

## **BAB III**

### **OBJEK DAN METODOLOGI PENELITIAN**

#### **III.1 Objek Penelitian**

Objek penelitian ini merupakan kegiatan dan suatu atribut yang telah ditentukan oleh peneliti dan mempunyai variasi tertentu yang dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Moleong, 2012). Adapun objek penelitian ini adalah film animasi *Raya And The Last Dragon*.

Objek penelitian ini adalah *scene-scene* dalam film animasi *Raya And The Last Dragon* yang mengandung unsur kebudayaan Indonesia yang tersirat selama 1 jam 47 menit (107 menit) tersebut. *Scene-scene* yang akan peneliti analisis dalam film ini terdiri dari 10 *scene* unsur kebudayaan Indonesia yang terdapat dalam film *Raya And The Last Dragon* yang diantaranya yaitu:

- *Scene* 1 Wayang pada menit ke 00.01.33.
- *Scene* 2 Silat pada menit ke 00.06.23.
- *Scene* 3 Menampi Beras pada menit ke 00.08.18.
- *Scene* 4 Membatik pada menit ke 00.08.20.
- *Scene* 5 Rumah Gadang pada menit ke 00.09.22.
- *Scene* 6 Gambang pada menit ke 00.14.35.
- *Scene* 7 Keris pada menit ke 00.48.35.
- *Scene* 8 Pagelaran Wayang pada 01.11.26 detik.
- *Scene* 9 Tarian Bali & Jawa pada 01.37.25 detik
- *Scene* 10 Megamendung pada 01.42.40 detik.

Berikut beberapa *scene* kebudayaan Indonesia yang nantinya akan peneliti analisis ialah wayang, membatik dan juga rumah gadang.



**Gambar 3.1 Wayang**

**(Sumber: film raya and the last dragon, 2021)**

Berdasarkan pada gambar 3.1, menunjukkan *scene* film yang dimana ini merupakan salah satu unsur kebudayaan yang terdapat dalam salah satu adegan film. Pasalnya desain dari wayang Jawa yang terdapat dalam adegan tersebut di desain seorang komikus asal Indonesia yaitu Is Yuniarto.

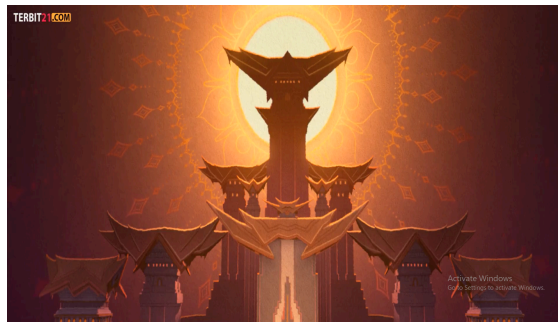


**Gambar 3.2 Membatik**

**(Sumber: film Raya And The Last Dragon, 2021)**

Berdasarkan pada gambar 3.2, menunjukkan *scene* film dimana terlihat sorang wanita yang sedang membuat batik di wilayah kerajaan Taring. Ceritanya, Taring merupakan tempat yang dimana masyarakatnya memiliki kebiasaan

membatik. Tidak hanya diakui oleh UNESCO, batik warisan budaya Indonesia ini juga diakui dan eksis dalam film animasi *Raya And The Last Dragon* sebuah film animasi Hollywood.



**Gambar 3.3 Rumah Gadang**

(Sumber: film *Raya And The Last Dragon*)

Berdasarkan pada gambar 3.3, terlihat bahwa desain rumah dari suku Fang yang merupakan tempat tinggal ratu Virana dan Namaari dalam film *Raya And The Last Dragon* memiliki struktur bangunan tradisional yang terinspirasi dari Rumah Gadang khas Padang, Sumatera Barat.

