semiotika John Fiske dengan menggunakan pendekatan ini peneliti berharap penelitian ini akan mendapatkan hasil yang sesuai yang dapat di pakai sebagai hasil penelitian selanjutnya.

Semiotika adalah suatu ilmu atau metode analisis untuk mengkaji tanda. Tanda-tanda adalah perangkat yang kita pakai dalam upaya berusaha mencari jalan di dunia ini, di tengah-tengah manusia dan bersama-sama manusia. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiology, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (Humanity) memaknai hal-hal (things). Memaknai berarti bahwa objek-objek tidak hanya membawa informasi, dalam hal mana objek-objek itu hendak berkomunikasi (Barthes, 1988:179; Kurniawan, 2001:53, dalam buku Semiotika Komunikas, Alex Sobur)

Peneliti menggunakan semiotika dalam penelitian ini karena semiotika berhubungan dengan tanda, semiotika dijadikan sebagai metode dalam penelitian ini akan memudahkan peneliti dalam meneliti tanda-tanda yang direpresentasikan dalam film Avatar.

3) Semiotika Televisi John Fiske

John fiske (1987) dalam *Television Culture* menjelaskan dalam sebuah gambar atau teks terdapat beberapa level yang masing-masing menunjukkan maksud dan memiliki tujuan. Ketika menampilkan sebuah objek, peristiwa, gagasan, kelompok, teks, gambar, audio-visual, atau seseorang paling sedikitnya ada tiga proses yang harus dihadapi oleh penyaji.

Level pertama adalah peristiwa yang ditandakan (*encoder*) sebagai realitas. Bagaimana sebuah peristiwa, gambar, audio-visual dikonstruksi sebagai realitas oleh seorang penyaji. Dalam bahasa televisi ini umumnya berhubungan dengan aspek seperti pakaian, lingkungan, ucapan dan ekspresi. Sedangkan dalam bahasa teks sering diartikan sebagai dokumen, transkrip, foto, gambar dan sebagainya.

Pada tahap berikutnya adalah ketika realitas itu digambarkan. Maksudnya adalah apakah sebuah realitas tadi merepresentasikan suatu hal tertentu atau tidak. Menurut Fiske (1987) dalam Eriyanto (2011). Ketika kita melakukan representasi tentu tidak akan terlepas dari ideologi tertentu

Teori yang dikemukakan oleh John Fiske tersebut memiliki level-level kode sosial.

1. Level Realitas (*Reality*)

Kode sosial yang terdapat di dalamnya adalah *appearance* (penampilan), *dress* (kostum), *make-up* (riasan), *environment* (lingkungan), *behavior* (kelakuan), *speech* (dialog), *gesture* (gerakan), *expression* (ekspresi).

2. Level Representasi (*Representation*)

Kode sosial yang terdapat di dalamnya adalah *camera* (kamera), *lighting* (pencahayaan), *editing* (perekam), *music* (musik) dan *sound* (suara)

3. Level Ideologi (*Ideology*)

Kode sosial yang terdapat di dalamnya adalah *individualism* (individualisme), *patriarchy* (patriarki), *race* (ras), *class* (kelas), *materialism* (materialisme) dan *capitalism* (kapitalisme). (dalam Eriyanto, 2011:151)

3.2 Paradigma Penelitian

Paradigma adalah suatu cara pandang untuk memahami kompleksitas di dunia nyata. Paradigma menunjukkan pada mereka apa yang penting, absah, dan masuk akal. (Mulyana, 2013:9)

Studi ini menggunakan studi subjektif atau sering disebut studi humanistik. Pendekatan ini mengasumsikan bahwa pengetahuan tidak mempunyai sifat objektif dan sifat yang tetap, melainkan bersifat interpretif.

Banyaknya ketidakadilan dalam struktur sosial memicu pemahaman kritis yang dimana orang tidak hanya menerima saja, namun seharusnya orang harus memikirkan kembali apakah baik atau tidaknya sesuatu yang dia terima guna terciptanya perubahan sosial.

Paradigma kritis lebih menekankan pada kreativitas manusia dan berusaha mencatat secara cermat realitas kehidupan manusia yang di konstruks melalui komunikasi. Pendekatan ini lebih menekankan kepada macro konteks seperti realitas sosial, politik dan isu-isu yang dapat mempengaruhi (Rohim Syaiful, 2009:200)

Teori kritis lahir sebagai koreksi dari pandangan konstruktivisme yang kurang sensitive pada proses produksi historis maupun institusional. Analisis kritis menekankan pada konstelasi kekuatan yang terjadi pada proses produksi dan reproduksi makna. Bahasa dalam pandangan kritis dipahami sebagai representasi yang berperan dalam membentuk subjek tertentu, tema-tema wacana tertentu, maupun strategi-strategi didalamnya.

