

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Menurut Saryono yang dikutip oleh Nasution (2023) penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan, dan menjelaskan kualitas dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur, atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif (F. A. Nasution, 2023). Selain itu, menurut Creswell dalam Sugiyono yang dikutip oleh (Puspitasari, 2023) penelitian kualitatif adalah proses pengkajian dalam memahami makna dari perilaku individu atau kelompok yang memiliki masalah sosial atau masalah kemanusiaan. Penelitian kualitatif dapat dilihat dari tujuan penelitian yang berusaha memahami gejala yang ada yang tidak memerlukan kuantifikasi (Abdussarmad, 2021).

Penelitian ini bersifat kualitatif deskriptif, menurut Sukmadinata yang dikutip oleh (Kosim, 2022) penelitian kualitatif deskriptif adalah metode yang digunakan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan fenomena yang ada, baik itu yang bersifat alamiah atau yang bersifat rekayasa manusia. penelitian ini berfokus pada kata-kata dan gambar yang diambil dari dialog-dialog dan *adegan* yang ada dalam film *cars 3* khususnya yang menampilkan stereotip pada tokoh Cruz Ramirez. Metode kualitatif dipilih karena berfokus pada pemahaman mendalam terhadap fenomena yang akan diteliti. Data yang diperoleh dari penelitian ini berupa tanda-tanda visual, dialog dan narasi yang ada dalam film ini.

Penelitian ini menggunakan teori feminisme eksistensialis Simon De Beauvoir dengan analisis semiotika Jhon Fiske yang dilihat melalui tiga level, yaitu level realitas, representasi, dan ideologi.

3.2 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah karakter Cruz Ramirez di film *Cars 3*. Khususnya bagaimana karakter Cruz merepresentasikan stereotip gender di dunia balap mobil yang didominasi oleh laki-laki. Di film ini, karakter Cruz Ramirez merupakan seorang pelatih profesional yang berbakat dan memiliki potensi untuk terjun langsung menjadi pembalap. Tetapi karena menghadapi berbagai hambatan dari norma dan stereotip, Cruz tidak dapat menjadi pembalap dan hanya menjadi pelatih saja.

Cars 3 merupakan film yang dirilis tahun 2017 dan disutradarai oleh Brian Fee. *Cars 3* ini merupakan film animasi dari rumah produksi *Pixar Animation Studios* dan dirilis oleh *Walt Disney Pictures*. Durasi dari film ini adalah 1 jam 49 menit. Film *cars 3* ini juga cukup mendapat respon baik dari masyarakat, meskipun tidak sebaik film pertamanya, tetapi lebih meningkat daripada film ke-2 mereka. Film *Cars 3* ini merupakan sekuel dari *Cars* (2006) dan *Cars 2* (2011). Berbeda dengan film *Cars* sebelumnya, Film *Cars 3* menyajikan tema tentang perjuangan melawan batasan diri dan diskriminasi gender.

3.3 Sumber Data

3.3.1 Data Primer

Data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah Film *Cars 3* yang disutradarai oleh Brian Fee, dengan focus kepada tokoh Cruz Ramirez. Film *Cars*

3 ini berdurasi selama 1 jam 49 menit. Data primer didapat dari observasi terhadap dialog tokoh, visual gambar, Adegan film, setting tempat, Bahasa verbal serta nonverbal. *Adegan-adegan* yang akan di analisis dalam film ini adalah *adegan-adegan* yang menunjukkan bagaimana stereotipe gender di tampilkan dalam film ini.

3.3.2 Data Sekunder

Data sekunder berfungsi unruk memperkaya analisis serta memberikan validasi empiris terhadap isu yang diangkat. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari buku, jurnal ilmiah, artikel berita media *online*, naskah publikasi, data audio visual dan skripsi baik itu dalam bentuk cetak maupun digital yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. data sekunder dalam penelitian ini bersumber dari informasi tambahan yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Data yang bersumber dari media online merupakan hasil pencarian pada *platform online* yang terpercaya.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