### **III.2 Metode Penelitian**

*Methodos* dalam bahasa Yunani, memiliki arti cara yang merupakan suatu cara untuk mendapatkan informasi dan juga data yang ingin peneliti dapatkan dari sebuah penelitian. Dalam memahami objek metode merupakan cara kerja untuk memahami objek tersebut (Darmawan, 2013).

Metode penelitian terkait dengan judul “Analisis Semiotika Unsur Kebudayaan Indonesia Dalam Film *Raya And The Last Dragon* Produksi Walt Disney” dengan menggunakan metode deskriptif yakni metode yang digunakan

dalam pencarian segala hal mengenai fenomena. Tahapan dalam metode ini adalah pengumpulan data, analisis data, dan interpretasi data. Dalam pelaksanaan metode ini dapat dilakukan beberapa cara seperti teknik survei, studi kasus, studi komperatif, analisis tingkah, dan analisis dokumenter (Suryana, 2010).

### **III.2.1 Paradigma Penelitian**

Paradigma adalah tentang bagaimana untuk membuat cara pandang yang mewakili kepercayaan. Pada hakikatnya paradigma dipakai oleh para filsuf, para peneliti, dan juga para praktisi mencari kebenaran (Moleong, 2012). Menurut Thomas Kuhn dalam (Rakhmat & Ibrahim, 2016) mengatakan bahwa paradigma digunakan untuk menunjukkan kerangka konseptual yang digunakan serta untuk mengkaji masalah dan cara menemukan solusinya.

Peneliti pada penelitian ini akan menggunakan paradigma kritis yaitu paradigma yang mengkaji sebuah arti dari makna denotasi, konotasi dan mitos. Dimana paradigma ini melihat bahwa pengkonstruksian itu dipengaruhi oleh berbagai faktor (McQuail, 2012).

Keterkaitan penggunaan paradigma kritis dengan penelitian ini ialah paragima kritis akan peneliti gunakan sebagai sebuah paradigma yang memiliki tujuan sebagai wadah menginterpretasikan makna denotasi, konotasi dan mitos dalam unsur kebudayaan yang terdapat dalam objek yang diteliti yakni film *Raya And The Last Dragon*.

### III.2.2 Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, dimana pendekatan kualitatif adalah metode dalam penelitian yang cenderung bersifat analisis dan bersifat deskriptif (Morissan, 2013).

Peneliti akan mencari informasi tentang objek yang akan diteliti. Hasil dari penelitian kualitatif ini perilaku yang dapat diamati dan juga lisan dan kata-kata dari orang-orang, dan disebut sebagai data deskriptif. Peneliti berharap dengan pendekatan yang digunakan akan memberikan gambaran yang kompleks terhadap masalah yang sedang diteliti. Peneliti menggali informasi dari narasumber tanpa mempengaruhi (Morissan, 2013).

### III.2.3 Penentuan Narasumber

Peneliti akan menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu peneliti akan menentukan orang berdasarkan kriteria yang sudah ditentukan dan mampu untuk memenuhi kebutuhan peneliti dalam penelitian (Kriyantono, 2012).

Narasumber penelitian adalah orang yang mengetahui mengenai informasi dalam pokok permasalahan yang sedang peneliti lakukan (Sugiyono, 2018). Berikut kriteria yang peneliti pilih untuk menjadi narasumber, diantaranya:

1. Memiliki wawasan, dan berpengalaman pada dunia perfilman dan kebudayaan.
2. Mengetahui informasi yang dibutuhkan dalam penelitian.
3. Penggiat Film dan penggiat budayawan.