Aliran teori kritis ini sebenarnya tidak dapat dikatakan sebagai suatu paradigma tetapi lebih tepat disebut *ideologically oriented inquiry*, yaitu suatu wacana atau cara pandang terhadap realitas yang mempunyai orientasi ideologis terhadap paham tertentu. (Elvinaro Erdianto, 2007;168)

Peneliti menggunakan paradigma kritis dalam penelitian ini dirasa tepat karena dalam penelitian ini peneliti ingin mengkritisi beberapa adegan dalam film avatar dengan membandingkan didalam dunia nyata.

3.3 Subjek – Objek & Wilayah Penelitian dan Sumber Data

Dalam penelitian ini, peneliti hanya menggunakan beberapa kode-kode sosial yang dikemukakan oleh John Fiske. Kode-kode sosial yang dikemukakan adalah karakter alias sifat, perilaku atau kelakuan, konflik, ekspresi, dan gerakan, pencahayaan, narasi, dan lain lainnya yang sesuai dengan *theory of codes television*. Penggunaan teori tersebut berguna untuk menunjukkan bagaimana representasikan eksploitasi sumber daya alam dalam film Avatar. Caranya dengan memilah-memilih setiap scene yang merepresentasikan eksploitasi sumber daya alam dalam film Avatar dengan mengacu pada kode-kode sosial yang telah dipilih oleh peneliti.

Dalam penelitian ini peneliti menentukan objek dan subjek penelitian, untuk objek dalam penelitian ini adalah film Avatar, untuk subjeknya dalam penelitian ini adalah tanda atau makna yang merepresentasikan eksploitasi sumber daya alam dalam film tersebut, objek dan subjek sudah ditentukan untuk mempermudah peneliti dalam penelitiannya

3.4 Wilayah Penelitian

Penulis akan meneliti sesuai dengan batas yang ada di wilayah penelitian, yaitu penulis hanya meneliti representasi eksploitasi sumber daya alam dalam film “Avatar”/ merepresentasikan bagaimana kapitalis mengeksploitasi sumber daya alam dalam film tersebut.

3.5 Sumber Data



Film : AVATAR
Sutradara : James Cameron
Produser : James Cameron
: Jon Landau

Avatar adalah film produksi 20th Century yang di sutradarai oleh James Cameron yang menceritakan sebuah petualangan manusia di dalam usahanya mengambil sumber daya alam di suatu planet yang bernama Pandora, usaha manusia dalam merebut sumber daya alam di Pandora tersebut mendapat tentangan dari bangsa Na'vi. Bangsa Na'vi memiliki karakter fisik tinggi, besar berwarna biru, serta memiliki ekor.

Film yang bergenre *science fiction* ini berawal dari seorang bernama Jake, seorang mantan angkatan laut yang mengalami kelumpuhan akibat perang yang terdahulu terpilih dalam program avatar. Program tersebut merupakan pembuatan makhluk yang mirip dengan bangsa Na'vi yang dimana memungkinkan Jake mentransformasikan dirinya kedalam tubuh makhluk yang mirip dengan bangsa Na'vi.

Film yang berdurasi kurang lebih 160 menit ini banyak memuat konten didalam cerita dan alur filmnya mulai dari gambar-gambar yang memperlihatkan kerusakan alam oleh manusia hingga perjuangan para bangsa Na'vi untuk mempertahankan kelestarian alamnya. Mulai dengan jalur damai untuk menghentikannya namun kesepakatan damai tidak bisa ditempuh, maka kata yang ditempuh dan dipilih adalah mempertahankan dengan segala cara untuk menjaga kelestarian makhluk hidup di sekitar Pandora.

3.5 Teknik Pengumpulan Data.

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Dokumentasi

Dengan teknik dokumentasi ini, peneliti dapat memperoleh informasi bukan dari orang sebagai narasumber, melainkan memperoleh informasi dari berbagai macam sumber tertulis atau dari dokumen seperti DVD

Peneliti melihat dan menyimak kembali film Avatar, setelah melihat dan memilah-memilih adegan dalam film Avatar yang diduga berisikan hal yang merepresentasikan eksploitasi sumber daya alam. Peneliti kemudian meng-capture atau menangkap gambar-gambar adegan yang merepresentasikan eksploitasi sumber daya alam dan mengalisanya.