3.4.1 Dokumentasi

Dokumentasi merupakan salah satu cara untuk mengumpulkan data penelitian kualitatif dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen (Anggito & Setiawan, 2018). Dokumen merupakan kumpulan dari bahan tertulis ataupun film, berupa data yang akan ditulis, dilihat, disimpan dalam penelitian. Dalam penelitian ini, jenis dokumen yang akan digunakan adalah dokumen budaya populer dalam bentuk film. Pada tahap ini, penulis mengumpulkan data berupa gambar dari

adegan-adegan yang berisi dialog, Adegan, penampilan dengan melakukan *screenshot*, berikut ini beberapa *adegan-adegan* yang akan digunakan:

Tabel 3. 1 *Adegan-Adegan* yang akan dianalisis



Gambar 3. 1 *Adegan 1* 00:27:11-00:27:33



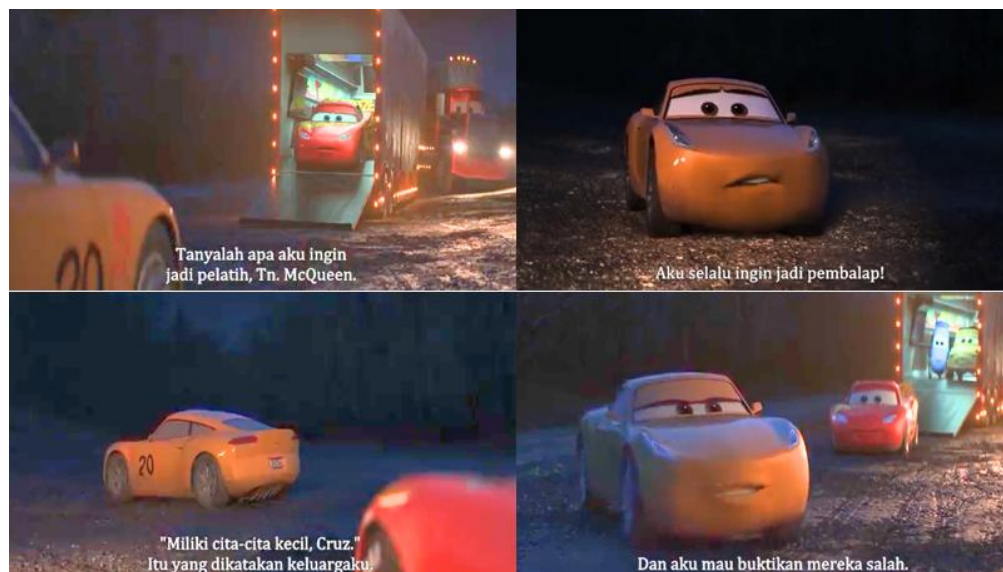
Gambar 3. 2 *Adegan 2* 00:32:09-00:32:35



