

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Bab ini menjelaskan bagaimana penelitian ini dilakukan sehingga dapat menjawab apa yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini. Adapun yang menjadi cakupan pembahasannya adalah tujuan penelitian, desain penelitian, sumber data, pengumpulan data, analisis data, dan langkah-langkah penelitian dan penutup.

#### **1.1 Desain penelitian**

Berdasarkan Taylor dan Bodgan (2016), penelitian kualitatif merupakan prosedur penelitian yang dapat menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata, ucapan dan perilaku dari orang-orang yang diamati. Metode deskriptif kualitatif digunakan dalam penelitian ini. Penggunaan metode ini ditujukan untuk menggambarkan atau memaparkan dan menguraikan analisis dari data yang ada. Hal ini sejalan dengan penelitian yang berusaha mengungkap dan mendeskripsikan makna satir yang menggambarkan kesenjangan sosial yang dilatarbelakangi perekonomian yang sulit pada film Squid Game.

Pendekatan kualitatif digunakan oleh peneliti dengan tujuan untuk membangun makna dari data yang diteliti. Hal itu sesuai dengan pendekatan kualitatif yang dilakukan Miles dan Huberman (1994). Data yang mencakup kontak yang lama atau intens dengan data untuk menangkap dan mengisolasi prasangka tentang topik yang dibahas melalui proses perhatian yang mendalam. Dari tiga pendekatan studi kualitatif yang disebutkan oleh Miles dan Huberman (1994), peneliti percaya bahwa studi kualitatif adalah pendekatan terbaik untuk digunakan dalam penelitian ini karena sifat data analisis semiotik gaya bahasa satir sebagai pendekatan ini. Penelitian ini berfokus pada melihat data sebagai kumpulan simbol yang bermakna satir untuk diterjemahkan dan ditafsirkan oleh peneliti.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti menggunakan metode pendekatan deskriptif kualitatif karena data yang diperoleh tidak menggunakan angka ataupun statistik, tetapi hasil penelitian menggunakan uraian dan yang mendeskripsikan representasi sosial masyarakat dalam naskah film *Squid Game* dengan menggunakan kajian sistem kode semiotik yang dikembangkan oleh Roland Barthes.

Penelitian ini merupakan analisis data verbal dan visual tentang kesenjangan sosial, dan objek materialnya adalah film yang bertemakan satir. *Squid Game* bercerita tentang sekelompok orang dalam latar belakang sosial yang berbeda-beda. Mereka dikumpulkan pada sebuah permainan dengan taruhan nyawa untuk melunasi hutang dari hadiah yang akan dimenangkan.