2. Wawancara

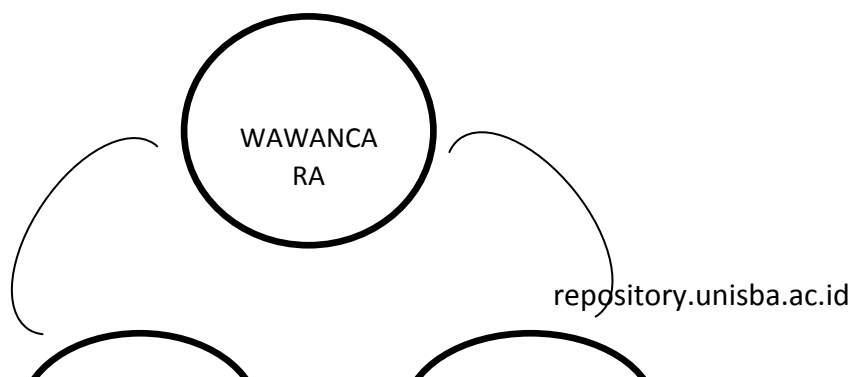
Wawancara adalah suatu teknik pengumpulan data untuk mendapatkan informasi yang di gali dari sumber data langsung melalui percakapan dengan salah satu Komunitas film sekte gotong royong, dan beberapa komunitas pecinta dan peduli lingkungan salah diantaranya WWF, dan komunitas yang berada dalam ranah perfilman yang dimana komunitas tersebut sering mengadakan event nontong bareng dan mengulas film tersebut, salah satunya Komunitas Sekte Gotong Royong.

3. Studi Kepustakaan

Penelitian menggunakan studi kepustakaan untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan. Baik dari buku-buku, internet maupun penelitian-penelitian terdahulu

3.6 Triangulasi Data

Peneliti menggunakan berbagai jenis sumber data dalam penelitian ini (1) wawancara dengan mewawancarai beberapa orang yang sudah menonton film ini dengan beragam pertanyaan mengenai representasi eksploitasi sumber daya alam dalam film Avatar ini, dengan sudut pandang para penonton yang hanya menonton film ini, (2) Dokumentasi, yakni peneliti menyimak kembali film Avatar dan mem-capture beberapa scene dalam film ini dan menganalisisnya, (3) peneliti menganalisa penelitian ini menurut buku-buku atau penelitian sejenisnya



Gambar Triangulasi Data

3.7 Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, penulis melakukan analisis data selama penelitian ini berlangsung. Sebelum memasuki lapangan, selama di lapangan dan sesudah di lapangan.

Dalam penelitian ini, penulis cenderung menggunakan analisis tekstual. Penulis meneliti film “Avatar” dari aspek verbal yaitu berupa teks dan aspek visual berupa gambar yang diteliti sebagai objek penelitian. Selain meneliti film, penulis menganalisis buku – buku serta jurnal online yang tentunya dapat mengembangkan proses dan hasil penelitian. Data wawancara pun diperlukan dalam penelitian ini untuk mendapatkan dan memperkuat pembahasan dan kesimpulan penelitian ini.

3.8 Uji Keabsahan Data

Baik penelitian kualitatif maupun kuantitatif punya unsur yang sama yakni penelitian ilmiah yang haruslah dipertanggungjawabkan. Sebuah penelitian harus diuji keabsahan datanya dan tentunya perlu dilakukan teknik pemeriksaan. Keabsahan data sendiri dapat diukur melalui empat kriteria dasar, yaitu

kepercayaan (*credibility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*dependability*), dan kepastian (*confirmability*).

Moleong (2007) mengemukakan sedikitnya ada sepuluh teknik pemeriksaan kualitatif. Diantaranya sebagai berikut:

- Perpanjangan keikutsertaan
- Ketekunan pengamatan
- Triangulasi
- Pengecekan sejawat
- Kecukupan referensial
- Kajian kasus negatif
- Pengecekan anggota
- Uraian rinci
- Audit kebergantungan, dan
- Audit kepastian

Dalam hal ini, untuk menguji keabsahan data, peneliti menggunakan teknik triangulasi data. Teknik triangulasi sendiri terdiri dari tiga tahapan, seperti yang diungkap oleh Moleong (2007), yakni tahap peneguhan teori, tahap observasi dan tahap verifikasi. Proses triangulasi adalah usaha untuk menyinergikan ketiga aspek tersebut. Secara sederhana dapat diartikan sebagai proses menyelaraskan teori yang digunakan dengan hasil observasi penelitian yang dikukuhkan oleh verifikasi dan narasumber.