Gambar 3. 3 Adegan 3 00:40:10-00:40:31



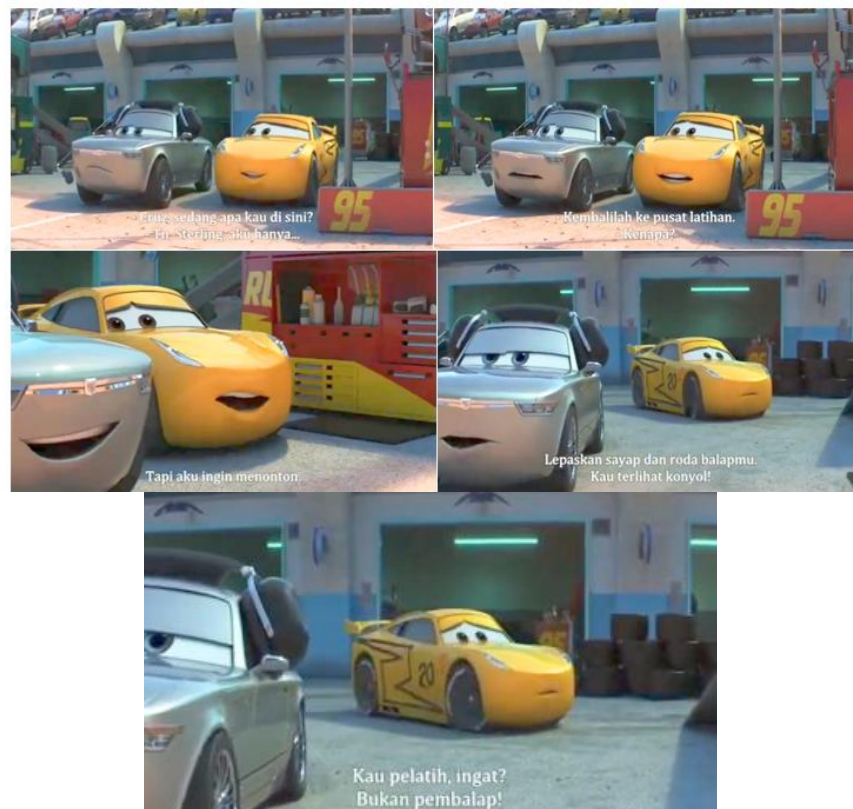
Gambar 3. 4 adegan 4 00:50:44-00:50:59



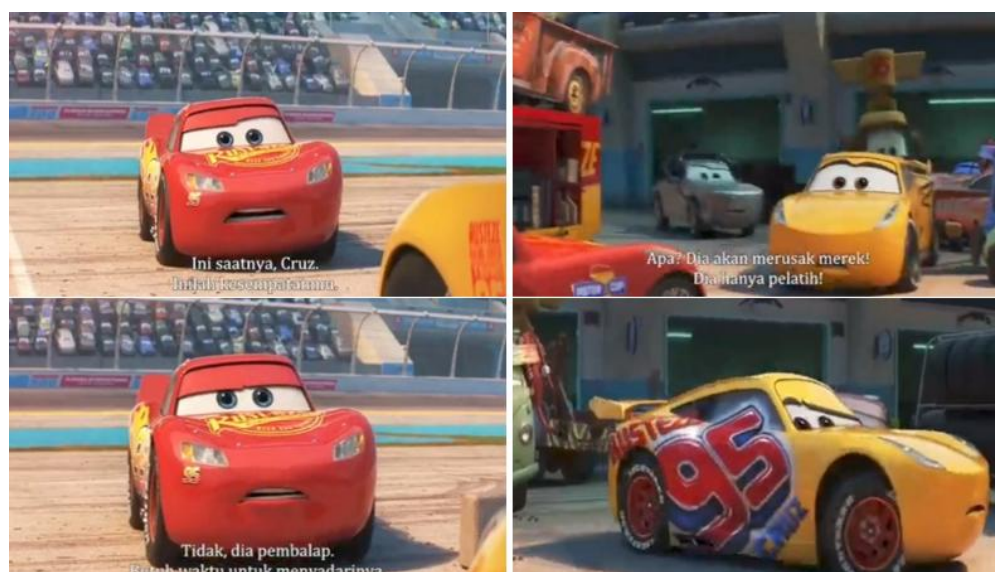
Gambar 3. 5 Adegan 5 00:51:24-00:52:22



Gambar 3. 6 Adegan 6 01:13:37-01:15:05



Gambar 3. 7 Adegan 7 01:19:14-01:19:38



Gambar 3. 8 Adegan 8 01:21:28-01:22:28



3.4.2 Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan teknik pengumpulan data dengan melakukan analisis terhadap literatur, buku, jurnal artikel ilmiah, penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan permasalahan dan teori-teori yang akan digunakan dalam penelitian. Dalam penelitian ini studi pustaka dilakukan dengan mengambil sumber dari jurnal ilmiah, buku, artikel, penelitian terdahulu yang memiliki keterkaitan dengan penelitian ini. Proses pengumpulan literatur dilakukan secara sistematis dengan memilih sumber yang kredibel, sehingga dapat memberikan landasan yang komprehensif untuk penelitian ini.

3.5 Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses untuk mengolah, mengelompokkan, memisahkan, dan memadukan beberapa data penelitian yang telah didapat dari observasi dan studi Pustaka, yang kemudian dilakukan proses penyederhanaan data kedalam bentuk yang lebih mudah untuk dibaca, data yang telah didapat selanjutnya dianalisis berdasarkan teori dan metode yang digunakan (Putri, 2022). Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis semiotika John Fiske. Semiotika merupakan ilmu tentang tanda kode yang memiliki makna dan prinsip tertentu, tanda ini bisa berupa Bahasa, skenario, gambar, teks, dan Adegan dalam film, sehingga dapat dimaknai (Kosim, 2022). Analisis ini dilakukan dengan melihat dan mengamati secara detail bagaimana proses analisis ini melalui tiga level yaitu, level realitas, level representasi, dan level ideologi.