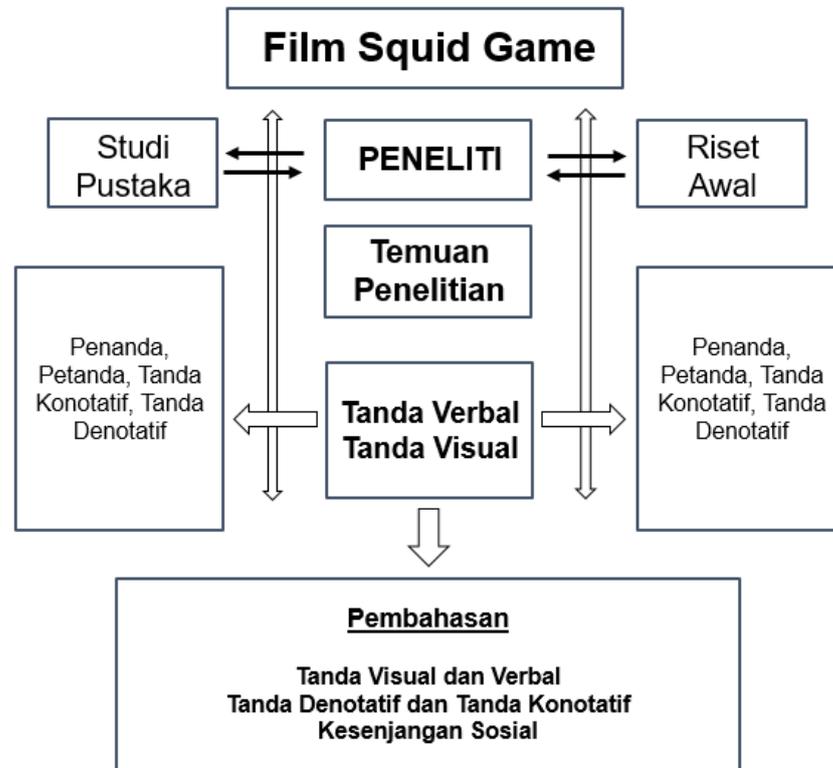
Teori yang digunakan adalah teori denotasi dan konotasi dari Barthes. Menurut Barthes, ada pesan ganda di dalam setiap tanda tunggal: aspek estetika, yang tampak, dan makna ideologis tersembunyi yang memperkuat signifikansi historis dari tanda tersebut dalam kaitannya dengan struktur sosio-politik dan ekonomi yang dominan (Moriarty, 1991). Denotasi terjadi pada tingkat penandaan utama dan terdiri dari apa yang kita anggap sebagai kamus literal, tetap, dari sebuah kata, idealnya yang dapat disepakati secara universal. Konotasi terjadi pada tingkat penandaan sekunder dan terdiri dari perubahan makna asosiatif dari sebuah kata. Dalam tulisan selanjutnya, Barthes secara eksplisit menyatakan bahwa perbedaan antara dua tingkat penandaan ini hanya berguna secara teoretis (S/Z Barthes, 1974).

Penelitian yang dilakukan Hussein (2020) terkait pesan humor pada media Yordania dalam masa Covid-19 menggunakan makna konotasi yang dideskripsikan Barthes. Pesan tersirat atau konotasi penting karena mencerminkan budaya, sebagaimana ditunjukkan oleh Barthes bahwa kode konotasi bersifat “kultural” yang sangat dipengaruhi oleh budaya dan lingkungan, yaitu, “tanda-tandanya adalah gerak tubuh, sikap, ekspresi, warna atau efek, yang memiliki makna tertentu berdasarkan praktik masyarakat tertentu” (Barthes 1977, 27).

Barthes mengembangkan semiotik menjadi dua tingkatan tanda, yaitu denotasi dan konotasi (Rusmana, 2014, hlm. 200). Menurut Barthes, denotasi adalah tanda yang memiliki tingkat kesesuaian yang tinggi dengan penanda yang menghasilkan makna yang otentik. Bagi Barthes, denotasi adalah sistem makna tingkat pertama, sedangkan konotasi adalah sistem makna tingkat kedua. Barthes (Rusmana, 2014: 201) menyatakan bahwa sastra adalah contoh paling jelas dari sistem makna tingkat kedua, yang dibangun di atas bahasa sebagai sistem pertama. Tahap denotasi hanya menelaah tanda dari sudut pandang makna secara harfiah. Pada tahap kedua dilakukan telaah tanda secara konotasi, yaitu menggambarkan interaksi yang terjadi ketika suatu tanda bertemu dengan perasaan atau emosi pengguna-nya dengan nilai-nilai kulturalnya.

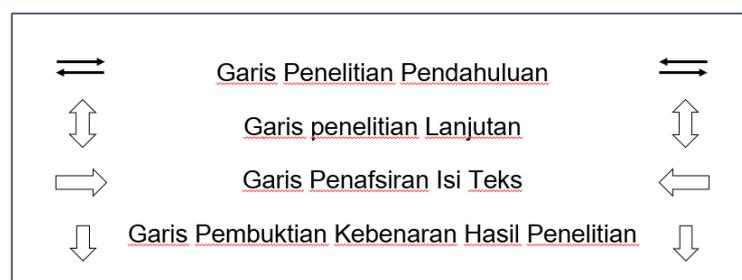
Dalam pendekatan analisis semiotik Roland Barthes, secara khusus memasukkan teori semiotika Saussure tentang hubungan antara penanda dan petanda. Tanda-tanda yang terdapat pada trailer dikenal dengan tanda semiotika yang diidentifikasi dari tindakan model, lokasi, visual, warna dan ciri-ciri lainnya.