4. Dan penikmat film yang dibedakan melalui media menonton antara ke duanya.

Berikut adalah yang menjadi narasumber untuk mendapatkan informasi, diantaranya:

**Tabel 3.1**  
**Data Narasumber Penelitian**

No	Nama	Jenis Kelamin	Profesi
1	Yudi Y Krisna	Pria	Penggiat Film
2	Irwan Hendarsyah	Pria	Penggiat Budaya
3	Astika F Rahayu	Wanita	Penikmat Film (bioskop)
4	Irene Elisa	Wanita	Penikmat Film (streaming)

Sumber: Hasil observasi, 2022

### III.2.4 Teknik Pengumpulan Data

Sebuah cara yang kita dalam penelitian guna mendapatkan data atau hal-hal penting yang diperlukan demi menunjang hasil dari penelitian. Karena teknik sangat penting dalam sebuah penelitian ada berbagai macam teknik seperti wawancara mendalam, observasi, dokumentasi dan juga studi kepustakaan (Sugiyono, 2018). Adapun dalam teknik yang peneliti gunakan ialah sebagai berikut:

#### III.2.4.1 Observasi

Mengamati objek secara langsung ialah bagian dari observasi. Menggunakan teknik dengan pengumpulan data menggunakan metode observasi

ini dapat memperoleh informasi seperti tingkah laku, situasi, maupun kondisi suatu objek yang sedang diteliti (Sugiyono, 2018). Langkah-langkah yang dilakukan dalam melakukan observasi adalah:

- Terlebih dahulu untuk menetapkan objek penelitian.
- Kumpulkan data dan fakta dari objek yang diteliti.
- Persiapkan laporan dari hasil observasi.
- Mencatat hal-hal dalam melakukan observasi.
- Proses menyunting data.

Pada penelitian ini secara langsung peneliti mengamati setiap tampilan *scene* khususnya pada setiap *scene-scene* yang mengandung unsur kebudayaan Indonesia, dimana peneliti memfokuskan observasi pada film *Raya And The Last Dragon* (Observasi non partisipan).

#### **III.2.4.2 Wawancara Mendalam**

Proses yang berlangsung secara tatap muka dan melalui tanya jawab baik dengan atau tanpa pedoman wawancara bisa dilakukan oleh pewawancara dengan narasumber sebagai bentuk proses wawancara dalam mendapatkan keterangan secara mendalam dalam menggali informasi yang dibutuhkan untuk proses penelitian (Bungin, 2014).

Dalam teknik wawancara mendalam, berikut cara yang seharusnya dilakukan:

- Menentukan informan atau narasumber.
- Mempersiapkan sebuah pedoman.

- Sudah ditentukan waktu dan juga lokasi untuk wawancara.
- Melaksanakan proses wawancara dengan informan atau narasumber.
- Melakukan dokumentasi ketika wawancara berlangsung.
- Merekap hasil wawancara (Sugiyono, 2018).

#### **III.2.4.3 Dokumentasi**

Dokumentasi yaitu berupa gambar maupun dokumen-dokumen elektronik untuk menganalisis data (Sukmadinata, 2007).

Pada penelitian dengan objek film *Raya*, peneliti kemudian melakukan pengumpulan data dokumen yang berupa cuplikan-cuplikan dari setiap adegan yang terpilih dan mengandung nilai budaya dalam film sesuai dengan tema dan tujuan penelitian.

#### **III.2.4.4 Studi Pustaka**

Studi pustaka yaitu proses mencari data yang dapat bersumber dari jurnal, buku, atau sumber lainnya untuk menggali kebutuhan informasi yang harus didapatkan peneliti (Sugiyono, 2018).

Data yang dibutuhkan pada penelitian ini, banyak peneliti dapatkan dari jurnal, buku, internet, dan juga sumber pendukung lainnya yang memuat data mengenai film animasi *Raya And The Last Dragon*.

#### **III.2.5 Teknik Analisis Data**

Penyusunan juga pencarian sebuah informasi yang didapatkan dari hasil wawancara, kuisisioner, dokumentasi maupun catatan lapangan (Sugiyono, 2018).

Berikut alur dalam menganalisis data:

1. Reduksi Data, atau pengelompokkan data sesuai dengan kriteria data.
2. Penyajian Data, data disajikan baik dari hasil wawancara dan observasi.
3. Penarikan Kesimpulan.