Menurut Fiske, sebuah Adegan dalam tayangan televisi akan menjadi sebuah Adegan apabila telah diencode oleh kode-kode sosial melalui tiga level

(Kosim, 2022). Level pertama ada *reality* (realitas), di tahap ini suatu kejadian yang ditampilkan melalui kode sosial yang dapat dilihat secara langsung (Salsabya, 2024). Kode-kode ini di dalamnya mencakup penampilan, busana, *make-up*, kondisi lingkungan, perilaku, dialog, bahasa tubuh, ekspresi, suara, dan lainnya (Kosim, 2022). Menurut Khonsami, 2020 dan Genedy, 2016 dalam (Kamil & Rochmaniah, 2024) Fiske berpendapat bahwa realitas merupakan subjek yang dibuat oleh manusia, dan apa yang ditampilkan dalam layar kaca seperti contohnya film merupakan realitas sosial.

Level kedua, ada *representation* (representasi) yang ditampilkan melalui kode teknis (*technical codes*) atau dengan bantuan perangkat elektronik, level representasi ini dibagi menjadi dua oleh Fiske, yang pertama kode teknis yang meliputi kamera, *lighting*, *editing*, *sound* dan musik, kode kedua adalah kode konvensional yang meliputi konflik, karakter, aksi, percakapan, setting, dan tempat pemilihan. Level ketiga ada *ideology* (ideologi), level ideologi ini merupakan bagaimana sesuatu peristiwa diatur ke dalam konvensi yang diterima secara ideologis (Kamil & Rochmaniah, 2024) level ideologi memuat antara kode realitas dan representasi (Hakim & Kurnia, 2023). Pada level ini dilihat bagaimana peristiwa-peristiwa disusun ke dalam konvensi-konvensi yang diterima secara ideologis yang menghubungkan kode-kode representasi dalam keyakinan yang dominan dalam masyarakat (Kamil & Rochmaniah, 2024). Kode yang dimaksud di sini adalah kode budaya yang mencakup kode ideologis seperti individualisme, patriarki, ras, kelompok kelas, materialisme, feminisme dan kapitalisme (Anggraeni, Manalu, & Lukmantoro, 2023).

Penggunaan semiotika John Fiske digunakan dalam penelitian ini karena, semiotika Fiske memungkinkan untuk pemahaman tentang bagaimana makna terbentuk melalui teks dalam media populer seperti film, dengan mempertimbangkan hubungan antar kode-kode budaya dan *audiens*. Semiotika fiske melihat bagaimana tanda-tanda dalam sebuah narasi menggambarkan ideologi, kekuasaan, dan struktur sosial yang relevan dengan analisis stereotip gender pada film *Cars 3*. John Fiske lebih aplikatif untuk media populer. Sehingga dapat mengeksplorasi lebih dalam lagi bagaimana karakter Cruz Ramirez mewakili stereotip gender dan resistensi dalam konteks yang lebih luas lagi.

3.6 Validitas Data

Dalam penelitian ini, validitas data yang dilakukan adalah ketekunan pengamatan. Ketekunan pengamatan ini merupakan cara untuk memperoleh data yang valid (Febriani, 2024). Validitas data dengan ketekunan pengamatan dilakukan dengan melakukan pengamatan secara mendalam, berulang, dan fokus pada aspek-aspek yang paling relevan pada setiap Adegan dalam film *Cars 3* yang merepresentasikan konstruksi gender berdasarkan teori feminisme eksistensialis Simon de Beauvoir melalui analisis data semiotika John Fiske. Tujuan dari penggunaan ketekunan pengamatan ini adalah untuk melakukan pengamatan secara lebih mendalam (Febriani, 2024). Peneliti menonton film secara berulang untuk menangkap detail visual, dialog, serta simbol-simbol yang berkaitan dengan stereotip gender.