Secara lebih rinci alur penelitian ini didasarkan pada tanda verbal dan tanda visual dalam film *Squid Game* untuk merepresentasikan kesenjangan sosial sebagaimana terlihat pada gambar 3.1 berikut ini.



Gambar 3.1 Model Aplikasi Semiotik dan teori representasi pada tanda visual dan tanda verbal dalam film Squid Game untuk merepresentasikan kesenjangan sosial

Keterangan Gambar:



Gambar 3.2 Keterangan gambar

Berdasarkan gambar 3.1 di atas maka dapat dijelaskan bahwa terdapat lima tahapan dalam penelitian semiotik terhadap film Squid Game ini. Hal itu didasarkan pada proses penafsiran, pemaknaan, dan pembuktian kebenaran. Kelima tahapan tersebut terdiri dari penelitian pendahuluan, penafsiran gaya bahasa satire, penafsiran

kesenjangan sosial, perumusan hasil temuan terhadap masalah kesenjangan sosial, dan pembahasan hasil temuan penelitian.

Secara rinci kelima tahapan dalam pendeskripsian penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Penelitian pendahuluan ini dilakukan sebagai langkah awal dalam proses pematangan persiapan penelitian dengan cara membaca teks tertulis yang ada relevansinya dengan bahan penelitian, selanjutnya peneliti melakukan kegiatan diskusi dengan pembimbing secara terperinci. Pembacaan dan menonton film Squid Game dilakukan dengan cara penelusuran data yang ada di film Squid Game, serta pelacakan bahan cetak berupa buku dan artikel jurnal. Dengan demikian, peneliti mendapatkan wawasan yang cukup sebelum melanjutkan penelitiannya.
2. Penafsiran kesenjangan sosial menggunakan teori representasi menjadi bagian kedua dalam penelitian ini. Di dalam tanda verbal dan tanda visual, terdapat fakta yang sama dan atau fakta yang disamarkan, bahkan fakta yang direayasa berdasarkan kesenjangan sosial. Pengungkapan makna dan fungsi tanda verbal dan tanda visual difokuskan pada masalah-masalah sosial.
3. Merumuskan temuan hasil penafsiran tanda verbal dan tanda visual yang terdapat dalam film Squid Game. Perumusan ini disistematisasikan sesuai teori semiotik yang dijadikan sebagai kerangka teoretik penelitian.
4. Pembahasan hasil temuan penelitian menjadi target selanjutnya penelitian yang mengkombinasikan temuan hasil penelitian dengan hasil proses penafsiran tanda visual dan tanda verbal dalam penafsiran kesenjangan sosial.

## **1.2 Prosedur Penelitian**

### **1.2.1 Sumber Data**

Sumber data untuk penelitian adalah film seri Squid Game, sebuah film seri keluaran Korea Selatan yang ditulis dan disutradarai oleh Hwang Dong Hyuk. Film seri ini pertama kali dirilis pada tanggal 17 September 2021 di Netflix, sebuah

platform streaming resmi. Squid Game mengangkat seputar isu sosial dengan alur yang kelam dan kejam namun dapat menunjukkan realita kehidupan masyarakat saat ini. Data untuk penelitian berbentuk data visual berupa tangkapan layar (*screenshot*) adegan yang diperlukan dan data verbal berupa transkripsi dialog dari takarir (*subtitle*) dari film seri Squid Game.

Ada sembilan episode pada film seri Squid Game, dengan durasi sepanjang 33 menit hingga 63 menit. Episode satu memiliki durasi sepanjang 60 menit. Episode dua memiliki durasi sepanjang 63 menit. Episode tiga memiliki durasi sepanjang 55 menit. Episode empat memiliki durasi sepanjang 55 menit. Episode lima memiliki durasi sepanjang 52 menit. Episode enam memiliki durasi sepanjang 62 menit. Episode tujuh memiliki durasi sepanjang 58 menit. Episode delapan memiliki durasi sepanjang 33 menit. Episode sembilan memiliki durasi sepanjang 58 menit.

