

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Paradigma Penelitian

Paradigma adalah cara pandang seseorang terhadap sesuatu, yang mempengaruhinya dalam berpikir. Menurut Lexy J. Moleong (Moleong, 2017: 49) paradigma merupakan pola atau model tentang bagaimana sesuatu distruktur (bagian dan hubungannya) atau bagaimana bagian-bagian berfungsi (perilaku yang didalamnya ada konteks khusus atau dimensi waktu). Paradigma juga bersifat normatif, menunjukkan kepada praktisinya apa yang harus dilakukan tanpa perlu melakukan pertimbangan eksistensial atau epistemologis yang panjang.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan paradigma kritis. Paradigma kritis adalah paradigma yang memiliki pandangan cukup berbeda, yang meletakkan dasar kegiatan penelitian bersifat kontekstual, meliputi situasi politik, kebudayaan, ekonomi, etnik dan gender (Wibowo, 2013: 53). Dapat disimpulkan bahwa ranah paradigma kritis ini memiliki pandangan yang cukup berbeda serta memandang ada kajian ideologi yang tersembunyi dibalik sebuah tayangan video musik.

Paradigma kritis penulis menilainya tepat dipilih dalam penelitian ini, karena penulis ingin membongkar semua tanda serta ideology serta melihat aspek-aspek yang tersembunyi melalui tanda-tanda dalam video musik Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara dengan menggunakan semiotika Roland Barthes.

3.2. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif deskriptif. Penelitian ini hanya memaparkan situasi atau wacana, tidak mencari hubungan, tidak menguji hipotesis atau membuat prediksi. Data dalam penelitian ini adalah kualitatif (data yang bersifat tanpa angka-angka atau bilangan), sehingga data bersifat kategori substantif yang kemudian diinterpretasikan dengan rujukan, acuan, atau referensi-referensi ilmiah. Penelitian ini memaparkan keseluruhan dari isi dalam video musik Wonderland Indonesia 2: The Sacred Nusantara dan penulis akan memaparkan representasi pesan nasionalisme yang disampaikan dalam video musik Wonderland Indonesia 2.

Menurut Basrowi dan Sukidin dalam (Ruslan, 2010: 214–215), penelitian kualitatif adalah jenis penelitian yang menghasilkan penemuan-penemuan yang tidak dapat dicapai dengan menggunakan prosedur statistik atau dengan cara kualitatif lainnya. Penelitian kualitatif bertujuan untuk melakukan penafsiran terhadap realitas sosial atau fenomena sosial. Penelitian kualitatif memberikan gambaran suatu gejala sosial atau fenomena untuk menjelaskan secara mendalam tentang apa yang terjadi (Pujileksono, 2016: 36).

Pembahasan hasil yang diharapkan dalam penelitian ini adalah untuk memahami suatu fenomena atau kenyataan sosial dengan cara mendiskripsikan sejumlah data-data yang bersangkutan dengan masalah dan unit yang diteliti baik dalam bentuk kata-kata (lisan dan tulisan), ucapan, isyarat, pengalaman dan perilaku yang ditampilkan.

3.3. Metode Penelitian

Metode, berasal dari kata *methodos* (Yunani) yang dimaksud adalah cara atau menuju suatu jalan. Metode merupakan kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan suatu cara kerja (sistematis) untuk memahami suatu subjek atau objek penelitian, sebagai upaya untuk menemukan jawaban yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah dan termasuk keahsaanya (Ruslan, 2010: 24).

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode semiotika yang mempelajari tanda beserta maknanya. 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 masyarakat dan bersama-sama masyarakat itu sendiri. Semiotika, atau dalam istilah Barthes, semiologi, pada dasarnya hendak mempelajari bagaimana kemanusiaan (*humanity*) memaknai hal-hal (*things*). Memaknai (*to signify*) dalam hal ini tidak dapat dicampuradukkan dengan mengkomunikasikan (*to communicate*) (Sobur, 2020: 15).

Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian semiotika atau teori semiotika Roland Barthes. Metode semiotika Barthes digunakan untuk membongkar makna konotatif dan denotatif yang ditampilkan dalam video musik Wonderland Indonesia 2 secara menyeluruh.

3.4. Jenis Data

3.4.1. Data Primer

Data primer atau data utama adalah data yang diambil secara langsung dari obyek penelitian perorangan, kelompok, dan organisasi (Ruslan, 2010: 29). Data primer pada penelitian ini berupa potongan-potongan screenshot scene yang menampilkan representasi pesan nasionalisme pada video musik Wonderland Indonesia 2: The Scared Nusantara.

3.4.2. Data Sekunder

Data sekunder yaitu memperoleh data dalam bentuk yang sudah jadi (tersedia) melalui publikasi dan informasi yang dikeluarkan diberbagai organisasi atau perusahaan (Ruslan, 2010: 30). Data sekunder yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari hasil studi perpustakaan yaitu buku-buku referensi, jurnal ilmiah, video dari internet, serta referensi lain yang terkait dengan penelitian video musik Wonderland Indonesia 2: The Scared Nusantara.

3.5. Unit Analisis Data

Unit analisis data dalam penelitian ini mencakup semua bagian dalam tayangan video musik Wonderland Indonesia 2 dan dipilih scene yang menampilkan representasi pesan nasionalisme seperti, gambar, tempat-tempat, suara, gesture, ucapan, tindakan yang diamati dalam video musik Wonderland Indonesia 2: The Scared Nusantara.

3.6. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data kualitatif dapat berupa kata-kata, kalimat-kalimat, atau narasi-narasi, baik diperoleh dari wawancara mendalam maupun observasi (Kriyantono, 2009: 194). Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan semiotika Roland Barthes yang terdiri dari tiga hal utama yaitu tanda denotasi, tanda konotasi dan mitos.

a. Denotasi

Denotasi merupakan signifikasi tahap pertama yang menjelaskan relasi antara penanda dan petanda didalam tanda terhadap realitas eksternal.

b. Konotasi

Konotasi merupakan cara kerja tanda ditahap kedua. Konotasi menjelaskan interaksi yang terjadi ketika tanda bertemu dengan perasaan atau emosi dan nilai-nilai dalam kebudayaannya.

c. Mitos

Mitos merupakan sebuah budaya cara berfikir tentang sesuatu, cara mengonseptualisasi suatu hal (Fiske, 2016: 144).