### **III.2.6 Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data**

Peneliti akan melakukan teknik keabsahan data dengan cara triangulasi, yang merupakan penggabungan berbagai teknik dan sumber dari data dan informasi yang didapatkan. Untuk diketahui bahwa triangulasi ada berbagai pilihan, seperti triangulasi sumber data, teori, kejujuran peneliti, dan triangulasi teori (Nurhadi & Novie, 2021).

Peneliti akan menggunakan triangulasi sumber data. Triangulasi sumber data merupakan cara dengan mengecek dan juga membandingkan informasi yang telah diperoleh. Dengan metode kualitatif yang digunakan peneliti, artinya akan dilakukan dengan cara membandingkan antara data hasil pengamatann peneliti dan data hasil wawancara dari informan dan narasumber (Nurhadi & Novie, 2021).

#### **III.2.6.1 Kriteria Kepastian**

Keobjektifan dapat menjadi kriteria yang membuat penemuan seseorang dapat disepakati oleh banyak orang. Sesuatu yang disepakati dan dipercayai banyak orang dalam hal ini bisa dikatakan bahwa itu sesuatu yang objektif. Sedangkan jika sesuatu tidak dipercayai oleh kebanyakan orang disebut dengan subjektif. Inilah yang kemudian dijadikan acuan sebagai subjektivitas dan

objektivitas dalam kepastian (Moleong, 2012). Kaitan dari kriteria kepastian dengan penelitian ini yaitu peneliti meyakini bahwa pada film *Raya And The Last Dragon* terdapat makna denotasi, konotasi dan mitos dalam setiap unsur kebudayaan Indonesia pada *scene-scene* yang ditampilkan.

#### **III.2.6.2 Kriteria Kepercayaan**

Dalam pembuatan penelitian, peneliti harus menyusun dengan teliti, jelas, terperinci, sistematis dan terpercaya. Apabila pembaca mendapat gambaran yang jelas, maka penelitian tersebut memenuhi derajat kepercayaan dan dikatakan sebagai kepercayaan (Moleong, 2012).

Kaitannya dalam penelitian mengenai hal yang diteliti oleh peneliti yaitu kriteria kepercayaan disini bertujuan agar hasil dan penemuan dari penelitian yang berkaitan mengenai makna unsur kebudayaan Indonesia pada film yang sedang diteliti dan dapat dipercaya serta sudah tidak diragukan.

#### **III.2.6.3 Kriteria Ketergantungan**

Kriteria ketergantungan merupakan sebuah pengujian akan sebuah studi yang mengadakan replika dari penelitian-penelitian sebelumnya. Jika pengulangan terjadi lebih dari 2 kali dan hasilnya mempunyai kemiripan maka dapat disebutkan realibilitasnya tercapai (Moleong, 2012).

Kaitan penelitian dengan kriteria ketergantungan ini yaitu masalah mengenai sudah adanya yang melakukan penelitian terkait unsur budaya dalam suatu film dan diadakan pengulangan dari studi tersebut sehingga reliabilitasnya tercatat dan dapat dipercaya.

### **III.2.7 Jadwal Penelitian**

#### **III.2.7.1 Jadwal Penelitian**

Penelitian terkait judul “Analisis Semiotika Unsur Kebudayaan Indonesia Dalam Film *Raya And The Last Dragon* Produksi Walt Disney” pelaksanaan waktu ketika penelitian di mulai pada bulan Februari sampai dengan bulan Mei.

Adapun jadwal kegiatan dan penelitian dapat dilihat pada table 3.3 sebagai berikut:



5.	Seminar Usulan Penelitian												
	• Revisi Seminar Usulan Penelitian												
6.	Bimbingan Skripsi												
	a. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan												
	b. Bab V Kesimpulan dan Saran												
7.	Sidang Skripsi												

Sumber : Modifikasi Peneliti, 2022