Data dipaparkan dalam bentuk tabel berupa tangkapan layar dari drama korea Squid Game sebanyak 6 episode dari 8 episode keseluruhan. Dari tiga tanda verbal dan visual yang mengidentifikasi kesenjangan sosial dalam 6 episode ini, bahwa tanda verbal dan visual berdasarkan identitas ditemukan sebanyak 2 adegan, tanda verbal dan visual berdasarkan usia ditemukan sebanyak 4 adegan dan tanda verbal dan visual berdasarkan ekonomi ditemukan sebanyak 4 adegan.

Peneliti mengidentifikasi tanda verbal dan visual yang ada dalam drama seri Squid Game menggunakan teori yang dikemukakan oleh Barthes (1977) sesuai dengan tujuan penelitian ini, sehingga diharapkan dapat mengungkap kesenjangan sosial yang direpresentasikan dalam film seri Squid Game. Sebanyak tiga data gambar yang didapatkan peneliti melalui tangkapan layar (*screenshot*) dari tayangan film seri Squid Game di aplikasi streaming resmi Netflix yang akan di analisis.

### 1.2.2 Teknik Pengumpulan Data

Data untuk penelitian ini dikumpulkan dengan cara:

1. Menonton film seri Squid Game sebanyak sembilan episode. Dari sembilan episode, hanya dipilih enam episode yang dijadikan tempat pengambilan data. Enam episode awal dipilih karena memiliki topik kesenjangan sosial yang kuat berdasarkan pengenalan para tokoh di awal episode. Setiap episode yang dipilih sebagai tempat pengambilan data memiliki dialog yang merepresentasikan kesenjangan sosial. Dialog pada enam episode ini diklasifikasikan berdasarkan tanda verbal yang diambil dari tuturan yang terindikasi memiliki masalah kesenjangan sosial.
2. Mengidentifikasi percakapan tokoh yang mengindikasikan kesenjangan sosial.
3. Mengidentifikasi tanda verbal dan visual pada percakapan tokoh terindikasi kesenjangan sosial. Tanda verbal di ambil dari transkripsi dialog antar tokoh pada adegan tersebut melalui takarir (*subtitle*) dari film yang terdiri dari kata, frasa dan kalimat, dan tanda visual didapat dengan tangkapan layar (*screenshot*) adegan dari film.
4. Menerapkan pola pemaknaan denotasi dan konotasi Barthes pada setiap tanda verbal dan visual.
5. Memaknai kesenjangan sosial: peran kesenjangan sosial dalam menggerakkan cerita dalam Squid Game.
6. Menginterpretasikan hasil analisis bagaimana kesenjangan sosial dieksploitasi menjadi komersil.

### 1.2.3 Analisis Data

Data yang sudah dikumpulkan dianalisis menggunakan teori Barthes tentang tanda verbal dan visual. Ada dua cara untuk melaksanakan penyajian hasil analisis data: formal dan informal. Penyajian formal hasil analisis data disajikan dengan menggunakan kaidah kebahasaan dan tabel. Penyajian informal hasil

analisis data adalah penggunaan kata-kata yang dapat dipahami oleh pembaca untuk menyajikan data.

Data yang dikumpulkan memiliki dua jenis, yaitu data verbal dan data visual. Data verbal diambil dari transkripsi dialog antar tokoh melalui takarir (*subtitle*) yang ada pada adegan dari film seri Squid Game yang terindikasi kesenjangan sosial. Data visual diambil dari tangkapan layar (*screenshot*) adegan pada film seri Squid Game yang terindikasi kesenjangan sosial.

Tanda verbal dan visual yang ada dalam drama seri Squid Game diidentifikasi menggunakan teori yang dikemukakan oleh Barthes (1977) sesuai dengan tujuan penelitian ini, sehingga diharapkan dapat mengungkap kesenjangan sosial yang direpresentasikan dalam film seri Squid Game.